

Jari Multisilta, Marjo Mäenpää ja Jaakko Suominen (toim.):

YHDESSÄ JA LIIKKEELLÄ

Mobiili sosiaalinen media

YHDESSÄ JA LIIKKEELLÄ

Jari Multisilta, Marjo Mäenpää ja Jaakko Suominen (toim.):

YHDESSÄ JA LIIKKEELLÄ MOBIILI SOSIAALINEN MEDIA

CAT – Culture, Art and Technology Network
Aalto-yliopisto, Porin taiteen ja median laitos
Tampereen teknillinen yliopisto, Porin yksikkö
Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maiseman-
tutkimuksen koulutusohjelma

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Julkaisu n:o 21

ISBN 978-951-29-4293-0 painettu

ISBN 978-951-29-4294-7 verkko

ISSN 1799-0564

<http://cat-pori.blogspot.com/>

Aalto-yliopisto

Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja C 10

ISSN 0786-1915

Tampereen teknillinen yliopisto. Porin yksikkö. Julkaisu 14

Tampere University of Technology. Pori. Publication 14

ISSN 1795-2166

Turun yliopisto. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen
koulutusohjelman julkaisuja 21

ISSN 1799-0564

© Kirjoittajat, 2010

Taitto ja kannen suunnittelu: Anna Bergman

Painopaikka: Juvenes Print, Tampere 2010.

Jari Multisilta, Marjo Mäenpää ja Jaakko Suominen (toim.):
Yhdessä ja liikkeellä – Mobiili sosiaalinen media

Sisällys

Johdanto

Jari Multisilta, Marjo Mäenpää ja Jaakko Suominen:
Mitä on mobiili sosiaalinen media? 7

Marjo Mäenpää:
Mobiilivideon poetiikka –
kuinka kännykkävideoilla rakennetaan tarinoita 21

Sari Östman:
Kun tutkijakokelas käyttäjätestauksen muistitiedoksi muutti –
Pori Jazz 2008 mobiilivideokokeilujen rekonstruointia 39

Riikka Kiljunen & Saija Mustaniemi:
Visuaalisen juonellistaminen –
ajatuksia kerronnan ja kuvan suhteesta 59

Arttu Perttula ja Marko Suominen:
Internetin videojakopalvelut – älypuhelin päätelaitteena 73

Anna Haverinen:
Kameran edessä vai takana – tapaustutkimus
festivaalihenkilökunnan sitoutumisesta
mobiilivideointiin 2009 91

Antti Koivisto:
Automaattiset tagiehdotukset mobiilivideoille 115

Anna Haverinen:
Aurinkoa, hengailua ja fiilistelyä – tunnelmointia
jazz-festivaaleilta mobiilivideoiden välityksellä 2009 135

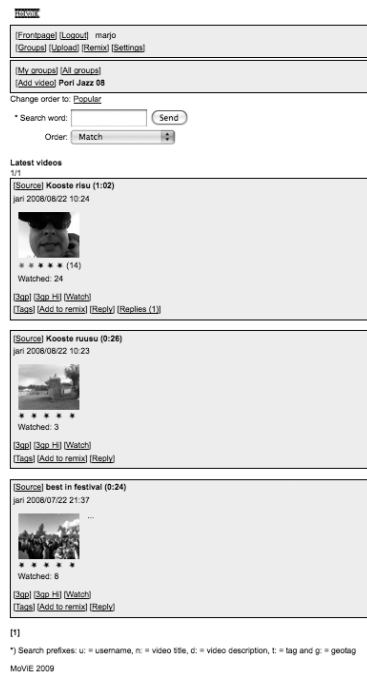
Pirita Poikselkä:
Liikkuvat sosiaalisen median palvelut 147

Kirjoittajat 162

Johdanto

Jari Multisilta – Marjo Mäenpää –
Jaakko Suominen

MITÄ ON MOBIILI SOSIAALINEN MEDIA?



The screenshot shows a search results page for a social media platform. At the top, there are navigation links: [Frontpage] [Logout] [marjo] [Groups] [Upload] [Remix] [Settings]. Below this, there's a search bar with the text "My account" and "Add video" and "Add video" and "Peri Jazz 08". There's a "Change order to: Popular" dropdown and a search field with "Search word:" and a "Send" button. Below the search bar, there's an "Order:" dropdown set to "Match".

The main content area is titled "Latest videos" and shows a list of three video entries:

- [Source] Kooste riisu (1:02)**
jan 2008/08/22 10:24
[Image]
***** (14)
Watched: 24
[Tag] [Tag list] [Watch]
[Image] [Add to remix] [Reply] [Resolves (1)]
- [Source] Kooste riisu (0:26)**
jan 2008/08/22 10:23
[Image]

Watched: 3
[Tag] [Tag list] [Watch]
[Image] [Add to remix] [Reply]
- [Source] beat in festival (0:24)**
jan 2008/07/22 21:37
[Image]

Watched: 9
[Tag] [Tag list] [Watch]
[Image] [Add to remix] [Reply]

At the bottom, there's a footnote: [1] *) Search prefixes: u = username, n = video title, d = video description, t = tag and g = geotag. Below that, it says "MOVIE 2009".

Suomalaisista netinkäyttäjistä lähes jokainen on tietäen tai tietämättään käyttänyt sosiaalista mediaa. Nekin, jotka eivät ole sosiaalista mediaa käyttäneet, eivät luultavasti ole voineet välttyä kuulemasta siitä. Käsitteellä "sosiaalinen media" viitataan yleensä verkkopalveluihin, joiden toiminta perustuu käyttäjien ja käyttäjäyhteisöjen aktiiviseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen sekä monipuoliseen sisällön jakamiseen (sosiaalisen median perusteellisen käsiteanalyysin on tehnyt Erkkola 2008). Verkko-kiestintätutkija Janne Matikainen (2009) pitää keskeisenä sosiaalisen median piirteinä sisällöntuotannon jakautumista käyttäjäkeskeisesti aikaisemman keskitetyn hierarkkisen järjestelmän sijaan. Sosiaalisen

median palveluntarjoajan roolina on ylläpitää toimivaa infrastruktuuria, ei tuottaa varsinaista sisältöä. Julkisuudessa sosiaalista mediaa koskeva puhe on kasvanut vuodesta 2006 alkaen. Siihen sekoittuu sukulaiskäsitteitä, kuten Web 2.0 (O'Reilly 2005; Multisilta 2007), sosiaalinen verkko (Majava 2006) sekä vertaismedia tai yhteisömedia (Sirkkunen 2006. Ks. myös Matikainen 2009).

Kaikilla on omia erityisiä sävyjään, vaikka ne kaikki viittaavat käyttäjälähtöiseen ja sosiaaliseen mediatuotantoon.

Tyypillisesti arjen käyttäjäkokemuksissa ja julkisessa puheessa sosiaalinen media ankkuroituu verkon suosikkipalveluihin, kuten tällä hetkellä Wikipediaan, YouTubeen, Facebookiin, Twitteriin ja niissä tapahtuvaan toimintaan. Koska palvelut ja niiden toimintalogiikat muuttuvat koko ajan, sosiaalinen media ei muodosta yhtenäistä aluetta. Pikemminkin kyse on mediapuurosta, jossa palvelut, tekniikat, toimijat, diskurssit ja yksittäiset käyttäjäkokemukset sekoittuvat. Ja vaikka sosiaalinen media on muodostunut muotikäsitteeksi viimeisen neljän vuoden aikana, ei voida väittää, että kyse olisi täysin murroksellisesta ja uudesta toimintatavasta. Olisi naiivia väittää, että sosiaalinen media olisi korvannut jonkun ”perinteisen median” tai epäsosiaalisen median tai mullistanut täysin verkkopalvelujen luonnetta. Sosiaalinen media -puhe on kiihtynyt hypediskurssiksi, jossa vähemmän muodikkaat tietoverkkojen ja tietoyhteiskunnan tapaiset käsitteet on korvattu sosiaalisella medialla, Web 2.0:lla ja vastaavilla käsitteillä. Takavasemmalle on jätetty sellaiset ”vanhat” lempilapset, kuten multimedia, uusmedia, virtuaalitodellisuus, virtuaaliyhteisöllisyys ja vuorovaikutteisuus, jotka liittyvät kiinteästi samaan ilmiöön, aktiiviseen sisällöntuotantoon, jossa käyttäjillä on aikaisempaa merkittävämpi rooli ja joka on yhteydessä digitaalisen teknologian kehitykseen.

Tutkijat ovat pyrkinet erittelemään sosiaalisen median luokkia. Katri Lietsala ja Esa Sirkkunen (2008) ovat määritelleet sosiaalisen median lajikarttaa seuraavasti: Sosiaalinen media jakaantuu sisällöntuotantoon ja julkaisemiseen (blogit, podcastit jne.), sisällönjakopalveluihin (mm. Flickr, YouTube, Vimeo, Ning, ResearchGATE), sosiaalisiin verkostopalveluihin (Plaxo, LinkedIn, Facebook, Twitter), yhteisötuotantoihin (Wikipedia), virtuaalimaailmoihin (Habbo, SecondLife) ja lisiin (SlideShare, Doodle). Muitakin mahdollisia jaotteluja on olemassa.

Nähdäksemme sosiaalisen median buumiin liittyy myös se, että suosikkipalvelut syövät ja sulauttavat aiempia erillisiä verkko-toimintoja toisiinsa. Tämä voi tarkoittaa verkkoyhtiöiden fuusioita (esim. Googlen YouTube-osto 2006), mutta ennen kaikkea se näkyy Suomessa Facebookin käytön muutoksessa. Toistaiseksi palvelu on nauttinut kierteenomaisesta käyttäjämäärän lisääntymisestä, mikä selittyy statuspäivitysten yksinkertaisesta voimasta. Suosio johtuu myös siitä, että Facebookin kautta voi lähettää

sähköposteja, vaihtaa pikaviestejä, linkittää muiden palvelujen videoita, uutisia ja kuvia, tehdä testejä, pelata pelejä, mainostaa, viestii tapahtumista sekä tykätä haluamiensa kohteita. Facebook on netti netin sisällä. Se on sellainen netti, joka toimii yhdellä salasanaalla ja yhdellä käyttöliittymällä.

Lietsala ja Sirkkunen listaavat tutkimusraportissaan useita tekijöitä, jotka ovat sosiaalisen median tiettyjen palvelujen suosion takana. Kaikki tekijät sopivat myös Facebookiin. Ensinnäkin palvelussa täytyy olla paikka tai tila sisällön jakamiseen, ja osallistujat itse luovat, jakavat tai kehittävät tilassa kaiken tai melkein kaiken sisällön. Palvelu perustuu sosiaaliseen vuorovaikutukseen, ja palveluun ja palvelusta on mahdollista linkittää muuta sisältöä. Sen on siis oltava yhteensopiva muun verkkosfäärin kanssa. Aktiivisten jäsenten on myös pystyttävä luomaan omia profiilisivujaan, joita he voivat muokata tarpeidensa mukaisiksi.

Välttämättömien ominaisuuksien lisäksi Lietsala ja Sirkkunen listaavat myös tyypillisiä suosiotekijöitä. Palvelun on tunnettava yhteisöltä, mikä takaa sen, että ihmiset tuottavat sinne sisältöä ilmaiseksi ja vapaasti. Sisältöä on voitava *tagata*, eli varustaa asi-asanoilla tai tunnuksilla. Sisältöä on voitava välittää palveluun ja sieltä eteenpäin myös lyhennelminä eli *feedeinä* (feeds). Olennaista myös on, että palvelua kehitetään koko ajan.

Kun puhutaan *mobiilista* sosiaalisesta mediasta, kyse ei ole pelkästään siitä, että sosiaalisen median palveluihin on pääsy kännyköillä, miniläppäreillä ja muilla jatkuvasti yleistyvillä kannettavilla päätelaitteilla. Mobiilisuus, joka voi tarkoittaa liikuttavuutta tai jossain tapauksissa jopa teknologian puuttavuutta, aiheuttaa erityisvaatimuksia. Jari Multisilta (2007, 272) on todennut, että ”mobiilikäyttäjällä” on erilaiset tiedontarpeet kuin vaikkapa kotona tai koulussa olevalla käyttäjällä. Pienikokoiset mobiilit ja langattomat päätelaitteet asettavat vaatimuksia informaation esittämiselle, synkronisoimiselle ja lataamiselle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että mobiili sosiaalinen media olisi ainoastaan köyhän miehen ja naisen tiristetty painos mediakokemukseltaan rikkaamasta kiinteän verkon sosiaalisesta mediasta. Tilanne voi olla jopa päinvastainen – ajatellaan mobiilia kokemusta sitten liikkeellä olemisena tai teknologian jatkuvasti mukana kantamisena tai mahdollisuutena nopeaan reagointiin ja impulsiiviseen käyttöön, riippumattomana ajasta ja paikasta.

Paradoksaalista kyllä, ”paikaton” mobiilisuus tekee esimerkiksi sosiaalisesta mediasta entistä paikkatietoisempää, ja palvelujen

kautta jaettavaan sisältöön voidaan puoliautomaattisesti tai automaattisesti lisätä tietoja esimerkiksi sisällön, kuten kuvien tai videoiden sijainnista, säätilasta, kuvausolosuhteista tai päätelaitteen asennosta.

Ilpo Koskinen, Esko Kurvinen ja Turo-Kimmo Lehtonen (2001, 36–37), jotka tutkivat noin vuosikymmen sitten kännykkäkuvien käyttöä, sovelsivat Georg Simmelin seurallisuuden käsitettä. Suomalaiset tutkijat näkivät kännykkäkuvien jakamisen ja kommentoimisen, joka heidän tutkimuksessaan tapahtui toisilleen tuttujen käyttäjäporukoiden keskinäisessä viestinnässä, *kuvaseurallisuutena*. Simmel määritteli seurallisuuden vastavuoroisuuteen perustuvaksi ihmisten väliseksi yhteydenpidoksi. Siinä missä Simmel korosti 1900-luvun alussa puheen ja jutustelun merkitystä seurallisuudessa, Koskinen ja kumppanit tutkivat mobiileihin kuvaviesteihin perustuvaa samantyyppistä kommunikaatiota.

Seurallisuuden käsite soveltuu myös sosiaalisen median toiminnan määrittelyyn. Sosiaalisessa mediassa keskeistä on useimmiten positiivinen, toisia tukeva ja usein leikillisiä ja humoristisia piirteitä saava sisällöllinen leikittely (ks. myös Saarikoski – Suominen – Turtiainen – Östman 2009; Östman 2010). *Mediaseurallisuus* kuvaa mielestämme sosiaalisen median toiminnan luonnetta paremmin kuin monen tutkijan viljelemät ajatukset uusista verkostoitumispalveluista virtuaalisen narsismin ja itsensä brändäämisen näyttämöinä (Hearn 2008; Tong et al. 2008).

Mobile Social Media -hankkeen tausta ja tavoite

Mobile Social Media -projektin (MSM) lähtökohtana on ollut Jari Multisillan Tekesin valmistelurahoituksen mahdollistama vierailu Stanfordin yliopistossa 2007. Yhdessä Stanfordin yliopiston H-STAR Instituutin (hstar.stanford.edu) tutkijoiden kanssa tunnistettiin nouseva tutkimusalue, sosiaalisen median sovellusten käyttäminen mobiililaitteilla ja erityisesti videon hyödyntäminen sosiaalisen median palveluissa. Stanfordin yliopistossa oli aiemmin kehitetty Diver-ohjelmisto, joka mahdollistaa videodatan analyysin ja uudelleen editoinnin eli *remiksaukset*. Ajatusta kehitettiin sosiaalisen median suuntaan, ja näin syntyi hahmotelma MoViE-palvelusta.

MoViE on sosiaalisen median palvelu, jossa käyttäjät voivat rakentaa yhteisöllisesti tuotetuista videoleikkeistä tarinoita yhdistelemällä omia ja muiden kuvaamia videoleikkeitä. Jari Multisilta

ja Marjo Mäenpää kokeilivat palvelua ensin eräänlaisella "taju-
nanvirtatekniikalla" kuvaamalla vastauksia toisen kuvaamiin
videoihin. Tavoitteena oli tutkia tarinallisuuden reunaehjoja:
voidaanko automaattisesti tuottaa mielekkäitä tarinoita tällä ta-
valla synnytetystä videoaineistosta (Multisilta & Mäenpää 2008a;
2008b)? Hanke käynnistyi elokuussa 2008 Stanfordin yliopistossa
pidetyssä Social Mobile Media -workshopissa. Lisäksi hankkee-
seen liittyi DI Arttu Perttulan kuuden kuukauden tutkijavierailu
FX Palo Alto Laboratory Inc. yritykseen Kaliforniaan. Syyskuussa
2009 hankkeen puitteissa järjestettiin Sharing Experiences with
Social Mobile Media workshop MobileHCI 2009 -konferenssin
yhteydessä.

Hankkeen tavoitteena oli tutkia, millaiset tekijät tukevat mo-
biilin sosiaalisen median käyttöä ja miten mobiilia sosiaalista
mediaa hyödynnetään. Lisäksi hankkeen tavoitteena oli selvit-
tää, millaisia teknologioita haasteita mobiilin sosiaalisen median
käytölle on. Tällaisia etukäteen tunnistettuja teknisiä haasteita
ovat esimerkiksi kännykän käyttöliittymä ja langattomien verk-
kojen tiedonsiirtonopeus. Esimerkiksi tagien luominen matka-
puhelimessa on haastavaa, koska puhelimen käyttöliittymä on
rajoitetumpi kuin tietokoneessa. Paikkatiedon hyödyntäminen
videonjakopalveluissa on hankkeen keskeinen tavoite. Toisaalta
hankkeen tavoitteet liittyivät mobiilin sosiaalisen median käyttö-
tilanteiden ja konseptien luomiseen ja testaamiseen. Tavoitteena
oli tutkia mobiilin sosiaalisen median tarinankerrontaa ja yhteis-
öllisesti tuotettuja videoaineistoja.

Hankkeen tutkimustehtävät liittyivät keskeisesti yhteistyöhön
Pori Jazz 66 ry:n kanssa. Pori Jazz -festivaalit 2008 ja 2009 toimivat
hankkeessa tuotettujen palveluiden ja palvelukonseptien testaus-
alustoina. Hankkeen muita rahoittajia ja yhteistyökumppaneita
olivat Floobs, Qwertomec ja Porin seudun matkailu Oy Maisa ja
Satakunnan Kirjateollisuus Oy. Hankkeen päärahoittaja oli Tekes
(EAKR-rahoitus). Hanke jakautui työpaketteihin, joita johtivat
Tampereen teknillinen yliopisto (professori Jari Multisilta), Taide-
teollinen korkeakoulu (professori Marjo Mäenpää), Turun yliopis-
to (professori Jaakko Suominen) sekä Stanford University (H-Star
unit, professor Roy Pea). Kiitokset kaikille rahoittajille, yhteistyö-
kumppaneille, tutkijoille ja muille hankkeessa mukana olleille!

Hankkeen käynnistyessä sosiaalinen media oli yleistymässä,
mutta sen mobiilikäyttö oli vähäistä. Lisäksi erityisesti videon
käyttö mobiilissa sosiaalisessa mediassa otti vasta alkuaskelei-

taan. Hankkeen aikana sosiaalinen media on levinnyt mobiililaitteisiin, ja ihmiset ympäri maailmaa päivittävät Facebook- ja Twitter-tilejään kännyköillä. Videokin on mobilisoitunut, mutta sen käyttö ei kuitenkaan vielä ole massojen huvia.

Tämän kirjan artikkelit esittelevät työpakettien, osaprojektien ja yksittäisten tutkijoiden saavuttamia tuloksia. Tiivistettynä voi todeta, että projektissa saavutettiin tutkimussuunnitelmassa asetetut tavoitteet, joita olivat 1) mobiilin sosiaalisen median testialustan (MoViE) kehittäminen, 2) opetukseen, viihteeseen ja työhön liittyvien käyttäjäpilottien ja testausten toteuttaminen sekä 3) molempien edellä mainittujen teoreettinen tutkimus erityisesti käyttäjätutkimuksen ja käyttäjäsältöjen tuottamisen näkökulmasta. Mukana olleiden yhteistyökumppaneiden on ollut mahdollista hyödyntää tutkimustuloksia oman toimintansa kehittämisessä.

Kontekstitietoa tutkimassa

Mobile Social Media -projekti on ollut monitieteinen ja osittain tieteidenvälinen. Tässä suhteessa hanke tukeutuu toteuttajaosapuolten aikaisemmalle yhteistyölle (ks. esim. Multisilta – Seppä – Suominen 2007). Osahankkeissa on toteutettu omia kokeiluja, mutta merkittävimmät kokeilut, kuten Pori Jazzia koskevat testit ja tutkimukset, on suunniteltu ainakin osittain yhdessä. Saatuja tutkimusaineistoja on hyödynnetty ristiin osahankkeissa. Menettelytapa on ollut hyvä, mutta tästä hankkeesta olemme oppineet, että yhteiset koeasetelmat on jatkossa tarpeen suunnitella ja dokumentoida yhteistyössä vieläkin selkeämmin. Samaten tehtävänäntojoja on yksinkertaistettava sekä sovittava yhä paremmin yhteisistä sekä osahankekohtaisista tavoitteista ja pääkiinnostuksen kohteista.

Tutkimushankkeen ja eri toteuttajaosapuolten osahankkeiden kokonaisuutta on mahdollista analysoida metaforisesti *kontekstitiedon* käsitteen kautta. Mobiiliteknologian tutkimus- ja kehitystyössä kontekstitieto viittaa esimerkiksi käyttäjän tuottamaan sisältöön automaattisesti lisättävää tietoon vaikkapa kuvaton videon sijainnista, kellonajasta, säätilasta ja käyttäjäprofiilista. MSM-hankkeessa on oltu teknisesti kiinnostuneita nimenomaan tällaisen kontekstitiedon liittämistä kännykkävideopätkiin ja erityisesti kontekstitiedon hyödyntämisestä tagikirjastoina, videokoosteiden tunnuksina ja niin edelleen. Kontekstitietoa tek-

nisenä ilmiönä käsitellään muun muassa Antti Koiviston artikkelissa. Kontekstitiedon tarinallista hyödyntämistä käsittelevät puolestaan erityisesti Marjo Mäenpää sekä Riikka Kiljunen ja Saija Mustaniemi artikkeleissaan.

Toisaalta voidaan ajatella, että kaikkien osahankkeiden tehtävänä on ollut tuottaa kontekstityötä mobiilin sosiaalisen median teknisen tutkimustyön rinnalle ja tarpeisiin. Tässä mielessä kontekstityö tarkoittaa tutkimustietoa erilaisten käyttäjäryhmien haluista ja mahdollisuuksista mobiilin sosiaalisen median hyödyntäjinä. Hankkeessa on muun muassa pohdittu, missä määrin kännykkävideointi on yleistynyt käyttäjien keskuudessa ja millä tavoin videointia ja videopalveluita pitäisi kehittää, jotta ne yleistyisivät. Näitä kysymyksiä käsittelevät muun muassa Pirita Poikselän, Arttu Perttulan ja Marko Suomisen sekä Anna Haverisen artikkelit.

Kontekstityö on tarkoittanut myös pyrkimystä videokerronnan rakenteiden tutkimukseen eri tieteenalojen näkökulmista. Marjo Mäenpään sekä Riikka Kiljusen ja Saija Mustaniemen artikkelit ponnistavat tähän erityisesti narratologisen ja strukturalistisen tutkimuksen perinteistä, joita sovelletaan hankkeen aikana tuotettuihin aineistoihin. Strukturalistinen kerronnan teoria on filosofisesti lähinnä hermeneuttista tapaa ymmärtää, tutkia maailmaa. Yksi hermeneutiikan ongelmista on tieteellisen ja ei-tieteellisen ymmärtämisen ongelma. ”Eläytyvä ymmärtäminen” tuo yksilökohtaisuuden (subjektiivisuuden) tieteeseen, ja se ei – joidenkin näkemysten mukaan – kuulu tieteeseen ihanteisiin. Heideggerin filosofinen hermeneutiikka siirsi painopisteen tulkinnasta eksistentiaaliseen ymmärtämiseen, jota hän piti suorempana, välittömämpänä ja siten eräällä tavalla autenttisempänä tapana pikemmin olla maailmassa kuin vain tapana tietää. (Ks. esim Kupiainen, 2005, 90–92.) Videotarinoiden tarkastelu ja narratologinen tulkinta lähestyy juuri eläytyvää ymmärtämistä.

Anna Haverisen videoanalyysit puolestaan liittyvät voimakkaammin etnologiatieteelliseen tutkimukseen ja etnografiseen analyysiin, jossa videoteemoittelu on hyödynnetty vahvemmin käyttäjäkompetenssien ja -kokemusten analyysin tarpeiksi.

Yhtä lailla kontekstityö on tarkoittanut mobiilin sosiaalisen median tutkimusmenetelmien arviointia ja kehittämistä: miten tutkimustietoa pitäisi tässä tapauksessa koota ja analysoida? Nähdäksemme missä tahansa tutkimusryhmässä – mutta ennen kaikkea tällaisessa uutta teknologiaa tutkivassa monitieteises-

sä ryhmässä – on tärkeää reflektoida omaa tutkimuksen tapaa: Miksi tutkimme niin kuin tutkimme? Miten tutkimuskysymyksemme, menetelmämme, teorianne ja koko osaamisemme muuttuvat projektin kuluessa? (Monitieteisen teknologiatutkimuksen haasteista ks. myös Kallio 2009.) Tämä teema tulee esille erityisesti Sari Östmanin artikkelissa tässä teoksessa. Yksi kehitysidea jatkohankkeissa olisikin, että hankkeisiin sijoitettaisiin aina yksi tieteen- ja teknologiantutkimuksellisesti orientoitunut työpaketti, jonka tehtävänä olisi lisätä hankkeen itseymmärrystä ja itsearvioida hankkeen onnistumista. Tällainen arviointi voisi ponnistaa esimerkiksi klassisesta tieteesosiologisesta tutkimuksesta, josta tässä voidaan esitellä lyhyesti Imre Lakatosin, Bruno Latourin, Andrew Pickeringin ajattelua – Ian Hackingin (2009) tekemän tulkinnan kautta.

Bruno Latourin ja kumppaneiden mukaan tieteen ja teknologian tutkimuksessa on tutkittava ideoiden, ajatusten ja yksittäisten tutkijoiden sijaan verkostoja, käytänteitä, paikkoja, instrumentteja, ryhmiä, kokonaisuuksia, solmukohtia – ja merkintöjä, joilla Latour viittaa tutkimusryhmien tuottamiin muistiinpanoihin. (Hacking 2009, 118–119.) Latour korostaa, että tieteellisetkin faktat (*facere*, lat. tehdä, valmistaa) ovat tehtyjä. Tieteentutkija kiinnittäisikin huomiota MSM-hankkeen käyttämään ja tuottamaan ihmisten, sovellusten, laitteiden ja teknologioiden verkostoon. Hankkeen yksittäisiä solmukohtia, joita muun muassa projektihenkilökunnan tuottamien kirjallisten ja kuvallisten dokumenttien kautta analysoitaisiin, voisivat olla esimerkiksi yksittäiset tutkimukselliset kokeilut – tai vaikkapa hankkeen aikana muokkautunut tutkimusalusta MoViE-videopalvelu tai siihen liittyvä kännykkäohjelma. Tutkija kiinnittäisi huomiota osahankkeiden tutkijaryhmien sisäiseen ja ryhmien väliseen vuorovaikutukseen.

