

# Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta.

**Jaakko Suominen**

professori

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

*Artikkeli käsittelee digitaalista kulttuuria tieteenalana ja toimintana. Se valottaa tapoja ja käytänteitä, joilla digitaalista kulttuuria määritellään ja joissa keskeistä on traditioiden luominen: kuka määrittelee digitaalisen kulttuurin ja missä tilanteissa? Miten määrittelyjen tekeminen on yhteydessä tieteenalatradiitioiden käyttöön? Miten oppiala muuttua muotoaan ajan kuluessa ja määrittää suhdettaan teknologisiin uutuuksiin? Tekstin keskeisin tieteellinen kontribuutio on viiden jatkuvuuden korostuksen lajin tunnistaminen ja niiden peilaaminen digitaalisen kulttuurin tutkimukseen. Artikkelitarkastelee digitaalista kulttuuria erityisesti Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen positiosta.*

Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria. Tai kieltäydyn ja kieltäydyn. Miten voisin kieltäytyä? Digitaalisen kulttuurin professorilla on puhevaltaa ja määrittelyvaltaa, joka on sisäänkirjoitettu hänen asemaansa. Professori edustaa oppiainetta, joka on perustettu vuonna 2001 osaksi Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmaa. Koulutusohjelma toimii nykyään Porin yliopistokeskuksessa.<sup>[1]</sup> Opiskelijoiden, kollegoiden, yhteistyökumppanien, toimittajien ja muiden katseet kääntyvät digitaalisen kulttuurin professoriin, kun he aprikoivat, mitä digitaalinen kulttuuri on.

Määrittelyvalta ilmenee joukkona toisiinsa limittyviä kielellisiä tekoja. Valta artikuloituu esittely- ja johdantoluennoilla, opetusnäytteissä ja virkaanastujaisluennoilla (Suominen 2008), perusoppikirjoissa, opinto-oppaiden ja nettisivujen oppiainekuvauksissa, haastatteluissa ja jopa opiskelijamarkkinointivideoissa.



Linkki videoon: [https://www.youtube.com/watch?v=VxiXMJfP9go&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=VxiXMJfP9go&feature=player_embedded)

Valta tulee esille aina silloin, kun läsnä on joukko vieraita, joille yliopistollisen laitoksen tai oppiaineen toimintoja esitellään. Näissä tilanteissa professorin pitäisi sanoa, miten asiat ovat. Jos hänellä on edeltäjiä, hän voi kerrata näiden määritelmät ja lisätä niiden ketjuun omansa (vrt. esim. kulttuurihistorian määritelmät, Immonen 2001, erit. 16–19).



# Digitaalinen kulttuuri

1. Toimintaa ja kommunikointia, joka tapahtuu tietoverkkojen, tietokoneiden ja muiden (digitaali)teknologisten innovaatioiden parissa, niiden kautta ja niitä muokaten
2. Tieteenala, joka tutkii em. toimintaa  
← ”Kulttuuri muodonmuutosten ajalla”  
(Järvinen & Mäyrä 1999)

J. Suominen: Johdatus digitaaliseen kulttuuriin 21

Kuva 1. Digitaalisen kulttuurin määrittely Jaakko Suominen pitämällä Johdatus digitaaliseen kulttuuriin kurssilla 2012 (määrittely pysynyt samana käytännössä vuodesta 2004 ja perustuu jo vuonna 2001 lehtoraatin opetusnäytteeksi annettuun aiheeseen).

#### Koulutusohjelma

1. Oppiaineet
2. Koulutusohjelman hallinto

#### Opiskelu

#### Tutkimus ja jatko-opiskelu

#### Ihmiset

#### Yhteystiedot

#### Etusivulle

## Digitaalinen kulttuuri

1. [Perusopinnot](#)
2. [Aineopinnot](#)

[Digitaalinen kulttuuri Facebookissa](#)



- Kulttuuriperinnön tutkimus
- Maisemantutkimus
- Digitaalinen kulttuuri
- Kulttuurimatkailu
- Kulttuurituotannon suunnittelu
- Museologia
- Maisteriopinnot
- Muut opinnot

Digitaalinen kulttuuri käsittelee monitieteisesti sekä kulttuurin käynnissä olevia muutoksia että uusia digitaalisen viestinnän, taiteen ja viihteen muotoja sekä uuden teknologian käyttämällisyyksiä. Oppiaine sijoittuu erityisesti koulutusohjelman teknologista kulttuuria ja sen muutosta tarkastelevalle painopistealueelle. Kiinnostus kohdistuu varsinkin käyttäjäryhmiin ja -organisaatioihin sekä teknologioiden välisiin suhteisiin. Digitaalisen kulttuurin opetuksella ja tutkimuksella on kolme näihin liittyvää painopistettä:

1. Teknologian kulttuurinen muutos
2. Pelikulttuurit
3. Verkkoysteisöt

Opinnot kouluttavat osaajia viestinnän ja kulttuurialan organisaatioihin, projektitehtäviin, uuden teknologian tutkimus- ja tuotekehityshankkeisiin sekä valtionhallinnon palvelukseen teknologia-asiantuntijoiksi ja kouluttajiksi. Opiskelijoiden aktiivisuus, sivuaineet, ja oma, esimerkiksi harrastusten kautta syntynyt kiinnostus ja perehtyneisyys, vaikuttavat keskeisesti sijoittumiseen työelämässä.

Digitaalisen kulttuurin opinnot on suunniteltu siten, että ne antavat mahdollisuuden valita opintokokonaisuuksia, joista muodostuu kullekin opiskelijalle hänen perustaitoihinsa ja tietoihinsa pohjaava mielekäs kokonaisuus. Opiskelija voi painottaa digitaalisen kulttuurin alueelta teoreettis-tutkimuksellista tai tuotannollista näkökulmaa tai näiden yhdistelmää. Kummankin näkökulman opinnot sisältävät jokaiseen opintokokonaisuuteen. Opiskelijan on myös mahdollista valita viimeistään aineopintojen alussa sisällöllinen teema, jota voi syventää jokaisella opintojaksolla. Sivuaineopintojen valinta voi tukea merkittävästi digitaalisen kulttuurin sisältöorientaatiota esimerkiksi teknisestä tai taiteellisesta näkökulmasta.

Opintojen pääasiallinen suorituskieki on suomi. Ruotsiksi ja englanniksi suorittaminen on mahdollista sopimuksen mukaan.

Opintojaksojen aikana käytettävä kirjallisuus on nähtävissä digitaalisen kulttuurin [Moodle-verkkoalustalla](#).

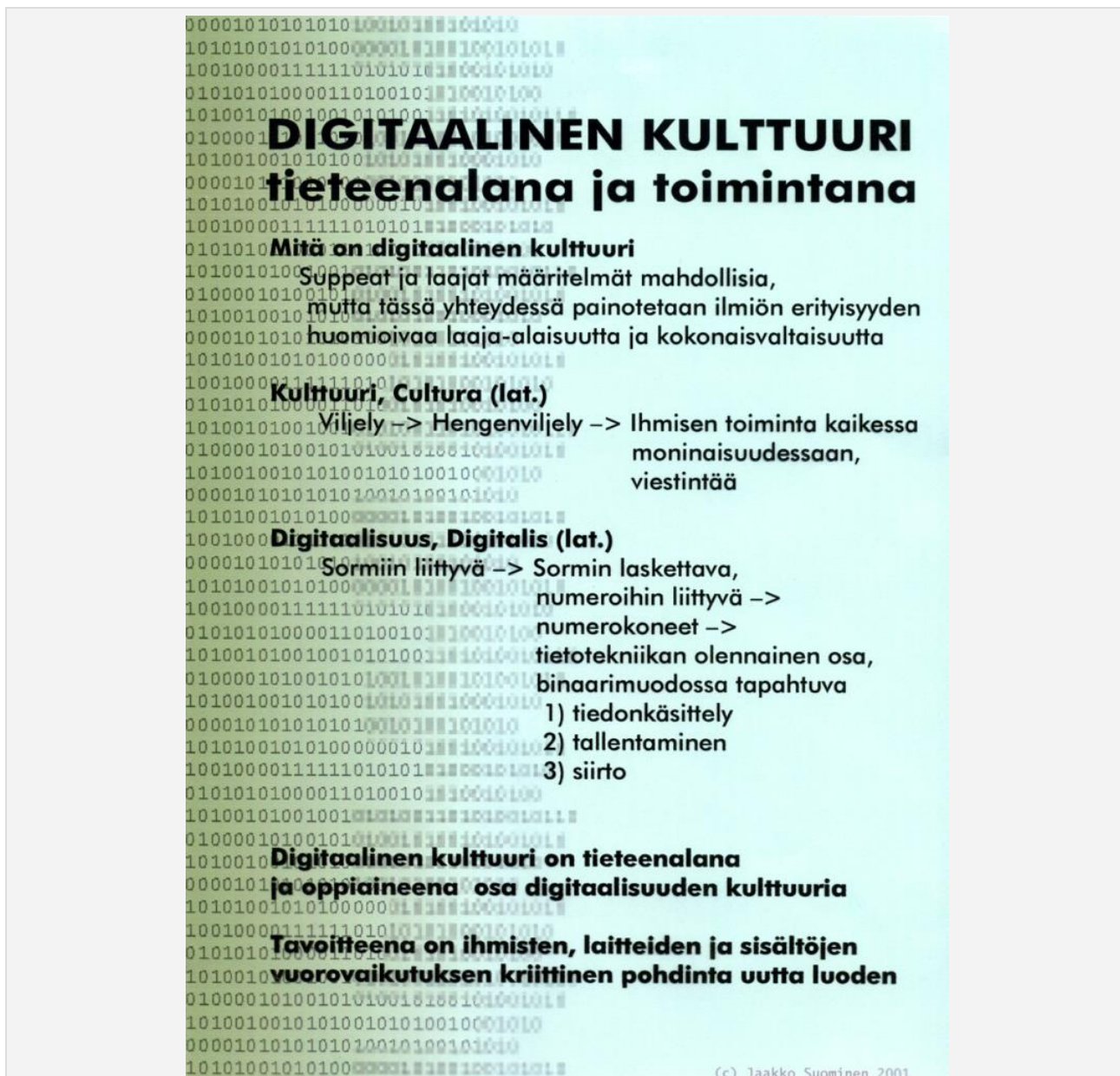
Oppiaineella on käytössä myös seuraavat verkkotiedotuskanavat:

Kuva 2. Digitaalisen kulttuurin oppiaineen määrittely Turun yliopiston verkkosivuilla 30.11.2012. . Määrittely pohjaa jo vuonna 2001 käytetylle kuvaukselle. Kuvaukseen on lisätty tarkennuksia painopistealueista ja työelämäorientaatioista.

Vuosituhanen alkuvaiheissa korostui myös teoreettisten ja käytännöllisten taitojen yhdistäminen, mikä näkyi alkuvaiheen opetussuunnitelmissa enemmän kuin viime vuosina.

Joskus digiprofessorin yleisöllä lyö tyhjää digitaalisen kulttuurin kohdalla. Yleisöllä ei ole haaleinta aavistusta, mitä yliopistolla puuhataan nollia ja ykkösiä ja inhimillistä toimintaa yhteen liittävä sanaparin takana. Digitaalisuus on sana, joka hämää ja hämmentää niitä, jotka kokevat olevansa kartalla kulttuurin kanssa – tai toisin päin. Vaikka digitaaliset koneet, jotka käsittelevät, tallentavat, muokkaavat ja siirtävät koodattua informaatiota, ovat tuttuja, ei ole selvää, mitä niitä koskevat puhe- ja käyttötavat, käyttäjäyhteisöt ja päätöksenteko ovat.





Kuva 3. Jaakko Suomisen digitaalisen kulttuurin lehtoraatin opetusnäytteen piirtoheitinkalvo, jossa tiivistyy oppialan määrittely vuonna 2001. Luennon aiheeksi oli annettu "Digitaalinen kulttuuri tieteenalana ja toimintana".

Yleensä määrittelyä odottavalla väellä on kuitenkin jonkinlainen esiyymmärrys ja kuvitelma digitaalisen kulttuurin luonteesta. Vuosituhannen vaihteen tienoilla käsitys oli usein sellainen, että digitaalisen kulttuurin kuviteltiin tieteenalana tarkoittavan muualla tuotetun "kulttuurisisällön" teknistä muuntamista digitaalisiksi tuotteiksi: alkuvuosina multimediami ja verkkosivuille, myöhemmin myös peleiksi, paikannuspalveluiksi ja milloin miksin. (Ks. myös Suominen 2009.) Ulkopuolinen tarkastelija tai jonkun toisen oppiaineen edustaja saattoi käsittää digitaalisen kulttuurin tietokoneilla operoivaksi aputieteeksi, jonka kanssa tehtävä yhteistyö tapahtui muodossa "Heil koneet, meil sisältö." Ajattelutapa nostaa vieläkin välillä päätään.

Tietyissä mielessä varhainen Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin opintosuunnitelma tuki ajatusta formaattimuunnoksia tekevästä aputieteestä <sup>[2]</sup>, vaikka tavoitteet olivat paljon kunnianhimoisemmat. Aputieteen oli määrä pelastaa humanistit tietokoneiden, verkkojen ja multimedian aikakaudelle ja

työelämään. Ensimmäisissä opetussuunnitelmissa kurssit jakautuivat teoreettisiin opintojaksoihin ja käytännöllisempiin tuotantokursseihin, jotka oli jaoteltu ajan tavan mukaan mediamuotokohtaisiin osiin: kuvankäsittelyyn, äänitekniikkaan, verkkosivujen tekemiseen, multimediaohjelmointiin, videokuvaamiseen ja niin edelleen. Digitaalinen kulttuuri koostui palasista, joiden hallitsijasta tuli fantasiaossa laaja-alainen moniosaaja, uusmediateollisuuden ja muun työelämän kaipaama tekijä.<sup>[3]</sup> Samoilla apajilla liikkuvat myös muut koulutuksen tarjoajat yliopistoissa ja etenkin ammattikorkeakouluissa.<sup>[4]</sup>

Moniosaajasloganeja on täytynyt välillä monottaa. Digitaalisen kulttuurin professori on käyttänyt jatkuvasti määrittelyvaltaansa raivattessaan digitaaliselle kulttuurille itsenäistä teoreettis-metodologista tilaa ihmistieteiden joukossa. Hän on raivannut tilaa tieteelle, jonka alaan kuuluvat erityiset tutkimuskohteet, teoriat ja metodologiat.<sup>[5]</sup> Hän on tehnyt niin siksi, että hänen oma käsityksensä digitaalisesta kulttuurista on ollut ristiriidassa joidenkin vallitsevien käsitysten, toiveiden ja ennakkoluulojen kanssa. Hän on saanut onneksi paljon tukea myös kollegoiltaan.<sup>[6]</sup>

Digitaalisen kulttuurin tai kyberkulttuurin tai uusmediatieteen – tai millä nimellä sitä halutaankaan kutsua<sup>[7]</sup> – määrittely tapahtuu yksittäisten ihmisten puheenvuorojen lisäksi useiden institutionaalisten rakenteiden kautta.<sup>[8]</sup> Puhe- ja määrittelyvalta kytkeytyy niiden välityksellä useisiin aineellisiin ja organisatorisiin elementteihin. Professori ei saa aikaan käsitysten muutosta yksin meuhkaamalla. Hänen on puhumisen lisäksi tehtävä töitä ja hankittava inhimillisiä ja rakenteellisia liittolaisia.<sup>[9]</sup>

David Silver (2004, 55–56) kutsuu kyberkulttuurista tutkimusalaa metakentäksi (meta-field). Hän on jaotellut digitaalisen kulttuurin ja lähialojen institutionaaliset rakenteet uusiin virtuaalisiin ja fyysisissä paikoissa toimiviin laitoksiin ja organisaatioihin, jäsenjärjestöjen sponsoroiimiin konferensseihin, akateemisiin julkaisuihin sekä vakiintuneisiin yliopistoihin, jotka järjestävät digitaalisen kulttuurin alan koulutusta ja myöntävät tutkintoja. Näiden lisäksi Silver mainitsee vaikutusvaltaisia teoreetikoita sekä yksittäisiä tieteellisiä teoksia nettitutkimuksen, kyberkulttuurin ja digitaalisen kulttuurin määrittelijöinä. Silverin mukaan tutkijat ja teokset legitimoivat, määrittävät ja rakentavat tiedettä.<sup>[10]</sup>

## **Yhteyksistä eroihin – eli miksi siis en läänittäisi oppiaineelle tonttia**

Oppialan määrittely on tasapainoilua eron tekemisen ja yhteyksien luomisen välillä.<sup>[11]</sup> Ero toisiin tieteenaloihin on tehtävä, jos haluaa luoda ja myöhemmin säilyttää itsenäisen aseman.

Erott(aut)uminen on todennäköistä siitäkin huolimatta, että muun muassa kulttuurintutkimuksen gurut Raymond Williams ja Lawrence Grossberg ovat kritisoineet eristämisen ja sulkeuman tekniikoita, joiden avulla myös kulttuurisia tutkimuksia (cultural studies) kangistetaan ja naulataan paikalleen (Grossberg 2007, 304). Digitaalista kulttuuria on monesti tarkasteltu nimenomaan cultural studies -viitekehyksessä, vaikka toki myös muissa viitekehyksissä, kuten teknologian kulttuurisen ja yhteiskunnallisen tutkimuksen, verkkotutkimuksen ja mediatutkimuksen kehyksissä (ks. esim. Fornäs 1999; Järvinen & Mäyrä 1999; Silver & Massanari 2006).<sup>[12]</sup>

Eron ja erityisyyden paaluttamisessa on kyse tiedepoliittisista operaatioista yksittäisen yliopiston sisällä, kansallisella ja kansainvälisellä tasolla. Digitaalisen kulttuurin osalta eron tekeminen on tarkoittanut muun muassa oppialan rajan vetämistä media- ja viestintätieteisiin, informaatiotutkimukseen ja tietojenkäsittelytieteisiin. Eroa tehdään tutkimuskohteiden, teorioiden ja perusmenetelmien määrittelyllä.<sup>[13]</sup>

Uusilla tieteenaloilla oma tontti rajataan nykyään tyypillisesti jonnekin vanhojen tieteenalojen välimaastoon. Uusi oppiala on monitieteinen, tieteidenvälinen tai poikkitieteinen.<sup>[14]</sup> Se on sulauma, joka esittää olevansa enemmän kuin osiensa summa.<sup>[15]</sup> Kyse on myös siitä, että maailma on muuttunut. On syntynyt uusia ilmiöitä tai vaikkapa teknologioita tai medioita, joita vanhat tieteenalat eivät kata, mutta niitä on lähestyttävä yhden sijasta monesta suunnasta.<sup>[16]</sup>

Kun uusi ala korostaa uutuutta, moninäkökulmaisuutta ja rajoilla olemista, se ottaa kantaa siis myös yleiseen tiedepoliittiseen keskusteluun. Tieteellisten rajapintojen innovatiivisuuden korostus on ollut yksi viimeisen vuosikymmenen vallitsevista tiedepoliittisista trendeistä (ks. esim. Bruun ym. 2005). Tämä ei ole kuitenkaan vain tiedepoliittinen iskusana. Alojen välimaastojen hedelmällisyydestä kirjoittanut Frans Johansson on muun muassa todennut, että parhaiten välimaastoon pääsee rakenteeltaan kirjava tutkimusryhmä (vaihtelevat taustat, kansallisuudet, kulttuurit, eri-ikäisiä, miehiä ja naisia jne.), joka tuottaa paljon ideoita ja joka pystyy rikkomaan vakiintuneita ajattelun assosiaatioketjuja (Johansson 2005; Ks. myös Multisilta, Seppä & Suominen 2007, 26–28). Aiemmin mainittu moniosaaminen ei siis tarkoita pelkästään eri välineitä ja niiden rajoja ylittävää asiantuntemusta. Se viittaa myös tieteellisen työn teoreettis-metodologiseen laaja-alaisuuteen.

## Keksimme ja tuomme traditiot

Mutta kaikki ei voi olla uutta ja erilaista. Kaikki ei ole toisin, vaikka digitaalisen kulttuurin määrittelyissä on monesti lähdetty liikkeelle uuden teknologian myötävaikuttamasta vallankumouksellisesta muutoksesta (Negroponte 1996, 11; Deuze 2006). Jatkuvuuden korostukset liittyvät digitaaliseen kulttuuriin sekä tieteenalana että toimintana. Jatkuvuuden korostukset toimivat perusteluina sille, miksi digitaalinen kulttuuri -nimistä tieteenalaa tarvitaan.

Tieteenalan traditio on luotava – tai keksittävä (vrt. Hobsbawn 2000).<sup>[17]</sup> Uuden alan on ilmaistava, että se perustuu laaja-alaiseen kokemukseen ja ymmärrykseen hötkyilemättömästä tieteen tekemisestä. Sen on todistettava uskottavuutensa suhteessa hitaammin muuttuviin tieteen tekemisen perusteisiin ja vakiintuneiden tieteenalojen traditiodiskursseihin. Sen on kiivettävä kohti korkeuksia toisten kupeilta ja olkapäiltä ponnistaen, joskus tukivarttaan väkivaltaisesti polkien.

Uuden oppialan edustaja rakentaa traditiota vetoamalla omaan tieteenalataustaansa, jossa on saanut peruskoulutuksensa. Se on se pohja, joka osoittaa hänen tieteellisen kompetenssinsa. Näin minäkin teen. Totean, että olen *peruskoulutukseltani* kulttuurihistorioitsija: ”sieltä” maisteriksi valmistunut ja siellä tohtoriksi väitellyt. Sen tieteenalatradiitioon ja tradition määrittelytraditioon olen sosiaalistunut. Ja kun haluan korostaa laaja-alaisempaa osaamista, luettelen sivuaineopintoja Suomen historiasta sosiologiaan, uskontotieteestä tiedotusoppiin ja tietojenkäsittelyyn. Laaja-alaisuus tukee monitieteisyyden ja tieteidenvälisyyden diskurssia, joka kuitenkin tukeutuu yhden vahvan perustukijalan, minun tapauksessani historian, varaan. Tukijalan ja osaamisalueen korostaminen tärkeää, koska usein monitieteistä ja tieteidenvälistä tutkimusta kritisoidaan siitä, että monitieteisessä toimintaympäristössä ei osata kunnolla yhdenkään tieteenalan perusteita. Tutkijat saattavat liukua takaisin perustieteisiin, jos kohtaavat arvostelua tai pettyvät tieteidenvälisyyden lupauksiin. (Mikkeli 2012, 28–32; Bruun et al. 2005, 28–32, 34–35.)

Oma historioitsijajositioni on kuitenkin ristiriitainen. Käytän sitä eron tekemiseen: jos olen historioitsijoiden joukossa, korostan olevani digitaalisen kulttuurin, teknologiakulttuurin tai mediakulttuurin tutkija. Kun olen pelitutkijoiden, teknologiatutkijoiden tai nettitutkijoiden joukossa, korostan historioitsijan asiantuntemustani. Luultavasti kyse on jonkinlaisesta psykologisesta

varotoimenpiteestä. Vaistomaisesti eroa tekemällä otan pois terän pahimmalta kritiikiltä, joka omaan tutkimustyöhön voi sitä esiteltäessä kohdistua – vaikka harvoin oikeasti sellaista kritiikkiä tuleekaan. ”Ulkopuolelta” tulevan kritiikin voi siten vähintään omassa mielessään selittää tietämättömyydeksi ja ymmärtämättömyydeksi. Olen huomannut konferensseissa, että en ole ainoa, joka toimii noin. Erottautuminen lisää myös omaa arvoa tai arvontunnetta, jos asiaa pohditaan bourdieulaisesta näkökulmasta.

Muualta digitaalista kulttuuria opiskelemaan ja väitöskirjaa tekemään tulleet jatko-opiskelijat tuovat tieteenalalle omat traditionsa. He ovat jo leimautuneet johonkin perustieteenalaan, jota he käyttävät omana territorionaan digitaalisen kulttuurin uudella kentällä. Omassa nykyisessä oppiaineessani on jatko-opiskelijoita, jotka ovat opiskelleet muun muassa kirjallisuustiedettä, kansatiedettä, kulttuuriantropologiaa, informaatiotieteitä ja teknisiä tieteitä.

Leimautuminen näkyy siinä, kenelle jatko-opiskelijat implisiittisesti kirjoittavat väitöskirjaansa. Leimautuneena olemisessa kyse ei ole pelkästään tieteen tekemisen perusteiden oppimisesta vaan myös itsepintaisesta halusta jatkaa keskustelua edelleen niiden oman alansa auktoriteettien kanssa, joihin he luottavat mutta joihin he ovat voineet pettyä oman perusopiskelunsa aikana ja joita vastaan he haluavat debatoida. Monesti argumentointi ja debatointi tapahtuvat toteamalla, että perinteisesti tietyllä tieteenalalla on tehty niin ja niin, mutta he itse tekevät eri tavalla.<sup>[18]</sup> Pahimmillaan perinteisyys on hyvä vihollinen ja itse tehty olkinukke, joka sitten seremoniaalisesti sytytetään.<sup>[19]</sup> Joka tapauksessa he kirjoittavat tutkimuksiaan tiettyyn suuntaan nojautuen. He eivät katko napanuoriaan, vaikka pyrkivät eron tekemään.

Mutta entä ne jatko-opiskelijat, jotka ovat omia kasvatteja, digitaalista kulttuuria alusta alkaen opiskelleita? Miten he toimivat? Rakentavatko he omia tai omaa traditiotaan? Omaksuvatko he opettajiensa tieteellisiä perinteitä, joihin kuuluvat myös viholliskuvat? Tuntevatko he juurettomuutta? Hyökkäävätkö he toisia vastaan eroa tekemällä? Vastaus kaikkiin edellisiin kysymyksiin voi olla kyllä, mutta se ei ole vielä tällä hetkellä täysin nähtävissä, koska ensimmäiset digitaalisen kulttuurin väitöskirjat ovat vasta valmistuneet ja Turun yliopistossa omien digitaalisen kulttuurin kasvattien väitöksistä on valmistunut vasta yksi (Turtiainen 2012).<sup>[20]</sup> Näyttää kuitenkin siltä, että vaikka digitaalisen kulttuurin omat kasvatit nojaavat osittain opettajiensa tieteenalatradiitioihin, heillä on halu itsenäisesti määrittellä digitaalista kulttuuria uudestaan ja halu nojautua myös sellaisiin omia tutkimusaiheita lähelle tuleviin traditioihin, joita heidän opettajansa tai ohjaajansa eivät tunne tai eivät ole ehdottaneet. Heidän uudet näkökulmansa rikastavat myös heidän opettajiensa ja kollegoidensa käsityksiä.