Imre Lakatos puolestaan käyttää käsitettä *tutkimusohjelma*, joka tarkoittaa sarjaa samaa kohdetta käsitteleviä teorioita ja heuristisia (kokeilemalla toimiva, lähtökohtahypoteeseja) periaatteita, jotka kertovat, mitä resursseja ohjelmalla on ongelmien ratkaisemiseen. Lakatosin mukaan tieteellisessä tutkimusohjelmassa on aina kova ydin (ydinoletukset ja hypoteesit), jota ei kyseenalaisteta ja joka antaa identiteetin tutkimusohjelmalle. Kovan ytimen ympärillä on suojavyöhyke (protective belt), muutoksille alttiimmat oletukset ja hypoteesit. (Kiiikeri & Ylikoski 2004; Hacking 2009.) Ei ole helppo sanoa, onko tämän hankkeen toteuttajilla mitään

yhteistä tutkimusohjelmaa – tai onko sellainen koskaan synty-
mässä. Yksittäisillä tutkimusryhmillä tai tieteenalojen edustajilla
sellaisia voi kuitenkin olla. Yhteisempi, Turun yliopiston digitaa-
lisen kulttuurin, Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulun Po-
rin taiteen ja median laitoksen ja Tampereen teknillisen yliopiston
AMC-laboratorion yhteinen tutkimusohjelma saattaa kuitenkin
olla hahmottumassa, mihin jo aiemman hankkeen loppukirjan
yhteydessä viitattiin (Multisilta – Seppä – Suominen 2007). Tutki-
musohjelmaa linkitetään käyttäjakeskeisen tuotesuunnittelun ja
käyttäjäkokenuksen tutkimukseen.

Lakatos jatkaa pohdintaansa kirjoittamalla *edistyvistä ja taan-
tuvista* tutkimusohjelmista. Tutkimusohjelma on *empirisesti edis-
tyvä*, jos toisiaan seuraavat teoriat kykenevät esittämään uusia
ennustuksia, joita edelliset eivät kattaneet pystyen samalla sis-
sällyttämään vanhat sisäänsä. Tämän tutkimuksen kontekstissa
mahdollinen empiirinen edistys voisi näkyä muun muassa on-
nistuneina ennustuksina sosiaalisen median ja mobiilivideoi-
den käytön yleistymisestä tai sisällöllisestä muokkautumisesta.
Voidaan myös kysyä, saattaisiko empiirinen edistys näkyä myös
siinä, jos tutkimusryhmä pystyy kilpailemaan onnistuneesti tut-
kimusrahoituksesta ja sitä kautta levittämään ja kehittämään ajat-
teluaan ja toimintaansa.

Tutkimusohjelma on *käsitteellisesti edistynyt*, jos teoriat tuottavat
säännöllisesti uusia käsitteitä, jotka ovat jäsennykseltään hedel-
mällisiä ja selkeitä. Tässä hankkeessa käsitteellinen edistyminen
näkyi, jos esimerkiksi strukturalistista ja narratologista teoriaa
tai vaikkapa muistitietotutkimusta, etnografista tutkimusmene-
telmää tai teknologisen omaksumisen malleja ei ainoastaan sovel-
leta uusiin teemoihin vaan tätä kautta voidaan kriittisesti uudel-
leen arvioida ja kehittää näitä teorioita. Tässä suhteessa hankkeen
arviointi on vaikeaa – ja itse asiassa se ei ole nähdäksemme kovin
mielekästä yksittäisten hankkeiden osalta. Arvio on mahdollista
vasta sitten, kun tarkastellaan pidemmällä jatkumolla tutkimus-
hankkeiden muodostamaa ketjua.

Tieteenfilosofi Ian Hacking lisää joukkoon vielä *teknologisesti
edistyvän* tutkimusohjelman. Vaikka Hacking ei täsmennä, mitä
hän tällä tarkoittaa, niin MSM-projektin kontekstissa sen voisi
yhdistää hankkeen teknisiin kehitelmiin ja niitä koskevaan tie-
tämukseen. Teknologisesti edistynyt tutkimusohjelma pystyy
tuottamaan sellaisia tekniikoita, laitteita ja sovelluksia, jotka vas-

taavat tutkimuksellisiin tarpeisiin ja jotka mahdollistavat jatkokehittelyn.

Taantuvalta tutkimusohjelmalta puuttuvat edelliset avut. Joutuessaan vaikeuksiin taantuva ohjelma tuottaa ongelmat kiertäviä uusia teorioita. Taantuvan tutkimusohjelman edustajat tekevät rajausta ja toteavat: "Tuo ei kuulu meille". (Hacking 2009, 104.) Taantuva tutkimusohjelma junnaa paikallaan. Sen edustajat eivät saa rahoitusta ja kenties etsivät uusia reittejä näkemyksilleen – ja uusia tutkimusohjelmia.

Hacking viittaa myös tieteentutkijaan Andrew Pickeringiin, joka on todennut, että "maailma" tekee vastarintaa tieteelle: laitteet eivät toimi niin kuin on toivottu, teorioita, hypoteeseja ja koevälineitä joudutaan sovittamaan vallitsevaan tilanteeseen (mukautuminen), jotta tuloksena olisi vakaa yhteensopivuus "maailman", käsitysten ja tutkimuskäytänteiden välillä. Maailmallinen vastarinta on tullut tutuksi usein myös tämän projektin kuluessa. Valitut tutkimusmenetelmät, teorit, sovellukset ja teknologiat eivät ole aina toimineet niin kuin niiden on kuviteltu tai toivottu toimivan. Huomio on johtanut monenlaisiin korjausliikkeisiin. MoViE-palvelua on kehitetty projektin aikana ilmenneiden tarpeiden mukaan. Myös käyttäjätutkimuksen menetelmien ja tutkimuksen tavoitteita on uudelleenarvioitu.

Jatkotutkimusmahdollisuudet

Mobiilia sosiaalista mediaa koskeva tutkimus on kesken, samoin kuin se kulttuurinen ja yhteiskunnallinen prosessi, jossa mobiiliteknologian käyttö on yhä muotoutumassa. Mahdollinen jatkotutkimus voikin kohdistua useisiin suuntiin: käyttäjätutkimuksen menetelmiin, taggaukseen, digitaalisen aineiston narratiivisuuteen, mobiilien videonjakopalvelujen jatkokehittämiseen sekä erilaisiin yhteisöllistä kokemista tukevien teknologioiden tutkimukseen.

Mobiilipalvelujen käytettävyys ja saavutettavuus ovat myös haasteellisia asioita. Mobiilipalvelujen käyttö erilaisissa konteksteissa vaatii erilaisia lähestymistapoja ja mahdollisia tutkimusprojekteja. Mobiilien verkostojen yhteiskunnalliset vaikutukset, valtarakenteet, mobiilipalvelujen tuottaminen eri-ikäisille ja monikulttuurisille yhteisöille voisivat olla uusia avauksia. On myös suuntauduttava tulevaisuuteen ja yhteisöllisen median uusiin innovaatioihin. Tulemistaan odottavat mobiililaitteissa käytettävät

yhteisölliset palvelut, joissa jaetaan viihde- tai tapahtumakokemuksia, kerrotaan yhdessä tarinoita tai eläydytään yhdessä yhteisesti tuotettujen virtuaalisten muistojen äärelle. Myös mobiilin median kerronnalliset kaavat ja rakenteet ovat löydettävissä inhimillisen ajattelun ja käyttäytymisen pohjalta.

Kirjallisuus

Erkkola, Jussi-Pekka (2008). *Sosiaalisen median käsitteestä*. Media-laboratorion lopputyö. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu [http://mlab.taik.fi/pdf/ma_final_thesis/2008-erkkola-sosiaalisen-median-kasitteesta.pdf].

Hacking, Ian (2009). *Mitä sosiaalinen konstruktioismi on?* Englanninkielinen alkuteos: *Social Construction of What?* Helsinki: Gaudeamus.

Hearn, Alison: "Meat, Mask, Burden": Probing the contours of the branded "self". *Journal of Consumer Culture* Vol 8, Issue 2, 2008. <http://joc.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/2/197>

Kallio, Kirsi Pauliina (2009). Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen. Suhteellinen määrällinen, strukturoitu laadullinen ja muutamia muita kompromissiratkaisuja. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 106–113.

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

Koskinen, Ilpo – Kurvinen, Esko – Lehtonen, Turo-Kimmo (2001). *Mobiili kuva*. Helsinki: Edita/IT Press.

Kupiainen, Reijo (2005). Heidegger ja faktisuuden hermeneutiikka. Teoksessa Tontti, Jaakko (toim.) *Tulkinnasta toiseen. Esseitä hermeneutiikasta*. Tampere: Vastapaino.

Lietsala, Katri & Sirkkunen, Esa (2008). *Social Media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedia Laboratory Net Series 17. University of Tampere, Tampere [<http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7320-3.pdf>].

Majava, Jere (2006). Kohti sosiaalista verkkoa. Teoksessa *Verkkoviestintäkirja*. Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.). Palmenia-sarja. Helsinki: Helsinki University Press.

Matikainen, Janne: *Sosiaalisen ja perinteisen median rajalla*. Viestinnän tutkimuskeskus CRC, Helsingin yliopisto. Viestinnän laitoksen tutkimusraportteja 3/2009. Helsinki: Helsingin yliopisto [http://www.valt.helsinki.fi/blogs/crc/sosiaalisen_ja_perinteisen_median_rajalla_raportti.pdf].

Multisilta, Jari (2007). Sosiaalisen median yhteisölliset sovellukset. Teoksessa *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit*. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta. Toim. Jari Multisilta, Anita Seppä ja Jaakko Suominen. Kulttuurituotannon ja maise-
mantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori: Turun yliopisto.

Multisilta, Jari – Mäenpää, Marjo (2008a). Mobile video stories. In *Proceedings of the 3rd international Conference on Digital interactive Media in Entertainment and Arts* (Athens, Greece, September 10 - 12, 2008). DIMEA '08, vol. 349. ACM, New York, NY, 401-406. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/1413634.1413705>

Multisilta, Jari – Mäenpää, Marjo (2008b). *Create a mobile video story*. In *Proceedings of the 3rd international Conference on Digital interactive Media in Entertainment and Arts* (Athens, Greece, September 10 - 12, 2008). DIMEA '08, vol. 349. ACM, New York, NY, 522-523. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/1413634.1413736>

Multisilta, Jari – Seppä, Anita – Suominen, Jaakko (2007). Uudet teknologiasovellutukset uudenlaisten yhteisöjen perustana - vai toisinpäin? Teoksessa *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit*. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta. Toim. Jari Multisilta, Anita Seppä ja Jaakko Suominen. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori: Turun yliopisto.

O'Reilly, Tim (2005). What is Web 2.0. *Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. [<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>]

Sirkkunen, Esa (2006). Vertaismedia haastaa perinteisen joukkoviestinnän. Teoksessa *Verkkoviestintäkirja*. Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.). Palmenia-sarja. Helsinki: Helsinki University Press.

Saarikoski, Petri – Suominen, Jaakko – Turtiainen, Riikka – Östman, Sari (2009). Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Saarikoski, Petri – Suominen, Jaakko – Turtiainen,

Riikka – Östman, Sari: *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus.

Tong, Stephanie Tom – Van Der Heide, Brandon – Langwell, Lindsey & Walther Joseph B: Too Much of a Good Thing? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook. *Journal of Computer -Mediated Communication*, Vol 13, Issue 3, 2008.

Östman, Sari (2010). Life Publishing on the internet – a playful field of life-telling. In *Transforming Culture in the Digital Age Proceedings of the International Conference in Tartu 14-16 April 2010* [http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/10062/14768/1/transform_book.pdf].

Marjo Mäenpää

MOBIILIVIDEON POETIIKKA – KUINKA KÄNNYKKÄVIDEOILLA RAKENNETAAN TARINOITA

”Kokonaisuus muodostuu siitä, millä on alku ja keskikohta ja loppu. Alulla tarkoitan sellaista, mikä itse ei ole välttämätön seuraus jostakin, vaan jonka seurauksena muut asiat kehkeytyvät tai syntyvät. Loppu sitä vastoin kehittyä jonkin toisen seurauksena, joko välttämättömänä tai useimmiten, eikä sen jälkeen enää tulee mitään. Keskikohta on se, mikä itse on seurausta toisesta ja josta seuraa toinen. Siksi hyvin rakennettujen juonien ei pidä alkaa sattumanvaraisesti mistä tahansa eikä päättyä mihin sattuu, vaan niiden tulee noudattaa näitä periaatteita.” (Aristoteles 1997, 166.)

Johdanto

Mitä kaikkea on löydettävä yhdestä kuvasta, jotta se kertoisi tarinan? Eipä kai paljoakaan. Yksi kuva voi antaa käsityksen menneestä ja siitä, miten tähän on tultu, nykyhetkestä ja aavistuksen tulevaisuudesta. Mielessäni on Hannes Heikuran (2008) valokuva, joka valittiin vuoden lehtikuvaksi Suomessa 2008: ”Purjevene kyntää sinilevää Helsingin edustalla 13.8.2008” – vihreänruskeassa meressä on juova, ja vaikka purjeveneiden kyntö on hullunkurinen kielikuva, tässä veneen taakse on jäänyt vako niin kuin peltoon. Pysähtynyt kuva kertoo dynaamisen mutta surullisen tarinan luonnon tilasta, Itämeren sairastumisesta. Melkein jokainen tietää tarinan alun, miten tähän on tultu. Kuva antaa myös viitteitä,



Vuoden lehtikuva 2007. Kuva: Hannes Heikura

ettei tarina välttämättä pääty onnellisesti. Kuva on tarinan kliimaksi, oivaltamisen hetki, aristoteelinen *anagnorisis* – totuus selviää, suemukset putoavat silmiltä.

Yksittäinen videokuvasarja voi kertoa myös tarinan. Otos saattaa kestää vain muutamia sekunteja, ja silti siitä voi selvitä subjekti, teon kohde ja tapahtumien tulos. Muutaman sekunnin kännykkävideo-otos ei välttämättä ole kovin jännittävä tarina; se ei välttämättä viihdytä edes kuvaajaa itseään – ainakaan kovin pitkään ja usein toistettuna. Yksinkertaisimmillaan se saattaa muistuttaa kuvaushetkestä, mielialasta, joka sai ottamaan kännykän esiin ja kuvaamaan videopätkän. Kännykässäni on 21 sekunnin video, kuva panoroi¹ mäntymetsää, upottavia sammalmättäitä ja päättyy harmaanruskeaan suppilovahveroon. Taustalla kuuluu



metsäkoneen ja kaatuvan puun ääniä. Kuvaajalle se kertoo rakkaasta sienimetsästä ja sitä uhkaavista metsäkoneista. Onko tämä alku jännittäville tarinalle, jonka katsoja voi rakentaa mielessään loppuun? Se voi olla myös kertomus yhden unelman murskaantumisesta.

...kuvittele ääni, kuvittele tarina...

Näissä esimerkeissä tarina oikeastaan syntyy kuvan ulkopuolella, katsojan mielessä. Tarinaa rakentava katsova ja kokeva subjekti määrittelee myös pitkälle tarinan rakenteen, sen minkälainen alku tarinassa on ja mikä on loppu. Mutta entä jos kuvaajia on useita? Samaa tapahtumaa voi kuvata useampi ihminen omista näkökulmistaan. Tämä herättää jo uusia kysymyksiä: Missä silloin syntyy tarina? Syntyykö se tekijöitten vai katsojien mielessä? Miten erilaiset näkökulmat rikastavat tai sotkevat tarinaa? Millainen jännite tarinassa silloin on?

1 Panoroiminen tarkoittaa videokuvaamista niin, että kuva siirtyy esimerkiksi pysty- tai vaakatasossa pikku hiljaa esittäen jotakin laajempaa kohdetta.

Tämän kirjoituksen tavoitteena on tutkia kirjallisuustieteen teoreettisista lähtökohdista narratologisia malleja, joiden mukaan digitaalisessa mediassa voitaisiin luoda automatisoituja tarinoita tai tarinallisia kokonaisuuksia. MSM-tutkimusprojektissa käyttäjille on luotu verkkopohjainen MoViE -sovellus, johon he voivat kännykästään ladata videoita, *tagata* (tagging) eli indeksoida ne ja käyttää omia sekä muiden – mahdollisesti saman yhteisön jäsenen – kännykkävideoita muodostaakseen tarinallisia koosteita, montaa-seja² ja kuvakokoelmia (Ks. Multisilta J. ym. 2008)

Tutkimusprojektin lähtökohta nojaa strukturalistiseen narratologiaan. Sen mukaan kertomus on kuvattavissa rakenteellisesti niin universaalina mallina, että kertomuksen pilkkominen ja kuvaaminen osissa on mahdollista. Samankaltaisista lähtökohdista tarinoiden funktioita ja erilaisten narratiivisten rakennuspalikoiden ja kohtausten syy-seuraus-suhteita ovat ensimmäisinä tutkineet venäläiset formalistit.³ Alun, keskikohdan, lopun ja kaiken siihen välille jäsenyvän dramaturgisen aineiston suhteita ja järjestystä ovat kuvanneet myös strukturalistit⁴, kuten A.J. Greimas ja Roland Barthes.

Lähtökohtana on oletus, että sosiaalisessa yhteisössä (verkoissa, tapahtumassa jne.) ihmiset voivat kuvata samaa tapahtumaa eri näkökulmista ja luoda tietynlaisella strukturoidulla mallilla automatisoituja koherentteja eli toimivia, ymmärrettäviä ja jopa miellyttäviä videotarinoita, jotka ovat kiinnostavia ja merkityksellisiä yhteisölle itselleen. Voitaisiin puhua ”ehyestä ja hyvästä kertomuksesta” Aristoteleen tragedian rakenteesta esittämän mallin mukaan. (Vainikkala 2008.)

2 Elokuvaterminologiassa montaa-sei tarkoittaa nopeaa sarjaa otoksia, jotka muodostavat yhtenäisen tapahtumaketjun. Elokuvamontaa-sei ja sen teoriaa kehitti erityisesti venäläinen ohjaaja Sergei Eisenstein, joka määritteli viisi montaa-seityyppiä: metrisen, rytmisen, tonaalisen, harmonisen ja intellektuaalisen.

3 Formalismi oli 1900-luvun alussa vaikuttanut epäyhtenäinen venäläisten kulttuurikriitikoiden koulukunta, joka yritti muun muassa etsiä lainalaisuuksia ja yhteyksiä vallitsevasta kulttuurista omia tieteellisiä metodejaan käyttäen. Formalistit olivat kiinnostuneita esimerkiksi Aristoteleen Runousopista.

4 Muun muassa taidetta, kulttuuria ja yhteiskuntaa tutkineet strukturalistit ovat korostaneet rakenteiden merkitystä kokonaisuuksien hahmottamisessa.

Strukturalistinen narratologia⁵ on myös kätevä tapa analysoida 1900-luvun lopun ja 2000-luvun alun vuorovaikutteisia tarinoita, hypertekstejä ja multimediakerrontaa ja pelejä. Vuorovaikutteisen tarinan käsikirjoitus rakentuu periaatteessa tietokoneohjelman tavoin fragmenteista, jotka ovat vaihdettavissa ja korvattavissa: vuorovaikutus syntyy käyttäjälle tai lukijalle tarjottavista vaihtoehdoista. Vaihtoehtoiset osat ovat tarinan rakenteellisia palikoita – vuokaavio muodostaa struktuurin, josta on löydyttävä myös tarinan jännite ja koherenssi.

Ihanteellista olisi löytää monen kuvaajan videokerronnasta malli, jossa satunnaisista otoksista katsoja voi muokata mielessään kokonaisen tarinan. Edellytyksenä on, että kuvakooste so- lahtaa kulttuurissamme yleiseen, opittuun kerronnan malliin, tragediaan, komediaan, satiiriin tai sankaritarinaan. Täten irrallisetkin kohtaukset ja tapahtumat voivat muuttua ymmärrettäväiksi (ja saada samalla myyttisiä merkityksiä).

Tarinat todellisuutta hahmottamassa

Tzvetan Todorov käytti termiä ”narratologia” tutkimuksessaan, jossa hän analysoi yhden kertomuksen osia ja määritteli niiden funktioita ja keskinäisiä suhteita. Tarina tarkoittaa usein kronologisessa järjestyksessä kerrottuja tapahtumia, motiiveja ja teemoja ja tarinalinjoja. Juoni kuvaa loogista ja kausaalista teemojen ja tapahtumien rakennetta, se motivoi tapahtumia ja selittää niiden järjestystä. (Rimmon-Kennan 1999.)

5 Strukturalistinen kerronnan teoria on filosofisesti lähinnä hermeneutista tapaa ymmärtää ja tutkia maailmaa. Yksi hermeneutiikan ongelmista on tieteellisen ja ei-tieteellisen ymmärtämisen ongelma. ”Eläytyvä ymmärtäminen” tuo yksilökohtaisuuden (subjektiivisuuden) tieteeseen, ja se ei – joidenkin näkemysten mukaan – kuulu tieteen ihanteisiin. Heideggerin filosofinen hermeneutiikka siirsi painopisteen tulkinnasta eksistentiaaliseen ymmärtämiseen, jota hän piti suurempana, välittömämpänä ja siten eräällä tavalla autenttisempänä tapana pikemmin olla maailmassa kuin vain tapana tietää. Muun muassa. Mieke Balin tai Greimasin tapa rakentaa narratologisia tulkintoja universaaleista tai yksittäisistä tarinoista ainakin muistuttaa eläytyvää ymmärtämistä.

Strukturalistinen narratologia – kerronnan teoria – kehittyi 1960-luvulla. Taustalla oli semiootikkojen ja strukturalistien kasvava koulukunta, ja ymmärrys siitä, että ihmisen ja todellisuuden välillä on eräänlainen merkitysten semioottinen verho. Mitä näemme ja ymmärrämme, ei olekaan puhtaan objektiivista todellisuutta vaan käsityksiä ja erilaisten merkkijärjestelmien tulkintaa. Todellisuus rakentuu kulttuurisista kertomuksista. Ja jos todellisuus rakentuu kertomuksista, kertomuksia on mahdollista jäsentää ja tutkia. Kertomukset voidaan pilkkoa ja analysoida.

Useimpien strukturalistisen narratologian tutkimusten inspiraationa on venäläinen Vladimir Propp. Hänen teoksensa *Morfologia Skazki* (1928) eli *Satujen morfologia* tuli tunnetuksi lännessä vasta 1960-luvulla (englanninkielinen käännös *Morphology of Fairytales* 1968). Propp tutki yli sataa venäläistä ihmesatua. Keskeinen teoreettinen ajatus oli, että tarinoilla (ihmesaduilla) on kaikilla keskenään samanlainen rakenne ja sen vuoksi ne voidaan helposti kääntää muihin kieliiin. Ne voidaan pilkkoa ja niiden rakenteita ja motiiveja voidaan tarkastella irrallisina yksiköinä. Proppin tutkimustuloksista vedettiin johtopäätös, että narratiiviset kerronnalliset rakenteet ovat universaaleja ja niin yleisiä, että niiden avulla voitaisiin selittää laajempiakin asioita inhimillisessä kulttuurissa. Strukturalistisen narratologian mukaan kerronnalliset kaavat ja rakenteet ovat löydettävissä inhimillisen ajattelun ja käyttäytymisen pohjalta. (Greimas 1999, 9.)

Narratologian teorian myötä objektiivisen totuuden ja yhden totuuden tavoittelusta voidaan päätyä monien totuuksien tulkitintaan. Kommunikaatiotutkimuksen alalla painopiste siirtyi siitä, mitä lähettäjä todella sanoi siihen, mitä vastaanottaja tulkitisi. Kirjallisuuden, taiteen ja kulttuurin tutkimuksessa painopiste siirtyi yksittäisistä fiktiivisistä tarinoista kohti suurta, yleistä kertomusta – kohti narratiivista tulkintaa, sitä mitä merkityksiä ihmiset antavat maailmalle (*make sense*). Kertomukset ja kerronnallisuus jäsentävät maailmaa ja yksilön kokemusta.

Kertomuksellistaminen eli narrativisointi (narrativity) tarkoittaa, että suuri osa inhimillisestä arkikokemuksen kommunikaatiosta koostuu omien ja muiden kokemuksista, jotka ovat saatettu kertomuksen muotoon. Mediatutkija Veijo Hietala ilmaisee tämän seuraavasti: ”Toisaalta (uudelleen) kerromme ystäville ja tuttaville usein myös toisten tuottamia kertomuksia, uutisia, tv-sarjoja, elokuvia ja kirjoja. Kertovuus voidaan siis ymmärtää eräänlaisena sateenvarjokäsittelenä, joka viittaa kulttuuriseen käytäntöön jäsentää todellisuutta ja sen tapahtumia, yhtäällä aikajatkumolla (peräkkäisyysperiaatteen mukaisesti) ja toisaalta syy-seuraussuhteissa” (Hietala 2006, 91–92). Kertomusmuoto on keskeinen fiktion merkityksiä säätelevä tekijä.

Tarinallisuus ja kertomuksen rakenteet ovat kaikkialla. Esimerkiksi historiankirjoitus voidaan nähdä kertomuksen lajina, jossa aukkoisuus, kertomuksen aika ja tapahtuman aika noudattavat kertomuksen kaavaa ja on palautettavissa yleisiin ja opittuun kerronnan malleihin: historiankirjoitus luo todellisuutta mää-

rittämällä painopisteen, näkökulman, kliimaksin, valitsemalla mitä kerrotaan ja mitä jätetään kertomatta, mitä voidaan olettaa tapahtuneen, vaikka sitä ei kerrottukaan ja miten aika tiivistyy tai tihentyy – kertojan valinnan mukaan. (Ks. esim. White 1973.)

Ihmisillä on taipumus nähdä kertomuksia sielläkin, missä ei välttämättä ole havaittavissa tarinallista rakennetta ja kaavaa, alkua, keskikohtaa ja loppua. Historiankirjoituksessa samoin kun ihmisen elämässä toimii juonellistaminen (*emplotment*), tarinan rakenteen hahmottaminen. Jopa omaelämäkerroissa kertoja esittää kehittelyä, tärkeitä käännekohtia ja seestymistä ja valaistumista. Juonellistaminen on kiinni kulttuurisista vaikutteista. Kansalliset suuret kertomukset, kuten esimerkiksi talvisota, Mannerheimin elämä ja Suomen naisten äänioikeus, ovat historiallisia tapahtumia, joista on kerrotut tarinat toistavat usein samaa mallia. Mallien rikkominen koetaan provokaationa.