## Historiallisia jatkumoa rakennetaan monumentalisoimalla

Professorin ja muun henkilöstön ja jatko-opiskelijoiden taustatieteet eivät edes omine perintöineen riitä uuden tieteenalan traditiokeitoksen ainesosiksi. Lisää on saatava. Oma traditionmuodostus on aloitettava paikallisessa, kansallisessa ja kansainvälisessä kontekstissa – kenties juuri tässä järjestyksessä tai ainakin osittain yhtä aikaa. Jotkut tutkijat ja julkaisut nostetaan jalustalle. Jalustalle nostamista voi kutsua monumentalisoinniksi, jonka avulla luodaan tulevaa traditiota ja ylläpidetään olemassa olevaa (Nietzsche 1999 (1874), 19–24; Foucault 2005, 16–17; Sivula 2010, 28–29). Traditionluonti ei koskaan ole ainoastaan retrospektiivinen operaatio vaan prospektiivinen, tulevaisuuteen suuntaava, vaikka tulevat sukupolvet tulevat yhtä lailla kaatamaan patsaat ja pystyttämään uudet muistomerkit.



Mutta ei sekään vielä riitä, että uusi traditionluonti käynnistetään. Kunnan uuden oppialan tai sen alalajien on löydettävä ikivihreät klassikkonsa, gurunsa ja messiaansa. On löydettävä sellaiset teokset ja tutkijat, joita ei ole onnistuttu läänittämään yhden tieteenalan omaisuudeksi vaan jotka ovat yleisempiä ja moninaisuudellaan luovat pohjaa useiden tieteenalojen tai lähestymistapojen tutkimuskysymyksille. Digitaalisen kulttuurin kentällä tämä näkyy muun muassa pelitutkimuksessa, joka itsepintaisesti viittaa Johan Huizingan (1967 [1938]) ja Roger Callois'n (2001 [1958]) peli- ja leikkiteorioihin (ks. esim. Koskimaa 2007, 75) sekä vaikkapa Ervin Goffmanin (1976) kehysanalyysiin ja uhkapelitutkimuksiin. Pelitutkimus luo myös klassikoihin kytkeytyvää uutta traditiota muun muassa Espen Aarsethin (1997) kybertekstinäkökulman kautta tai viittaamalla Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2004) ja kumppanien pelisääntömäärittelyihin tai niin sanotun ludologian esittelijöihin (esim. Frasca 2003; Juul 2005).

Eikä riitä tämäkään. Ei riitä, että uudelle oppialalle luodaan akateeminen traditio. Itse tutkimuskohteelle, tässä tapauksessa digitaaliselle kulttuurille toimintana, on tuotettava jatkuvuutta sitä korostavan *historiallistamisen* avulla. Ja sehän historioitsijoilta ja vaikkapa filosofeilta onnistuu. Charlie Gere (2006 [2002]) esittää teoksessaan *Digitaalinen kulttuuri*<sup>[21]</sup>, että digitaalinen kulttuuri on muodonmuutoksista huolimatta vanhempaa kuin digitaaliset koneet. Gere kytkee digitaalisen kulttuurin synnyn kapitalismin syntyyn, uusiin tiedonkäsittelyyn ja välittämisen tapoihin ja ilmiöiden muuttumiseen aineettomiksi hyödykkeiksi. *Digital Cultures* -kirjan julkaissut Milad Doueïhi (2011) puolestaan lähestyy verkkoyhteisöjä ja verkkokansalaisuutta suhteuttamalla niitä Antiikin Rooman ja Kreikan kansalainen-käsitteiden eroihin. Media-arkeologisen tutkimuksen edustajat taasen yhtäältä Michel Foucault'n *Tiedon arkeologian* (1969) hengessä kyseenalaistavat jonkin alkuperäisen etsimisen mutta toisaalta kurottavat ”syviin media-aikoihin” (Zielinski 2005), katkoksiin, epäonnistumisiin, hävinneisiin ilmiöihin ja teknologioihin; he korostavat jälleen kerran teknologian materiaalisuutta. Jussi Parikan (2012) mukaan kyse ei kuitenkaan ole vain digitaalisen kulttuurin media-arkeologiasta vaan media-arkeologisesta näkökulmasta nykykulttuuriin.<sup>[22]</sup> Näkökulma käsittää erilaisia tutkimuksellisia ja taiteellisia kokeiluja, joissa uuden ja vanhan elementtejä yhdistellään ja kiedotaan lomittain. Tämä ei tarkoita pelkästään arkeologista kaivautumista digitaalisen teknologian eri muotoihin ja vaiheisiin.

Oma lähestymistapani ei ole kurottanut yhtä kauas, lähinnä ainoastaan 1900-luvun historiaan, mutta digitaalisen kulttuurin käytänteiden – mukaan lukien digitaalisen kulttuurin tutkimus – historiallistaminen on ollut keskeinen lähtökohta. Tätä painotusta kutsumme oppiaineen tutkimuksen painopistemäärittelyissä historian sijasta teknologian kulttuurisen muutoksen tutkimiseksi. Se on kiertoilmaisu, jota käytämme jotta näkökulmalla ei olisi samanlaisia negatiivisia konnotaatioita kuin historialla. Historia kun voi näyttäytyä pelkästään jonain taakse jätettynä ja päättyneenä prosessina, jolle ei opiskelijoiden tai vaikkapa yritysyritysohjelmoijien näkökulmasta tunnu löytyvän juuri relevanssia suhteessa nykypäivään tai tulevaisuuteen.

Oppiaineen muut kaksi tutkimuksen painopistettä ovat pelikulttuurien tutkimus sekä sosiaalisen median ja verkkoyhteisöjen tutkimus (kaikista yhdessä ks. esim. Saarikoski et al. 2009). Niistä on tullut oppiaineen tutkimuksen painopistealueita, koska pelaaminen ja netinkäyttö ovat kaikkein keskeisimpiä digitaalisen kulttuurin alueita tällä hetkellä ja juuri ne tuntuvat kiinnostavan eniten tutkijoita, opiskelijoita ja laajempaa yleisöä. Tilanne voi tuki muuttua, ja edellä mainittujakin teemoja tarkastelemme monesti nimenomaan muutosprosessien näkökulmasta. Jatkuvuuden korostamisen lisäksi historiallistaminen tarkoittaa täten muutosluonteen alleviivaamista.



## Ahmia vai ei?

Viimeistään silloin, kun traditiopaketti on kunnossa, uusi oppiala voi tehdä valinnan rajojensa tiukkuudesta ja valvonnan tasosta. Oppiala tai oppiaine voi valita laihduttavan tai ahmivan linjan tai jotain niiden väliltä. Laihduttava linja tarkoittaa pitäytymistä kapealla alalla tutkimuskohteiden, menetelmien ja teorioiden suhteen.

Ahmiva oppiala pyrkii ahtamaan aiheita ja toimintatapoja sisäänsä. Se kurkottaa esimerkiksi digitaalisen kulttuurin tapauksessa kohden yleisempää kulttuuri- ja ihmistieteellistä tutkimusta teknologiakulttuurisesta ikkunasta käsin. Tutkimuskohteet teknologisoidaan tai digitalisoidaan tavalla tai toisella – vaikka olisi kyse käänteisestä toimintatavasta esimerkiksi analogisoimalla digitaalisia ilmiöitä. <sup>[23]</sup>

**OFF TOPIC**

TROULLI  
MEDIA  
YHDYS SANAT  
SPÄMMI  
KVG  
TL;DR

MIKÄ 30:STA PROFIILISTA OLET -  
MAAJUSSI, NÖRTTI, TAITEILIJÄ,  
URHEILIJÄ... VAI JOKU MUU?

Nimim. Kokemusta on!

**Etene keskustelupalstan huipulle!**

Digitaalisen kulttuurin analogisoitu pelituotantoa: verkkokeskustelukulttuuria käsittelevä Off Topic -korttipeli (2012).



*Auditorio-Pac-Man* (2010) -pelin videotaltiointi. Linkki videoon:

[https://www.youtube.com/watch?v=Ux8by86YqQo&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=Ux8by86YqQo&feature=player_embedded)

Laihdutuksen ja ahmimisen akselin saa laajennettua nelikentäksi, kun siihen yhdistää suljetun ja avoimen asennoitumisen. Suljettu asenne tarkoittaa, että tieteenalalla toimivat tahot kontrolloivat tarkasti, millaisia vaikutteita päästävät keskuuteensa ja pitävät määrittelyvallan tiukasti pienen vihityn piirin käsissä. Avoin asenne on sellainen, että tieteenalaa määrittelemään pääsee laajempi joukko tutkijoita, ja eri puolilta otetaan vaikutteita kernaammin.

	Suppea käsitys	Laaja käsitys
<b>Suhde tieteenalan laajuuteen</b>	Laihduttava	Ahmiva
<b>Suhde vaikutteisiin ja tieteenalan määrittelijöihin</b>	Suljettu	Avoin

Avoimet ja suljetut käsitykset digitaalisen kulttuurin tieteenalasta.

Imre Lakatosin (1980) tieteenfilosofista tutkimusohjelman käsitettä soveltaen voisi todeta, että digitaaliselle kulttuurille muodostuu tällä tavoin ydin, jota koskevat tieteelliset käsitykset ovat pysyvämpiä. Ytimessä on ajatus ihmisen ja teknologian muokkautuvasta ja rakentuvasta suhteesta. Ytimen määrittely ei kuitenkaan yksiselitteisesti lähde liikkeelle sosiaalis-konstruktionistisesta teoriaperinteestä. Ytimen ympärillä on suojavyöhyke, joka koostuu muokkaantumiselle alttiimmista tutkimusaiheista, aineistoista, menetelmistä ja niitä koskevista käsityksistä. (Kiikeri & Ylikoski 2004, 72–74.) Lakatosin tutkimusohjelman käsite sopiikin paljon paremmin määrittelemään digitaalisen kulttuurin tieteenalaluonnetta kuin esimerkiksi Thomas Kuhnin tieteellisen paradigman käsite.<sup>[24]</sup>

## On vain viisi tapaa harrastaa jatkoa

Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria (tai kieltäydyn ja kieltäydyn) ehkä osittain siksi, että en ole digitutkimusnatiivi vaan kulttuurihistorioitsija, joka tunnustaa määrittelyjen kontingentin luonteen: niihin sisältyvän muutoksen ja monisärmäisyyden.<sup>[29]</sup> Institutionaalisesta asemastani huolimatta en halua käyttää kaikkea määrittelyvaltaa, joka minun olisi mahdollista käyttää. Kieltäytyminen asettuu linjaan kulttuurintutkimuksen ja muiden vastaavien alojen moniulotteisuutta ja muuttuvaisuutta koskevien julkilausumien kanssa. Esimerkiksi David Silver (2004, 62) toivoo digitaalisen kulttuurin säilyvän mahdollisimman pitkään ilman tutkimuskaanoneita tai korkeintaan alueena, jossa on useita väliaikaisia kaanoneita. Mark Deuze (2006) on puolestaan todennut, että ei ole mitään yhtä digitaalista kulttuuria (The Digital Culture) vaan muotoaan muuttavia digitaalisia kulttuureita (digital cultures). Ainakin digitaalista kulttuuria tunteville tämä moniulotteisuus lienee aika itsestään selvää.

Tässä tekstissä olen pohtinut määrittelystä kieltäytymisen vaikeutta. Olen tuonut esiin tapoja, joilla uusillekin tieteenaloille paalutetaan jatkuvuutta. Summaan ne vielä tradition rakentamisen viideksi tavaksi, joita ovat:

1. henkilökohtaisten tieteenalatraditioiden korostukset,
2. tieteenalaklassikoiden valinta ja poiminta tarvittaessa toisista kaanoneista,
3. omien merkkipaalujen ja uusien klassikoiden systemaattinen tuottaminen,
4. tutkimuksen kohteena olevan toiminnan pitkäkestoisuuden osoittaminen sekä
5. tutkimuksen kohteena olevan toiminnan nykyhetkessä olevien historiallisten käännekohtien tunnistaminen ja määrittely.

Kaksi ensimmäistä sekä neljäs ovat luonteeltaan vahvemmin menneisyyslähtöistä toimintaa. Kolmas ja viides ovat voimakkaammin tulevaisuusorientoituvia taktiikoita mutta yhtä lailla historiatietoisia. Ensimmäiset kolme tapaa koskevat tieteenalan sisäisiä eli internaalisia tekijöitä, kaksi viimeistä liikkuvat tutkimuskohteen eksternaalisella eli ulkoisella määrittelyalueella. Kaikki viisi tapaa tai tasoa toimii nykyhetkessä ja aktualisoituvat kussakin tilanteessa aiemmasta poikkeavalla tavalla, vaikka uudet tilanteet perustuvat mainitsemini viiteen muotoon tai kaavaan.

## Jääkö ykkösistä nollaakaan jäljelle – digitaalisen kulttuurin muodin ja muodon muutokset

Jatkuvuuden tavoittelua ja traditioiden luomista täytyy tarkastella digitaalisen epävakautta vasten. Tutkijat ovat ennakoineet jo digitaalisen kulttuurin tutkimuksen ensi vuosista lähtien, että digitaalinen kulttuuri toimintana ja sitä tutkiva erityistiede ovat vahvasti murrosajan ilmiöitä. Kun digitaalinen-etuliite kuluu (!) pois, sitä tutkiva erityistiede voi muuttua tarpeettomaksi (Järvinen & Mäyrä 1999, 18; Aarseth 2002; Inkinen 2002, 67; Koskimaa 2002; Koskimaa 2007, 66, 74; Inkinen 2012, 172–173. ks. myös Järvinen 1999, 171–173). Digitaalista kulttuuria on pidetty joko liian epämääräisenä kohteena tai sitten digitaalisuus on nähty kaiken lävistävänä ja sitä kautta turhana itsestään selvyytensä. Alan tutkijat ovat jättäneet itselleen takaovia, joiden kautta on mahdollista tarvittaessa perääntyä kukoistavammille tiedelaitumille, jos digitaalisen kulttuurin pelto osoittaa lakastumisen merkkejä.

”Siirtyminen atomeista bitteihin on peruuttamaton eikä sitä voi estää”, totesi Massachusettsin teknillisen yliopiston MediaLabin johtaja Nicholas Negroponte teoksessaan *Digitaalinen todellisuus* (1996, eng. *Being Digital*, 1995). Negroponten teknologisdeterminististä ajattelua huokunut kirja yleistajuisti

teknologista muutosta, joka oli näkyvässä uuden tietotekniikan, multimedian, tallennusformaattien, tietoverkkojen ja matkapuhelinten muodossa. Kun pelkästä digitaalisuudesta on diskursiivisesti siirrytty digitaaliseen kulttuuriin, jotkut tutkijat ovat nähneet, että kyseessä on teknisen kehityksen sijasta tietyn aikakauden ominaispiirre ja jossa digitaalinen kulttuuri sisältää laitteistojen ja ohjelmistojen lisäksi niitä koskevat merkitysjärjestelmät. Niiden kehkeytyminen on voinut tapahtua eri tahdissa verrattuna laitteisiin. (Gere 2006, 14. Ks. myös Koskimaa 2007, 66.)<sup>[26]</sup>

Raine Koskimaa (2007) on lähestynyt digitaalista kulttuuria kulttuuri-käsitteen kolmen eri määritelmän kautta. Yhtäältä kulttuurina voidaan Koskimaan soveltaman jaottelun mukaan tarkastella kaikkea inhimillistä toimintaa, johon liittyy monenlaisia digitaalisuuteen yhteydessä olevia muodonmuutoksia. Muodonmuutokset koskevat esimerkiksi ihmisten työelämää, vapaa-ajan viettoa, kulutustottumuksia, ajankäyttöä ja niin edelleen. Toisaalta kulttuuri voidaan rajata taiteeseen ja viihteeseen. Silloin se käsittää uudet populaarikulttuurin muodot, kuten digitaaliset pelit, multimedian, monenlaiset verkkotoiminnot, viihteen tuotannon, jakelun ja kulutuksen käytänteet ja niin edelleen. Kolmanneksi digitaalista kulttuuria voidaan tarkastella alakulttuurien ja marginaali-ilmiöiden kyberkulttuurisessa viitekehyksessä, jolloin tutkimuksen kohteina ovat erityiset peliyhteisöt, hakkerismi ja verkkoaktivismi. Digitaalinen kulttuuri voi tieteenä ottaa lähtökohdakseen minkä tahansa edellisistä kulttuurikäsitteistä tai sukkuloida niiden välissä.<sup>[27]</sup> Käytännössä digitaalinen kulttuurin tutkija liikkuu monesti kaikilla edellisillä alueilla, mutta rajaa kohteekseen jonkun tarkemmin määriteltävän ilmiön.

Kun aine jalostuu biteiksi ja ana muuttuu digiksi, kaikki voi vaikuttaa vaivattomalta ja nopealta. Kriittiset kulttuurintutkijatkin ovat, erityisesti varhaisemmassa vaiheessa, osittain huomaamattaan korostaneet tietokonevälitteisyyden *helppoutta*. Helppouden ja mahdollisuuksien maailmoja koskevasta ja joskus jopa euforistisesta puheenparresta on vaikea päästä irti, vaikka yrittäisi olla kuinka kriittinen ja imeskellä sitruunaa jokaisen uuden teknohärvelin äärellä. Aki Järvinen ja Ilkka (Frans) Mäyrä totesivat *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* -kirjan<sup>[28]</sup> johdannossa (1999, 7), että "[s]ähköisessä muodossa olevaa informaatiota on helppo siirtää, kopioida ja manipuloida eri tavoin. Lisäksi digitaalinen materiaali saadaan sopivaan ohjelmointiin yhdistämällä toimimaan tavoilla, jotka aiemmin ovat olleet vaikeita tai mahdottomia toteuttaa." (Digitaalisuuden vallankumousretoriikasta ks. Järvinen & Mäyrä 1999, 9.)

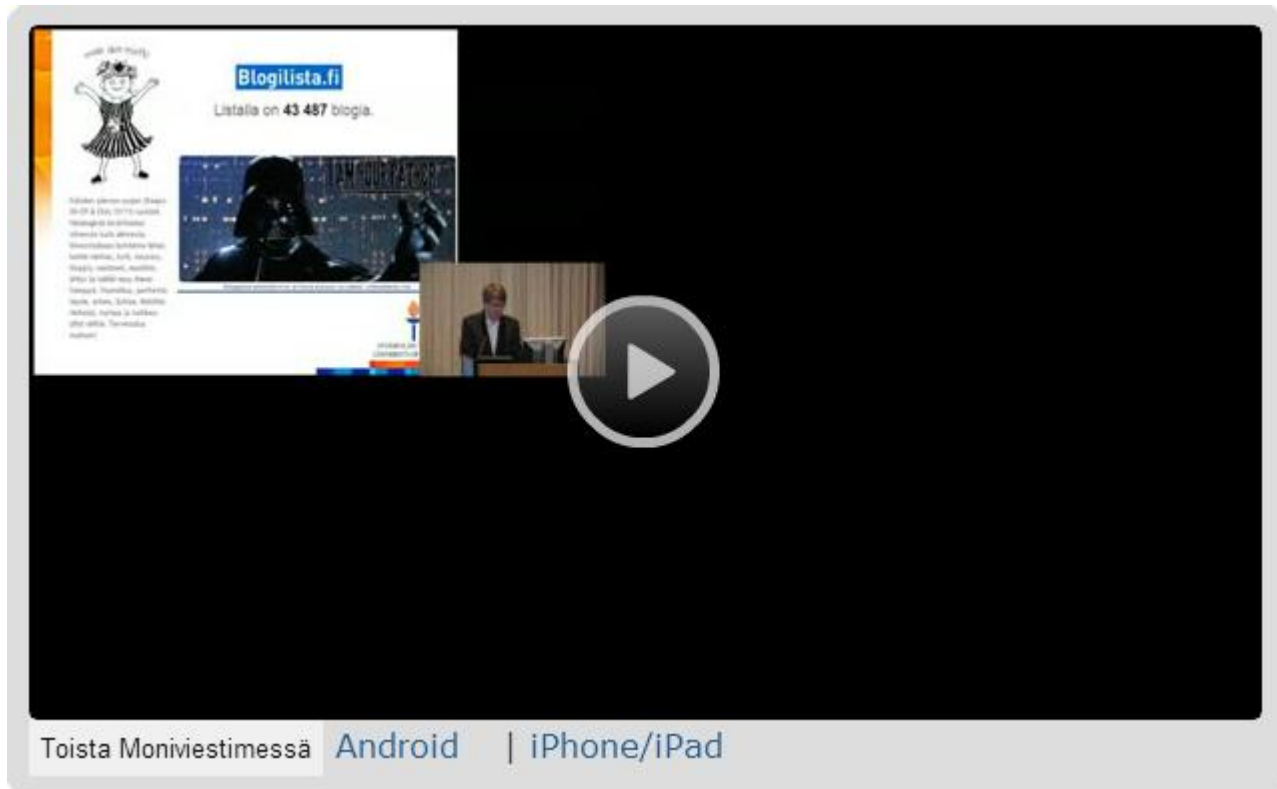
Raine Koskimaa (2007, 66–68) on jakanut digitaalisuuden seitsemään osa-alueeseen: bittien helppoon (!) siirrettävyyteen, muunneltavuuteen, helppoon (!) yhdisteltävyyteen, pieneen säilytystilan tarpeeseen, nopeaan ja tehokkaaseen käsittelyyn esimerkiksi hakutoimintojen avulla sekä näiden lähtökohtaisten vaivattomuuksien vastapainona ilmeneviin epästabiilisuuteen eli häviämiskäsitteeseen sekä riippuvuuteen energiaa vaativasta laitteistosta (riskeistä ks. myös esim. Doue 2011, erit. 119–124).

Sähköpostiläjän, jumittavien mobiililaitteiden ja temppuilevien tulostinten maailmassa ähisevä tutkija huomaakin aika nopeasti, ettei digitalisoituminen ole tuonut ihan kaikkea sitä vapautta ja helppoutta kuin mitä on lupailtu. Vapautuvan tilan ja ajan on täyttännyt aina joku muu, joku sellainen, jota ei ole haluttu. Saman havainnon ovat tehneet kaikki tutkijan aikalaiset. Saman ovat huomanneet myös aiemmat sukupolvet tajutessaan, etteivät vallankumouksellisuutta ja vapautta toivottavat laitemainokset ole olleet aivan synkronisoituna käyttäjän arkitodellisuuden kanssa – oli kyse sitten televisiovastaanottimesta, leipäkoneesta, mikroaaltouunista tai kotitietokoneesta.

Joka tapauksessa media ja teknologia ja niitä koskevien tieteiden kentät muuttuvat. Muodonmuutoksista toimivat esimerkkeinä institutionaaliset uudistukset. Niiden myötä Jyväskylässä digitaalisen kulttuurin professori on fuusioitunut nykykulttuurin professoriin 2011–2012. Aihetta käsittelee myös entinen digitaalisen kulttuurin professori ja nykyinen nykykulttuurin professori Raine



Koskimaa 9.5.2012 pitämässään juhlaluennossa ”Gutenbergin galaksista Internet-galaksiin - kulttuurintutkimus digitaalisessa maailmassa”:



Tampereen yliopistossa digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen professuurimääritelmä on hävinnyt ja korvautunut informaatiotutkimuksella ja interaktiivisella medialla (interaktiivisen median monitieteisen tutkimuksen määrittelystä ks. Mäyrä 2013). Tutkijat ja yliopistot eivät ole kuitenkaan jättämässä uppoavaa digilaivaa, koska ulkomailla on tapahtunut päinvastaista institutionaalista kehitystä. Bergenin yliopistossa Norjassa humanistinen informatiikka muutti nimensä digitaalseksi kulttuuriksi 2009 ja Blekingen teknillisessä korkeakoulussa Ruotsissa on digitaalisen kulttuurin ja kommunikaation koulutusohjelma – jota ollaan tosin tällä tietoa ajamassa alas.<sup>[29]</sup>

Euroopan ulkopuolella esimerkiksi Sydneyssä Australiassa on monitieteinen Digital Cultures - koulutusohjelma.<sup>[30]</sup> Muitakin digitaalisen median ja kulttuurin ohjelmia ja oppialoja löytyy.

Mutta Suomessa on jälleen vain yksi digitaalisen kulttuurin oppiaine, mikä on oire jonkinlaisesta tiedepoliittisesta ja kulttuurisesta käänteestä. Samantyyppisiä teemoja toki tutkitaan ja opetetaan muuallakin vaihtelevin painoituksin muun muassa mediatutkimuksen, mediakulttuurin, mediatieteiden, mediatuotannon ja viestintätieteiden nimillä sekä muun muassa pelitutkimus- ja pelituotanto-ohjelmissa. Eikä digitaalinen kulttuuri ainakaan toistaiseksi ole poistumassa muodista. Vaikka ilmiöt arkipäiväistyvät, niiden tutkiminen ja erilaisten teoreettis-metodologisten kehitelmien luominen on tärkeää.

Oppialan tarpeellisuutta pohtiessani vedän hihasta vielä post-(it)-lapun. Digitaaliseen kulttuuriin kuuluu tällä hetkellä toimintana yhä enemmän muistelua ja elementtien kierrätystä (ks. myös Parikka 2012). Yhtenä syynä on se, että monilla käyttäjillä alkaa olla jo useiden vuosikymmenten henkilökohtaisia digihistorioita pelien, tietokoneiden ja mobiililaitteiden parissa. Raine Koskimaa (2007, 71) on nähnyt aiempien medioiden sisältöjen kierrättämisen tietynlaisena McLuhanilaisena välivaiheena (uuden median sisältö ainakin alkuvaiheessa on aina vanha media, McLuhan 1969), joka vertautuu Jay David

Bolterin ja Richard Grusinin (2001) vaikutusvaltaiseen tulkintaan remediaatiosta, uuden ja vanhan yhdistymisestä (ks. myös Paasonen 2001). Minä väitän, että kyse ei ole lyhyestä välivaiheesta vaan pidempikestoisesta ja jatkuvasti muotoaan muuttavasta piirteestä.

Olemme siirtymässä jonkinlaiseen *jälki*digitaalisen kulttuurin vaiheeseen (ks. myös Suominen 2008), jossa jälki-sanalla on kaksi merkitystä.<sup>[31]</sup> Yhtäältä se viittaa kulttuurisen omaksumisen etenemiseen, kypsymiseen ja rutinoitumiseen. Toisaalta jälki viittaa siihen, että digitaalisuus ei enää näyttäytyä vallitsevassa diskurssissa pelkästään uutena, tulevana ja aineettomana, vaan sen materiaallinen, jatkuva ja pysyvä luonne on alkanut korostua. Digitaaliseen kulttuuriin liittyvät kysymykset muisteluartefakteista ja aineistojen tallettamisesta ja säilyttämisestä, roskista, jätteistä, käyttäjien ruumiillisuudesta, hybridisaatiosta. Kielellisen käänteiden jälkeisen tutkimuksen ja sosiaalisen konstruktionismin rinnalle on alkanut tulla yhä enemmän erilaisia aineelliseen kulttuuriin ja uusmateriaalisuuteen liittyviä tulkintoja, mikä on havaittavissa myös digitaalisen kulttuurin tutkimuksessa (Parikka 2012; Paasonen 2013). Digitaalista kulttuuria tarvitaan siis myös jälkidigitaalisen kulttuurin vaiheen ymmärtämiseen, selittämiseen, kriittiseen analyysiin sekä uudenlaisten toimintatapojen tuottamiseen.