Tarina konstruoidaan vastaamaan kussakin kulttuurissa valitsevaa ja uskottavaa kertomusmuotoa (Hietala 2006, 94). Tragedian, komedian, farssin tai sankaritarinan rakenteisiin istutettu outokin kertomus tai historiallinen anekdootti tulee ymmärrettäväksi länsimaisen kulttuurin piirissä kasvaneelle ihmiselle. Äärimmillen vietyinä tämä ajatus voisi johtaa sellaiseen johtopäätökseen, että kaikki kertomukset noudattavat samaa kaavaa kuin fiktiiviset kertomukset, fiktion ja faktan raja hämärtyy, uutiset, historia, kronikat ovat luettavissa fiktioksi, tai ainakin kertojan tulkinnoiksi (vrt. Pihlainen 2001).

Narratologinen teoria

Narratologia jakaa kertomukset kahteen tasoon, tarinaan ja kerrontaan. Joissain yhteyksissä kerronnasta käytetään myös sanaa *diskurssi*. Erottelu tehdään ”kertovan diskurssin” (*discourse*, ”miten”) ja ”tarinan” (*story*, ”mitä”) välillä. (Vainikkala, 2008.) Jako perustuu jo 1920–30-luvuilla venäläisten formalistien esittämään *sjuzet-fabula* -jakoon. Karkeasti määritellen kerronta (*sjuzet*) tarkoittaa kertomuksen pintatasoa. Kertomus ymmärretään tässä tarinan ilmenemismuotona: se on tarinan teksti, elokuva, sarjakuva, kuunnelma, ooppera, videokooste tai multimedia. Tarina (*fabula*) on kertova kokonaisuus, joka ymmärretään diskurssin antamien vihjeiden perusteella. Kerronta on laji ja genre, joka ohjaa tarinan hahmottamista. Tarina määritellään kronologiseksi tapahtumien jatkumoksi, jota kertova diskurssi muuntelee esimerkiksi ajallisiin

järjestelyin (Hietala 2006, 95) ja jolle diskurssi antaa hahmon. Tarinaa elämästä ei voida kertoa, mutta kun se esitetään valkokankaalla, elokuvan diskurssi määrittelee sille alun, keskikohdan ja lopun. Lopullinen tarina syntyy katsojan, vastaanottajan tulkinna. Vastanottaja tulkitsee, täydentää ja kokoaa tarinan diskurssin antamisen vihjeiden perusteella. Alussa esittämäni esimerkki video-otoksen tulkinnasta on tietysti riippuvainen myös videon esityspaikasta. Diskursiivinen vihje voisi olla vaikka videon paikka kokoelmassa, jossa käsitellään ihmisen ja luonnon suhdetta. Kännykkävideon voisi lähettää tervehdyksenä multimediatekstina ystävälle. Silloin se veisi tervehdyksen tai kutsun – tai se olisi mahdollisesti sankaritarina sienipaikan löytämisestä.

Mobiilivideoitten eli kännykkävideo-otosten oletettu tarina syntyy siis vasta katsojan (joka voi olla myös tutkija) tulkinnasta. Se edellyttää, että videokertomuksen pintataso, kerronta kykenee antamaan selkeitä vihjeitä yleisesti tunnetuista tarinan ilmenemismuodoista. Toisaalta voidaan olettaa, että yhteisön eri kuvaajien lyhyet videoleikkeet tai niiden sarja on verrattavissa sarjakuvaan, elokuvaan tai muuhun kertovaan diskurssiin. Muodostavatko otokset yhdessä tarinan, fabulan, joka on rakennettu, jota voi tutkia ja jolla on universaali rakenne, kuten tarinoilla on?

Miten pieni yksikkö kelpaa narratiiviksi? Yksittäinen kuva voi muodostaa kertomuksen, kuten alussa kirjoitin Hannes Heikuran valokuvasta. Minkälaisen tarinan kertoo yksittäinen 15 sekunnin videokuva? Hietala (2006, 98) kirjoittaa nykyajan kertomuksista, massamediaasta ja varsinkin audiovisuaalisesta mediasta: ”Käytännön tasolla massamediat ovat se koneisto, joka tuottaa valtaosan arjessa kohtaamistamme kertomuksista. Tuon kertomuskoneen kieli on pitkälle audiovisuaalista.” Kuvallisuus on voimakkaimmin panostettu viestinnän alue; liikkuva tai pysäytetty kuva tuottaa kertomuksia, joihin jatkuvasti törmäämme.

Kertomuksen kahden tason mukaisesti kuten kaikki kertovat diskurssit, kuvan kerronta on aina vajavainen tarinan suhteen. Tarinaa ei koskaan voida kertoa sanasta sanaan ja hetkestä hetkeen. Kuvan vastaanotossa toimii arjen logiikka (Chatman 1978, 29–30). Pystymme lukemaan kuvan vihjeitä ja täydentämään siitä kokonaisen tarinan oman arkikokemuksemme avulla. Kahden, kolmen video-otoksen yhdistäminen voidaan ymmärtää tarinaksi niissä olevien vihjeiden perusteella. Vihjeitä tuottavat kuvausympäristö, kuvaajan tunnettuus, kuvassa esiintyvät henkilöt, näkyvä ajankohta, ääni – ja kuvaan kiinnitetyt tagit (indeksi-viitteet).

Roman Ingarden kirjoittaa havaintokaaviosta eli skeemasta (Ingarden 1965, 264). Kuvan ymmärtäminen ja tulkinta edellyttää edeltäviä kuvia, ymmärrystä ja kokemusta. Kuvasta saatu informaatio täydentyy – usein vuosien saatossa kerätyn – kokemuksen tuomien mallien, *skeemojen* mukaan. Kuva tulkitaan ikään kuin todellisuuden ihannemallin mukaan. Ihannemallien tai ihannekerromusten eli kertomusskeemojen avulla täydennetään diskurssin antamat vihjeet fabulaksi. Jokainen kuva muokkaa taannehtivasti aikaisempien kuvien tulkintaa ja antaa vihjeitä tulevien kuvien kokemiseen. Lisäksi kuvaan liittyvät elementit, kuten ääni, liike, leikkaus ja muoto ohjaavat tulkintaa.

Usein puhutaan metakielistä, jotka ohjaavat ja säätelevät tulkintaa tarinasta tai kuvasta. Genre (tarinalle määritelty lajityyppi) on eräänlainen kollektiivinen orientoituminen todellisuuteen – tai orientoitumista kohti tarinan loppuratkaisua (Bahtin & Medvedev 1985, 135). Voidaankin puhua myös kertovan rakenteen arkkityypeistä. Hietala (2006, 106) kuvaa analogioita, joita narratologit ovat käyttäneet tarinan arkkityyppisyydestä: Paul Ricouer vertaa kertovaa rakennetta Ilmestyskirjaan, Juri Lotman vuosikalenteriin, Barthes kirjoittaa striptease-esityksen ja kertomuksen yhtenevyydestä – kumpikin kiusoittelee vastaanottajan kanssa haluamatta paljastaa loppuratkaisua. Näistä analogioista ehkä Lotmanin vuosikalenteri on yhteisöllisen yhdessä kerrotun videotarinan muotoa lähinnä – peräkkäisten tapahtumien jatku-mo.

Roland Barthes listaa, mikä on yhteistä myytille, legendalle, sadulle, novellille, romaanille, pantomiimille, taululle, lasimaa-laukselle, elokuvalle... mikä on kansainvälinen, ylikulttuurinen, kuin elämä itse. Kertomus, hän vastaa. (Hietala 2006, 91; Barthes 1982, 79.)

Kertovuus eli narratiivisuus merkitsee, että kaikkea kerrotaan: urheilutapahtumia, häitä, elämää ja kuolemaa. Veijo Hietala toteaa: "Ilmeisesti tosipohjaiset ja fiktiiviset kertomukset ovat muodostaneet keskeisen itseilmaisun foorumin ihmiskunnan historiassa" (Hietala 2006, 91). Kenties enemmän kuin koskaan aikaisemmin kertomukset omasta elämästä – mininarraatiot – kuvittavat, jäsentävät ja mahdollisesti muokkaavat ihmisten sosiaalista kanssakäymistä. Sosiaalisen verkon, Facebookin, Youtuben, Flickerin kaltaiset palvelut auttavat ihmisiä "kertomaan" oman elämänsä tarinaa, kuvittamaan sitä ja muokkaamaan oman elämäntarinan dramaturgiaa. Esimerkiksi Bambuser on sosiaalisen

median sovellus, joissa käyttäjä voi koko ajan ladata videokuvaa suoraan kännykästään (<http://bambuser.com>). On siis mahdollista ladata mediaa ja kuvata elämäänsä lähes kokoaikaisesti. Hurrjimpia suunnitelmia on kantaa kaulassa mobiilivideokameraa, joka tuottaa reaaliaikaista videokuvaa käyttäjänsä elämästä.

On olemassa hypoteesi, että kaikki tarinat voidaan kertoa eri medioilla. Tämä pani Barthesin ajattelemaan, että kaikki kertovat tekstit perustuvat siihen yleiseen malliin, joka auttaa tunnistamaan kertomukset tarinoiksi (Bal 2007, 175). Barthesin idea oli, että on olemassa rakenteellinen vastaavuus yksittäisen lauseen ja monista lauseista koostuvan tekstin välillä. Mieke Bal⁶ lähtee etsimään tätä universaalia rakennetta, jonka mukaan fabulan/tarinan rakenne noudattaa lauseen rakennetta, subjekti-objekti-predikaatti -muodossa.

Bal listaa teoksessa fabulan elementtejä, jotka auttavat purkamaan sen rakennetta: Fabulassa/tarinassa on aina kaksi puolta – objektit ja prosessit. Objekteja ovat tarinan elementit kuten toimijat (*actors*) tila ja paikka (*focalization*) ja asiat yleensä. Prosesseja ovat tarinassa tapahtuva muutos (Aristoteleen mukaan muutos onnesta onnettomuuteen tai toisinpäin) valintatilanteet, funktionaaliset ja ei-funktionaaliset tapahtumat, ristiriita (*confrontation*) ja suhteet (*relationships*). Ristiriita syntyy siitä, että tarinan objekti on myös toimija, aktori ja se joka on oppositiossa subjektiin. (Bal 2007.)

Sosiaalisen, yhteisöllisen videokerronnan ensimmäisessä vaiheessa lähdin kokeilemaan, kuinka eri kuvaajien videoita samasta tapahtumasta voitaisiin istuttaa johonkin universaaliin narratologisen mallin mukaan rakennettuun matriisiin. Muutamat skenaariot ja testikuvaukset osoittivat, että tarinan syntymiseen tarvitaan monimuotoisempia ja joustavampia malleja. Kuvien ajallinen peräkkäisyys tai syy-seuraus-suhde eivät vielä yksin riitä synnyttämään tarinaa.

Fabula-tarina on sarja loogisesti ja ajallisesti toisiinsa liitettyjä tapahtumia. Ensin on päätettävä, mikä on tapahtuma. Sen jälkeen

6 Mieke Bal on hollantilainen kulttuuriteoreetikko, narratologi ja professori (Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences – KNAW). Hänen tutkimusalueitaan ovat kirjallisuus, klassinen antiikki, nykyaide ja kirjallisuus, feminismi ja muuttoliikkeet. Hänen teoksiaan ovat muun muassa *A Mieke Bal Reader* (2006), *Travelling Concepts in the Humanities* (2002) ja *Narratology* (3. painos ilmestyy 2009). Mieke Bal on myös videotaitelija ja kokeellinen dokumentaristi. Hänen töitään pakolaisuudesta ja naisen asemasta on ollut esillä 2009 Tampereen taidemuseossa. (www.miekebal.org/)

voimme kuvata eri tapahtumien suhteet ja tavat, joilla ne ovat sidoksissa toisiinsa, siis tapahtumasarjan rakenteen. Strukturalistinen teoria kertoo, kuinka tässä toimitaan, muistuttaa Bal. Roland Barthes olettaa, että kaikki tarinat perustuvat yhteen malliin. Mieke Bal kehottaa etsimään tätä mallia, mutta muistuttaa, että sen on oltava tarpeeksi abstrakti ollakseen universaali. Tarkoitus ei ole puristaa tarinaa tiukkaan kehikkoon ja päätellä sen mukaan, onko kysymyksessä tarina. Tämä, Bal kirjoittaa, on omiaan antamaan narratologialle huonon maineen. (Bal 2007, 188.)

Kaksi yrittystä yhteisölliseksi videokerronnaksi

Mobile Social Media -projektiin liittyneessä käytännön testitilanteissa kokeiltiin, onko usean eri kuvaajan ottamista lyhyitä kännykkävideoista mahdollista koostaa dramaattisesti hyvin koossa pysyvää tarinaa. Testillä kokeiltiin, voiko yhteen liitetyistä videoleikkeistä koostettu video mahdollisesti mahtua johonkin tarinalliseen rakenteeseen ja voiko koosteesta löytää yhtenäisen kertovan tarinalinjan. Testin lähtökohtana oli koota eri kuvaajien lyhyitä videoita samasta tapahtumasta. Testikuvaajat latasivat videoleikkeet tarinageneraattoriin (MoViE-sovellukseen). Testin hypoteesina oli, että yhteisö, vaikka virtuaalinenkin, voi koostaa yhteisesti tarinan, joka on elämyksellinen ja kiinnostava yhteisön jäsenille itselleen.

Toinen oletus testien alussa oli, että viihtyminen ja tyydytys on todennäköisempää ennestään tutussa yhteisössä. Ennestään tuttu tai tuttuus tarkoittaa tässä, että testiryhmä jakaa samoja arvoja ja kiinnostuksen kohteita tai osallistujat ovat samankaltaisesta kulttuurisesta ryhmästä. Jopa maantieteellinen tai alueellinen läheisyys voisi olla tekijä, joka auttaa kuvaajia ja katsojia pitämään mielenkiintoa yllä yhteisiin videokoosteisiin.

Ensimmäinen koe testasi yhdessä kerrotun videotarinan toimivuutta Pori Jazz -festivaaleilla kesällä 2008 (kokeilusta ks. myös Sari Östmanin artikkeli tässä kirjassa). 16 kuvaajaa kuvasi samoista aiheista lyhyitä video-otoksia. Aiheet ja teemat oli ennalta määritelty. Otosten piti noudattaa elämän kulkua yleensä yleisenä jazz-festivaalipäivänä: matka Poriin, saapuminen konserttipaikalle, kuuntelupaikan valinta, eväiden syöminen, musiikin kuuntelu, poistuminen konserttipaikalta ja jatkot. Yksittäiset lyhyet videot voidaan yhdistää peräkkäin tai epäkronologisessa järjestyksessä yhdeksi videokertomukseksi. Katsoja pystyy hyvin

täyttämään kertomuksen aukkopaikat ja muodostamaan käsityksen monen eri kuvaajan näkökulmasta syntyneestä konserttielämyksestä. Balin listan mukaan tästä fabulasta löytyvät objektit. Kooste on kuitenkin satunnainen montaasi, jossa ei ole tarinallista jännitettä. Niistä puuttuvat prosessit. Monen kuvaajan erilliset otokset yhdessä eivät kuvaa muutosta, ristiriitaa, suhteita – kuvista puuttuu ristiriitaa synnyttävä objekti (ks. myös Kiljusen ja Mustaniemen artikkeli).

Toinen esittelemistäni kokeiluista toteutettiin jouluaattona 2008. Siihen osallistui käyttäjiä Philadelphiasta, New Jerseyä, Itä- ja Länsi-Suomesta sekä Vilnasta, Liettuasta. Kokeilun rakenne oli pelinomaisempi kuin muiden, aiempien kokeilujen. Siinä pienen käyttäjäyhteisön tehtäväksi annettiin luoda yhteinen tarina tai kuvakooste lyhyistä video-otoksista. Jokaisen otoksen oli tarkoitus kommentoida edellisiä tai luoda jännitteitä niiden välille. Tarkoituksena oli kokeilla, kuinka yhteisö voi jakaa kokemustaan kertomalla ne videoiden avulla.

Jouluaatto – ainakin Suomessa – noudattaa aina samankaltaista käsikirjoitusta: kello 12 joulurauhan julistus suorana Turusta, joulukuusen koristelu, hermostuneet lapset, television tärkeä rooli rauhattomuuden hälventäjänä. Jouluaateria nautitaan illalla, joulusauna ehkä jo iltapäivällä. Ja tietysti on vielä kaikkein tärkein, joulun huippukohta, joka voi tapahtua koska tahansa kello viiden ja kymmenen välillä: Joulupukin vierailu, ja totta kai lahjat. Joulupukin saapuminen on odotuksesta huolimatta aina yllätys. Pienimmät lapset pelkäävät häntä, hieman vanhemmat ovat ehkä harjoitelleet jonkin runon tai laulun, aikuisten tehtävänä on auttaa Pukkia jakamaan lahjat. Viimeisenä vuorossa on hiljentymisen uusien lelujen, kirjojen ja sukkiä ääreen.

Halusimme kokeilla, noudattaako oma suomalainen jouluaattonamme tarkasti perinteitä vai saisiko se osakseen vastalauseita ja kritiikkiä muualta maailmasta. Voisimmeko jakaa samat juhlallisuudet, vaikka vietämme joulua kaukana toisistamme? Testiryhmään kuuluivat henkilönimeltä Marjo, Riikka, Saija, Trishja Slavko. Roolit jaettiin siten, että Marjo lähettäisi ensimmäisen videopätkän, jota muut yrittäisivät haastaa ja kommentoida omilla otoksillaan.

Ryhmän saamien ohjeiden mukaisesti ”pelin” kulku oli seuraavanlainen:

1. Marjo kuvaa 15 sekunnin aloitusvideon, lataa sen MoViE-sivustolle, lähettää muille osallistujille tekstiviestillä tiedon uudesta videosta kokeilun nettisivulla ja oikeat hakusanat merkittyään antaa videolle nimen ”theme 1”.
2. Riikka, Saija, Slavko ja Trish kommentoivat Marjon videota: kukin kuvaa oman 15 sekunnin videopätkänsä. Kuvattuaan he lataavat otokset MoViE-palveluun ja (oikeat hakusanat merkittyään) nimeävät ne otsikolla ”variation 1”.
3. Marjo voi halutessaan kuvata uuden videon kommentiksi entisiin tai aloittaa uuden aiheen käsittelyn. Muu ryhmä kommentoi aihetta taas omilla videoillaan. Marjo nimeää lähettämänsä uuden aiheen nimellä ”variation 2” ja lisää tarvittaessa oikeat hakusanat.
4. Seuraavassa vaiheessa automaattinen ohjelma tekee videoista sekoituksen. Ohjelma järjestää videot nimen mukaan: theme 1, variation 1, variation 1, variation 1, variation 1, theme 2, variation 2, variation 2 jne. Lopputuloksena syntyy lyhytelokuva, joka esittää vuoropuheluna testiryhmän yhteisen jouluaaton.

Kokeilun tavoitteena oli:

1. Jakaa jouluaaton kokemuksia ja tapahtumia
2. Luoda ristiriitoja ja jännitteitä lyhyiden otosten välille ja näin saada aikaan kokonainen tarina

Jouluaaton aikana testiryhmä kuvasi yhteensä 21 lyhyttä videopätkää. Videopätkiin liitettiin erilaisia hakusanoja, kuten ”puu”, ”ruoka”, ”laulu”, ”lumi”, ”odotus”, ”sauna” jne. Jälkeenpäin testiryhmä pystyi muodostamaan useita erilaisia yhdistelmiä valitsemalla vaikkapa kaikki hakusanalla ”ruoka” merkityt videopätkät. Automaattisen ohjelman näin koostama lyhytelokuva noudatti jouluaaton käsikirjoitusta, kuten oli tarkoituskin.

Marjo kuvasi neljä lyhyttä teemavideota: ”Hiljainen jouluaamu” (Roosa-koira kävelee lumihangessa), ”Hermostunut jouluukuusi” (kinastelevien lasten ääniä, joulukuusi vaakatasossa), ”... lit me fire” (kiukaan alla on tuli, äiti huutaa perhettä saunaan)

ja "Kliimaksi" (Ruotsinpyhtään kyläläiset ovat pimeässä illassa kokoontuneina laulamassa joululauluja).

Silent Christmas morning,
Snow, Rose, waiting, Finland
(Marjo)



A Nervous Christmas tree
Waiting, Finland (Marjo)



...lit me fire
Sauna, Christmas Eve, Finland
(Marjo)



Kukin teemavideo syntyi päivän edetessä sattumanvaraisesti ilman etukäteissuunnittelua. Marjo latasi kuvat MoViE-ohjelmaan toisten katsottavaksi. Muu työryhmä kuvasi omaa jouluaattoansa pyrkien "vastaamaan" Marjon videoihin.



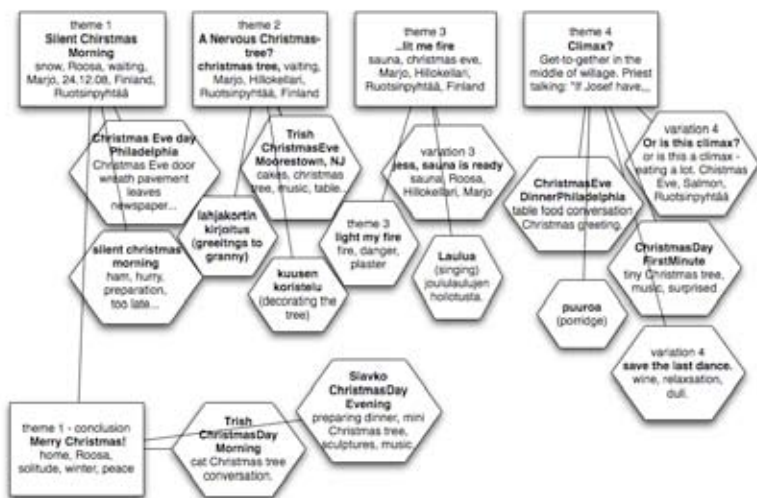
Christmas Eve day in Philadelphia (Slavko)



Christmas Eve Moorestown, NJ
Food, Cakes (Trish)



Kuusen koristelua Riiassa (Riikka)



Vuokaavio esittää joulu-testin teemoja ja niihin lähetettyjä vastauksia. 5:23 kestävä videokooste, joka on koostettu kuvaajien tagien mukaan automaattisesti on katsottavissa osoitteessa <http://amcproject.pori.tut.fi/video/3gphigh/jO8TYu502Ihi.3gp>

Tämä MoViE-ohjelmalla toteutettu Joulu-testi osoitti, että myös useamman henkilön ohjaama tarina onnistuu, vaikka henkilöt kuvaisivat otoksiaan eri paikoissa ja eri aikoihin. Ohjelman tarinageneraattori toimii kertojan tavoin ja yhdistää videopätkät halutun järjestyksen mukaisesti. On kuitenkin selvää, ettei lyhytelokuvan tekijältä voi vaatia liikaa tietoa ja kokonaisuuden hahmottamista hänen kuvatessaan lyhyitä videoita kännykällä. Tarinageneraattorin juonirakenteiden tulee olla valmiiksi määrättyjä ja muuttumattomia tai helposti elokuvan tekijän omaksuttavissa ja käytettävissä.

Lopuksi

Ensimmäisissä Jazzien aikaan tehdyissä testeissä kokeilimme, onko mahdollista yhdistää usean henkilön kuvaamat videot siten, että ne sellaisenaan muodostaisivat ymmärrettävän tarinan, joka olisi viihdyttävä ja juoneltaan kokonainen. Tehtyämme useita laskelmia ja testejä koekäyttäjryhmän kanssa huomasimme, että tarinan luomiseen tarvitaan paljon yksityiskohtaisempia ja toisaalta joustavampia rakennemalleja. Pelkkä kronologisesti ete-

nevien mutta sattumanvaraisten tapahtumien yhteen liittämisen ei vielä synnyttä tarinaa, ei edes mielenkiintoista montaasia.

Jouluna tekemämme videokooste oli luotu Roland Barthesin innoittamalla kaavalla. Se sisälsi mahdollisuuden moniin erilaisiin lyhytelokuviin. Videopätkien aiheet vaihtelivat tapahtuman, paikan ja näyttelijän suhteen ja niiden välillä oli ristiriita. Meidän kokeilumme MoViE-ohjelmalla osoitti myös, että jännitteen ja johdonmukaisuuden aikaansaamiseksi tarvitaan konflikti. Kohde (objekti) voi olla myös tekijä (aktori) ja siitä jännite syntyy.

Mobile Social Media -tutkimushankkeen aikana testattiin usealla kokeella ihmisten motivaatiota jakaa kokemuksia matkapuhelinten videoilla. Kokeilussa syntyneiden videokoosteiden koostamista kokeiltiin manuaalisesti MoViE-ohjelmassa sekä automaattisesti tagien ja videoiden nimeämisen avulla. Kaikissa kokeiluissa oli yksi yhteinen tulos: ne, jotka olivat itse kuvaamassa tapahtumia olivat myös motivoituneimpia käyttämään MoViE-ohjelmaa jatkossa ja halukkaampia jakamaan videoita sekä koostamaan omia kuviaan. Videoiden jakamisessa toteutuu sosiaalisen median yleinen vetovoima, julkistaminen ja jakaminen.

Erilaisten kerronnallisten kaavojen käyttäminen ikään kuin matriisina tai kehikkona, johon kuvaajat voisivat "istuttaa" kuvaamansa videot, on sen sijaan mutkikkaampi kysymys. Kuvajille ei voi asettaa liian suurta kognitiivista taakkaa. Ihmisten ei voida olettaa tuntevan esimerkiksi Proppin funktioiden ja motiivien rakennetta tai järjestystä, jotta he osaisivat tuottaa sadun kaavan ja morfologian mukaisia video-otoksia. Kuten Mieke Bal kirjoitti, strukturalistista kerronnan teoriaa ei voi pitää muottina, johon tarina pakotetaan. Tarinat vaihtelevat äärettömän monissa erilaisissa malleissa. Ihmiset kertovat tarinaa elämästään ja muokkaavat kertomuksia lukemattomilla eri tavoilla. Kännykkävideoiden myötä viimeistään toteutuu Guy Debordin speaktaakelin yhteiskunta, jossa eletty on muuttunut representaatioksi ja ihmisten suhteet, muistot ja kokemukset ovat kuvien välittämiä. (Debord 2005.)

Lähteet

Kuvalähteet:

Heikura, Hannes (2008). Vuoden lehtikuva Purjevene kyntää sinilevää Helsingin edustalla 13.8.2008. Osoitteessa: http://www2.hs.fi/extrat/hsfi/audioslide/vuoden_lehtikuva2008/ (viitattu 8.2.2010).

MoViE-kuvat kaapattu videoista: <http://amcproject.pori.tut.fi/>

Kirjallisuus

Aristoteles (1997). *Runousoppi*. Suomentanut Paavo Hohti. Helsinki: Gaudeamus.

Bahtin, Mihail & Medvedev, Pavel Nikolaevich (1985). *The Formal Method in Literary Scholarship*. Cambridge: Harvard University Press.

Bal, Mieke (1997). *Narratology, Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of the Toronto Press.

Barthes, Roland (1982). *Image – Music – Text*. Ed. Stephen Heath. London: Fontana.

Chatman, Seymour (1977). *Story and Discourse*. Ithaca: Cornell University Press.

Debord, Guy (2005). *Spektaakkelin yhteiskunta*. Helsinki: Summa.