## Kokeile ja leiki!

Digitaalinen kulttuuri voi tarkoittaa tiettyjen tutkimuskohteiden ja menetelmien lisäksi erityistä asennetta tieteeseen ja tutkimukseen. Uuden parissa työskentely on parhaimmillaan jatkuvaa ja innostavaa kokeilua ja leikkimistä – mikä muun muassa pelejä ja netti-ilmiöitä tutkivalle tieteenalalle sopii hyvin! Mark Deuze (2006) on määritellyt digitaaliselle kulttuurille kolme luonteenomaista piirrettä: osallistumisen (participation), uudelleenvälineistämisen (remediation, eri mediamuotojen ja sisältöjen yhdistäminen) sekä askartelemisen ja värkkäilemisen (bricolage). Jokainen niistä liittyy leikillisyyteen. Jussi Parikka (2012) kirjoittaa myös kokeilevuudesta ja kokeellisuudesta, joka leimaa digitaalista kulttuuria toimintana, digitaalista taidetta ja jonka pitäisi hänen mukaansa leimata myös tutkimusta.<sup>[32]</sup>

Tieteessä leikillisuus voi viitata moneen suuntaan. Se voi tarkoittaa käsitteellistä leikkiä, teoreettis-metodologista leikkiä ja toiminnan muotojen leikkiä. Annan leikistä lopuksi muutaman esimerkin, jotka liittyvät oppiaineessa viime vuosina tehtyyn tutkimukseen ja opetukseen.

Käsitteellistä ja osin teoreettis-metodologista leikkiä edustaa *triangulaatiomatriisi*. Se tarkoittaa tutkimusta koskevien menetelmien, teorioiden, aineistojen ja kysymysten yhdistämistä yhdeksi taulukoksi. Kun ensimmäiset gradut valmistuivat digitaalisesta kulttuurista 2005 lähtien ja ensimmäiset jatko-opiskelijat aloittivat, vaikutti siltä, että monessa tapauksessa opiskelijat yhdistivät tutkimuksissaan useita lähestymistapoja. Moista toimintaa oli totuttu nimittämään triangulaatioksi tai monipaikkaisuudeksi (ks. lisää Turtiainen 2012, 40–44), mutta jatko-opiskelijat pohtivat silti vielä sitä, millä tavalla moninäkökulmaisuuutta voisi hahmottaa paremmin.

Jatko-opiskelijaseminaarissa marraskuussa 2009 Reposaaressa Porissa ehdotin, että opiskelijat kokoaisivat eri lähestymistapansa yksinkertaisesti taulukoksi. Puoliksi leikilläni esitin, että he voisivat nimittää taulukkoa triangulaatiomatriisiksi, jos haluaisivat sille jonkinlaisen vielä tieteellisemmältä kuulostava kaiun. Ajatus triangulaatiomatriisista onkin sittemmin jäänyt elämään jatko-opiskelijoiden opinnäytteisiin, ja useampi on sitä käyttämässä (ks. esim. Turtiainen 2012, 40; Heljakka 2013). Puolileikillisestä heitosta seurasi kuitenkin myös se, että olen itsekin kehittänyt ajatusta triangulaatiosta ja triangulaatiomatriisista vakavasti otettavana oman tutkimustavan hahmottamisen työkaluna nimenomaan digitaaliselle kulttuurille ominaisena piirteenä (Suominen 2010a; 2010b; 2011).

Käsitteellistä leikkiä edustaa myös *retrovaatio*. Retrovaatio-käsite on hyvä esimerkki myös siinä suhteessa, että siinäkin näkyy yksi tieteellisen toiminnan ja leikillisyyden parhaista puolista, yhteistyö. Retrovaatio, johon on tosin silloin tällöin aiemminkin lyhyesti viitattu, on Anna Sivulan ja minun eteenpäin kehittämämme käsite, joka tarkoittaa menneisyyden ilmiön tai elementin kekseliästä kääntämistä uuteen käyttöön (Sivula 2012; Suominen & Sivula 2012).

Methodinen ja metodologinen leikki liittyvät sekä tutkimukseen että opetukseen. Käytännössä sitä tekevät kaikki tieteilijät, vaikka eivät sitä aina leikiksi tohdi nimetäkään. Omasta lähipiiristäni sitä edustavat useat työtovereideni ja ohjattavieni kokeilut, kuten Riikka Turtiaisen (2012, 55–58) aineistonkeruublogi sekä hänen ja Sari Östmanin yhdessä toteuttama Facebook-luennointi. Yhtä lailla sitä on Aalto-yliopistoon väitöskirjaansa tehneen Kati Heljakan tutkimusmenetelmä *autoetnografinen nukkekuvaaminen* (photoplay, autoplay, Heljakka 2013). Leikki ei ole tietenkään ainoastaan yhden oppiaineen toimintatapa vaan yleisempi tieteen tekemisen käytäntö.

Leikki voi koskea toiminnan muotoja ja julkaisemista. Olemme lanseeranneet muun muassa oman pelijulkaisusarjan, jonka ensimmäisenä julkaisuna ilmestyi 2012 nettikeskusteluja simuloiva kortti- ja lautapeli *Off Topic* (ks. <http://offtopicpeli.wordpress.com/>). Kokeellisen Rappio!-seminaarin (2011) antia on puolestaan koottu samannimiseen tieteellisen esittämisen konventioita rikkovaan julkaisuun (Turtiainen & Ösman (toim.) 2012).

Vaikka digitaalisen kulttuurin tutkija joutuu pysähtymään välillä määritelmiin, hän ei saa unohtaa leikkiä. Ei määrittelyjä tehdessään, ei tutkiessaan, ei opettaessaan, ei vakavalla naamalla eikä suupielellä virneessä. Sitä on digitaalinen kulttuuri. Tai ei ole. Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria.



Pikachu-pukuun sonnustautunut digitaalisen kulttuuri professori Kiotossa syksyllä 2011. Kuva Päivi Lahdelma.

## **Kiitokset**

Kiitän WiderScreen-lehden toimituskuntaa sekä anonyymiä arvioitsijaa kommenteista. Erityiskiitokset Anna Sivulalle ja Tanja Sihvoselle arvokkaista ja yksityiskohtaisista huomioista sekä parannusehdotuksista.



## Lähteet

Linkit tarkistettu 6.2.2013 ellei toisin mainita

### Arkistolähteet (Jaakko Suomisen arkisto)

Päivi Granön päiväämätön suunnitelma ”Digitaalisen kulttuurin opinnot”, luultavasti alkuvuodelta 2001

Päivi Granön sähköpostiviesti Jaakko Suomiselle 8.4.2013

Satakunta-hankkeen esittely Rauman OKL:ssä 7.3.2000, muistio 31.3.2000

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman henkilökunnan ensimmäinen palaveri, Reposaari, Pori, Jaakko Suomisen palaverimuistiinpanot 6.6.2001

### Nettivideot

*Digitaalinen kulttuuri?* Luotu 13.2.2012. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, Turun yliopisto, <http://www.youtube.com/watch?v=VxiXMJfP9go>.

*Auditorio-Pac-Man (2010)* Luotu 3.5.2013. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, Turun yliopisto, <http://www.youtube.com/watch?v=Ux8by86YqQo&feature=youtu.be>.

### Luennot

*Gutenbergin galaksista Internet-galaksiin - kulttuurintutkimus digitaalisessa maailmassa*, professori Raine Koskimaan juhlaluento 9.5.2012, Jyväskylän yliopisto, <https://m3.jyu.fi/jyumv/ohjelmat/hallinto/viestinta/juhlaluennot/juhlaluennot-9.5.2012/nykykulttuurintutkimuksen-professori-raine-koskimaa-gutenbergin-galaksista-internet-galaksiin-kulttuurintutkimus-digitaalisessa-maailmassa>

### Blogit

*Digitaalinen kulttuuri - Digital Culture*. Haettu Internet Archive -palvelusta 3.5.2013. <http://web.archive.org/web/20070827232533/http://digikulttuuri.wordpress.com/>

### Verkkosivut

*Digitaalisen kulttuurin esittelysivut* (30.11.2012). Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, Turun yliopisto, <http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/koulutusohjelma/oppiaineet/digi.html>

*Digital and Cyberculture Studies: Reading in the 21st Century*, <http://humanities.exeter.ac.uk/english/modules/EAS3218/>, haettu 5.4.2013

*Graafinen.com*, <http://www.graafinen.com/tietopankki/koulut-ja-koulutus/>, haettu 5.4.2013.

*Kandidatprogram i Digitala kulturer*. Institutionen för kulturvetenskaper, Lunds Universitet, <http://www.kultur.lu.se/utbildning/kandidatprogram-i-digitala-kulturer>.

*The University of Sydney, Digital Cultures*, [http://sydney.edu.au/arts/digital\\_cultures/](http://sydney.edu.au/arts/digital_cultures/)

*Välkommen till Digital kultur & kommunikation!* Digital kultur och kommunikation, Blekinge Tekniska Högskola, <http://www.bth.se/dsn/dkk.nsf/sidor/8b2f04cb88747c3bc12577c50049d31f?OpenDocument>.

## Pelit

*Off Topic* (2012) Digitaalisen kulttuurin pelijulkaisuja 1, Turun yliopisto: Pori.

## Piirtoheitinkalvot

*Digitaalinen kulttuuri tieteenalana ja toimintana*. Jaakko Suomisen Digitaalisen kulttuurin lehtoraatin opetusnäytteen piirtoheitinkalvo (2001).

## Kirjallisuus

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (Md.): Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen (2002). "Whose Convergence Is It Anyway? A soft strategy for re-inventing the future." Interaktiivinen tulevaisuus & ihminen -seminaari osana Mindtrek-kokonaisuutta. Tampere-talo 14.11.2002.

Bolter, Jay David & Richard Grusi (2001, alkup. 1999). *Remediation. Understanding New Media*. Fourth Printing. Cambridge (Mass.), London: MIT Press.

Bourdieu, Pierre (2004). *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Alkuteos *La Distinction, Critique Sociale du jugement*. Translated by Richard Nice. New York and London: Routledge.

Bruun, Henrik, Janne Hukkinen, Katri Huutoniemi & Julie Thompson Klein (2005). *Promoting Interdisciplinary Research. The Case of the Academy of Finland*. Publications of the Academy of Finland 8/05. Helsinki: Academy of Finland.

Caillois, Roger (2001). *Man, play and games*. Alkuteos *Les jeux et les hommes* (1958). Käännös Meyer Barash. Urbana (Ill.): University of Illinois Press.

Corneliussen, Hilde G. & Jill Walker Rettberg (2008). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*. Cambridge Massachusetts and London, England: MIT Press.

Deuze, Mark (2006). "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture." *The Information Society* 22(2), 63–75.

Doueihi, Milad (2011). *Digital Cultures*. Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press.

Fornäs, Johan (1999). "Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä." Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä, 29–50. Tampere: Vastapaino.

Gere, Charlie (2006). *Digitaalinen kulttuuri*. Alkuteos *Digital Culture* (2002). Suom. Raine Koskimaa, Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen ja Juha Wakonen. Turku: Faros/Eetos.

Foucault, Michel (2005). *Tiedon arkeologia*. Alkuteos *L'archéologie du savoir* (1969). Suom. Tapani Kilpeläinen. Tampere: Vastapaino.

Fransca, Gonzalo (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." Teoksessa *Video/Game/Theory Reader*, edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, 221–236. London: Routledge.

Goffman, Erving (1976). *Frame analysis. An Essay on the Organization of Experience*. 3. pr. Cambridge (MA) : Harvard University Press, 1976.

Grossberg, Lawrence (2007). "Onko kulttuurintutkimuksella tulevaisuuksia? Pitäisikö olla? (Tai mitä vikaa New Yorkissa?)" Teoksessa *Nyky aika Kulttuurintutkimuksessa*, toim. Erkki Vainikkala & Henna Mikkola, 303–350. Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 86. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Heinonen, Ulla (2008). *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 14. Pori: Turun yliopisto, <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/39380/diss2008heinonen.pdf>.

Heljakka, Katriina (2013). *Principles of adult play(fulness) – From Wow to Flow to Glow*. A PhD Dissertation for the School of Arts, Design and Architecture. Helsinki: Aalto University.

Hobsbawm, Eric 2000 (1983). "Introduction: Inventing Traditions." Teoksessa *The Invention of Tradition*, toim. Eric Hobsbawm and Terence Ranger, 1–14. Cambridge: Cambridge University Press.

Huizinga, Johan 1967 (1938). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineen määrittämiseksi*. Alkuteos *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Suom. Sirkka Salomaa. 2. p. Taskutieto 12. Porvoo, Helsinki: WSOY.

Häyrinen, Ari (2012). *Open Sourcing Digital Heritage: Digital Surrogates, Museums and Knowledge Management in the Age of Open Networks*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/40157>.

Immonen, Kari (2001). "Uusi kulttuurihistoria." Teoksessa *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*, toim. Kari Immonen ja Maarit Leskelä-Kärki, 11–25. Tietolipas 175. Helsinki: SKS.

Inkinen, Sam (2002). "The medium is the message? Eräitä huomioita mediakulttuurista ja sen tutkimuksesta." *Tiedotustutkimus* 25(2002), 67–80.

Inkinen, Sam (2012). "Väline on viesti? Huomioita viestinnän tutkimuksesta, uusista medioista ja aikalaishistoriasta." Teoksessa *Välineiden viesti: kun perinteinen ja uusi media kohtaavat. Juhlakirja professori Tarmo Malmbergin kunniaksi*, toim. Maria Eronen ja Simo Pieniniemi, 172–205. Vaasan yliopiston julkaisuja, tutkimuksia 300, viestintätieteet 2. Vaasa: Vaasan yliopisto, [http://old-www.uwasa.fi/materiaali/pdf/isbn\\_978-952-476-407-0.pdf](http://old-www.uwasa.fi/materiaali/pdf/isbn_978-952-476-407-0.pdf).

Johansson, Frans (2005). *Medici-ilmiö. Huippuoivalluksia alojen välimaastossa*. Helsinki: Talentum.

Juul, Jesper (2005). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass : MIT Press.

Järvinen, Aki (1999). *Hyperteoria – lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Järvinen, Aki & Ilkka Mäyrä (1999). "Kulttuuri muodonmuutosten ajalla." Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, toim. Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä, 7–26. Tampere: Vastapaino.

Kiikeri, Mika & Petri Ylikoski (2004). *Tiede tutkimuskohteena. Filosofinen johdatus tieteen tutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus.

Koskimaa, Raine (2002). "Digitaalinen kulttuuri." *Agricolan Tietosanommat* 1/2002, <http://agricola.utu.fi/julkaisut/tietosanommat/numero1-02/digikulttuuri.html> [Haettu 4.1.2013].

- Koskimaa, Raine (2007). Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet." Teoksessa *Nyky aika Kulttuurintutkimuksessa*, toim. Erkki Vainikkala & Henna Mikkola, 66–81. Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 86. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kuhn, Thomas S. (1994). *Tieteellisten vallankumousten rakenne*. Alkuteos *The Structure of Scientific Revolutions* (1962). Suomentanut Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Art House, 1994.
- Lakatos, Imre (1980). *Philosophical papers. 1, The methodology of scientific research programmes*. Toim. John Worrall and Gregory Currie. Cambridge : Cambridge University Press.
- Latour, Bruno (2005). *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-network-theory*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- McLuhan, Marshall (1969). *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Alkuteos *Understanding Media – The Extensions of Man* (1964). Suom. Antero Tiusanen. Toinen painos. Helsinki, Porvoo: WSOY.
- Mikkeli, Heikki (2012). "Tieteidenvälisen tutkimuksen luonne ja käsitteet." Teoksessa *Rahapelaaminen Suomessa*, toim. Pauliina Raento, 25–42. Helsinki: Gaudeamus.
- Multisilta, Jari, Anita Seppä & Jaakko Suominen (2007). "Uudet teknologiasovellukset uudenlaisten yhteisöjen perustana vai toisinpäin?" Teoksessa *Käyttäjäjyhteisöt ja tuotekonseptit. Tutkimuksia ihmiskeskeisyydestä ja visuaalisuudesta*, toim. Jari Multisilta, Anita Seppä ja Jaakko Suominen, 6–34. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori: Turun yliopisto.
- Mäenpää, Marjo (2013). *Co-Created Mobile Narratives*. Annales Universitatis Turkuensis, Ser. B 361. Turku: University of Turku.
- Mäkelä, Johanna (1995). "Pierre Bourdieu – erottautumisen teoreetikko." Teoksessa *Sosiologisen teorian nykysuuntauksia*, toim. Risto Heiskala, 243–269. Helsinki: Gaudeamus.
- Mäyrä, Frans (2013). "Monitieteisyys ja monimetodisuus pelien ja interaktiivisen verkkomedian tutkimuksessa." Teoksessa *Otteita verkosta – Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*, toim. Salla Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka, 305–326. Tampere: Vastapaino.
- Negroponte, Nicholas (1996). *Digitaalinen todellisuus*. Alkuteos *Being Digital* (1995). Suom. Petteri Bergius Helsinki: Otava.
- Nietzsche, Friedrich (1999). *Historian hyödyistä ja haitasta elämälle*. Alkuteos: *Vom Nutzen und Nachtheil der Historie für das Leben* (1874). Suom. Anssi Halmesvirta. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston kirjaston julkaisuyksikkö JULPU.
- Niiniluoto, Ilkka (2003). "Suomalaisen tutkimuksen suunnat." Teoksessa *Suomen tieteen vaiheet*, toim. Päiviö Tommila & Aura Korppi-Tommola, 145–161. Helsinki: Yliopistopaino Kustannus / Helsinki University Press ja Tieteellisten Seurain Valtuuskunta.
- Paasonen, Susanna (2001). "Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua: www-sivut kuvallisena esitysmuotona." Teoksessa *Mediatutkimus. Näkökulmia ja kartoituksia*, toim. Hannu Nieminen ja Jukka Sihvonen, 101–132. Taiteiden tutkimuksen laitos, mediatutkimus. Julkaisuja A 47. Turku: Turun yliopisto.
- Paasonen, Susanna (2013). "Ihmisiä, kuvia, tekstejä ja teknologioita." Teoksessa *Otteita verkosta – Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*, toim. Salla Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka, 34–48. Tampere: Vastapaino.



- Pannacker, William (2013). Stop Calling It "Digital Humanities" *The Chronicle of Higher Education* 18.2.2013. [http://chronicle.com/article/Stop-Calling-It-Digital/137325/?cid=wc&utm\\_source=wc&utm\\_medium=en](http://chronicle.com/article/Stop-Calling-It-Digital/137325/?cid=wc&utm_source=wc&utm_medium=en).
- Parikka, Jussi (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman (2009). *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus.
- Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Sewell, William H. Jr. (1999). "The Concept(s) of Culture." Teoksessa *Beyond the Cultural Turn. New Directions in the Study of Society and Culture*, toim. Victoria E. Bonnell and Lynn Hunt, 35–61. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Silver, David (2004). "Internet/Cyberculture/ Digital Culture/New Media/ Fill-in-the-Blank Studies." *New Media & Society*, February 2004 vol. 6 no. 1, 55–64.
- Silver, David (2006). "Introduction - Where Is Internet Studies." Teoksessa *Critical Cyberculture Studies*, toim. David Silver & Adrienne Massanari, 1–16. New York: New York University Press.
- Silver, David & Adrienne Massanari (toim.) (2006). *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press.
- Sinkkonen, Aliisa (2013). *Tehdään seminaariin ohjelmanumero - ei kun tehdäänkin oikea peli! : Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010-2011*. Digitaalisen kulttuurin julkaisematon pro gradu -tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Pori: Turun yliopisto.
- Sivula, Anna (2010). "Menetetyn järven jäljillä. Historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia." Teoksessa *Medeiasta pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?* Toim. Pertti Grönholm, Anna Sivula, 21–39. Historia Mirabilis 6. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys.
- Sivula, Anna (2012). "Historian esitys kytkee eletyt paikat ja esineet kulttuuriperinnöksi." *Historiallinen Aikakauskirja* 110(2012): 4, 423–435.
- Suominen, Jaakko (2008). Digitaalista kulttuuria tavoittamassa." Virkaanastujaisluento 3.12.2008, <http://digikulttuuri.wordpress.com/2009/01/05/digitaalista-kulttuuria-tavoittamassa/>.
- Suominen, Jaakko (2009). "Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun." Teoksessa *Matkalla*, toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko, 239–260. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 27. Pori: Turun yliopisto, <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>.
- Suominen, Jaakko (2010a). "Triangulaatio digitaalisen kulttuurin lähestymistapana." Kirjoitus *Koneen kokemu(s)* -blogissa 1.6.2010. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/06/01/triangulaatio-digitaalisen-kulttuurin-lahestymistapana/>.
- Suominen, Jaakko (2010b). "Triangulaatiomatriisi." Kirjoitus *Koneen kokemu(s)* -blogissa 30.8.2010. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/08/30/triangulaatiomatriisi/>.
- Suominen, Jaakko (2011). "Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen, 73–81. Tampere: Tampereen yliopisto, <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf>.

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (2010). ”Johdanto.” *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, i-iv Tampere: Tampereen yliopisto, <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-00.pdf>.

Suominen, Jaakko & Anna Sivula (2012). ”Retrovaatiot – ajatuksia teknologian historian hyödyllisyydestä.” *Tekniikan Waiheita* 30(2012): 4, 5–18. [http://www.ths.fi/Suominen-ja-Sivula\\_TW-4-2012.pdf](http://www.ths.fi/Suominen-ja-Sivula_TW-4-2012.pdf).

Tarkka, Minna, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.) (1996). *Johdatus uuteen mediaan*. Helsinki: Edita.

Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37. Pori: Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5>.

Turtiainen, Riikka & Sari Östman (toim.) (2012). *Rappio! Esseitä ”turhan” tutkimisesta*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut 34. Pori: Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5118-5>.

Ylä-Kotola, Mauri ja Mehdi Arai (2000). *Uusmediatieteen perusteet*. Helsinki : Edita.

Zielinski, Siegfried (2005). *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Translated by Gloria Custance. Cambridge, Mass: MIT Press.

## Viitteet

1. Digitaalisen kulttuurin oppiaine toimi vuosina 2001–2004 erillään kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen silloisen laitoksen muista oppiaineista Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitoksen kainalossa. Vuoden 2010 alusta kulttuurituotannon ja maisemantutkimus koulutusohjelma on toiminut osana Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitosta. Digitaalisen kulttuurin yhtenä keskeisenä kansainvälisenä lähtökohtana on ollut Digital Arts and Cultures -tutkimusalue 1990-luvun jälkipuoliskolta alkaen. Digitaalisesta kulttuurista ja taiteista kiinnostuneet tutkijat ja taitelijat ovat kokoontuneet DAC-konferensseihin vuodesta 1998 lähtien (toistaiseksi viimeisin konferenssi on järjestetty 2009), ja DACin piiristä on sittemmin erkaantunut pelitutkimus omaksi alueekseen. Tässä katsauksessa en kuitenkaan käsittele laajalti digitaalisen kulttuurin kansainvälistä viitekehystä. Suomessa digitaalinen kulttuuri lähti pitkälti liikkeelle Tampereen yliopiston taideaineiden laitoksen sekä myöhemmin hypermedialaboratorion piirissä. Nuoret tutkijat ja opiskelijat olivat kiinnostuneet muun muassa tietoverkkokulttuureista, sähkökirjallisuudesta, multimedialta ja tietokonepeleistä. Tampereen yliopistolla Ilkka (Frans) Mäyrä, Aki Järvinen ja kumppanit järjestivät 1998 luentosarjan *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, ja luentosarjan luentojen pohjalta Järvinen ja Mäyrä toimittivat 1999 ilmestyneen samannimisen oppikirjan. Tätä oli edeltänyt muun muassa digitaalisen kulttuurin lukupiiritoiminta. Turun yliopistossa puolestaan oli 1990-luvun puolivälistä lähtien syventävien opintojen ryhmä Tietoverkot historian tutkimuksen apuvälineinä. Tapio Onnelan vetämän ryhmän jäseniä yhdisti kiinnostunut nettiin sekä apuvälineenä että tutkimuskohteena laajemmassa teknologian kulttuurihistoriallisessa viitekehyksessä. [ [takaisin](#) ]

**2.** Aputieteen käsite on jäänyt mieleeni 1990-luvun alusta, kun kuuntelin Turun yliopiston historian laitoksen peruskurssiluentoja. Luennoitsijat määrittivät historian aputieteiksi ainakin genealogian eli sukututkimuksen ja heraldiikan eli vaakunaopin.[ [takaisin](#) ]

**3.** Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman opettajien ensimmäisessä yhteispalaverissa 6.6.2001 Reposaassa digitaalisen kulttuurin opintoja suunnitellut Päivi Granö kuvasi digitaalisen kulttuurin täysin uudeksi oppiaineeksi, jossa humanistinen perinne linkittyi digitaalisuuteen, luonnontieteisiin ja välinekeskeisyyteen (ks. myös Päivi Granön päiväämätön suunnitelma ”Digitaalisen kulttuurin opinnot”, luultavasti alkuvuodelta 2001). Digitaalisessa kulttuurissa yhdistyivät tiede, taide, taito ja tuote. Opettajien oli määrä pitkälti olla taidetaustaisia ja opiskelijoiden oli tarkoitus luoda oma taidekäsityksensä viitekehyksessä, jossa tiede ja traditio olisivat aina perustana, vaikka tuloksena olisi digitaalisia tuotteita. Opiskelun oli tarkoitus edetä perusopinnoissa ABA-menetelmällä, jossa A viittasi pakollisiin kursseihin ja B valinnaisiin. Aineopintojen kaava olisi ABAB. Tuolloin vielä suunnittelematta olleiden syventävien opintojen lähtökohtana oli alkukaavailujen mukaan pyrkimys taiteellis-tieteelliseen lopputyöhön ja syventävien opintojen olisi ollut määrä lähteä liikkeelle valinnaisista opinnoista. Digitaalisen kulttuurin opiskelijoiksi ajateltiin lukiosta valmistuneita uusia yliopisto-opiskelijoita. Sivuaineopiskelijoiksi ajateltiin taiteellisesti ja/tai teknologisesti suuntautuneita opettajankoulutuslaitoksen opiskelijoita. (Jaakko Suomisen palaverimuistiinpanot 6.6.2001.) Näitä sivuaineopiskelijoita olikin sitten jonkin verran parin ensimmäisen vuoden aikana.[ [takaisin](#) ]