Genette, Gerard (1988). *Narrative Discourse Revisited*. New York: Cornell University.

Hietala Veijo (2006). Kertovuus. Todellisuutta tarinallistamassa. Teoksessa Seija Ridell, Pasi Väliaho, Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino.

MacCabe Colin (1985). *Theoretical Essays*. Manchester: Manchester University press.

Multisilta, J., Mäenpää, M. (2008a). Mobile video stories. In Proceedings of the 3rd international Conference on Digital interactive Media in Entertainment and Arts (Athens, Greece, September 10 - 12, 2008). DIMEA '08, vol. 349. ACM, New York, NY, 401-406. DOI=<http://doi.acm.org/10.1145/1413634.1413705>

Pihlainen, Kalle (2001). Kaunokirjallisuus ja totuudellisuusky-symysten ylittäminen historian tutkimuksessa. Teoksessa Kari Immonen ja Maarit Leskelä (toim.) *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*. Tietolipas 175. Helsinki: SKS.

Propp, Vladimir (1928). *Morfolgija skazki*, Moskva.

Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Methuen.

Vainikkala, Erkki (2008). *Murtuva kertomus? Kertomusmuodon kulttuuriset ja teoreettiset haasteet*. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto. Osoitteessa: <https://www.jyu.fi/hum/laitokset/taiku/opiskelu/nykykulttuuri/arkisto/tapahtumat/kertomus08/plenaarit/vainikkala> (viitattu 8.3.2010).

White, Hayden (1973). *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Sari Östman

KUN TUTKIJAKOKELAS KÄYTTÄJÄTESTAUKSEN MUISTITIEDOKSI MUUTTI – PORI JAZZ 2008 -MOBIILIVIDEOKOKEILUJEN REKONSTRUOINTIA

Lokakuussa 2008 aloitin tutkijana projektissa nimeltä *Mobile Social Media – Applications for Entertainment and Learning*. Hankkeessa tutkittiin mobilisoituvia verkkopalveluja; kuinka niitä omaksutaan; kuinka houkuttelevia ne ovat arkikäytössä; millaiset teknologiset ratkaisut lisäävät verkkopalvelun suosiota ja saavutettavuutta? Lisäksi tutkittiin narratiivisten tilojen ja tilanteiden luomista sosiaalisissa verkostoissa. Tutkimusvälineeksi projektissa kehitettiin MoViE, mobiilivideoiden verkkojakelualusta.

Useiden yliopistojen yhteishankkeessa Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin päävastuulla oli työpaketti 3: Mobiiliviihteen keskittyvät case-tutkimukset. Käytännössä tämä tarkoitti Pori Jazz -festivaalien yhteydessä järjestettävää käyttäjäkokeilua vuonna 2009. Edeltävänä kesänä oli kuitenkin toteutettu jo ”esipilotti”, joka ei kuulunut vielä varsinaiseen projektiin vaan toimi eräänlaisena tarpeiden kartoittajana.

Pori Jazz 2008 -festivaalin aikana 16 henkilöä kuvasi annetuista teemoista lyhyitä videoleikkeitä enimmäkseen matkapuhelimella, jotkut myös digi- tai videokameralla. Leikkeet ladattiin MoViE-verkkopalveluun. Testaajia rohkaistiin myös luomaan omista ja toisten kuvaamista videoklpeistä uusia kokonaisuuksia, ”tarinoita”, MoViEn tarjoamalla koosteominaisuudella. Tehtäviini kuului tämän kokeilun purku siihen osallistuneita haastatteleamalla. Tässä artikkelissa pohdin haasteita, joita muiden suunnitteleman ja toteuttaman esivaiheen käyttäjätestauksen purkaminen kuukausia myöhemmin toi; pohdin lähtökohtien riittävyttä, haastattelujen tekemistä ja sitä, miten tutkimusaineiston luonne muuttui mieleissäni prosessin aikana.

Testaajista osa oli projektin tutkijoita ja suunnittelijoita, osa vapaaehtoisia "ulkopuolisia". Haastateltavaksi ehti lopulta 16 hengen joukosta viisi naista ja viisi miestä. Yhden ryhmäkeskustelun lisäksi tein yhden parihaastattelun ja kaksi yksilöhaastattelua. Tavoitteena oli selvittää testikäyttäjien kokemuksia MoViE:stä ja itse kuvaamistilanteesta. Tuloksia oli tarkoitus hyödyntää Pori Jazz 2009 -tapahtuman yhteydessä järjestettävässä suuremmassa testauksessa.

Kohti riittävää esiymmärrystä

Koska astuin mukaan projektiin sen ollessa jo käynnissä, ymmärrykseni tavoitteista ja lähtökohdista ei voinut vastata hankkeen alkuunpanijoiden ajatuksia. Kyselemällä ja tutkimussuunnitelmaa kerta toisensa jälkeen lukemalla pyrin luomaan kuvaa projektin päämääristä sekä kokonaisuudessaan että osa-alueittain. Mobiilijulkaiseminen toimintana oli ja on itselleni vierasta, samoin teknologisten sovellusten kehittäminen. Verkkopalvelujen käyttäjänä olin tottunut siihen, että internetissä on valmiiksi olemassa runsain mitoin tekstin, kuvan, videon, äänen ja kaiken mahdollisen materiaalin julkaisemiseen tarkoitettuja palveluja ja alustoja, joista käyttäjä voi valita itselleen mielekkäimmät. Tämä toi eteen ensimmäisen haasteen: oli vaikea hahmottaa, mitä varten MoViE-sovellus oli luotu – olihan videojulkaisupalveluita olemassa jo useampia. Miten yksi uusi, ja vielä testitilanteessa täysin lapsenkengissään oleva, voisi tuoda videopalveluiden kirjoon mitään uutta?

Projektin alkuun saattaneita tutkijoita puhuttamalla selvisi, että MoViE oli ainakin alun perin puhtaasti tutkimuskäyttöön tarkoitettu alusta. Sitä haluttiin hyödyntää suljettujen ryhmien viihteellisessä sisällöntuotannossa ja koulutustilanteissa, joista syntynyttä aineistoa käytettäisiin hankkeen työpakettien erityiskysymyksiin vastaamiseen. Lisäksi on huomioitava, että MoViE on tarkoitettu erityisesti mobiilijulkaisemiseen, toisin kuin esimerkiksi tämän hetken (2010) suosituin videoiden verkkojulkaisupalvelu YouTube: valmiiksi kehitetyn MoViE:n kautta oli tarkoitus voida jakaa matkapuhelimella tapahtumia "lennosta" hyvin vaivattomasti. Samaan monipuolisuuteen ja visuaalisuuteen kuin YouTube:n tasoissa palveluissa ei siis ollut tarkoituskaan pyr-

kiä, sillä mobiililaitteilla käytettävän alustan on oltava riittävän yksinkertainen ja kevyt, ettei sen toiminta hidastu suhteettoman paljon.

Miten kokeilua tulisi lähteä purkamaan, jotta siitä saavutettaisiin todellista hyötyä? Ensin oli ymmärrettävä, miten koetilanne oli toteutettu.

Teollinen muotoilija Petteri Huotari kumppaneineen on kirjoittanut käyttäjäkeskeisestä tuotesuunnittelusta. He muistuttavat suunnittelijan ja käyttäjän erilaisista tarpeista ja siitä, miten suunnittelijan tulisi aina muistaa kohderyhmä, se, kenelle tuotetta ollaan tekemässä: käyttäjän kokemustausta voi erota suunnittelijan käyttökokemuksista hyvinkin paljon. (Huotari et. al. 2003, 16.) Käyttäjäkeskeisen suunnittelun asiantuntija Wille Kuutti puolestaan toteaa, että tieto todellisesta loppukäyttäjistä voi yrityksistä huolimatta olla hataralla pohjalla esimerkiksi, jos ollaan tekemässä täysin uudenlaista tuotetta (jotkut MoViEn ominaisuuksista). Tällöin koehenkilöiden valinta voi olla vaikeaa. Kuuttikin suosittelee profiloimaan loppukäyttäjän mahdollisimman tarkasti ennen testausta ja valitsemaan koeryhmän vastaavan jakauman mukaisesti. (Kuutti 2003, 69–72.)

MoViEn tapaus oli sinänsä erikoinen, että tuotetulla aineistolla tulisi olemaan merkitystä jopa enemmän kuin itse käyttäjillä. Silti on selvää, että huonosti toimivan tai vaikeakäyttöisen sovelluksen hyödyntäminen ei ole kovin motivoitunutta ja aineisto saattaa siksi vääristyä. Käytettävyyden testaus oli siis tarpeen, vaikka sovellus olikin tutkimuskäyttöön tarkoitettu. Toisaalta taas viihteellisessä käytössä, kuten Pori Jazz -casen yhteydessä, loppukäyttäjä saattoi olla oikeastaan kuka tahansa. Myöskään käyttäjien tyypittely teknologiaintoilijoihin, varhaisiin visionääreihin, käytännöllisiin hyödyntäjiin, konservatiivisiin hyödyntäjiin ja kieltäytyjiin (katso esim. Hyysalo 2009, 97–98) ei tässä tilanteessa juuri olisi hyödyttänyt. Tutkimusaineistoa todennäköisesti kerättäisiin rajatuissa tilanteissa rajatuilta ryhmiltä, jolloin käyttäjäkunta ei rakennu ”luonnollista” reittiä.

Alkaessani suunnitella kokeilun purkua en tiennyt, oliko käyttäjäprofilointia tehty, mutta todennäköisesti se olisi ollut hyvin vaikeaa, jopa mahdotonta. On muistettava, että Pori Jazz 2008 -kokeilun aikaan hanke ei ollut vielä varsinaisesti käynnistynyt, joten siihen ei ollut voitu varata resursseja. Siksi testaajina oli vapaaehtoisia hankkeen jäseniä ja heidän tuttaviaan. Näin ollen koehenkilöiden teknologiaosaaminen ja käsitys kokeilun tarkoituksesta

vaihteli hyvin paljon. Olisi voinut olla hyödyllistä haastatella koehenkilöt ennen testausta Sampsa Hyysalon ehdottamista aiheista: työnkuva ja -välineet, käsitys teknologisesta muutoksesta nyt ja lähitulevaisuudessa, tuotevertailu, tarpeet, halut ja mieltymykset. Näin heidät olisi voinut ryhmitellä esimerkiksi teknologiaymmärryksen perusteella, mistä olisi voinut olla apua muun muassa keskusteluryhmien muodostamisessa. Jo mainituista syistä esihaastattelujen tekeminen ei kuitenkaan ollut mahdollista.

Käyttäjäkokeilussa suoritettavat tehtävät tulisi määritellä mahdollisimman tarkasti etukäteen, samoin se, mitä tietoa niiden avulla halutaan kerätä (Kiili 2004; Kuutti 2006). MoViE-kokeilun osallistujat saivat ennen koetilannetta kolmiosaisen tehtävänannon:

1. *Kuvaa tarina festivaalikäynnistä. Tarina jaetaan otoksiin, otokset ladataan palveluun ja tagataan seuraavilla tageilla (mukana lista asiasanoista)*
2. *Asiakaspalaute videon avulla. Tarkoituksena on kuvata ruusuja ja risuja festarin toteuttajille.*
3. *Video Challenge. Haasta kaverisi ja kuvaa paras yleisön jammailusessio käyttämällä MoViE -palvelun vastaa videoon -ominaisuutta. (Jari Multisillan sähköposti Sari Östmanille 26.11.2008.)*

Tehtävänanto itsessään oli selkeä. Lisäksi osallistujat saivat teknistä opastusta mukaankutsujiltaan sähköpostitse, ja heitä rohkaistiin pyytämään henkilökohtaista apua erikseen nimetyiltä henkilöiltä tarvittaessa. Hankkeen tutkimuskysymykset määrittelivät, mitä tietoa kokeilun perusteella oli tarkoitus saada, mutta yksityiskohtaista, esimerkiksi tehtävä tehtävältä etenevää erittelyä ei ollut. Pääasiassa tehtävänanto tuki sisällöntuottamiseen keskittyviä kysymyksiä, eikä osallistujia pyydetty erikseen pohtimaan vaikkapa palvelun teknistä toimivuutta. Vaikka MoViE olikin luotu tutkimuskäyttöön, eikä sen tarvitsisi saavuttaa kaupallisten palvelujen visuaalista viehättävyyttä, oletin käytettävyyden kuitenkin olevan tärkeä kokeilun purkua ohjaava elementti.

Mitä kaiken kaikkiaan halusin saada haastatteluista irti? Lyhyesti sanoen käyttäjäkokemuksia – kertomuksia niin sovelluksen toimivuudesta kuin itse kuvaamisesta: siitä, miltä tuntui kuvata ja julkaista verkossa kännykkävideota (mikä oli osalle testaajistuutta toimintaa), millaisia Jazz-tarinoita testaaajat halusivat kertoa

ja millaisia tuntemuksia MoViEn käyttäminen herätti. Tällaisia seikkoja olisi toki voinut selvittää jo kokeilun aikana havainnoimalla ja käytön yhteydessä haastattelemalla, jolloin olisi tavoitettu välitön kokemus tilanteesta. Jälkikäteen tehtävillä haastatteluilla olisi voitu hankkia lisätietoja ja syventää kokeiluhetkellä saatua informaatiota. (Kuutti 2006, 76.) Havainnointi ei kuitenkaan ollut mahdollista, joten seuranta-haastattelut jäivät ainoaksi keinoksi kerätä käyttäjätietoa.

Tutkijankammion turvissa: kokeilun purkusuunnitelma

Kun olin valmis aloittamaan haastattelut, oltiin jo vuoden 2008 marraskuun loppupuolella. Puolentoista kuukauden syventymisen jälkeen ymmärsin hankkeen tavoitteita huomattavasti paremmin kuin aloittaessani, mutta koin vieläkin tietäväni kovin vähän alusta asti mukana olleisiin verrattuna. Vaarana oli, etten osaisi esittää oikeita kysymyksiä tai ymmärtäisin jotain väärin, enkä näin saisi haastatteluista täyttä hyötyä. Lisäksi oli todennäköistä, että testaajien muistikuvat monen kuukauden takaisesta kokeilusta olisivat ainakin jossain määrin himmenneet. Jotta kertomukset olisivat antaneet mahdollisimman paljon tietoa alkupe- räisestä tilanteesta, purkaminen olisi pitänyt tehdä välittömästi kokeilun jälkeen, mieluiten itse tilanteessa havainnoiden ja haastatellen. Tässä tilanteessa nopea eteneminen ei kuitenkaan ollut mahdollista, koska aloitin työn vasta kaksi ja puoli kuukautta tapahtuman jälkeen. Aikaa kului vielä lisää siihen, että halusin itse ymmärtää projektia paremmin ennen kuin alkaisin haastatella ihmisiä sen teemoista. Lähtötilanne oli siis jokseenkin haasteellinen.

Useita kuukausia Jazz-festivaalien jälkeen testaajien tavoittaminen, yhteen kokoaminen ja eritoten kesäisten kokemusten uudelleen löytäminen osoittautui aikaa vieväksi. Lopulta 16 testajaista sain haastateltaviksi kymmenen henkilöä. Tarkoitus oli järjestää kaksi fokusryhmäkeskustelua, jotta haastateltavat saisivat tukea toisistaan ja voisivat muistella yhdessä. Toivoin, että näin koehenkilöt pääsisivät lähemmäs testitilannetta ja muistaisivat yksityiskohtaisemmin havaitessaan eroja tai samuuksia muiden muistelijoiden kanssa. "Yksityiskohtaisemmin" ei tässä tapauksessa tarkoita samaa kuin "todenmukaisemmin": muistamiselle ja et-

nologiatieteiden tutkimuksessa tavallisille muistitietoaineistoille⁷ on ominaista se, että ne rakentuvat aina uudelleen muistelutilanteesta riippuen. Samakin alkuperäistapahtuma saattaa näyttäytyä erilaisena eri aikoina ja esimerkiksi eri henkilöiden kanssa muisteltuna. (Katso esim. Korkiakangas 2005, 130.)

Olen järjestellyt ryhmäkeskusteluja viime kesänä projektissa tehtyä sovellusta kokeilleille. Tai yrittänyt järjestellä. Nyt näyttää huonolta, ihmisten aikatauluja näin joulukuussa on ilmeisesti liki mahdoton sovittaa yhteen. Toiveissa on vielä, että edes yksi tapaaminen järjestyy. (Sari Östman 4.12.2008, <http://smostm.wordpress.com/2008/12/04/toita-ja-julkaisuja/>.)

Käytännössä ryhmäkeskustelujen järjestäminen ei onnistunut helposti. Osa testaajista asui kauempana, eikä käynyt Porissa mitenkään säännöllisesti – ehkä vain Jazzeilla. Monet olivat hyvin kiireisiä; keskustelujen järjestäminen venyi lopulta joulukuulle, ja vuoden loppu ennen lomien alkua osoittautui hyvin hankalaksi hetkeksi ihmisten irrottautua muista sitoumuksistaan osallistuaakseen tilaisuuteen, josta eivät saaneet mitään konkreettista hyötyä. Yksi keskustelu järjestyi kuitenkin lopulta, ja yksi tai kaksi muuta oli tarkoitus järjestää heti vuodenvaihteen jälkeen. Sitä, miten nämä viivästymät vaikuttaisivat keskustelujen antiin, oli vaikea ennustaa. Tutkijan mielen ne ainakin saivat epävarmaksi – mitä pidempi aika ehtisi kulua, sitä vähemmän ihmiset muistaisivat ”oikeista” tapahtumista. Toisaalta, haastattelu- ja keskusteluaineisto on jo lähtökohdiltaan menneisyyden (vaikka läheisenkin) muistelua: informantin tulkintaa omasta kokemuksestaan, ellei siihen liity havainnointia kokemistilanteessa. Lisäksi haastattelu on sosiaalista vuorovaikutusta. Se on tuotettua puhetta, jonka muodostumiseen vaikuttavat osallistujat, ympäristö, kysymykset ja monet muut tilannekohtaiset tekijät. (Esim. Eskola & Suoranta 2001, 85; Hyysalo 2009, 94.)

Keskusteluteemoja olen jäsennellyt tässä nyt pidemmän aikaa. Se on ollut yllättävään hankalaa: olen halunnut mahdollistaa vapaan ja avoimesti liikkuvan keskustelun kulun, mutta joku roti pitäisi olla kuitenkin. Lisäksi se, etten ole ollut alusta asti mukana, tekee

7 ”Muistitieto” on toisaalta vapaa käänös engl. termistä oral history, toisaalta se viittaa laajemmin sekä puhuttuihin että kirjallisiin muisteluaineistoihin. Lyhyesti muistitietoa on kaikki sellainen aineisto, joka pohjautuu tiedonantajan muistiin. Käytännössä määritelmä on monisyisempi. (Katso lisää esim. Fingerroos & Peltonen 2006, 7–24 ja Fingerroos & Haanpää 2006, 25–48.)

haasteelliseksi (lue: paluksen kimurantiksi) teemarungon rakentamisen sellaiseksi, että se palvelisi kaikkia kokeilun suunnitteleita osapuolia. (Sari Östman 4.12.2008, <http://smostm.wordpress.com/2008/12/04/toita-ja-julkaisuja/>.)

Kuten yllä olevasta blogimerkinnästä käy ilmi, keskusteluteemojen hahmottelussa kaikkia osapuolia hyödyttäväksi oli omat ongelmansa. Projekti oli jaettu työpaketteihin, joissa keskityttiin eri osa-alueisiin. Käyttäjättestaus oli keskitetty digitaaliselle kulttuurille, mutta kokemuksia purkaessa oli tarpeen huomioida kaikkien työpakettien tavoitteet ainakin jossain määrin. ”Teknisestä” aiheesta haastatteleminen tuntui hyvin vaikealta: tutkijana pelkäsinkin, etten osaisi kysyä oikeanlaisia kysymyksiä, koska en tunne teknologista suunnittelua ja tuotekehitystä itsessään.

Haastattelumuodoksi valitsin teemahaastattelun eli puolistrukturoidun tyyppin, jonka kysymysrunkoa hyödyntäisin myös ryhmäkeskusteluissa. Teemahaastattelussa haastattelijat etenee pääteemoittain rakennetun hahmotelman mukaan, mutta keskustelu teemojen sisällä voi olla hyvin vapaata: informantteja ei pyritä rajoittamaan kovin paljoa. Tutkija ohjaa puheen takaisin aiheeseen, jos se alkaa liikaa rönsyillä, muuten kertojalle annetaan ”pitkä lieke”. Kuten teemahaastattelusta kirjoittaneet Sirkka Hirsjärvi ja Helena Hurme asian ilmaisevat, teemahaastattelussa jokin näkökulma on päätetty ennalta, mutta ei kaikkia. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 47–48.) Teemahaastattelussa kysymykset ovat myös sillä tavoin avoimia, että vastaajan tahattoman johdattelamisen vaara pienenee (esim. Hyysalo 2009, 129–130). Koska Jazz-kokeilusta haluttiin monipuolista tietoa, joka perustuisi käyttäjien kokemukseen ja tunteuksiin, teemahaastattelu oli sopiva menetelmä.

Teemahaastattelussa on tärkeää, että teemat esitetään sopivassa järjestyksessä edeten pinnallisesta syvempään, helpommas- ta vaikeampaan, yleistasolta yksityiskohtiin. Lopulta päädyin neljään pääteemaan: tutustuminen sovellukseen, kuvaaminen ja palveluun lataaminen, MoViEn käyttö sekä tarinat/kerronta. Näin halusin saada aikaan kronologisen kokonaiskuvan kokeilun etenemisestä käyttäjäkokemusten ohessa. Viimeinen teema, tarinallisuuteen ja kerrontaan liittyvä, oli mukana valottamassa käyttäjien käsityksiä tällaisen mobiilivideokuvaamisen ja -julkaisemisen narratiivisista elementeistä. Ennen haastatteluja toimitin

osallistujille pääteemat tiedoksi, jotta he voisivat miettiä niitä halutessaan etukäteen. Toivoin, että näin kokeilun mieleen palauttamiseen itse haastatteluhetkellä ei menisi kohtuuttoman paljon aikaa. Pysyin heitä myös tekemään ”ennakkotehtävän”, joka auttaisi alkuperäisen tilanteen rekonstruoinnissa:

- *Katso Jazzeilla kuvaamiasi videoita MoViE-palvelussa ja palauta mieleen kuvaamistilanteet: miten olet valinnut kohteita, mitä halusit niistä sanoa, miltä kuvaamistilanne tuntui, entä videoiden lataaminen palveluun...*
- *luo 1-3 koostetta, joissa kerrot tarinan (tarinoita) ”Pori Jazz 2008”. Koosteita käytetään keskustelun tukena ja virittäjänä (Haastattelun teemarunko, 8.12.2008.)*

Jo tässä vaiheessa olin kirjoittanut teemarungon yhteyteen huomautuksen siitä, että kyseessä ei enää voi olla välittömän kokemuksen raportointi:

Teemat on rakennettu lähestymään aihetta muistelemisen kautta, sillä tapahtumasta on jo aikaa. Näin keskustelijoiden on ehkä luontevampi lähteä pohtimaan toimintaansa, ettei tule kiusaantumista siitä, ettei enää muistakaan. (Muistelupuhe tietty on aina jälkikäteen rakentuvaa, mikä on otettava huomioon keskusteluja analysoidessa.) (Haastattelun teemarunko, 8.12.2008.)

Silti olin vieläkin kiinni ajatuksessa, että tässä nyt tehdään teknologiakehitykseen tähtäävää käyttäjätutkimusta. Toisaalta niin olikin; mobiilivideojulkaisemiseen tarkoitettun palvelun kehittäminen ja kartoittaminen oli yksi projektin tavoitteista. Vähintään yhtä tärkeää kuitenkin oli kerätä kokemuksia, joiden perusteella seuraava Pori Jazz -case rakennettaisiin ja jotka antaisivat aineistoa mobiilien verkkopalvelujen puoleensavetävyyttä ja saavutettavuutta sekä tarinallisuutta koskeviin kysymyksiin. Mikäli olisin hahmottanut todelliset tavoitteet ja aineiston todellisen luonteen riittävän selkeästi jo suunnitteluvaiheessa, haastattelurunko olisi saattanut muotoutua jonkin verran erilaiseksi. Käyttäjättestaus ja sen purkaminen rakentui kuitenkin mielessäni hyvin teknologia-keskeiseksi toimenpiteeksi, ja käyttäjätutkimusta käsittelevä kirjallisuus vahvisti mielikuvaa: teokset käsittelevät poikkeuksetta tuotekehittelyä ja erilaisten teknologioiden käyttöä (esim. Hyysalo 2009; Huotari et. al. 2003; Kuutti 2003). Haastattelumenetelmiä esitellessään nämäkin asiantuntijat tosin mainitsevat kerrotun ai-

neiston erityisluonteen, muistiin perustuvan tulkinnallisuuden ja subjektiiivisuuden. Kertonee lähinnä tutkijan kokemattomuudesta, etten kyennyt luontevasti etenemään tuotekehitys-fokuksen läpi kokeilun kulttuurintutkimuksellisempiin kerroksiin.

Tutkijakokelas jalkautuu kammiostaan

Ryhmäkeskustelu

Joulukuun 2008 ryhmäkeskusteluun osallistui lopulta kuusi ihmistä, ja se kesti noin puolitoista tuntia. Ryhmäkeskustelun luonteeseen kuuluu, että tilaisuutta voi olla keskustelun vetäjän lisäksi tarkkailemassa ulkopuolisia henkilöitä, jotka tekevät muistiinpanoja keskustelun kulusta (Hyysalo 2009, 133). Tässä tapauksessa koin, että ”tarkkailijan” läsnäolo saattaisi haitata keskustelua, jonka oletin muutenkin alkavan hitaanlaisesti, muistojen kirkastuessa pikkuhiljaa tilaisuuden kuluessa. Muistiinpanot olisivat kuitenkin välttämättömiä keskustelun tulosten purkamiseksi. Päädyin videotallentamiseen, jotta myös elekieli olisi jälkikäteen havainnoitavissa – arvelin, että keskustelun vetäjänä eleiden ja ilmeiden tarkkailu itse tilanteessa olisi vaikeaa. Videointi tulisi kuitenkin tehdä mahdollisimman huomaamattomasti, jotta se ei kipsaisi keskustelijoita. Tilaisuuden tallensi lopulta onnistuneesti videokameralla Taideteollisen korkeakoulun tutkija Saija Mustaniemi, joka yhdessä kollegansa Riikka Kiljusen kanssa myös editoi tallenteen valmiiksi. Kameran läsnäolo onnistuttiin pitämään riittävän huomaamattomana, jotta osallistujat eivät häiriintyneet, mutta saattoivat halutessaan puhua kameralle.