**4.** Ammattikorkeakoulut, muun muassa Satakunnan ammattikorkeakoulu, ovat puhuneet opintoesittelyissään viestinnän moniosaaajista. Sloganin käyttö on hiipunut tällä vuosikymmenellä, mutta siihen voi törmätä edelleen: ”Medianomin (AMK) opinnot, joissa graafinen suunnittelu kuuluu merkittävänä osana viestinnän moniosaaajan -koulutukseen, löytyvät Satakunnan ja Tampereen ammattikorkeakouluista. Valmistumisen jälkeinen työnimeke on monessa tapauksessa graafinen suunnittelija.” (Graafinen.com (<http://www.graafinen.com/tietopankki/koulut-ja-koulutus/>), haettu 5.4.2013). Diakonia-ammattikorkeakoulun medianomin tutkinto jakautui 2000-luvun alussa pitkiin jaksoihin, joissa opiskelija keskittyi yksi kerrallaan radioviestintään, televisioviestintään ja verkkoviestintään.[ [takaisin](#) ]

**5.** Turun yliopiston oppiaineen tutkimuksen painoaloiksi on henkilökunta määritellyt pelikulttuurien tutkimuksen, verkkoyhteisöjen ja nyttemmin sosiaalisen median tutkimuksen sekä teknologian kulttuurisen muutoksen tutkimuksen (jota joku voisi nimittää kulttuurihistorialliseksi digiteknologiatutkimukseksi). Ensimmäisen kerran painoalat julkaistiin oppiaineen sittemmin kuopatussa blogissa. Blogin vanha versio löytyy Internet Archiven kautta, mutta sinne ei ole tallentunut tutkimusta käsitteleviä sivuja vuodelta 2007. Painoalamäärittely tehtiin paitsi oman toiminnan sisäiseen hahmottamiseen, myös mahdollisia rahoittajia ja yhteistyökumppaneita varten kertomaan oppiaineen tutkimusintresseistä (<http://web.archive.org/web/20070827232533/http://digikulttuuri.wordpress.com/>).[ [takaisin](#) ]

**6.** Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin professorina toimi aluksi Raine Koskimaa, joka siirtyi kesällä 2003 Jyväskylän yliopiston digitaalisen kulttuurin professoriksi. Digitaalisen kulttuurin oppiaineen toimintaa suunnittelivat vuosittuhannen vaihteessa Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitokselta Juha Vasama ja Päivi Granö, joka erityisesti keskittyi opintojen suunnitteluun (Päivi Granön sähköpostiviesti Jaakko Suomiselle 8.4.2013). Alun perin oppiaineen – tai ainakin jonkinlaisen sivuainekurssikonaisuuden – sisällöksi oli ajateltu tieto- ja viestintätekniikan käyttöä opetuksessa. Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitoksen kanssa oli tarkoitus tehdä yhteistyötä ”etenkin tietoverkkoja ja uusia viestintä- ja opetusteknologioita käsittelevien kurssien

suhteen.” (Satakunta-hankkeen esittely Rauman OKL:ssä 7.3.2000, muistio 31.3.2000.) Päivi Granön mukaan oppiaineen suunnittelu tapahtui nopeasti, ja keskeistä suunnittelussa oli sen varmistaminen, ettei lopputulos määrittäisi liian teknisesti. Oppiaineen nimen yksi välivaihe oli ”digitaalinen mediakulttuuri”. Opintosuunnitelmaan tuli paljon vaihtoehtoja ja valinnaisuutta aihepiirin moninaisuuden lisäksi myös siitä syystä, ettei suunnitteluvaiheessa ollut tietoa, miltä tieteenalalta digitaalisen kulttuurin professoriksi valittava henkilö tulisi. (Päivi Granön sähköpostiviesti Jaakko Suomiselle 8.4.2013.) Alkuvaiheissa oppiaineessa työskenteli ensin Digitaalisen kulttuurin kehityskeskus -hankkeen suunnittelijana ja myöhemmin projektitutkijana Ulla Heinonen (ent. Paunonen). Oppiaineen hankkeissa on ollut useita tutkijoita, mutta aluksi tutkijana työskennellyt Jussi Parikka toimi 2003 oppiaineen lehtorina Jaakko Suomisen siirryttyä hoitamaan Koskimaan jälkeen professuuria. Tammikuusta 2004 lähtien lehtoraattia hoiti Petri Saarikoski, joka sittemmin nimitettiin digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtoriksi alkuvuodesta 2010. Digitaalinen kulttuuri pääaineenaan 2005 syksyllä maisteriksi valmistunut Riikka Turtiainen on työskennellyt oppiaineessa ensin assistenttina, sitten projektitutkijana ja myöhemmin yliopisto-opettajana. Sari Östman on työskennellyt oppiaineessa assistentin sijaisena, projektitutkijana, tohtorikoulutettavana ja määräaikaisena yliopisto-opettajana. [[takaisin](#) ]

**7.** Eri nimityksiä luettelee muun muassa David Silver (2004) artikkelissaan (ks. myös Silver 2006). Lapin yliopiston mediatieteessä työskennelleet Mauri Ylä-Kotola ja Mehdi Arai julkaisivat 2000 teoksen nimeltä *Uusmediatieteen perusteet*. Ylä-Kotola ja Arai määrittivät uusmediatieteen tutkimuskohteen teoksen takakannessa seuraavasti: ”Uusmediatiede tutkii tietokoneperustaisia digitaalisen median luomia aistiympäristöjä, joita kutsutaan digitaaliseksi dataympäristöiksi.” Teos lähtee tarkastelemaan dataympäristöjä filosofis-kulttuurisesti sekä historian ja utopioiden kautta ja käsittelee paljolti myös kysymystä digitaalisesta kulttuurista. Oppikirja käsittelee myös käyttöliittymävuorovaikutusta psykologian kautta sekä dataympäristöä tekoelämän evolutionismin kautta. Se päättyy esittämään mallia suunnittelun suunnittelusta eli metadesignista. Erityisesti 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä ilmestyi puolestaan useita tieteellisiä teoksia, joiden otsikossa oli sana ”Cyberculture” tai ”Cyberculture Studies”, vaikka tutkimusalueeseen oli viitattu jo 1990-luvunkin aikana. Esimerkiksi David Silverin ja Adrienne Massanarin toimittama artikkelikokoelma *Critical Cyberculture Studies* (2006) luo monipuolisen katsauksen kyberkulttuuriksi kutsuttavaan tutkimusalueeseen, ja teoksen johdantoartikkelissa Silver laajentaa aiempaa katsaustaan kyberkulttuuritieteiden moninaisuuteen. Monet yliopistot ovat tarjonneet kyberkulttuurin opintokokonaisuuksia. Verkosta löytyy yhä tällä hetkellä mm. Exeterin yliopiston kuvaus 30 opintopisteen kokonaisuudesta ”Digital and Cyberculture Studies: Reading in the 21st Century” (<http://humanities.exeter.ac.uk/english/modules/EAS3218/> haettu 5.4.2013). [[takaisin](#) ]

**8.** Määrittelyjen tekemistä voi teoreettisesti peilata tässä suhteessa esimerkiksi Pierre Bourdieun kenttäteoriaan ja kentillä tarvittaviin symbolisiin ja taloudellisiin pääomiin. [[takaisin](#) ]

**9.** Ajatuksen erityyppisistä liittolaisista ja niiden hankinnan tärkeydestä voi kytkeä Bruno Latourin ja kumppanien toimijaverkkoteoriaan (esim. Latour 2005). Kun liittoutumista tarkastelee retrospektiivisesti, vaikuttaa siltä, että yksi keskeisimpiä tilanteita, joissa liittoutuminen näkyy, on tutkimushankehankemusten tekeminen. Täten liittosuhteita voi rekonstruoida myönteisiä – ja kielteisiä – rahoituspäätöksiä saaneiden hankkeiden materiaaleja tutkimalla. Suomen Akatemialle, Tekesille ja muille keskeisille rahoittajille tehdyistä tutkimushanke-ehdotuksissa toistuvat Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin kohdalla tietyt yhteistyötahot: Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön Advanced Multimedia Center -tutkimusryhmä, Taideteollisen korkeakoulun ja nytemmin Aalto-yliopiston Porin yksikkö, Tampereen yliopiston aikaisempi Hypermedialaboratorio eli nykyinen informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median yksikkö, Jyväskylän yliopiston digitaalinen kulttuuri,

joka on fuusioitunut nykykulttuurin tutkimukseen sekä Turun yliopiston kulttuurihistorian ja mediatutkimuksen oppiaineet. Tutkimushankeyhteistyö on perustunut pitkälti henkilösuhteisiin ja on saattanut katketa tai vaihtaa paikkaa henkilöiden siirtyessä toisiin työtehtäviin. Tutkimushankkeiden lisäksi yhteistyötä on rakenteellisesti vahvistettu tutkimusverkostojen ja tohtoriohjelmayhteistyön avulla (esim. digitaalisen kulttuurin pohjoismainen verkosto, populaarikulttuurin tohtoriohjelma sekä mukaan meneminen vakiintuneeseen viestinnän tohtoriohjelmaan). Yhteistyösuhteet muuttuvat koko ajan.[ [takaisin](#) ]

**10.** Aivan oma, laajemman pohdinnan vaativa kysymyksensä olisi digitaalisen kulttuurin suhde digital humanities -näkökulmaan, joka yhtäältä tuntuu olevan digitaalisen kulttuurin yläkäsite mutta toisaalta hieman erillinen, vielä teknisemmin suuntautunut tutkimus- ja opetusala. Digital humanities -tutkimus tuntuu käyvän samantapaisia keskusteluja kuin mitä olen edellä esitellyt digitaalisen kulttuurin roolina itsenäisenä tai avustavana tieteenalana. Digital humanities – jonka suomentaminen digitaalseksi humanismiksi tuntuu väkiväiseltä – pohjaa muun muassa humanistisen tietotekniikan (humanistic computing tai informatics) oppialaan ja on alkanut vakiinnuttaa asemaansa 2000-luvun kuluessa. Vaikka se rakentaa traditiota, digital humanities on edelleen sateenvarjokäsite, joka yhdistää erittäin kirjavia lähestymistapoja humanististen oppialojen kiinnostuksenkohteiden ja uuden teknologian suhteisiin. (Digital humanities -keskustelusta ks. esim. Pannapacker 18.2.2013.) [ [takaisin](#) ]

**11.** Erottautumisesta eri kulttuuristen kenttien strategiana ks. esim. Bourdieu 2000 (1979) (ks. myös Mäkelä 1995).[ [takaisin](#) ]

**12.** Vaikka viitattut määrittelyt ovat peräisin vuosituhanen vaihteesta, nähdäkseni digitaalisen kulttuurin tieteenalaperusteiden määrittely ei ole toistaiseksi merkittävästi muuttunut. David Silver (2006, 1–2) viittaa kyberkulttuuria ja nettitutkimusta käsittelevässä esittelyartikkelissaan Anne K. Beaubienin ja kumppanien 1982 esittämään ajatukseen tieteenalojen muovautumisen neljästä vaiheesta, joita ovat pioneerivaihe (Pioneering stage), tarkentamisvaihe (Elaboration stage), runsastumisen ja kasvun vaihe (Proliferation stage) sekä laitostumisen vaihe (Establishment stage). Näiden vaiheiden kautta joku tietty lähestymistapa rakentuu yksittäisten ja epämuodollisten verkostojen kautta vakiintuneeksi tieteenalaksi. Täytyy kuitenkin muistaa, että kehitys ei välttämättä pysähdy laitostumiseen, sillä lähestymistavat saattavat vielä sen jälkeen muuttaa muotoa ja syntyä ikään kuin uudelleen tai kuolla.[ [takaisin](#) ]

**13.** Vaikka osa digitaalisen kulttuurin graduista, väitöskirjoista ja muista opinnäytteistä voisi sopia myös mediatutkimuksen alaan tai toisinpäin, niin erojakin on. Oppiaineprofiilien ero näkyy muun muassa valmistuneiden opinnäytteiden listaa tutkimalla. Digitaalisen kulttuurin gradujen joukossa on sellaisia mediatutkimukselle epätyypillisiä töitä, jotka sisältävät sekä teoreettisen että soveltavan osion. Esimerkiksi Aliisa Sinkkosen pro gradu -tutkielmassa (2013), joka käsittelee pelisuunnittelua ja pelitestausten roolia suunnittelussa, työhön kuuluu kirjallisen osion lisäksi valmis julkaistu keskustelupalstoja simuloiva lauta- ja korttipeli Off Topic, jonka laatu on arvioitu osana gradua. Tällaisia niin kutsuttuja soveltavia pro graduja voi tehdä Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman kaikissa pääaineissa. Soveltavat gradut muistuttavat esimerkiksi taideteollisten tai suunnittelutieteellisten yliopistoalojen lopputöitä, mutta eroavat jonkin verran teoreettisen osan laajuudessa sekä soveltavien töiden tyyppien perusteella. Ammattikorkeakoulun soveltavista lopputöistä gradut eroavat puolestaan siinä, että gradujen kirjalliset osiot ovat yleensä laajempia, niissä on selkeä eksplikoitu tutkimuskysymys, johon työssä vastataan, sekä systemaattisempi tapa jaotella ja käyttää lähteitä. Mediatutkimuksen yliopistollisista opinnäytteistä puolestaan esimerkiksi sellaiset, jotka liittyvät puhtaasti elokuvatutkimukseen (pois lukien elokuvan ja uuden median suhde), journalismiin (pois lukien verkkjournalismi), puheviestintään (pois lukien esim.



verkkoviestinnän ja puheviestinnän suhde) tai lehdistöhistoriaan (pois lukien esim. lehdistön ja digitalisoitumisen suhde), eivät soveltuisi yleensä digitaalisen kulttuurin töiksi. [ [takaisin](#) ]

**14.** Heikki Mikkelin (2012) artikkeli tarjoaa hyödyllisen yleiskatsauksen monitieteisyyden, poikkitieteellisyyden ja tieteidenvälisyyden sekä muiden aihepiirin peruskäsitteiden suhteista (ks. myös Niiniluoto 2003). Artikkelissaan Mikkeli pohtii myös monitieteisyyden suhdetta rahapelitutkimuksen kenttään. Monitieteisyyden välttämättömyydestä digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen yhteydessä, ks. Mäyrä 2013, 305 ja passim. [ [takaisin](#) ]