Tarkoitus oli siis järjestää ryhmäkeskustelu, jossa haastattelijan rooli on vain ohjata puhetta, jonka annetaan teeman sisällä polveilla vapaasti. Tässä tapauksessa aiottu keskustelu muuttui kuitenkin lähinnä ryhmähaastatteluksi: keskusteluakin oli jonkin verran, mutta lähinnä haastateltavat saivat virikkeitä toistensa lausumista ja kommentoivat toinen toisiaan lyhyin puheenvuoroin. Vielä vapaampi keskustelu olisi saattanut olla hedelmällisempää. Muistot kesän kokemuksista olisivat rennommassa jutustelussa todennäköisesti aktivoituneet ja saaneet syvyyttä muiden keskustelijoiden muistoista, kuten kävi Taina Ukkosen tutkiessa metallityöläisnaisten historiaa – naisten opintokerhon jäsenet ottivat aktiivisen roolin yhteisten muistojen tuottamisessa hedelmällisin tuloksin. (Ukkonen 2006, 175–189.)

Tilanteen muuttuminen alkuperäisestä aikomuksesta saattoi johtua tutkijan kokemattomuudesta ja arkuudesta haastattelijana. Keskustelijoiden lähtökohdat tosin erosivat toisistaan siinä määrin, että yhteisen kokemuspohjan löytäminen tuntui alusta lähtien hankalalta: läsnä oli sovelluksen suunnittelijoita, teknisen alan tutkijoita sekä kulttuurialan opiskelijoita ja toimijoita. Osa keskustelijoista oli hyvin teknologisesti orientoituneita, minkä vastakohtana eräs osallistuja ei taitojen puutteessa ollut edes laddannut omia kuviaan kamerasta tietokoneelle, MoViEn käytöstä puhumattakaan. Ajoittain vaikuttikin, että keskustelijoiden oli vaikea ymmärtää toinen toistaan – ei siis ihme, että osa heistä pyrki tukeutumaan haastattelijaan enemmän kuin toisiinsa. Toisaalta käyttäjätutkimuksen asiantuntijoista muun muassa Eskola ja Suoranta ovat todenneet, että aito ryhmäkeskustelu onnistuu harvoin. Tavallisempaa on, että osallistujat viittaavat kyllä toistensa sanomisiin, mutta dialogin sijasta odottavat, että keskustelunvetäjä haastattelee heitä. Keskustelu siis helposti muuttuu ryhmähaastatteluksi. (Eskola & Suoranta 2001, 97.) Näin kävi tässäkin tapauksessa.

Osa keskustelijoista oli miettinyt ennakkotehtävää jonkin verran, eivät kuitenkaan kaikki. Koosteharjoitus oli muutamalta jäänyt tekemättä ajan puutteen, unohtuksen tai puuttuvien taitojen vuoksi. Moni oli jo unohtanut tunnuksensa ja salasansansa, eikä näin ollen edes päässyt kirjautumaan MoViEen. Osalta oli jo kadoksissa palvelun url-osoite. Hakukoneilla MoViEta ei voi löytää.

Keskustelijat toivoivat tutkijalta muun muassa tarkennuksia kokeilun tavoitteisiin ja tiedustelivat yksityiskohtia MoViEn teknisestä toiminnasta. Tämä oli ongelmallista, sillä eritoten ymmärrykseni MoViEn tekniikasta oli varsin vajavainen. Olen taustaltani digitaalisen kulttuurin tutkija, enkä millään tavoin teknisesti orientoitunut. Kokeilun tavoitteista pystyin kertomaan sen käsityksen pohjalta, minkä olin tutkimussuunnitelman ja tutkimusryhmän sisäisten keskustelujen perusteella tavoittanut. Tilaisuuden kuluessa kävikin niin, että suunnittelija-testaajat otivat asiantuntijan roolin ja opastivat apuvälineeksi tuodun kannettavan tietokoneen kanssa muita keskustelijoita muun muassa siinä, miten MoViEen kirjaututaan, miten ja keneltä unohtunutta salasanaa pyydetään ja miten omat videonsa voi palvelusta löytää ja koosteita tehdä. Alusta asti projektissa mukana olleilla oli myös ensi käden ymmärrys siitä, mihin pilottitestauksella pyrittiin. Näissä kohdissa tilanne muistutti eniten vapaata keskustelua.

Useiden kuukausien jälkeen keskustelijat tavoittivat alkupe-
räisestä tilanteesta lähinnä vahvimpia tuntemuksia herättäneet
hetket ja kokemukset. Tarkoitus oli ennakkotehtävään mukai-
sesti muistella kokeilua osallistujien omien videoleikkeiden tu-
kemana. Tämä toteutui huonosti, sillä koosteiden tekeminen oli
jäänyt monille hämäräksi, ja katselutilanne muuttui opastushet-
keksi MoViEn käytössä. Joitakin leikkeitä katseltiin, mutta voi-
makkaimmat mielikuvat muistuiivat mieleen ilmankin. Eräs koe-
henkilö muisti rankkasateen, jonka aikana ei uskaltanut kuvata
ja sen, miten innostui taltioimaan ihmisten joukkokuoriutumista
sadevarusteistaan, kun aurinko vihdoin pilkisti. Tämä oli muis-
telijalle merkityksellinen tapahtuma, sillä sinä hetkenä hän irrot-
tautui ohjeistetusta tehtävänannosta ja kuvasi ensimmäisen ker-
ran ”mitä mieleen juolahti”. Toinen taas kertoi, miten yritti luoda
jotain omaa ja etsi hienoja otoksia sekä hyviä tunnelmia:

*Oikein odotin esimerkiksi, mul oli hirveen hieno otos kun nuori pari
suutelee niin jäin oikein odottamaan että no, no, no, toimintaa pliiis!*

Myönteisimmät muistot liittyivät itse kuvaamistilanteisiin; oman
kokemuksen tallentamiseen ja välittämiseen liikkuvan kuvan
kautta. Yksi osallistuja sanoi, että hänelle tehtävänanto aiheutti
sen, että nimenomaan videoidut hetket ”syöpyivät mieleen” ja
hän tarkastelee vuoden 2008 Jazzeja nyt niiden kautta. Tämä oli
kertojalle tärkeä havainto, sillä hänelle valokuvaaminen oli en-
nestään tutumpi tapa dokumentoida Jazzien kaltaisia kokemuk-
sia. Videokuvaamisen vieraus ja uutuus valokuvaamiseen verrat-
tuna oli monen muunkin muistoissa. Oma tuttu toimintatapa ja
mieltymykset osoittautuivat muutenkin olevan tärkeitä tekijöitä
siinä, millaiseksi kokemus kullekin muodostui. Kaksi henkilöä
totesi, ettei olisi osallistunut koko tapahtumaan ilman tätä tehtä-
vää: heidän sitoutumisensa olikin melko heikkoa ja he tuottivat
vain vähän tai ei ollenkaan aineistoa.

Kuvaamisen kautta myös vahvistuivat entisestään sellaiset
elementit, jotka muutenkin olisivat saattaneet hallita Jazz-koke-
muksen myöhempää tulkintaa. Tehtävänantoon kuului ”ruusujen
ja risujen” kuvaaminen palautteeksi Jazz-organisaatiolle. Tulvivat
pisuaarit ja kymmenien metrien vessajonot kirjoittivat kirpeitä
kommentteja vielä haastattelutilanteessakin. Lisäksi kuvaamis-
tehtävä muutti omaa perinteistä festivaalitoimintaa, mikä jäi joil-
lekin mieleen uudistavana ja yllättävän miellyttävänä kokemuk-
sena: koehenkilönä toimiminen tuntui eräästä osallistujasta niin

tärkeältä tehtävältä, että omien rakkaiden rutiinien rikkominen tuntui hyvältä. Korostuneimmin muistuvat mieleen tehtävänannon vaikutus omaan Jazz-kokemukseen ja teknisten seikkojen tuottamat tuntemukset.

Yksilö- ja parihaastattelut

Ryhmähaastattelun lisäksi tein yhden pari- ja kaksi yksilöhaastattelua. Näiden ajankohta siirtyi yhteensattumien vuoksi aina tammikuulle 2009 asti, ja pelkäsinkin, että alkuperäisen tilanteen tavoittaminen olisi vielä ryhmätilaisuutta vaikeampaa. Yllättäen näin ei ollut. Siinä, missä ryhmäläiset saattoivat jopa ruokkia toinen toistensa ajoittain negatiivista asennetta, yksilöhaastatteluisa ja kahden projektiryhmäläisen parihaastattelussa tunnelma oli paljon myönteisempi. Kritiikkiä esitettiin, mutta informantit olivat selvästi tehneet henkilökohtaista muistelutyötä jo ennen haastattelutilannetta, kuten ennakkotehtävässä pyysin.

Haastattelurunko oli sama kuin ryhmäkeskustelussa, sillä se oli alun alkaenkin rakennettu sallimaan melko suurta variaatioita. Siksi sitä saattoi helposti soveltaa myös yksilöhaastatteluisa. On myös huomattava, että lähtötilanne oli kaikilla sama, ja haastatteluilla tavoiteltu tieto niin ikään samanlaista. Toki kysymyksiä olisi voinut yksilöidä vielä enemmän haastateltavan taustan mukaan huomioiden esimerkiksi sen, onko informantti tekninen suunnittelija, projektin tutkija vai ”maallikko”. Jossain määrin teinkin näin tilanteen vaatiessa, mutta teemarungossa en sitä huomionnut. Lähinnä taustojen erot aiheuttivat ongelmia ryhmähaastattelussa, yksilötilanteissa sama runko toimi hyvin kaikilla. Myöskään ryhmähaastattelun kaltaiseen tilanteeseen, jossa tutkijalta olisi odotettu teknologia-asiantuntijuutta, ei jouduttu, sillä kaikilla yksilöhaastateltavilla oli ennestään riittävästi teknisiä taitoja MoViEn käyttämiseksi mahdollisimman sujuvasti.

Parihaastattelu rinnastetaan tavallisesti ryhmähaastatteluun, mutta siitä on erityisesti etuja tietyissä tilanteissa. Hirsjärvi ja Hurme ehdottavat parihaastattelua eritoten, jos haastatellaan esimerkiksi pariskuntaa aiheesta, joka koskettaa kumpaakin osapuolta (Hirsjärvi & Hurme 2001, 61). Hyysalo puolestaan kertoo omasta kokemuksestaan saaneensa onnistuneita parihaastatteluita, jos informantti on erityisesti ehdottanut, että joku toinen henkilö voisi tulla samaan haastatteluun. Hyysalo näkee pari- ja ryhmähaastatteluista olevan eniten hyötyä silloin, jos haastatteli-

jan ja informantin suhde muuten olisi epätasapainossa. (Hyysalo 2009, 132–133.)

MoViE-kokeilun kohdalla parihaastattelusta oli hyötyä lähinnä Hyysalon tarkoittamalla tavalla. Osallistujina oli kaksi hankkeen johtavaa tutkijaa. Heidän näkemyksensä olivat asiantuntija-käyttäjän, ja haastattelutilanne muodostui varmasti hedelmällisemmäksi, kun nämä kaksi voivat keskustella myös keskenään sen sijaan, että olisivat kumpikin erikseen yrittäneet saada haastattelijaa ymmärtämään kulloisenkin ajatuksenjuoksunsa. Aineisto olikin hyvää. Parihaastattelussa tuli esiin erityisesti Jazz-kokemuksen yksilöllisyys: toinen haastateltava muisteli, miten

Areenalle saapuessa esimerkiksi oli sorsia hauskasti siinä ja sit kuuluu jazzia jo ensitahdit, niin siitä tuli hauska tämmönen yks pieni kuva. Kooste.

Aiheesta virisi pohdinta siitä, miten tavat kokemuksen yksilöllisyys vaikutti videoleikkeiden katsomiseen ja koosteiden tekemiseen. Haastateltavien mielestä toisten tekemät koosteet tuntuivat pitkiltä, kuin anopin valokuva-albumeilta tai naapurin Mallorcan-matkafilmeiltä. Niillä ei ollut kosketuspintaa omaan Jazz-kokemukseen, eivätkä ne juuri houkutelleet tekemään ”sekakoosteita”. Videoklipeissä herättivät kiinnostuksen sellaiset yksityiskohdat, mitkä nostattivat voimakkaimpia tuntemuksia Jazzienkin aikana, kuten pummilla sisään päässyt mies ja muut ”ruusut ja risut” sekä ryhmähaastattelussakin esiin tullut sade kokemuksen luojana:

[M]uistan yhden videon muilta, niin semmonen mis on [yksi koehenkilöistä] istuu siel tyhjillä penkkilauteilla, sataa ja sil on vesipullo jota se tällai formulamaisesti, shamppanjanapullomaisesti niinkun hölskyttää silleen säällittävästi, niin se on ehkä mun suosikkivideo niistä, et se on suomalainen festivaaliarki.

Koska yksilö- ja parihaastattelujen informanteilla oli käytännön ymmärrys siitä, mihin MoViE on tarkoitettu, he ärsyntyivät teknisistä epäkohdista huomattavasti vähemmän kuin osa ryhmähaastateltavista. Tosin toinen yksilöinformanteista totesi, että loppuvaiheen ohjeistus puuttui: hän oletti MoViEssa olevan ”koostegeneraattorin”, ja odotti saavansa kokeilun jälkeen linkin, jonka kautta pääsisi katselemaan sovelluksen luomia automaattikoosteita. Eräällä ryhmähaastateltavalla oli sama käsitys, ja näitä henkilöitä hämmensi se, ettei ohjelma luonutkaan koosteita itses-

tään. Kaikista haastateltavista vain kaksi oli käyttänyt MoViEta myöhemmin, hekin tutkimus- ja opetustarkoituksissa (pois luki-en ne, jotka ovat osallistuneet tuotteen jatkokehittelyyn).

Yksilö- ja parihaastatteluissa saavutettiin samankaltaista, mutta hieman analytyttisempää tietoa kuin ryhmässäkin. Haastattelut pyrkivät muistellen mahdollisimman lähelle alkuperäistä tilannetta ja sen kokemusta. Kyseessä oli jälleen nimenomaan muistettu, jälkikäteen tulkittu versio koetilanteesta. Näistä henkilöistä kolme oli hankkeen tutkijoita, yksi informantti oli muun alan tutkija. Kaksi haastateltavaa oli ollut mukana suunnittelemassa itse kokeilua, ja erityisesti heidän vastauksensa painottuivat MoViEn kehittämismahdollisuuksiin ja tutkijan näkökulmasta pohdittuihin seikkoihin, kuten klippien käyttökelpoisuuteen ja kiinnostavuuteen tutkimusaineistona. Sadepäivä tuli esiin näissäkin haastatteluissa sekä muistona että hyvänä tutkimusmateriaalina. Ilmeisesti sen tunnelma oli tärkeä merkityksen luoja sekä Jazz-kokemuksessa että testitilanteessa: sadekuvien tallentaminen välitti "aitoa" Jazz-mielikuvaa ja toteutti samalla tehtävänantoa.

Haastattelujen anti

Olin asettanut haastatteluille seuraavat tavoitteet:

- selvittää haastateltavien suhtautumista tehtävänantoon ja sen toteuttamiseen
- selvittää, miten he olivat käyttäneet MoViEta ja mitä he sovelluksesta ajattelivat
- selvittää haastateltavien ajatuksia videokerronnan (ja koosteiden) tarinallisuudesta

Kysymykset koskivat itse kuvaamistilanteita ja MoViEn käytön eri puolia. Lisäksi kysyin tarinallisuudesta. Jälkikäteen ajatellen teemoitellut kysymyspatterit olisivat voineet olla vieläkin avoimempia. Nyt jotkin kysymyksistä olivat torpedoitua heti alkuunsa. Jos kysymykseen "millaisia koosteita ootte tehneet?" saa vastauksen "no emmä niitä koosteita kokeillu ollenkaan", on vaikea jatkaa aiheesta luontevasti. Sen sijaan olisi voinut kysyä vaikka "mitä haluaisit kertoa koosteista", jolloin informantti olisi todennäköisesti kertonut laajemmin syistä, joiden vuoksi ei tehnyt koosteita.

Haastatteluissa nousivat esiin kokemukset tekniikan toivuudesta, osallistujien taustoista johtuvat erot kokeilun ymmärtämisessä ja toteuttamisessa ja tapa, jolla koetilanne muistettiin. Vahvimman vaikutuksen tehneet hetket ja elementit olivat säilyneet muistoina, joita haastateltavat tulkitsivat ja selittivät purkutilanteissa. Alkuperäinen kokeilu rakentui haastatteluisa osin kronologisena (haastattelun rakenteesta johtuen), mutta pääasiassa kokemuksia merkityksellistävänä kertomusfragmentteina. Muistitietotutkija Alessandro Portelli onkin todennut, että muistitieto kertoo enemmän tapahtumien merkityksestä kuin itse tapahtumista (Portelli 2006, 55). Tämä ei suinkaan tee informaatiosta vähemmän totta kuin välittömän havainnoinnin antama tieto. Muistelun yhteydessä on vain huomioitava se, miten intensiivisessä yhteydessä itse tapahtuma, sen kokeminen ja siitä kertominen ovat (Salmi-Niklander 2006, 200–201). Lisäksi Jazz-casen yhteydessä tapahtuman kokemista tulkittiin kuvatuilla videoilla. Kuvatut videot, kuten eräs informantti totesi, ovat aivan oma tarinansa – ne eivät välttämättä sanallistu sellaisinaan. Näin koehenkilöiden kokemus rekonstruoituu kahdella eri tavalla, visuaalisesti ja sanallisesti, mikä voisi olla kiinnostava vertailukohde jatkotutkimukselle.

MoViE-kokeilun yhteydessä eniten merkityksiä saivat henkilökohtainen Jazz-kokemus (mm. sen syveneminen, häiriintyminen ja muistaminen kuvina/videona) ja kokeiltavana olleen teknologian aiheuttamat erityistilanteet. Toki kysymykset ohjasivat muistelun suuntaa, ja haastatteluteemoissa painottuneet seikat korostuivat tuotetussa aineistossa. Kuten Taina Ukkonen toteaa, kysyminen on kuitenkin tärkeää: vaikka muistelijan pitääkin saada kertoa vapaasti, tutkijan kysymykset antavat virikkeitä ja rohkaisevat jakamaan ja arvioimaan omia kokemuksia (Ukkonen 2006, 183–186).

Seuraavan Jazz-casen suunnitteluun haastattelut antoivat materiaalia, jossa korostui erityisesti kaksi seikkaa: alustan kehittäminen helppokäyttöisemmäksi ja tehtävänannon yksinkertaistaminen. Testiryhmien tulisi myös olla homogeenisempia, jotta niiden yhdenmukainen tutkiminen olisi mahdollista. Vaikka eräs tavoite tulikin saavutettua, tutkijana tunsin heti haastattelujen jälkeen epäonnistuneeni jollain ratkaisevalla, mutta tarkemmin määrittelemättömällä tavalla. Olin lähtenyt tekemään tuotekehitykseen tähtäävää purkua, mutta mielestäni haastatteluissa tuotettu aineisto ei viivästyminen vuoksi ollut riittävän eksaktia

ollakseen onnistunutta. Lisäksi osoittautui, että tuotteen kehittäminen eteenpäin oli toissijaista, sillä tutkimuskäyttöön tarkoitettun MoViEn haluttiin vain toimivan *riittävästi*, jotta sen kautta voi tallettaa, julkaista, jakaa ja käsitellä kulloinkin haluttua aineistoa. Mikä siis meni vikaan?

Mieleen palauttaminen ja muistelu: käyttäjätestauksesta muistitietotutkimukseksi?

Edellä olevissa kappaleissa on toistuvasti puhuttu muistoista, muistelemisesta ja muistamisesta. Tarkkaavainen lukija saattoi myös huomata, että käyttämäni kirjallisuus vaihtuu artikkelin alkusivujen tuotekehittely- ja käyttäjätutkimuksesta loppuvaiheen kulttuurintutkimuksellisempaan kirjallisuuteen muistiaineistoista ja muistitietotutkimuksesta. Jazzeilla toteutetun pilottikäyttäjätestauksen purkaminen muutti väistämättä luonnettaan, kun itse tilanteesta kului useita kuukausia ennen haastattelujen toteutumista. Lähes välittömän kokemuksen palauttaminen mieleen muuttui pidemmän aikavälin muistelemiseksi. Lisäksi haastattelujen ja tämän tekstin kirjoittamishetken välillä on kulunut vuosi, mikä sekkin vaikuttaa – blogisitaattien käyttö kertoo, että myös itse jouduin palaamaan takaisin ja muistelemisen keinoin etsimään ”totuutta” siitä, miten kaikki oikein tapahtuikaan.

Menneisyyttä rekonstruoivat muisteluaineistot ovat varsin tavallisia esimerkiksi etnologiatieteissä ja muilla kulttuuriseen tutkimukseen painottuvilla aloilla. Kulttuurintutkijat Outi Fingerroos ja Riina Haanpää käyttävät muistitietotutkimus-termiä viittaamaan kaikkiin menneisyyden tulkintoihin. Jos tutkija pyrkii tavoittamaan tutkittavien omat näkemyksen menneisyydestä, hän käyttää muistitietoa lähteenään. (Fingerroos & Haanpää 2006, 28.) Toisaalta Fingerroos ja Haanpää toteavat myös:

[M]uistitietotutkija on kiinnostunut menneisyyden moniäänisyydestä eikä välttämättä pyri etsimään muistitiedosta faktoja tai konstroimaan menneisyyden totuutta. (Fingerroos & Haanpää 2006, 33.)

MoViE -käyttäjätestauksen purkamisessa taas alkuperäisenä tarkoituksena oli nimenomaan rekonstruoida testitilanne ja selvittää, miten koehenkilöt toimivat ja miten he kokivat tilanteen. Mitä viivästyksen vuoksi ”menneisyyden totuutta” sellaisenaan ei voitu tavoittaa, vaan haastateltavat muistelivat nykyhetkessä

koetilanteen menneisyyttä tulkiten sanallisesti omia silloisia toimiaan ja kokemuksiaan. Ajoittain muistaminen oli puutteellista, paikoin sitä puolestaan värjivät muun muassa nykyisyyden tietämys tai mieleen palautetun synnyttämät tuntemukset. Mitä tästä pitäisi ajatella – oliko kyseessä käyttäjätiedon keruu vai muisteluaineiston tuottaminen? Epäonnistuiko testitulosten kerääminen? Entä tämä käsillä oleva artikkeli: tutkijakokelas on kirjoittanut sen muistojensa, haastattelulitteraatioiden ja kahden blogimerkinnän avulla. Voiko mikään sanottu olla relevanttia enää näin pitkän ajan ja usean eri tulkintakerroksen jälkeen?

Vei aikansa ymmärtää, että käyttäjätiedon tarve ja muisteluaineisto eivät sulje toisiaan pois eivätkä haastattelut epäonnistuneet, vaikka asia näin jälkikäteen on aivan selkeä. Fingerroos ja Peltonen sanovat Haanpään ja Heimon kanssa toimittamassaan kokoelmassa, että muistitiedossa tuotetaan rekonstruktioita (Fingerroos & Peltonen 2006, 11). Juuri niitä viiveellä tehtyjen haastattelujen oli tarkoituskin tuottaa. On selvää, että MoViE-haastatteluissa syntyneitä aineistoa ei voi hyödyntää välittömänä palautteena sovelluksen toiminnasta ja testitulanteesta. Sitä varten haastattelut olisi pitänyt tehdä viipymättä kesän 2008 Jazzien jälkeen, mieluiten kokeilun vielä kestäessä. Siltikin ne olisivat tulleet muistelun rajalle ja olleet jo tulkittua kokemusta. Haastattelu yhdistettynä havainnointiin on tuotekehitykseen tähtäävässä käyttäjätutkimuksessa hyväksi havaittu menetelmätriangulaatio, ja MoViEn käytöstäkin toiminnan havainnointi olisi parhaiten tuottanut välitöntä informaatiota.

Syntyneellä aineistolla on kuitenkin muita ansioita. Muistitietotutkija Alessandro Portellin mukaan muisteluaineiston erityisyys on siinä, että ”todellisten” tapahtumien lisäksi se kertoo siitä, mitä ihmiset tahtoivat tehdä, mitä uskoivat tehneensä ja mitä he jäljestäpäin katsovat tehneensä. (Portelli 2006, 55.) MoViE-kokeilun haastattelujen myötä jäivät elämään koehenkilöiden vahvimmat kokemukset, kuten ärsyyntyminen toimintojen hitaudesta tai oman Jazz-nautinnon häiriintymisestä; festivaalikokemuksen ja sen muistojen uudistuminen kiinnostavalla tavalla. Lisäksi Jazz-casen purkamisella on merkitystä metodologisessa mielessä: miten tutkijan tulisi suhtautua, kun aineisto osoittautuikin muuksi kuin oli tarkoitettu tai odotettu? Entä miten aineistosta voi kirjoittaa, kun sen tuottamisesta on kulunut jo vuosi?

Vielä aloittaessani tämän artikkelin kirjoittamista puhuin mielessäni käyttäjätestauksesta ja käyttäjäkokeilusta. Tekstin tuot-

taminen tuntui vaikealta, sillä tunsin epäonnistuneeni tuotekehityksen tukemisessa ja MoViE-palvelun saavutettavuuden sekä puoleensavetävyyden edistämässä. Etäisyys aineiston tuottamishetkeen oli kuitenkin hyväksi, sillä kirjoitusprosessin kuluessa olen ymmärtänyt erään tärkeän seikan: olisi ollut viisaampaa alusta asti olla nimittämättä Jazzeilla toteutettua tilannetta ”käyttäjakoelukuksi” tai ”käyttäjätestaukseksi”. Näihin tuotekehityskeskisiin termeihin kiinni jääminen aiheutti tarpeetonta hankaluutta haastattelujen järjestämisessä sekä niissä tuotetun aineiston luonteen ymmärtämisessä ja hyväksymisessä. Kyseessä oli yksinkertaisesti ”mobiilivideon viihdekäytön tutkimus, case Pori Jazz 2008”, jossa kerättiin muiden kokemusten ohella myös tietoa MoViE-sovelluksen käytettävyydestä.

Käyttäjätestaus-käsitteistön hylkäämällä olisin saattanut tavoittaa tutkimustilanteen todellisen merkityksen huomattavasti aiemmin. Nyt haastatteluissa tuotetun aineiston luonne alkoi kirkastua tutkijalle oikeastaan vasta siinä vaiheessa, kun tämän tekstin kirjallisuusviitteitä piti useammin ja useammin etsiä muisteluaineistoja käsittelevistä teoksista. Jos olisin ymmärtänyt tämän jo haastattelujen yhteydessä syvällisemmin, olisin hakenut opastusta haastattelujen järjestämiseen muistitietotutkimuksesta tuotekehityksen ja käyttäjätestauksen sijasta. Aineiston analysointi olisi voinut tapahtua luontevasti muistelun elementteihin nojaten: vahvimmin mieleen jääneet tilanteet ja mielikuvat kertovat erittäin hyvin, mikä kokeilussa ja kokeiltavassa sovelluksessa on ollut hyvää ja huonoa. Niitä voidaan käyttää vastaavien kokeilujen suunnannäyttäjinä sekä sen selvittämisessä, mitä ihmiset muistavat uuden sovelluksen käytöstä kuukausia myöhemmin. Kirkkaimmilla muistoilla on myös itsenäistä merkitystä esimerkiksi kokemuksen muodostumisen tutkimisessa. Näin siis ”epäonnistunut” käyttökokeilun purku tuotti monipuolista ja hyvää muistitietoaineistoa, jota olen tutkijana tässä käsitellyt muistitiedon keinoin.

Lähteet

Aineisto

Kuuden koehenkilön ryhmähaastattelu 8.12.2008. Haastattelijana Sari Östman

Kahden koehenkilön parihaastattelu 22.1.2009. Haastattelijana Sari Östman

Yksilöhaastattelut 19.1.2009 ja 25.1.2009. Haastattelijana Sari Östman

Mobile Social Media -hankkeen tutkimussuunnitelma

Projektihenkilöstön keskinäinen sähköpostikirjeenvaihto

Kirjallisuus

Eskola, Jari & Suoranta, Juha (2001). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Fingerroos, Outi & Haanpää, Riina (2006). Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä. Teoksessa Fingerroos et. al.(toim.) *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: SKS.

Fingerroos, Outi & Peltonen, Ulla-Maija (2006). Muistitieto ja tutkimus. Teoksessa Fingerroos et. al. (toim.) *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: SKS.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2001). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Helsinki University Press.

Huotari, Petteri et. al. (2003). *Käyttäjäkeskeinen tuotesuunnittelu. Käyttäjätiedon kerääminen, mallintaminen ja arviointi*. Saarijärvi: Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B 74.

Hyysalo, Sampsa (2009). *Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät*. Keuruu: Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B 97.

Kiili, Kristian (2004). Käytettävyys. Teoksessa *Multimedia. Nyt*. Ketamo, Harri & Paukkunen, Markku. Tampereen teknillinen yliopisto. Porin yksikkö. Julkaisu 1.

Korkiakangas, Pirjo (2005). Muistoista tulkintaan – muisti ja muisteluaineistot etnologian tutkimuksessa. Teoksessa Korkiakangas,

Pirjo – Olsson, Pia – Ruotsala, Helena (toim.) *Polkuja etnologian menetelmiin*. Ethnos-toimite 11. Helsinki: Ethnos ry.

Portelli, Alessandro (2006). Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen? Teoksessa Fingerroos et. al. (toim.) *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: SKS.

Salmi-Niklander, Kirsti (2006). Tapahtuma, kokemus ja kerronta. Teoksessa Fingerroos et. al. (toim.) *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: SKS.

Ukkonen, Taina (2006). Yhteistyö, vuorovaikutus ja narratiivisuus muistitietotutkimuksessa. Teoksessa Fingerroos et. al. (toim.) *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: SKS.

Östman, Sari: *Tutkijankammion portaililla*. Tutkimusblogi. Osoitteessa: <http://smostm.wordpress.com>.

Riikka Kiljunen ja Saija Mustaniemi

VISUAALISEN JUONELLISTAMINEN – AJATUKSIA KERRONNAN JA KUVAN SUHTEESTA

Haluamme löytää vastauksen kysymykseen, millä keinoin (audio)visuaalisesta kuvastosta voi syntyä tarina. Tarina on hyvä määritellä: Tässä tekstissä tarinan reunaehto on tunnistettava ajallis-tilallinen jatkumo. Tarina voi olla myös juoni eli toiminnan esittämisen kausaalinen järjestys. Tarinaksi tunnistetaan myös vastaanottajan tulkinta tapahtumista juonen tarjoamien vihjeiden perusteella (ks. myös Marjo Mäenpään artikkeli). Aristoteelisesti (Aristoteles 1997) ajateltuna tarinan voi nähdä kokonaisuutena, joka muodostuu jostakin, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Kaikki paitsi alku kehittyvät seurauksena toisistaan. Tarina voidaan nähdä tapana, jolla ihminen hahmottaa ja kokee maailmaa kokonaisvaltaisesti, tarinaksi tunnistettavassa muodossa.

Artikkelin aineisto koostuu Mobile Social Media -tutkimuksen aikana eri käyttäjien tuottamista mobiilivideoista ja näiden analysoinnista. Käytetyt mobiilivideot ovat matkapuhelinten videokameroilla kuvattuja ja yhteiseen verkkoalustaan (MoViE)⁸tallennettuja noin 10–20 sekunnin pituisia videopätkiä, niin sanottuja klippejä (katso mm. Arttu Perttulan ja Marko Suominen artikkeli tässä kirjasta).

Artikkelissa analysoidaan ja kommentoidaan erityisesti Mobile Social Media -tutkimusprojektissa⁹ Pori Jazz -festivaaleilla 2008 testiryhmän kuvaamia mobiilivideoita sekä Aalto-yliopiston taide-teollisen korkeakoulun opinnäytetutkimuksen osana toteutettavan projektin sisällä syntyneitä yhteisöllisiä mobiilivideotehtiä.

Pori Jazz -testivideoiden ensisijainen analyysi perustuu ylämainittuihin tarinalle tässä yhteydessä annettuihin reuna-ehtoihin, klassiseen aristoteeliseen tarinan määritelmään sekä

8 Ks. <http://amcproject.pori.tut.fi/>

9 Ks. http://amc2.pori.tut.fi/movie/index.php/Main_Page

struktuurallisen narratologian menetelmiin. Strukturalistisella narratologialla tarkoitetaan, että tarinoista etsitään erilaisia lainalaisuuksia sekä universaalia tarinan rakennetta. Myöhemmin sovelsimme myös muiden mallien, kuten montaaasin, draaman, runon, lyhyt- ja mainoselokuvan sekä kuvakollaasin käyttöä tarinallisuutta hahmoteltaessa.

On mielenkiintoista tarkastella, miten tarinallisuus rakentuu visuaalisen kulttuurin alueilla, mitä ja miten kuvat ja niiden yhdisteleminen kertovat. Mobile Social Media -tutkimusprojektissa yksi työvaihe liittyi nimenomaan mobiiliviestinnässä syntyvien videotarinoiden kerronnallisiin elementteihin. Tätä tutkimustietoa on sovellettu myös muihin monien tuottajien yhteisesti rakentamiin visuaalisen kerronnan kokonaisuuksiin, kuten nykytaidenäyttelyyn.¹⁰

Mobiilit narratiivit

16 henkilöstä koostunut testiryhmä kuvasi kännyköillään tai digikameroillaan videomateriaalia Pori Jazz -festivaaleilla 2008, heille annetuilla aiheilla. Testiryhmää pyydettiin kuvaamaan Kirjuriluodon konserteissa lyhyitä videoita, joiden aiheina olisivat saapuminen, piknikpaikka, jammailu, eväät ja poistuminen.

Nämä aiheet nimettiin *tageiksi*¹¹. Annettujen tagien oletettiin noudattavan sekä kuvaajan että jazzyleisön konserttielämystä kronologisessa järjestyksessä, konsertin alusta aina sen loppumiseen ja jatkoille lähtemiseen asti. (Ks. myös Sari Östmanin ja Marjo Mäenpään artikkelit tässä kirjassa.)

Hypoteesina näitä videoklippejä tutkittaessa oli, että monen kuvaajan videoista voi tageja käyttämällä koostaa yhden kronologisen tarinan useasta eri konserttielämyksestä. Yksittäisten videoklippien analysoinnin sijasta teimme noin neljän eri videoklipin koosteita Pori Jazz -videoista MoViE-palvelussa¹².

10 Riikka Kiljusen opinnäyte Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median laitokselle käsittelee kerronnallisten rakenteiden esiintymistä kuratoidussa nykytaidenäyttelyssä.

11 Tagien lisääminen, taggaaminen (engl. tagging) tarkoittaa tässä asiasanojen tai indeksoivien viitteiden lisäämistä videokuvaan.

12 MoViE on Tampereen Teknillisen yliopiston Advanced Multimedia centerissä kehitetty sovellus, johon on mahdollista ladata mobiilivideoita ja tehdä näistä koosteita ja erilaisia videoremixejä myös automaattisesti sovelluksen toimesta.

Tarkastelimme testiryhmän kuvaamia videoita tapahtuman jälkeen. Emme itse olleet kuuluneet testiryhmään. Videoiden analysoinnista puuttuvat testiryhmän omakohtaiset kokemukset. Video-otokset ja koosteet eivät ole siten meille henkilökohtaisia. Tutkittavat videopätkät voisivat olla myös satunnaisen sosiaalisen median palvelun satunnaisia otoksia, joihin niitä tutkivilla ei ole elämyksellistä suhdetta. Testiryhmän ulkopuolisina meillä oli myös mahdollista katsoa koosteita mielenkiinnon ja jännitteen kannalta eri näkökulmasta kuin mitä testaajat itse olisivat katsooneet.

Ensimmäinen analysoitava esimerkkivideo¹³ rakentui neljästä eri videosta. Ensimmäisessä lyhyessä videossa ihmiset saapuvat porteista konserttialueelle. Toisessa videossa kuvataan auringon laskiessa väkijoukkoa. Kolmannessa soi musiikki, ja konserttiyleisö jammailee ja halailee. Neljännessä videossa miespuolinen henkilö valmistaa keittiössä täytettyä patonkia.



Klippi 1



Klippi 2



Klippi 3



Klippi 4

Koosteessa käytetyt videoklipit sisälsivät jonkun seuraavista taageista; *saapuminen, eväät, jammailu tai lähtö*. Periaatteessa yksinkertainenkin kooste voisi olla tarina, mutta tästä oli hankala hahmottaa selkeätä esiin nousevaa tarinaa.

13 Ks. <http://amcproject.pori.tut.fi/video/3gphigh/5XVMbd8hRVhi.3gp>

Ensimmäinen kooste oli pääpiirteittäin tarinallisuudeltaan ja kuvaukseltaan löyhä sekä yleisesti mielenkiinnoton. Koosteen tapahtumat eivät edenneet kausaalisesti, eikä vihjeitä tarinan tulkintaan ollut tarpeeksi. Tässä, kuten myös muissa testin mobiilivideoissa, vaivasi huono kuvan- ja äänenlaatu, joka osaltaan voi vierottaa eläytymisen kokemuksesta.

Yksittäiset mobiilivideo-otokset vaikuttivat myös jo itsessään melko hajanaisilta. Erillisten videoiden yhteys toisiinsa näkyi hatarasti ajan ja paikan yhteneväisyydessä. Videoiden liittäminen jatkumollisesti toisiinsa jännitteisen, viihdyttävän kertomuksen aikaansaamiseksi oli tässä vaiheessa vaikeaa ja keinotekoisien tuntuista.

Narratiivisuudella ja jännitteisellä kertomuksella tarkoitamme, että tarinasta pitäisi voida erottaa rakenteellisesti alku, keskikohta ja loppu sekä olennainen muutos – aristoteelisesti onnesta onnettomuuteen tai päinvastoin: siinä pitäisi olla konflikti, joka luo tarinaan jännitteen. Pääsääntöisesti Pori Jazz -testissä tuotetut videoklipit eivät olleet välittömästi alisteisia konfliktirakenteelle.

Tarinallisuuteen viittaavaa alkua, keskikohtaa ja loppua sekä näitä toisistaan erottavaa muutosta ja konfliktia ei ollut nähtävissä. Myös kertojan tai subjektin puute vaivasi tarinan loogisten rajojen hahmottamista. Ensimmäinen esimerkkikooste oli enemmän raportin kaltainen. Siinä oli kuvia ilman syy- ja seuraussuhdetta, eikä tapahtumien keskipisteenä ollut tunnistettavaa henkilöä, roolia, paikkaa tai asiaa.

Aristoteles katsoo kunnollisen tarinan vaatimuksiin kuuluvan loogisuuden ja uskottavuuden. Jos tarina koetaan sattumanvaraisena tai epäloogisena, jää tunne-elämys syntymättä. ”Lisäksi juonen tulee noudattaa välttämättömyyden ja todennäköisyyden lainalaisuuksia.” (Hiltunen1999, 47.)

Toimiva juonen rakenne on sellainen kokonaisuus, jossa mitään juonen osan poistamista tai vaihtamista ei voi ajatella. ”Jos tapahtumien kulku ei ole todennäköinen. Seurauksena on episodimainen, kohtauksittain etenevä näytelmä, jossa juoni ei etene loogisesti” (ibid). Aristoteleen mukaan toimimattoman juonen rakentajaksi voivat sortua niin taidon puutteessa kärsivät runoilijat kuin taidokkaatkin. Kyse on siis puhtaasti ammattitaidosta.

Esimerkkivideokoosteen juoni, joka tässä yhteydessä järjestää tarinan tapahtumat, ei antanut riittäviä vihjeitä tarinan muodostamiseksi. Satunnaisesti valittujen, irtonaisten video-otosten tarkoitusta oli vaikea ymmärtää.

Ongelmana voidaan nähdä myös yksittäisten otosten irtonaisuudesta ja epäselvyydestä johtuva ylitarkastelu. Yhtä epäselvää videoklippiiä jäi ehkä jopa liiankin pitkäksi aikaa seuraamaan turhan yksityiskohtaisesti. Näin ollen seuraavan videon kohdalla oli vielä hämmentynyt edellisestä, ja tämä sama kaava toistui otoksesta toiseen. Selkeämpää tarinallisuutta odottaneelle asia tuotti pienenosen pettymyksen.

Koostevideossa ei ollut tarpeeksi jännitettä, eikä videon mahdollinen tarina sijoittunut kulttuurissamme yleisen kerronnan malliin (tragedia, komedia, satiiri yms.). Videoklippien sisältämät kohtaukset jäivät irrallisiksi. Ne jäivät ilman lineaarista, kausaalista tai tilallista yhteyttä toisiinsa.

Tarkastelimme myös ensimmäisen esimerkkikoosteen tarinallisuutta Barthesin¹⁴ ajatuksen mukaan, jossa tarinassa on havaittavissa yksittäisen lauseen rakenne: subjekti, objekti, predikaatti-muoto. Esimerkkivideossa näitä oli vaikea hahmottaa. Myöskään Mieke Ballin esiintuomaa tarinan kahta puolta; objekteja (paikka, toimijat, tila) ja prosesseja (tarinan muutos, käännekohta, valintatilanne, ristiriita tms.) (Mäenpää & al 2009) ei ollut selkeästi havaittavissa.

Toimijat eivät olleet koherentissa, johdonmukaisessa suhteessa toistensa kanssa. Toimija / toimijat eivät myöskään olleet subjektiivomaisia, sillä ne eivät ole kausaalisessa jatkumossa toisiin klippeihin, eivätkä helposti tunnistettavissa esimerkiksi rooliensa kautta.

Täydentävä arkikokemus

Seymour Chatmanin¹⁵ mukaan pystymme lukemaan kuvasta vihjeitä ja täydentämään sen kokonaiseksi tarinaksi omaa arki-kokemusta käyttäen (Chatman 1978, 29–30). Useamman videotoksen tai kuvan yhdistäminen voi johtaa tarinaan, jos videot tai kuvat sisältävät riittävästi vihjeitä tarinallisuuteen. Vihjeinä voivat toimia kuvausympäristö, kuvaajan tunnettuus, kuvassa esiintyvät henkilöt, ajankohta tai ääni. Pori Jazz -koosteissa oli tagien ansiosta vihjeitä, mutta ei riittävästi, eivätkä ne olleet riit-

14 Barthes, Roland (1915–1980) oli ranskalainen kirjallisuutieteilijä ja semiootikko.

15 Chatman, Seymour (1928–) on amerikkalainen elokuva- ja kirjallisuuskriitikko.

tävän selkeitä. Vihjeet eivät olleet kuvissa pääasia eivätkä herättäneet katsojassa suurempaa mielenkiintoa.

Testiryhmän kuvaamissa videoklipeissä oli pintapuolisesti ja rakenteellisesti samankaltaisia hetkiä, vihjeitä katsojille. Videoklippien sattumanvaraisuus oli kuitenkin niiden yhteisiä tekijöitä merkittävämpää. Monissa videoissa oli mukana tunnetta ja kuvaajan henkilökohtaisia mielenkiinnon kohteita. Nämä mahdollisesti toimivat ja avautuvat testiin osallistujille, mutta ulkopuolisille on vaikeampaa samaistua niistä mihinkään.

Mobiilivideoissa oli vahvana dokumentaarisen kuvauksen tuntu. Aitous oli läsnä, mutta jatkumollisen tarinan rakentamiseen tarvittavia palikoita on hajanaisesti siellä täällä. Materiaalin epätasaisuus hankaloitti tarinallisuuden syntymistä, paitsi ehkä puhtaasti avantgardistisessa hengessä synnytettyä tarinankerontaa. Testiryhmän ulkopuolisen katsojan tunne-elämys ja samaistuminen, joka osaltaan johtaa tarinallisuuden ymmärtämiseen, jäi syntymättä.

Hatara montaasi

Elokuvaterminologiassa montaasi tarkoittaa nopeata sarjaa otoksia, jotka muodostavat yhtenäisen tapahtumaketjun. Montaasi on kollaasin elokuvallinen vastine (Eisenstein 1978). Videoiden koostamisessa huomio kiinnittyi eri videoklippien yhteensovittamiseen. Tämä koostaminen toteutui esimerkkivideoiden kohdalla automaattisesti MoViE-sovelluksen puolesta. Kaikki otosten väliset rytmiset, ajalliset ja tilalliset suhteet ovat näin ollen hyvin sattumanvaraisia. Otosten välisissä suhteissa on mahdollisuus myös montaasimaiselle tulkinnalle, tosin tässä tapauksessa melko jännitteettömälle montaasille.

Montaasi voi olla leikkauksessa tekninen keino, mutta se on myös tärkeässä roolissa tarinan ja erityisesti sen ulkopuolisten tapahtumien hahmottamisessa. Montaasin keinoin vähällä voidaan näyttää ja kertoa hyvin paljon. Tämä perustuu montaasin otosten väliseen dramatiikkaan ja jännitteeseen. Esimerkiksi kahden kuvan montaasissa tai kollaasissa kumpikaan kuva ei itsessään sisällä paljon informaatioita, mutta yhteen liitettynä ne synnyttävät jotain uutta, toista ja mahdollisesti parhaimmillaan jopa pienen tarinan.

Tunnistettava jatkumo

Toinen esimerkkivideokooste¹⁶ muodostui Pori Jazz -videotoksisista, jotka oli tagattu eli indeksoitu annetuilla sanoilla *sääpuminen, piknikpaikka, jammailu, eväät, poistuminen*. Erotuksena ensimmäiseen koosteeseen valitsimme tähän mukaan myös yhden valmiin automaattisen koosteen, joka muodostui pelkästään eri otoksista joiden tagi oli sana *jammailu*.

Ensimmäisessä videossa sadetakkinen henkilö kävelee parkkipaikalla. Toisessa kuvataan vesilammikkoa, oksennusta ja roskalaatikon kulmaa. Kolmannessa videossa on piknik ja herneenkuoret tanssivat. Neljäs video on jo itsessään kooste, joka sisältää noin 12 klippiä, joissa ihmiset jammailevat ja tanssivat. Viides video kuvaa taas piknik-paikkaa ja ruokaa. Kuudennessa videossa ihmiset kävelevät pois päin siltaa kohden.



Klippi 1



Klippi 2



Klippi 3



Klippi (kooste) 4



16 Ks. <http://amcproject.pori.tut.fi/video/3gphigh/nD0vWJ3iIGhi.3gp>



Klippi 5



Klippi 6

Esiin nouseva osa toisessa videokoosteesta oli automaattinen kooste, jonka jokaisen videoklipin asiasana oli jammailu. Tämä osuus koosteesta voidaan nähdä etäisesti montaasimaisena, sillä siinä oli selvästi havaittava toistuva elementti: liike ja rytmi.

Liike toimi viitteenä, jatkuvana elementtinä sekä edelliseen että tulevaan kuvaan. Samankaltainen liike eri ympäristössä, eri kuvaajilta loi jonkin asteisen konfliktin ja näin ollen sai aikaan illuusion kolmannelta tilasta. Tämä niin sanottu kolmas tila kertoo videon nykyisyydestä, menneisyydestä ja viittaa ajalliseen jatkumoon myös tulevaisuudessa.

Katsoja voi samaistua ja saada subjektinomaisen kiinnostuksen huomattavasti toistuvan, tunnistettavan elementin. Tämä elementti voi synnyttää kuvassa jännitteen, joka kuitenkin muuttumattomana ja monotonisena ei tässä videokoosteesta kannatellut tarinan muodostumiseen saakka. Elementin muutos, kliimaksi tai ristiriita oli liian heikko tai jäi kokonaan tapahtumatta.

Eläytyvä ymmärtäminen

Mobiilivideoklippien tulkintaa ja kommentointia voitaisiin tarkastella hermeneutiikkaan sisältyvän eläytyvän ymmärtämisen kautta. Näin voidaan kohdentaa tavoitteellinen ja rakenteellinen ymmärtäminen videoiden tarinamuotoon sen sijaan, että pakotettaisiin videoiden tuottajat (yksilö tai yhteisö) noudattamaan vaadittua tarinallisuutta.

Tässä yhteydessä video-otosten tarkastelu voitaisiin selvittämisen vuoksi jakaa sekä visuaalisen sisällön tutkimiseen että narratologiseen tutkimukseen. Oletus on, että kerronnallisuus syntyy videoiden kuvaajan välityksellä kuvaushetkellä ja tukeutuu kuvaajan historiaan ja arkikokemuksen täydentämiin mielikuviin.

Ongelmallista videoiden analysoinnissa kuitenkin oli, että esimerkkivideoiden representaatio ei pysty tuottamaan tarinalisuutta tai osallistuvaa eläytymistä ja näiden aiheuttamaa tunnereaktiota – aina edes itse videon kuvaajassakaan. Syynä tähän voi olla se, että irrallisena tai etäännyneenä kontekstistaan (kokija, näkijä, tekijä) videota on lähes mahdotonta analysoida tarinallisuuden kautta.

Entä onko sitten olemassa videoita, jotka kiinnostavat laajaa yleisöä ilman eläytyvää ymmärtämistä, kuten jotkut YouTuben¹⁷ kotivideot? Nämä videot saattavat olla kiinnostavia hyvinkin eri syistä, kuten voyerismi eli tirkistelyn halu. Huomattavaa YouTuben katsotuimmista videoissa on henkilö- tai asiakeskeisyys. Katsotuimmista videoissa on hyvin vahvana subjekti tai tapahtuma, joka on joko ennalta tunnettu, riittävän erikoinen, naurattava, nolo tai tunnelataukseltaan poikkeuksellisen vahva.

Pori Jazz -testivideoiden vähäistä kiinnostavuutta voisi myös selittää ehkä tällä tavoin. Julkisten www-sivujen katsotuimmat videot ovat tapahtumiltaan tai henkilöiltään voimakkaita ja universaaleja, joten tämä jo itsessään riittää mielenkiinnon herättämiseen. Kuitenkaan tässä vaiheessa ei ole varmaa, onko tällä kiinnostavuudella sinänsä tarinallisuuden kanssa suurtakaan tekemistä.

Esituomio

Ennakkokäsitykset voivat toimia kantavana elementtinä ja auttaa hahmottamaan tarinallisuutta diskurssin (juonen) sisältämien vihjeiden avulla. Kuitenkin useimmissa testin tuottamissa videoissa oli häilyvä ja rakentumaton kertova *diskurssi* (ks. Marjo Mäenpään artikkeli tässä kirjassa), joka “esituomion” (liiallinen tarinallisuuden odottaminen) jälkeen ei jättänyt sijaa ymmärtämiselle tai kokemiselle, jota kuitenkin tarinallisuuden rakentuminen katsojassa olisi vaatinut. Pori Jazz -testivideot jäivät lähemmäs denotaatiota¹⁸, eli vailla tulkitsijan sille antamia subjektiivisia merkityksiä.

Tutkimus mobiilivideoiden sisällöstä on laadullista tutkimusta. Tutkimusprosessissa käytetään työhypoteeseja, jotka kuitenkin

17 <http://www.youtube.com/>

18 Denotaatio on semiotiikassa, kielitieteessä ja logiikassa käytetty ilmaisu. Sillä tarkoitetaan merkin, kuvan tai symbolin ensisijasta, ilmeistä merkitystä – ennen esimerkiksi jonkun tulkitsijan antamaa subjektiivista lisämerkitystä.

ovat hyvin subjektiivisia, tilannesidonnaisia ja vaihtuvia arvailuja tutkimuksen lopputuloksesta. Teoria on mukana tulkinnan helpottamisessa sekä välineenä ja mahdollisena lopputuloksena.

Kvalitatiivinen tutkimus sisältää induktiivisuuden ongelman; yksittäinen tai suppea havainto väistämättä johtaa yleistävään päätelmään, joka kuitenkin toisessa samankaltaisessa tapaus-tutkimuksessa saattaisi olla hyvinkin erilainen. Ennalta valittu, työhypoteesiin ja tehtävänmäärittelyyn perustuva teoria tutkimusikkunana ja tutkimuskysymysten asettelijana ohjaa tässä yhteydessä mobiilivideotestien tutkimustulosta voimakkaasti.

Parkano Case: Tarina sosiaalisena tilana

Saija Mustaniemen Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulun opinnäytetutkimuksen osana toteutettiin Parkanon Ammatti-instituutin metallialan opiskelijoiden kanssa mobiilivideokokeilu. Videokokeilun tarkoituksena oli helpottaa tarinallisuuden hahmottamista ja ymmärtämistä yleisesti tunnettujen henkilöhahmojen ja roolien kautta.

Kuvaajille oli annettu tehtäväksi kuvata sankarin tai antisankarin toimintaa ja/tai olemista kaupunkitilassa. Yksi tarinan subjekteista ja tapahtumapaikka oli siis etukäteen määritelty.

Videokokeiluun osallistui 20 poikaa valinnaiselta taide- ja kulttuurikasvatuksen kurssilta, iältään 16–18 vuotta. Ryhmää oli perehdytetty aiheeseen, narratologiaan ja kuvanluentaan, edeltävällä luennolla. Testiryhmälle annettiin myös kirjalliset ohjeet mobiilivideoklippien nimeämisestä, kestosta ja muutamia tarinallisuuteen sekä roolihahmoihin liittyviä asiasanoja.

Jokainen testiryhmän jäsen kuvasi noin 40 sekunnin pituisen mobiilivideo-otoksen, jota kommentoitiin ja analysoitiin seuraavalla tunnilla kokeeseen osallistunessa ryhmässä. Kokeiluun liitettiin myös muuta videoiden analysointia samalla sankariteemalla. Toisena tarkasteltavana videoklippinä oli YouTubesta Miami Vicen *Crockett's theme*¹⁹. Oppilaiden piti tuottaa sankarihahmoa subjektina käyttäen valmiiseen videoon alku ja loppu.

Klassisen sankarin ja antisankarin käyttö näkökulmana kerrottavuuteen helpotti video-otosten tarkastelua ja näiden tarinallisuuden hahmottamista. Kuitenkin tässä yhteydessä tarinallisin osuus testissä kehittyi videoiden ulkopuolella ja liittyi

19 Ks. <http://www.youtube.com/watch?v=xfWKWxRjPFo> (katsottu 22.1.2009)

ryhmän yhteisölliseen tulkintaan. Teos tai tarina tuntui todentuvan sosiaalisena tilana, joka oli koettavissa prosesseissa, tuotannossa ja vastaanotossa, eli myös kuvattujen ja esitettyjen videoiden ulkopuolella.