**15.** Hilde Corneliusen ja Jill Walker Rettberg (2008) esittävät World of Warcraft -verkkopeliä (WoW) käsittelevän artikkelikokoelman johdannossa hyvän esimerkkikuvauksen digitaalisen kulttuurin ilmiön monitieteiseen tutkimukseen. Heidän toimittamansa teoksen kirjoittajia yhdistää kiinnostus WoWiin sekä pelaajina että tutkijoina. Heidä yhdistää – ja samalla erottaa – se, että heidän tieteenalataustansa ja tarkemmat kiinnostuksen kohteensa poikkeavat toisistaan, mikä on tyypillinen tilanne heidän mukaansa (emt., s. 3) esimerkiksi juuri pelitutkimukselle. He rakentavat johdannossa myös tutkimustraditiota viittaamalla tietokonepelien alkujuuriin, digipelitutkimuksen nuoruuteen ja siihen, että vaikka teos on yksi ensimmäisistä yksittäistä peliä käsittelevistä kokoelmista, mediatutkimuksessa ja kirjallisuustieteissä vastaavat yksittäisiin kanonisiin teoksiin liittyvät lukukirjat tai kriittiset analyysit ovat olleet tavanomaisia jo vuosikymmenien ajan. [ [takaisin](#) ]

**16.** Ilkka Niiniluodon (2003, 154–156) mukaan uudet tieteenalat syntyvät eriytyväällä, haarautumalla, ottamalla laiminlyötyjä aiheita tutkimuksen kohteeksi, uusien ilmiöiden synnyttyä ja tultua tutkimuksen kohteeksi, uusia metodeja omaksuttaessa vanhojen aiheiden tutkimukseen tai silloin, kun aiempaa taitoa aletaan tieteellistää. Digitaalinen kulttuuri liittyy nähdäkseni lähes kaikkiin edellä mainittuihin: se on tavallaan eriytynyt ja haarautunut useista humanistisista tieteistä sekä esimerkiksi kulttuurintutkimuksesta. Digitaalinen kulttuuri liittyy uusien mediateknologioiden, kuten tietokoneiden ja tietoverkkojen sekä niiden käyttösovellusten syntymiseen ja merkityksen kasvuun. Digitaalinen kulttuuri voi tarjota uusia metodeja, joilla tutkitaan vaikkapa vanhempia teknologiakulttuureita tai digitalisoitua vanhempaa materiaalia. Vaikka kyse on varsin tuoreesta ilmiöstä, esimerkiksi digitaalisen pelaamisen voi nähdä sellaisena aiemmin laiminlyötynä tutkimusaiheena, jota digitaalinen kulttuuri tutkii – onhan ensimmäisiä tietokonepelejä tehty jo viimeistään 1950-luvulla. Taitojen tieteellistymisestä on kyse silloin, kun tutkimuksen ja kehittämisen kohteena ovat vaikkapa verkkosisältöjen ja pelien suunnitteluun ja tuotantoon liittyvät kysymykset. [ [takaisin](#) ]

**17.** Tradition luominen viittaa koko ajan käynnissä prosessiin, jossa sekä tietoisesti että tiedostamatta tuotetaan tieteenalalle jatkuvuutta eri tavoin. Keksiminen on lyhytjännitteisempää ja keinotekoisempaa toimintaa. Pahimmassa tapauksessa keksiminen voi tarkoittaa sepittämistä tai täysin keinotekoisien yhteyksien rakentamista, mutta se ei ole tyypillistä tieteenalojen traditionmuokkaukselle. [ [takaisin](#) ]

**18.** Tämä voi muistuttaa tutkimuksissa monesti käytettävää aukonpaikkausargumenttia: aiemmasta tutkimuksesta huolimatta joku osa-alue tai ilmiö on jäänyt tutkimatta mutta se ikään kuin vaatii tutkimistaan, jotta joku aihepiiri saadaan käsiteltyä yhä täydellisemmin. Erottautuminen on tietenkin tieteellisen kirjoittamisen ja tieteen tekemisen peruskonventio, koska tieteellisen toiminnan ja tutkimuksen perusidea on nimenomaan uuden tiedon tuottaminen. Voidaan kysyä, voiko tiedettä oikeastaan edes olla olemassa ilman erottautumista. [ [takaisin](#) ]

**19.** Perinteisyys onkin taika(kiro)sana, jota tutkija käyttää ahkerasti, kun haluaa korostaa omaa edistyksellisyyttään suhteessa johonkin takapajuiseen – jota ei välttämättä ole oikeasti olemassa sellaisena, joksi tutkija sen kuvailee (Suominen, Koskimaa, Mäyrä & Sotamaa 2010, iii). [ [takaisin](#) ]



20. Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ensimmäinen väitöskirja oli Ulla Heinosen Sähköinen yhteisöllisyys, joka valmistui 2008. Oppiaineen kolmantena väitöskirjana valmistui keväällä 2013 Marjo Mäenpään tutkimus Co-Created Mobile Narratives. Jyväskylän yliopistossa digitaalisessa kulttuurissa ovat väitelleet Markku Eskelinen (Travels in Cybertextuality – The Challenge of Ergodic Literature and Ludology to Literary Theory, 2009), Giovanna Di Rosario (Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment, 2011) sekä Ari Häyrinen (Open sourcing digital heritage: digital surrogates, museums and knowledge management in the age of open networks, 2012). [ [takaisin](#) ]

21. Teoksen suomentamisen voi nähdä osana traditionluomisoperaatiota. [ [takaisin](#) ]

22. Digitaalisen kulttuurin tutkimus eroaa nykykulttuurin tutkimuksesta siinä, että digitaalinen kulttuuri lähestyy nykykulttuuria tietystä teknologisesta positiosta. Toisaalta nähdäkseni digitaalisessa kulttuurissa voidaan tutkia myös ilmiöitä, joita ei ainakaan suppean määritelmän mukaan voi ajatella nykykulttuurina, esimerkiksi silloin kuin tutkitaan vaikkapa 1800-luvun tieto- ja viestintäteknologisia ilmiöitä. [ [takaisin](#) ]

23. Digitaalisessa kulttuurissa voidaan tutkia ei-digitaalisia ilmiöitä silloin kuin niitä tarkastellaan nimenomaan suhteessa digitaalisuuteen. Tämä voi tarkoittaa muun muassa ei-käyttäjyyden ja teknologian käytöstä kieltäytymisen tutkimusta, lautapelaamisen tutkimusta hyödyntämällä myös digipelaamisen kysymyksenasetteluja ja tutkimustuloksia, teknologian kulttuurihistorian tutkimusta tai digitaalisten elementtien tietoista riisumista esimerkiksi pelien yhteydessä eräänlaisena metodologisena kokeiluna. [ [takaisin](#) ]

24. Tieteenalan (paradigman) perustana toimivat Kuhnin (1994 (1962)) mukaan jaetut näkemykset siitä, mitkä tutkimusongelmat ovat tärkeitä ja olennaisia, millä välineillä ongelmat ratkaistaan, millä kriteereillä arvioidaan ratkaisuehdotusten oikeellisuutta, konventiot ja foorumit tutkimustulosten esittämistä ja kommunikaatiota varten sekä rajattu kohdeyleisö. Paradigmaan sitoutuneet tieteen tekijät uskovat sen käyttökelpoisuuteen, ja ns. normaalitieteen vaihe mahdollistaa erikoistumisen tutkimustyössä sekä edellisten osa-alueiden kehittämisen. Opiskelija oppii hallitsemaan tutkimusalan mm. oppikirjojen malliesimerkkien ja harjoitustehtävien avulla, ei sääntöjä ulkoa opettelemalla. Yhteinen paradigma toimii tieteenalamatriisina, jossa paradigman sisällä olevilla on yhteinen koulutus ja tieteellinen tausta, yhteiset taustaoletukset maailman olemuksesta ja sitä koskevista mielekkäistä kysymyksistä sekä erityisalan tavoitteita ja arviointikriteerejä koskevat yhteiset arvot. Kuhnin mukaan *esiparadigmaattisessa vaiheessa* ei ole jaettuja kriteerejä tutkimusongelmien ratkaisemiseen eikä yhteisiä standardeja tai institutionaalisia puitteita. Tutkimusta tekevät yksittäiset tutkijat tai pienet koulukunnat, ja keskustelu junnaa lähtökohtien pohdinnassa kumuloitumatta eli kerrostumatta ja vahvistamatta olemassa olevaa tietämystä. Myös tutkimuksen yleisö on hajanainen ja epäyhtenäinen. Esiparadigmaattisen ja *normaalitieteen* vaiheiden lisäksi Kuhn kirjoittaa myös *tieteellisen kriisin vaiheesta*, joka alkaa, kun paradigmojen sisään syntyy itsepintaisia ongelmia, kasautuvia anomalioita, joita paradigman välinein ei pystytä selvittämään. Tällöin syntyy vaihtoehtoisia tulkintoja ja eri koulukuntia, ja osa pitää kiinni vanhasta paradigmasta osan etsiessä uusia ratkaisuja. Kriisi jatkuu, kunnes löydetään uusi paradigma, joka pystyy säilyttämään suuren osa edeltäjänsä ongelmanratkaisukyvyistä, vaikka ei olekaan yhteismitallinen edeltäjänsä kanssa. Kiikerin ja Ylikosken (2004, 65–69) mukaan Kuhnin paradigmatheoriaa kohtaan on esitetty monipuolista kritiikkiä. Näyttääkin esimerkiksi siltä, että edellisten kriteerien perusteella useat humanistiset tieteet – joukossa myös digitaalinen kulttuuri – vaikuttavat olevan jatkuvassa esiparadigmaattisessa vaiheessa pääsemättä oikeastaan koskaan normaalitieteen vaiheeseen. [ [takaisin](#) ]

- 25.** Jos digitaalisen kulttuurin oppiainetta rakentamaan olisi lähtenyt jonkun toiseen tieteenalan, esimerkiksi kirjallisuustieteen edustajia, lopputulos olisi saattanut olla aivan erilainen, eikä historiaorientaatio välttämättä olisi ollenkaan yhtä voimakas ja tutkimuksen teoreettis-metodologinen viitekehys olisi saattanut olla toinen.[ [takaisin](#) ]
- 26.** Aki Järvinen (1999, 11) määritteli teoksessaan *Hyperteoria* digitaalisen kulttuurin tietokone- ja tietoverkkokulttuureja yhdistäväksi kattokäsitteeksi (ks. myös Inkinen 2012, 190). Järvisen tuolloiset hypertekstipohdinnat olivat voimakkaasti sidoksissa 1990-luvun ns. uutta mediateoriaa koskevaan keskusteluun sekä kulttuurintutkimuksen audiovisuaalista mediakulttuuria ja populaarikulttuuria koskeviin määritelmiin.[ [takaisin](#) ]
- 27.** Kulttuurin erilaisista kategorisointitavoista ks. myös Sewell 1999.[ [takaisin](#) ]
- 28.** Teos oli ensimmäinen suomalainen digitaalista kulttuuria tällä sanaparilla määriteltyt artikkelikokoelma ja perusoppikirja. Sitä ennen oli tosin ilmestynyt mm. Minna Tarkan, Kari A. Hintikan ja Asko Mäkelän toimittama teos *Johdatus uuteen mediaan* (1996) sekä monia muita median muutosta käsitteleviä teoksia.[ [takaisin](#) ]
- 29.** Maaliskuussa 2013 Blekingen teknillinen korkeakoulu ilmoitti lopettavansa käytännössä kaiken humanistisen koulutuksen, mukaan lukien digitaalisen kulttuurin koulutusohjelman. Toisaalta Ruotsissa muun muassa Lundin yliopisto on koonnut aiempaa verkkotutkimustaan digitaalisen kulttuurin nimikkeen alle. Lund mainostaa ”digitaalisten kulttuurien” kandidaattiohjelmansa seuraavasti: ”Vår kultur och vårt vardagsliv har blivit digitalt. Det kräver nya färdigheter, ny kunskap och nya redskap. Det kräver en ny generation humanister.”( <http://www.kultur.lu.se/utbildning/kandidatprogram-i-digitala-kulturer>) (Blekingen koulutusohjelmasta ks. <http://www.bth.se/dsn/dkk.nsf/sidor/026171512a4f7bebc12576420041f609!OpenDocument>).[ [takaisin](#) ]
- 30.** Sydneyn koulutusohjelmasta löytyy tietoa esim. osoitteesta [http://sydney.edu.au/arts/digital\\_cultures/](http://sydney.edu.au/arts/digital_cultures/). [ [takaisin](#) ]
- 31.** Anglosaksisessa keskustelussa käsite postdigital näyttää viittaavan erityisesti sellaiseen tutkimukseen ja taiteeseen, joka on alkanut uudestaan korostaa esimerkiksi inhimillisyyttä teknologian sijaan sekä teknologian inhimillistymistä sekä teknologian inhimillisiä vaikutuksia muun muassa tarkastelemalla ”digitaalista vallankumousta” retrospektiivisesti. Postdigital ei tarkoita digitalisoitumisen loppumista vaan sen ja sitä koskevan huomion muodonmuutosta.[ [takaisin](#) ]
- 32.** Kokeilevuus on nähdäkseni yksi leikin muoto, jos kyse ei ole täysin systemaattisesta koeasetelman rakentamisesta. Kokeilu tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että lopputulos jätetään avoimeksi ja valmistaudutaan yllätyksiin.[ [takaisin](#) ]