Saman ikäisistä ja saman henkisistä osallistujista koostuvan testiryhmän jäsenet osasivat lukea toistensa videotarinoita ilman suurempia vaikeuksia pohjaten sosiaalisiin suhteisiin ja täydentävään arkikokemukseen. Myös stereotyyppisten roolien ymmärtäminen ja vahva esiintuominen oli keskeistä niin videopätkissä kuin myös näitä tulkitsevassa yhteisössä.

Sosiaalisen, jollakin tapaa tilallisen tarinan muodostuminen yhteisössä tukeutui paljolti testiyhteisössä vallinneeseen roolinjakoon. Zygmunt Baumanin²⁰ ajatusta tulkiten jäsenet eivät astu organisaatioon kokonaisina persoonina, he näyttelevät roolia. (Bauman 1997, 100.) Yhteisö ei sitouta kokonaisvaltaisesti, vaan jokainen yksilö ja hahmo todentaa mediaolemistaan, rooliaan halutun ajan. Roolit voivat olla eri yhteisöissä hyvinkin sirpaleisia ja näiden pohjalta syntynyt tarina vuorovaikutteista, multilineaarista ja mukautuvaa.

Parkano-casessa oli keskeistä narratologinen kaksitasoisuus, eli tarina ja diskurssi. Juoni ja roolien jako synnyttivät tarinan kollektiivisena prosessina. Tarina rakentuu vastaanottajan tai vastaanottajien tulkinnasta ja on näin ainutkertainen ja uusiutuva eri tilanteissa.

Mustaniemen opinnäytetutkimuksen muut tapaustutkimukset tulevat olemaan vastaavankaltaisia yhteisöllisiä kulttuuri- ja taideprojekteja, joissa mahdollisesti toimitaan eri medialla. Huomion kohteena tapauksissa projektikuvauksen lisäksi on narratiivisuuden ja erityisesti yhteisöjen tuottamien narraatioiden mahdollisuudet visuaalisen kulttuurin kentällä.

Kerronnallinen kuratointi

Illuusion hajoaminen

Riikka Kiljusen projekti koostui kuratoidusta nykytaidenäyttelystä teemalla Illuusion hajoaminen. Projektissa kootaan yhteen teoksia, jotka kertovat, puhuttelevat tai keskustelelevat tämän aiheen sisällä.

Kiljusen tutkimuskysymyksenä on, kuinka yhdistää visuaalisen narratiivisuuden tulkintaa ja tutkimusta kuratoivaan tut-

20 Bauman, Zygmunt (1925–) on puolalaissyntyinen sosiologi.

kimukseen²¹ muun teoreettisen viitekehyksen lisäksi. Ajatus on koota näyttely tarinan kaavan muotoon, jolloin tästä tutkimushankkeesta saatu tieto ja ymmärrys pohjustaisivat toisen median rakennetta.

Näyttelyn kuratointiin voidaan lähteä eri suunnilta. Tässä näyttelyssä kuratoinnin rakenteeksi ja tavoitteeksi otetaan narratiivisen kokonaisuuden luominen. Oikeastaan eri teokset²² antavat viitteitä toisilleen ja yhdessä luovat eräänlaisen tarinan. Toimivalta, tunnistettavalla tarinalla – sen rakenteella – on perinteisesti alku, keskikohta ja loppu. Se voidaan myös nähdä ”motiivi – aikomus – tavoite” -rakenteena. (Hiltunen, 1999, 53.) Näyttely on ennen kaikkea tutkimus sekä aiheeseen, että kuratoivaan työskentelyyn. Tavoitteena on löytää sopivia teoksia, jotka hahmottelevat tarinaa, johon katsoja, kokija voi ikään kuin astua sisään.

Mobile Social Media -hankkeessa tutkiessamme kännykkävideoklippien yhdistelevyyttä nousi esiin seikkoja, jotka erityisesti soveltuvat tämän näyttelyn kokoamisen pohjatiedoksi. Ensimmäisenä esiinnousseena havaintona on, että eri kuvien ja muiden visuaalisten teosten kokoamisessa on hyvä ajatella kokonaisuutta jo alusta alkaen.

Teosvalintoja tehtäessä sen lisäksi, että teokset istuvat aihepiirin sisälle, on huomioitava niiden keskinäinen yhteys ja puhuttelevuus. Hajanaisesti koottu kokonaisuus jää muuten helposti abstraktiksi ja häilyväksi paketiksi. Jotta näyttely olisi toimiva kokonaisuus, on teosvalinnassa oltava harkitseva ja tietoinen valittujen teosten kuvallisesta luettavuudesta.

Videoiden kerronnallisten rakenteiden analyysia voi soveltaa näyttelyn ripustukseen: Jos katsojan halutaan ymmärtävän tai samaistuvan tarinaan, on teoksien asettelussa ja ripustuksessa huomioitava niiden kytkeytyminen toisiinsa. On tärkeä miettiä, mikä kuva (teos) johtaa toiseen, mikä on alkuasetelma, mihin siitä päädytään ja mihin (näyttelyn) loppu huipentuu.

21 Kuratoiva tutkimus on yhtenä osana mukana taiteellistieteellisessä tutkimuskentässä, ja sen voidaan katsovan olevan lähellä ihmistieteitä tiedemaailmassa. Kuratoivan tutkimuksen tuloksia julkaistaan näyttelyn muodossa. Aineistona käytetään teoksia, ja näyttelyn kokonaisuudessa hyödynnetään teoksista ja niiden yhteen saattamisesta löydettyjä havaintoja tutkimustuloksena.

22 Teoksella tässä yhteydessä tarkoitetaan, sekä maalausta, veistosta, installaatiota tms. Tähän käy niin hyvin performanssi kuin mobiilivideoklippikin. Teos on itsenäinen, joka kuitenkin tässä on vain yksi komponentti, jos se on osana narratiivista rakennetta.

Katsojalle on annettava vihje seuraavasta kokemuksesta. Näyttelyyn on rakennettava mieluusti joku viite, jotta katsoja ymmärtää kyseessä olevan tarinan muotoinen kokonaisuus. Katsojan ja näyttelyn kokijan on mahdollista luovalla tavalla yhdistää/kytkeä merkityksiä toisiaan seuraaviin teoksiin, jos niistä löytyy yhtymäkohtia.

MoViE -palvelun video-otoksien yhdisteleminen sekä taidenäyttelyn kuratoiminen voisivat siten osoittaa, että tarina voidaan kertoa eri välineillä olettaen, että kertomuksen rakenteelliset edellytykset ovat samat.

Kirjallisuus

Alsford, Mike (2006). *Heroes & Villains*. London: Darton, Longman and Todd Ltd.

Apo, Satu; Enckell, Johanna; Kuusi, Osmo; Tarasti, Eero (1974). *Strukturalismia semiotiikkaa poetiikkaa*. Helsinki: Oy Gaudeamus Ab.

Aristoteles (1997). *Runousoppi*. Suom. Paavo Hohti Helsinki: Gaudeamus.

Bachelard, Gaston (1957/2003). *Tilan poetiikka*. Helsinki: Edita Prima Oy.

Bauman, Zygmunt (1990/1997). *Sosiologinen ajattelu*. Tampere: Vastapaino.

Campbell, Joseph (1949/1990). *Sankarin tuhannet kasvot*. Helsinki: Otava.

Chatman, Seymour (1977). *Story and discourse*. Ithaca: Cornell University Press.

Eisenstein, Sergei (1978). *Elokuvan muoto*. Suom. Antero Tiusanen, Vesa Oittinen, Veli-Pekka Makkonen, Timo Nieminen, Sakari Toiviainen ja Anssi Sinnemäki. (Izbrannye proizvedenija v šestih tomah.) Helsinki: Love.

Heinonen, Timo; Reitala, Heta (2001). *Dramaturgioita*. Helsinki: Palmenia-kustannus.

Hiltunen, Ari. (1999). *Aristoteles Hollywoodissa*. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (1997). *Tutki ja Kirjoita*. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Kovala, Urpo; Saresma, Tuija (2003). *Kulttuurikirja* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Mäenpää, Marjo; Kiljunen, Riikka & Mustaniemi, Saija (2009). Community Created Narrations as Mobile Entertainment. *8th International Conference on Entertainment Computing ICEC*, Paris. Germany: Springer Verlag.

Sinisalo, Johanna (2003). *Sankarit*. Helsinki: Tammi.

Stocchetti, Matteo; Sumiala-Seppänen, Johanna (2007). *Images and Communities*. Helsinki: Gaudeamus.

Arttu Perttula ja Marko Suominen

INTERNETIN VIDEOJAKOPALVELUT – ÄLYPUHELIN PÄÄTELAITTEENA

Johdanto

Videoiden jakamisesta on tullut suosittua sosiaalisen median sovelluksissa. Tähän on vaikuttanut oleellisesti se, että useimmat matkapuhelimet sisältävät nykyään hyvälaatuisen videokameran. Internet-sukupolvelle on luonnollista jakaa tietoa ja kommunikoida videojakopalveluja hyödyntäen. (Multisilta & Mäenpää 2008; Tapscott 2009.)

Yleensä palveluissa on mahdollisuus yksityiseen, ryhmän sisällä tapahtuvaan tai julkiseen videoiden jakamiseen. Voidaan todeta, että videojakopalvelut pyrkivät lähes poikkeuksetta yhteisöllisyyteen. Yhteisön tunnusomaisia piirteitä ovat yhteinen päämäärä ja mielenkiinnon kohde. Yhteisöllisyytenä voidaan pitää myös sitä, että käyttäjät jakavat yhteisen toimintaympäristön keskenään. Videojakopalveluissa yleensä käyttäjät tuottavat palvelun sisällön, ja se saattaa olla luotu ainoastaan tietyn aihepiirin ympärille. Käyttäjä voi yleensä vastata toiseen videoon lähettämällä uuden videon. Muiden videoita voi kommentoida ja arvostella. Mielenkiintoisia videoita tai niiden linkkejä voi myös lähettää tuttavilleen.

Videoihin liitetään tageja, joiden avulla niitä voidaan myöhemmin etsiä tai tunnistaa. Tagilla tarkoitetaan videolle käyttäjän tai ohjelman antamaa avainsanaa. Taggaaminen voi siis tapahtua automaattisesti tai manuaalisesti. Lisäksi voidaan luoda etukäteen avainsanalistoja, joista käyttäjä voi valita sopivimman (katso Antti Koiviston artikkeli tässä teoksessa). Myös käyttäjän laitteesta, esimerkiksi kalenterista, voidaan etsiä sopivia avainsanaehdotuksia. Kun video on ladattu palveluun, se voidaan löytää myöhemmin hakusanan eli tagin perusteella. Hakemisen helpottamiseksi voidaan näyttää suosituimmat tagit listana tai niin

sanottuna tagipilvenä. Tagina voidaan käyttää myös esimerkiksi paikkatietoa tai aikaleimaa.

Geopaikannus liittyy videojakopalveluihin oleellisesti, sillä se tarjoaa mahdollisuuden lisätä videoon paikkatietotagi automaattisesti tai manuaalisesti, mutta käytännössä tämä on vielä harvinaista. Ensimmäiset automaattisesti paikkatiedon tallentavat videokameraominaisuudella varustetut laitteet ovat vasta tulossa markkinoille, ja niissäkin paikkatieto tallennetaan yleensä erilliseen tiedostoon. Geopaikannuksen avulla voidaan etsiä paikkatiedon perusteella muiden videoita ja visualisoida videoiden sijaintia kartalla. Mielenkiintoiseksi ongelmaksiksi voi kuitenkin muodostua se, että videon kestosta riippuen videon alku- ja loppupaikka voivat poiketa toisistaan oleellisesti.

Pääsääntöisesti videojakopalvelut on suunniteltu tietokoneen selaimelta käytettäväksi, mutta joistakin on myös mobiiliversio. Mobiililaitteille on kyseiseen palveluun luotu oma käyttöliittymä, joka on kevyempi versio alkuperäiseen verrattuna, koska mobiililaitteiden näytöt ja Internet-yhteydet ovat vaatimattomampia kuin tietokoneissa. Mobiilivideopalvelu voi olla myös ainoastaan mobiililaitteille suunniteltu kokonaisuus. Ominaisuuksiin kuuluvat muun muassa puhelimella videoiden katsominen ja niiden lataaminen palveluun sekä videoiden jakaminen. Käyttäjä voi julkaista ennen kaikkea omia videoita, mahdollisesti ladata videoita omalle laitteelleen ja linkittää niitä omille sivuilleen.

Vertailemme tässä artikkelissa suosituimpien videojakopalveluiden ominaisuuksia erityisesti mobiililaitteiden näkökulmasta (Multisilta et al. 2010b). Lisäksi esittelemme oman palvelumme, MoViEn (Kiili et al. 2009a; Kiili et al. 2009b; Multisilta & Mäenpää 2008; Multisilta et al. 2010a; Multisilta et al. 2010b; Multisilta & Suominen 2009), joka on suunniteltu matkapuhelimien internet-selaimilla käytettäväksi. Palvelumme ei ole tarkoitus olla mikään esimerkkiratkaisu vaan täysin käytössämme oleva testialusta, jossa voidaan kokeilla ja kehittää uusia palveluja. Palveluun on luotu myös älypuhelimissa toimiva mobiilisovellus, jonka avulla videokuvauksen yhteydessä voidaan tallentaa muun muassa paikkatieto. Ohjelmaa käyttämällä videoiden siirtäminen palveluun tapahtuu automaattisesti, ja käyttäjä saa listan videoon sopivista tagiehdotuksista. Lopuksi käymme läpi jatkokehitysideoita, joita syntyi, kun Pori Jazz -festivaalien henkilökunta käytti järjestelmäämme kesällä 2009 dokumentoidakseen erityisesti tapahtuman järjestelyiden kannalta epäonnistuneita asioita (Multi-

silta et al. 2010a; Multisilta et al. 2010b). Tämä artikkeli ei noudata kaikilta osin perinteistä tieteellistä esitystapaa, vaan se kokoaa ja esittelee yhteenvedon omaisesti hankkeen aikana toteuttamiimme asioita.

Internetin videojakopalvelut

Teimme videojakopalveluselvityksen kevään 2009 aikana (Multisilta et al. 2010b). Valitsimme selvitykseen sillä hetkellä suosituimmat ja merkittävimmät palvelut. Tutkimuksen päätavoite oli tarkastella olemassa olevien palveluiden oleelliseksi kokemiimme ominaisuuksia, jotka esitellään tämän artikkelin Yhteenveto videojakopalveluiden ominaisuuksista -luvussa. Selvityksessä käsitelty ominaisuusluettelo ei ole kaiken kattava, mutta siihen on valittu ominaisuudet, joiden uskomme olevan tärkeitä erityisesti mobiilivideopalveluissa. Olimme myös kiinnostuneita selvittämään, millaisia taggausominaisuuksia videojakopalvelut sisältävät. Emme käsittele tässä tutkimuksessa sivustoja, jotka ovat käytännössä hakukoneita tai sivustoja, jotka eivät tarjoa videoiden tallennusmahdollisuutta.

Esittelemme seuraavaksi 16 tutkimukseen valittua videonjakopalvelua yksitellen. Satojen palvelujen joukosta tarkasteltaviksi valikoituivat ne, jotka löytyivät sekä Blogtechguy²³ että Wikipedian²⁴ videojakopalvelujen vertailusta. Uusia videojakopalveluja syntyy kaiken aikaa, ja osa vanhoista vaihtaa nimeä tai lopettaa toimintansa. Sen lisäksi palvelut kehittyvät koko ajan. Uusien ominaisuuksien lisäksi mahdollisia rajoituksia, esimerkiksi lähetettävän videon koko ja pituus, muutetaan tai jopa poistetaan. Tämän seurauksena tuleekin huomioida, että esittelyjen tiedot voivat vanhentua hyvin nopeasti.

Blip.tv

Blip.tv (<http://www.blip.tv>) on perustettu toukokuussa 2005. Palvelun kohderyhmä ovat videoblogien ja podcastien tekijät. Blip.tv tarjoaa oman videoblogin pidon, mutta videoita voi linkittää muihin blogeihin tai nettisivuille. Palvelulla ei ole mobiililaitteille omaa käyttöliittymää, mutta mobiililaitteet on huomioitu siten,

²³ Blog Tech Guy – Online Video Comparison Matrix (http://www.blogtechguy.com/video_ebook/video_comparison_matrix.html)

²⁴ Wikipedia – List of video hosting websites (http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_sharing_websites)

että puhelimesta on mahdollista lähettää sähköpostilla videoita käyttäjätiliin kuuluvaan sähköpostiosoitteeseen.

Break.com

Aikaisemmin Big-boys.com nimellä tunnettu Break.com (<http://www.break.com>) aloitti toimintansa jo vuonna 1998. Se keskittyy pääasiassa huumorivideoihin mutta myös kuviin.

Dailymotion

Ranskalainen Dailymotion (<http://www.dailymotion.com>) on perustettu maaliskuussa 2005. Palvelussa videot on lajiteltu kanaviin tai käyttäjien luomiin omiin ryhmiin. Videoita on mahdollisuus linkittää omalle nettisivulle tai Facebook-sivulle. Mobiililaitteille, erityisesti iPhonelle, on oma riisuttu käyttöliittymä.

Google Video

Google Video (<http://video.google.com>) on ilmainen videojako-palvelu, joka julkaistiin vuonna 2005. Kuka tahansa voi ladata videoita palveluun. Osa videoista on myös myynnissä Googlen online-videokaupassa. Google osti vuonna 2006 YouTube -videopalvelun. Vaikka YouTube tullaan pitämään erillisenä palveluna, Google Videon hakumekanismi sisältää myös kaikki YouTubeen videot. Vuonna 2007 Google ilmoitti, että Google Video hakee videoita myös muista palveluista YouTubeen lisäksi Google kuva-haun tapaan.

HD share

Heinäkuussa 2008 avattu sveitsiläinen HD share (<http://www.hdshare.tv>) on nimen mukaisesti tarkoitettu HD-tasoisien videon jakamiseen kanavissa (Channels) tai käyttäjien omissa ryhmissä.

iMeem

Lokakuussa 2004 avattu iMeem (<http://www.imeem.com>) ei varsinaisesti ole videonjakopalvelu, vaan sosiaalisen median palvelu, jossa kuvien ja audion lisäksi voi jakaa videoita. Palvelu pyörii vahvasti musiikin ja sen tekijöiden ympärillä, mutta videoiden osalta kategorioista löytyvät muun muassa animaatio, lyhytfilmi, urheilu ja televisio. Videoita on mahdollisuus linkittää omalle net-

tisivulle tai eri yhteisö- ja blogisivulle. Maksullisen vip-käyttäjätilin ottaneet käyttäjät saavat muiden etujen lisäksi muun muassa tarkempaa tietoa, kuka on hänen sivuillaan käynyt. Mobiililaitteille, tarkemmin sanottuna Googlen T-mobile G1 -puhelimelle, iMeemistä on Androidilla²⁵ toteutettu sovellus palvelun käyttämistä varten.

Metacafe

Vuodesta 2003 toimineen yhdysvaltalaisen Metacafen (<http://www.metacafe.com>) merkittävimpiä ominaisuuksia ovat muun muassa yhteisön jäsenten muodostama arvosteluraati, videoiden rankingjärjestelmä ja videoiden kuvaajien palkitseminen. Metacafe maksaa niiden videoiden kuvaajille, joiden tuotos on ollut katsotuimpien ja pidetyimpien videoiden joukossa jonkin aikaa. Palvelun materiaalin tuottavat yksityiset kuvaajat, pienet tai keskiuuret tuotantoryhmät ja suuret mediayhtiöt.

Revver

Videonjakopalvelu Revver (<http://www.revver.com>) avattiin marraskuussa 2005. Palveluun tuotuihin videoihin lisätään niin sanottu RevTag, joka lisää automaattisesti videon perään klikattavan mainoksen. RevTag toimii, vaikka videon linkittää omalle nettisivulle tai eri yhteisö- ja blogisivulle. Videon palveluun tuonut käyttäjä saa osan mainostuloista.

RuTube

Vuonna 2006 perustettu RuTube (<http://rutube.ru>) on venäläinen videopalvelu. Päivittäinen kävijämäärä on 400 000, ja videoita katsellaan 40 miljoonaa joka kuukausi. Yli neljä miljoonaa yksittäistä kävijää vierailee sivustolla kuukausittain. RuTube julkaisee useita televisio- ja radiokanavia verkossa. Se antaa mahdollisuuden luoda videoblogeja ja henkilökohtaisia virtuaalikanavia.

Sevenload

Vuonna 2006 perustettu saksalainen Sevenload (<http://www.sevenload.com>) on yhteisöpalvelu, jossa käyttäjät voivat keske-

²⁵ Android (julkistettu 2007) on mobiililaitteille suunniteltu käyttöjärjestelmä, joka pohjautuu Linux-ytimeen. Käyttöjärjestelmää kehitti alun perin Google, mutta nykyisin sen kehittämisestä vastaa Open Handset Alliance.

nään jakaa kuvia ja videoita. Käyttäjien omat ryhmät on kategorisoitu ja ammattilaisten ohjelmat on kategorisoitu kanavat-nimikkeellä. Videoita on mahdollisuus linkittää omalle nettisivulle tai eri yhteisö- ja blogisivulle.

Share on OVI

Nokia osti Twangon vuonna 2007, jolloin se uudelleen nimettiin Share on OVI -palveluksi (<http://share.ovi.com/>). Se tukee useita eri tiedostotyyppejä, kuten kuvia, videoita, ääntä ja dokumentteja. Palvelu mahdollistaa materiaalin jakamisen, editoinnin, järjestelyn ja organisoinnin. Se osaa tallentaa myös tiedostojen metatiedot (esimerkiksi IPTC ja Exif). Palveluun voi lähettää tiedostoja nettisivun kautta, matkapuhelimella, sähköpostilla tai Windowsin verkkojulkaisuohjelmalla. Palvelusta voidaan linkittää tiedostoja myös käyttäjän blogiin Flashin tai Javascriptin avulla. Tiedosto on mahdollista linkittää myös eri sosiaalisen median sivustoihin kuten Facebookiin ja Delicioukseen.

Spike

Aikaisemmin iFilm nimellä tunnettu palvelu siirtyi vuonna 2005 MTV Networks in omistukseen, jolloin nimeksi tuli Spike (<http://www.spike.com>). Erityisesti miehille suunnitellussa palvelussa videot on jaoteltu muun muassa seuraaviin luokkiin: animaatiot ja piirretyt, komedia, extreme-urheilu, tytöt, moottoriurheilu, elokuvatrailerit ja pätkät, musiikkivideot, lyhytfilmit, televisio, käyttäjien videot, videopelit sekä suosituimmat videot. Sivusto on keskittynyt erityisesti ammattilaisten tekemään sisältöön, ja sillä on yli 10 miljoonaa katselijaa kuukausittain. Tarjolla on myös blogeja ja materiaalia erilaisista tapahtumista, kuten autonäyttelyistä ja urheilukilpailuista.

Veoh

Syyskuussa 2005 toimintansa aloittanut Veoh (<http://www.veoh.com>) on yhteisölliseksi laajennettu nettitelevisio. Osa sarjoista ja elokuvista näkyy vain Yhdysvalloissa. Yli 20 minuutin pituisista ohjelmista näytetään viisi minuuttia alusta ja kokonaan katselemiseen tarvitaan erillinen ohjelma.

Vimeo

2004 vuonna käynnistetty yhdysvaltalainen Vimeo (<http://www.vimeo.com>) keskittyy erityisesti videoihin. Palvelu tukee videoiden sulauttamista nettisivuille, jakamista, säilytystä ja käyttäjien kommentointia. Vimeosta on myös maksullinen 60 dollaria vuodessa maksava versio, joka lisää palveluun muun muassa säilytystilaa 2 Gb, rajoittamattoman määrän HD-videoita, rajoittamattoman määrän kanavia, ryhmiä ja albumeita. Maksaminen poistaa myös mainokset ja tarjoaa paremman kuvanlaadun.

Yahoo! Video

Yahoo! Video (<http://video.yahoo.com>) aloitti toimintansa videoiden hakukoneena vuonna 2006, ja sisälsi myös videoiden lataus- ja lähetysoiminnot. Ilmainen palvelu antaa käyttäjien etsiä ja näyttää videoita suoraan Yahooon sivulta. He voivat myös tallentaa suosikkeja, luoda soittolistoja ja liittää videoita internetsivuihin tai blogeihin.

YouTube

Helmikuussa 2005 perustettu YouTube (<http://www.youtube.com>) on videonjakopalveluista suurin. Käyttäjien omien videoiden lisäksi tarjolla on pätkiä erityisesti televisio-ohjelmista ja myös elokuvista sellaisenaan tai käyttäjän editoituina. Mobiilikäyttöä varten on ulkoasultaan riisuttu nettikäyttöliittymä tai Javalla toteutettu sovellus. Palvelun geopaikannus on toteutettu siten, että videota lähettäessä käyttäjä halutessaan merkitsee kartasta paikan, jossa video on kuvattu. Haettaessa videoita geopaikannuksen mukaan vastaavasti merkitään kartalta paikka, jonka lähistöltä kuvattuja videoita halutaan nähdä.

Yhteenveto videojakopalvelujen ominaisuuksista

Tässä tutkimuksessa esitellyillä videojakopalveluilla kaikilla on käyttöliittymä nettiselaimessa. Joitakin palveluja voidaan käyttää myös tätä varten tehdyllä sovelluksella, ja esimerkiksi iMeem:n tapauksessa palvelu oli alunperin sovellus, jonka nettikäyttöliittymä syrjäytti. Trendi näyttää olevan se, että erillisistä sovelluksista ollaan luopumassa. Mobiililaitteiden osalta ratkaisu on tarjota riisuttua nettiselainversiota palvelusta, mutta esimerkiksi

	Blip.to	Break.com	Dailymotion	Google video	HD share	imem	Metacafe	Ovi	Reverr	Sevenload	Spike	Veoh	Vimeo	Yahoo video	YouTube
Mobiili-käyttöliittymä		x	x			x	x	x			x				x
Videoiden lataaminen	x		x	x					x			x	x		
Videolinkin jakaminen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
RSS-syöte /Podcast	x	x		x			x		x		x				
Ansaintamahdollisuus	x	x							x						
Omien videoiden taggaaminen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Muiden videoiden taggaaminen						x	x								
Avainsanojen tagipilvet	x				x					x			x		
Videoiden paikkatieto			x					x							x
Videoiden kommentointi	x	x	x		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Videoiden pisteytys		x	x		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Käyttäjien kommentointi	x	x	x						x	x		x		x	x
Käyttäjien pisteytys		x	x			x			x	x		x			
Yksityisoiestit käyttäjien kesken		x	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Keskustelupalsta käyttäjien kesken	x		x		x	x	x	x	x			x	x		x
Ryhmiin luominen videoille		x	x		x	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Ystävien lisääminen	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Käyttöliittymän monikielisyys			x		x			x		x					x

Taulukko 1. Suosituimpien videojakopalvelujen ominaisuuksia

Dailymotion:lla ja YouTube:lla on kännykkäsovellukset. Videojakopalveluiden ominaisuuksia on kerätty alla olevaan taulukkoon (Taulukko 1).

Joissain palveluissa käyttäjällä oli mahdollisuus myös ansaita. Yleisintä oli, että käyttäjä sai osuuden videoon liitetystä mainostuloista. Esimerkkinä toisenlaisesta ansaintamahdollisuudesta käy jo lakkautettu Google video store, jossa käyttäjillä oli mahdollisuus laittaa omia videoita myyntiin. Yhteisöllisyyttä palveluihin tuo jokaisesta esittelystä palvelusta löytyvä mahdollisuus kommentoida toisten videoita ja valita muita käyttäjiä ystävikseen. Yhtä lukuun ottamatta videoille on mahdollisuus antaa arvosana, ja jossain palveluissa jopa käyttäjiä välillisesti pisteytetään. Pisteitä voi saada ystävien määrästä, omien videoiden arvosanoista tai siitä, kuinka monta kertaa käyttäjän profiilia on katsottu.

Kokonaisvaltainen kokemuksemme videojakopalveluista osoittaa, että erityisesti mobiililaitteille suunnitellulle videojakopalvelulle, joka sisältää älykkään tai automaattisen taggauksen, paikkatiedot sekä mahdollisuuden käyttää mobiiliclient-sovellusta, olisi tarvetta. Lisäksi kaikki selvityksessä esiintyvät videojakopalvelut on luotu viihdetarkoitukseen, vaikka sivustoja voisi hyödyntää esimerkiksi oppimisenäkökulmasta. Tutkimuksemme osoittaa myös videoeditointimahdollisuuksien puuttumisen Internetissä. Esimerkiksi kahden videoleikkeen yhdistäminen yhdeksi tiedostoksi ei ole mahdollista. Useimmissa palveluissa ei ole myöskään mahdollisuutta vastata videolla toisen henkilön lähettämään videoon.

Tageja on käytetty suoraan haussa tai kun on haluttu esittää lista videoita, jotka annettujen tagien puolesta vastaavat toisiaan mahdollisimman paljon. Osassa palveluita (esim. Blip.tv ja HD share) on käytetty tagipilveä enemmän tai vähemmän onnistuneesti navigointiin. Niissä palveluissa, joissa oli mahdollista antaa paikkatieto tai tagi, tämä tehtiin käyttäjän toimesta. Yllätyimme, että käyttäjien täytyy aina lisätä avainsanat videoihin manuaalisesti, eli ne pitää itse kirjoittaa ja keksiä. Videojakopalvelut eivät sisällä minkäänlaisia tagiehdotusmenetelmiä lukuun ottamatta paikkatietoja, joita muutama palvelu tukee. Nämä palvelut eivät kuitenkaan tue kyseiseen paikkaan liittyvien tagien ehdottamisominaisuutta. Esimerkiksi tietyllä alueella kuvattuun videoon ehdotettaisiin lähellä olevia nähtävyyksiä. Taggaaminen tapahtuu aina myös kirjoittamalla, joka johtune siitä, että tarjolla ei ole

tarkoitukseen räätälöityä videokuvaussovellusta. Videoita ei voi tagata esimerkiksi äänellä tai kuvilla. Älypuhelinien sensorit voisivat tarjota erilaisia ja nopeampia tagien luonti- ja valintamene- telmiä.

MoViE-palvelu

Luomaamme videojakopalveluun, MoViEen (Kiili et al. 2009a; Kii- li et al. 2009b; Multisilta & Mäenpää 2008; Multisilta et al. 2010a; Multisilta et al. 2010b; Multisilta & Suominen 2009) on tehty esisel- vityksen perusteella useita samoja ominaisuuksia, mitä muissa- kin palveluissa on. Tässä esittelemme lähinnä niitä, mitä muissa ei ole, tai olemme lähestyneet toimintoa eri tavalla. Palvelua käy- tetään puhelimen Internet-selaimella (kuva 1). Ulkoasun suunnit- telussa on huomioitu matkapuhelimien rajoitettu näytön koko ja hitaat tiedonsiirtoyhteydet. Videoiden katsomisen lisäksi muun muassa videon palveluun lähettäminen, videoiden yhdisteleminen (kuva 2), videoiden arvostelu, videoon vastaaminen videolla ja tagiavaruuksien luonti (kuva 3) onnistuvat matkapuhelimella tai tietokoneella selaimen kautta. Lisäksi videon yhteyteen voi- daan lisätä siihen liittyvä kysymys (kuva 4).



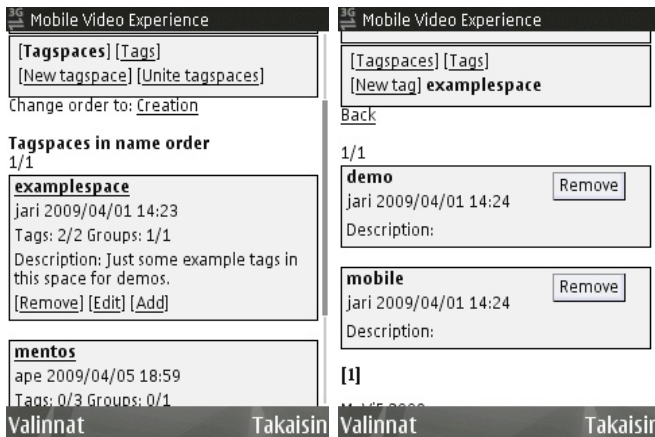
Kuva 1. MoViE-palvelun etusivu Nokia N95 -laitteen Internet-selaimessa.

Olennainen ero muihin pal- veluihin verrattuna on, että MoViE:ssa videoita ei ladata vain muiden käyttäjien katseltavik- si. Käyttäjät voivat tehdä uusia videoita liittämällä ja leikkaa- malla omia tai toisten käyttäjien MoViE:en tuomia videoita. Tällai- sia ovat esimerkiksi videokokoel- ma "hauskimmat kaatumiset" ja tarina "iltapäivä Kirjurinluodol- la". Käytännössä videot voi vali- ta koosteeseen hakumenetelmän avulla tai yksitellen valitsemalla. Videoista rajataan halutut ajan- kohdat. Tämän jälkeen kooste voidaan muodostaa, jolloin se ni- metään ja sille annetaan avainsa- nat.

Käyttäjä tai käyttäjäryhmä voi luoda itselleen tagiavaruuksia. Tagiavaruudeksi kutsutaan joukkoa tageja. Näiden avulla taggaamisesta tulee nopeampaa ja miellyttävämpää, sillä samaan ryhmään tai aihealueeseen kuuluvat videot sisältävät yleensä samoja avainsanoja. Menetelmää hyödyntämällä tagit voidaan valita listasta, joten niitä ei tarvitse joka kerta kirjoittaa uudelleen. Toinen tagiavaruuksien tavoite on selkeyttää moniselitteisten sanojen käyttöä tageina. Kun videolle antaa tagin "aura" tagiavaruudesta "maanviljely", tuskin on epäselvää, mitä tagilla tarkoitetaan, ja tagin mukaan tehdyt haut esimerkiksi koosteeseen onnistuvat paremmin. Lisäksi MoViE:ssa tagille voi varmuuden vuoksi antaa lyhyen sanallisen kuvauksen.



Kuva 2. Videokoosteen tekeminen MoViE-palvelussa.



Kuva 3. Tagiavaruudet MoViE-palvelussa.

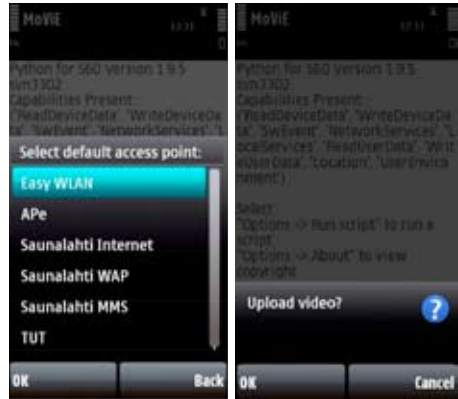


Kuva 4. Kysely MoViE-palvelussa.

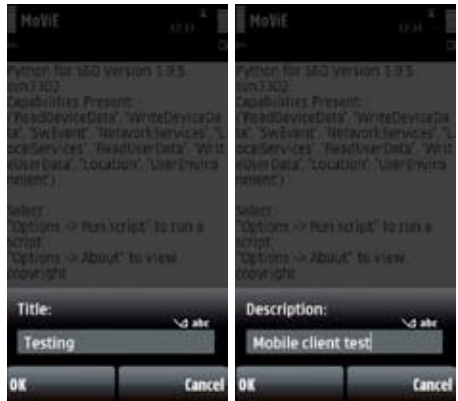
MoViE-palvelun yksi innovatiivisimmista ominaisuuksista on kyselyn tekeminen. Videoon voidaan liittää kysymyksiä, jotka sisältävät kolme vastausvaihtoehtoa. Olennaista on, että videolla ja kysymyksellä on yhteys: esimerkiksi kuvassa 4 kysytään, mistä kaupungista kyseinen video on. Oikea vastaus ja vastausjakauma näytetään kysymykseen vastaamisen jälkeen käyttäjälle. Oikean vastauksen ja vastausjakauman saa näkyviin vastaamattakin, jos kysymyksen laatija niin haluaa. Kysymys voi olla myös mielipidekysely, jolloin oikeata vastausta ei ole. Kysely on ominaisuus, joka mahdollistaa palvelun käyttämisen esimerkiksi opetuksen tukena.

Halusimme luoda järjestelmän niin, että se tukee mahdollisimman hyvin avainsanojen luomista keräämällä automaattisesti kontekstietoa. MoViE-mobiilisovellus on videokuvaus-, taggaus- ja videoiden lähettämistyökalu, joka on tehty Symbian S60 -puhelimille. Se hyödyntää GPS- (Global Positioning System) ja GSM-solutietoja lisätäkseen paikkatiedon videoihin. Sen avulla videoille voidaan tarjota sopivimmat tagisanat kyseiseltä maantieteelliseltä alueelta. Tyypillinen käyttötapaus on esitelty kuvissa 5, 6 ja 7. Kun sovellus käynnistetään, se kysyy, mitä tiedonsiirtoverkkoa käytetään videoiden lähettämiseen (kuva 5). Valinnan jälkeen puhelimen oma kamera-ohjelma käynnistyy. Samanaikaisesti tallennetaan taustalla GPS- ja GSM-paikannustiedot. Videon kuvaami-

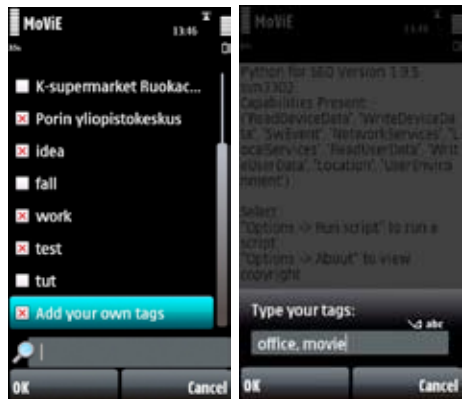
Kuva 5. Tiedonsiirtoverkon valinta ja videon lähettämisen aloittaminen.



Kuva 6. Otsikon ja selittäjän lisääminen videoon.



Kuva 7. Tagien valitseminen ehdotuksista ja omien tagien lisääminen.



sen jälkeen ohjelma kysyy, haluaako käyttäjä ladata videon palveluun. Onnistuneen latauksen jälkeen käyttäjä lisää videon otsikon ja selitetekstin (kuva 6), jotka ovat oletukseltaan samat kuin edellisessä videossa. Tämän jälkeen MoViE-palvelun tarjoaa videon sopivia avainsanoja. Käyttäjä voi lisätä myös omia tagejaan (kuva 7).

Tagien syöttämisen jälkeen video ilmestyy MoViE-palveluun (kuva 8), jossa videon yhteydessä näkyy myös paikkatiedon perusteella luotu karttanäkymä sekä alueen sen hetkiset säätiedot. Punavalkoisella geotagi-ikonilla katsomiskertojen vasemmalla puolella kuvataan sitä, että video sisältää paikkatiedot (vertaa kuva 2). Videon alapuolella näkyy tähtinä myös sen saama keskimääräinen arviointi muilta käyttäjiltä. Luonnollisesti syötetyt avainsanat, otsikko ja selite ovat myös näkyvissä videon yhteydessä.

The image shows a video player interface. On the left, there is a video thumbnail titled "Testing (0:07)" with a timestamp of "ape 2009/10/12 13:45". Below the thumbnail, it says "Mobile client test" and shows a star rating of 4.5 out of 5 (1 review) and "Watched: 6". There are several interactive buttons: "[3gp] [3gp.Hi] [Watch]", "[Tags] [Add to remix] [Reply]", and "[Remove] [Edit] [Add query]".

On the right, there is a "My tags" section with the text: "idea, movie, office, Pori yliopistokeskus, test, work." Below the tags is a map showing a location in Pori, Finland, with a blue location pin. The map includes labels for "Vanha", "Aittaluot", and "Haittämätön".

Below the map, there is a "Geotags" section with the following information:

- Lat: 61.4931563162
- Lng: 21.7994959869
- Place: pori, Pori, Finland
- Weather: Selkeää, 4°C, 61%, Koillinen
- nopeudella 4 m/s

Kuva 8. Mobiilisovelluksella lähetetty video MoViE-palvelussa.

Pilottikokeilu

Pori Jazz -festivaalien järjestäjistä muodostunut kahdeksan hengen testiryhmä sai käyttöönsä Nokian älypuhelimet (neljä 5800- ja neljä N95-puhelinta), jotka olivat varustettu MoViE-mobiilisovelluksella. Tämän lisäksi heillä oli mahdollisuus päästä MoViE-palveluun verkkoselaimella esimerkiksi kannettavilta tietokoneiltaan. Pilotin (Multisilta et al. 2010a; Multisilta et al. 2010b)

taivoitteena oli kuvata ja tagata niin paljon videoita kuin mahdollista yhdeksän päivän festivaalin aikana (11.–19.7.2009). Testihenkilöt yrittivät kuvata erityisesti epäonnistuneita ja parannusta vaativia asioita festivaalialueelta. Dokumentoinnin lisäksi tarkoituksena oli oppia videoista, miten asiat voitaisiin toteuttaa ensi vuonna paremmin (katso myös Anna Haverisen artikkeli tässä teoksessa).

Käytimme tätä lähestymisnäkökulmaa testataksemme järjestelmäämme, ja keskityimme pääasiassa tarkkailemaan, miten mobiilisovellus auttaisi käyttäjiä lataamaan videoita palveluun. Lisäksi tarkoituksena oli selvittää, kuinka paljon helpommaksi ja nopeammaksi palvelimelta saatavat tagiehdotukset tekisivät koko prosessin. Käytimme mobiilisovelluksesta karsittua versiota, joka teki tiedonsiirtoverkon valinnan ja videoiden lähettämisen automaattisesti. Palvelimme ehdotti käyttäjille avainsanalistaa, joka koostui viimeisimmistä ja paikkakohtaisista tageista. Ohjeistimme ja annoimme käyttökoulutuksen kaikille osallistujille ennen festivaalia. Tapahtuman jälkeen suoritimme haastattelut, joissa keskityttiin käyttäjäkokemuksen selvittämiseen.

Osallistujat kuvasivat yhteensä 113 videota ja lähettivät 47 avainsanaa yhdeksän päivän aikana. 10 tagia oli valittu palvelimen ehdotusten perusteella. Havaitimme, että mobiilisovellus ei kyennyt tarjoamaan tyydyttävää tiedonsiirtonopeutta 3G-verkon kautta. Langattomassa lähiverkossa videoiden lähettäminen olisi huomattavasti nopeampaa. Videotiedostojen siirtämisen tulisi tapahtua käyttäjän huomaamatta ohjelman taustalla, sillä testihenkilöt kokivat epäkäytännölliseksi odottaa kymmeniä sekunteja tiedoston onnistunutta siirtämistä.

Koehenkilöiden mielestä taggaaminen vaati liikaa huomiota. He ehdottivat sen sijaan yksinkertaista äänestysysteemiä, jossa videot saisivat esimerkiksi "tärkeä" ja "ei oleellinen" -ääniä. Lisäksi ehdotettiin, että taggaaminen voisi hyödyntää etukäteen luotuja listoja, jotka voisivat muodostua käyttäjän antamista pääteemoista kuten paikoista, tilanteista ja päivittäisistä rutiineista. Tämä ominaisuus sisältyy MoViE-palveluun, mutta se ei ollut käytössä tässä testissä. Lista aikaisemmin käytetyistä avainsanoista osoittautui hyödylliseksi, koska se teki taggaamisesta nopeampaa. Osallistujien mielestä paikkatiedon lisääminen videoihin on merkittävä ominaisuus, kun videoita tarkastellaan myöhemmin, koska muutoin videon tarkkaa kuvauspaikkaa saattaa olla vaikea muistaa.

Testihenkilöt olivat yksimielisesti sitä mieltä, että videokuvaus on nopein ja paras tapa tallentaa muistiinpanoja tällaisessa työympäristössä. He huomasivat, että äänikommentteja lisäämällä videoihin he välttivät näppäilyä. Joissakin tilanteissa videokuvaus vaati kuitenkin liikaa huomiota, sillä työtilanteet festivaali-alueella olivat todella kiireisiä. Testaajat ehdottivat ominaisuutta, jossa videot lähetettäisiin suoraan heidän toimistonsaan olevaan suureen näyttöön. Näin he voisivat heti korjata videossa esiintyvän tilanteen. Tässä tapauksessa paikkatiedon merkitys korostuu ja taggauksen tulisi sisältää myös videon vaatima huomioarvo. Tilanteen korjaamisen jälkeen video tulisi olla mahdollista poistaa julkiselta näytöltä mobiilisovelluksen avulla. Kaiken kaikkiaan käyttäjät olivat varmoja, että videojakopalvelu tarjosi lisäarvoa Pori Jazz -festivaalien järjestäjille ja että sen avulla ensi vuoden tapahtumasta voidaan tehdä entistä parempi.

Yhteenveto

Internetin videojakopalvelut ovat suosittuja huolimatta niiden puutteista, joista voidaan nostaa esiin erityisesti matkapuhelinlaitteiden vähäinen tukeminen ja hyödyntäminen. Erityisesti tutkimuskäyttöön luomamme MoViE yrittää paikata näitä puuttuvia ominaisuuksia. Muun muassa tagiehdotusjärjestelmä, käyttöliittymä ja mobiilisovellus tekevät MoViE-palvelusta ainutlaatuisen. Videoiden lataaminen on automaattista ja avainsanojen antaminen tapahtuu nopeasti. Lisäksi ohjelmisto tallentaa videoiden paikkatiedot. Järjestelmän testaaminen Pori Jazz 2009 -festivaaleilla osoitti sen hyödyllisyyden erityisesti muistiinpano- ja dokumentointivälineenä tapahtuman työntekijöiden keskuudessa.

Kirjallisuus

Kiili, Kristian, Ketamo, Harri, Suominen, Marko (2009a). Mobile Video Blogging in HCI Education. Marcelo Milrad & Jari Multisilta (Eds.), *Sharing Experiences with Social Mobile Media. Proceedings of the International Workshop in conjunction with MobileHCI 2009* (Bonn, Germany, September 15, 2009).

Kiili, Kristian, Multisilta, Jari; Suominen, Marko; Ketamo, Harri (2009b). Learning Experiences on Mobile Social Media. *Proceedings of the 17th International Conference on Computers in Education, ICCE 2009* (Hong Kong, China, November 30 – December 4, 2009).

Multisilta, Jari, Mäenpää, Marjo (2008). Mobile Video Stories. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Digital interactive Media in Entertainment and Arts* (Athens, Greece, September 10 - 12, 2008). DIMEA '08, vol. 349. ACM, New York, USA. Pp. 401-406.

Multisilta, Jari; Perttula, Arttu; Suominen, Marko; Koivisto, Antti (2010a). Mobile Social Video Sharing Tool for Learning Applications. Wmute 2010, *6th IEEE International Conference on Wireless, Mobile & Ubiquitous Technologies in Education*, 12.-16.4.2010, Kaohsiung, Taiwan.

Multisilta, Jari; Perttula, Arttu; Suominen, Marko; Koivisto, Antti (2010b). Mobile Video Sharing: Documentation Tools for Working Communities. Hyväksytty. *EuroITV 2010, 8th European Conference on Interactive TV and Video*, 9.-11.6.2010, Tampere, Finland.

Multisilta, Jari; Suominen, Marko (2009). MoViE: Mobile Video Experience. Lugmayr, A., Franssila, H., Näränen, P., Sotamaa, O., Vanhala, J. (Eds.), *13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era* (Tampere, Finland, September 30 – October 2, 2009). Pp. 157-161.

Tapscott Don (2009). *Grown Up Digital*. New York: McGraw-Hill.

Anna Haverinen

KAMERAN EDESSÄ VAI TAKANA – TAPAUSTUTKIMUS FESTIVAALIHENKILÖKUNNAN SITOUTUMISESTA MOBIILIVIDEOINTIIN 2009

Johdanto

Mobiiliteknologian kehitys on hyvin lyhyessä ajassa muuttanut tapoja tehdä työtä. Nopeus, tavoitettavuus, yhdistettävyyden ja kapasiteetti ovat vain muutamia mobiiliteknologian mukanaan tuomia etuja. (Garsten & Wulff 2003, 1.) Esimerkiksi tavoitettavuus on kasvanut valtavasti, sillä matkapuhelin on yleensä aina mukana, jolloin henkilö on saatavissa kiinni melkein kellon ympäri. Työn ja vapaa-ajan raja siis hämärtyy. (Kopomaa 2000, 10; Katz & Aakhus 2002, 22.) Matkapuhelinten kehityksessä on myös otettu huomioon erilaiset kiinnostuksen kohteet, joita puhelimella on mahdollista hyödyntää. Muun muassa tämän vuoksi kamerapuhelinten määrä on kasvanut eksponentiaalisesti vuoden 2003 jälkeen. Mobiilista valokuvauksesta ja videoinnista on tullut tapa kommunikoida, dokumentoida arkea ja käyttää luovuutta. Virtuaaliteknoologiaan yhdistettynä ne ovat mahdollistaneet yksilölle ja yhteisölle uudenlaisen tavan jakaa sisältöä ja olla yhteydessä yhä laajeneviin sosiaalisiin verkostoihinsa.

Sosiaali-, kulttuuri- ja informaatiotieteet ovat olleet kiinnostuneita muun muassa mobiilivideon vaikutuksista sosiaaliseen kanssakäymiseen, etenkin kun perinteiset televisiolähetykset kamppailevat yhä vähenevistä katsojista. Internet ja mobiiliteknologia ovat vallanneet sitä aikaa, joka aikaisemmin on ollut varattu television katseluun. Kuluttajien tottumukset ovat nykyään yhä keskittyneempiä vuorovaikutukseen, luomiseen, yhteydenpitoon ja jakamiseen, joihin esimerkiksi mobiiliteknologia vastaa aivan erityisellä tavalla.

Tämä artikkeli keskittyy esittelemään yhden kolmesta tapaus-tutkimuksesta, jotka suoritettiin Pori Jazz -festivaaleilla kesällä 2009. Toisessa luvussa esitellään aiempia tutkimuksia tästä teemasta, jonka jälkeen käydään viitteellisesti lävitse tutkimusprojekti Pori Jazz -festivaaleilla. Kolmannessa ja neljännessä luvussa käsitellään tutkimusmenetelmät ja -materiaali, materiaalista induktiivisen analyysin tuloksena nostetut teemat, ja viimeiseksi miten tutkimusmateriaali vastaa tutkimuskysymyksiin. Lopuksi käydään lävitse lisätutkimuksia, joihin osittain puutteellinen tutkimusaineisto näyttää viittaavan.

Mobiiliteknologian aikaisempi tutkimus

Laaja valikoima tieteenaloja on ollut kiinnostunut matkapuhelimista niin teknologiana kuin kommunikaation muotona. Teknologian omaksuminen, arkipäiväistyminen, vaikutukset sosiaaliseen kanssakäymiseen, kommunikointikulttuuriin sekä yksityisyys ja julkisuus ovat olleet monia tutkimusnäkökulmista, joiden avulla tämän tyyppistä teknologiaa voidaan tarkastella.

Timo Kopomaa on teoksessaan *Kännykkäyhteiskunnan synty* (2000) tarkastellut suomalaista matkapuhelinkäyttöä sekä sen sosiaalisia ja kulttuurisia ulottuvuuksia. Kopomaa on ollut erityisen kiinnostunut kännyköiden myötä tapahtuneesta julkisten tilojen käytön muutoksesta, yksityisyyden ja julkisuuden käsityksistä sekä teknologian sukupuolittuneisuudesta. Esimerkiksi teknologian sukupuolittuneisuuden yhteiskunnallinen huomioiminen näkyy erillisessä eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan mietinnössä, jossa haluttiin tukea ja rohkaista naisia ja tyttöjä teknologian kehittämiseen ja omaksumiseen (Kopomaa 2000, 22).

Vastaavaa teknologian muuttamaa arkea on tutkinut myös Virve Peteri sosiologian väitöstyössään *Mediaksi kotiin* (2006). Peteri käsittelee teoksessaan, miten teknologioita on kotoutettu suomalaisessa yhteiskunnassa sekä miten tämä on vaikuttanut arjen käytäntöihin ja käsityksiin yksityisestä ja julkisesta. Hän käyttää diskurssianalyysia²⁶ purkaessaan semanttisia²⁷ yksityiskohtia puheen tavoista eli miten ihmiset keskusteleivat arjessa teknologioista, kuten TV:stä, mikroaaltouunista, DVD-soittimista ja tietokoneista. Myös Peteri on ollut kiinnostunut teknologioihin

26 Diskurssianalyysissa tarkastellaan kielen ja puheen kontekstin merkitystä sekä kieleen liittyviä prosesseja

27 Semantiikka tutkii kielen ja sanojen merkityksiä ja viittauksia.

liitetyistä sukupuolittuneista asenteista, jolloin ne määrittyvät niiden ensisijaisen käyttäjän sukupuolen mukaan. Tämä voi Peterin mukaan johtua myös kodin tilojen sukupuolittuneisuudesta, jolloin keittiö esimerkiksi samaistetaan feminiiniseksi tilaksi ja keittiötekniologia niin ikään feminiiniseksi. Peteri myös esittää Kopomaan ajatuksia lainaten, että matkapuhelin ”olohuoneistaa” kaupunkitilaa, sillä aiemmin yksityisesti kotona käydyt puhelinkeskustelut voidaan käydä nyt julkisella paikalla muiden ihmisten kuullen (Peteri 2006, 236).

Myös antropologit ovat olleet kiinnostuneita mobiiliteknologiasta ja sen vaikutuksista kulttuurisiin rakenteisiin, kuten arvo maailmaan sekä yhteisön rakentumiseen. Heather Horst ja Daniel Miller ovat teoksessaan *Cell phone: an anthropology of communication* (2006) tutkineet matkapuhelimen merkitystä muun muassa jamaikalaisissa vähätuloisissa yhteisöissä. 1980-luvulla matkapuhelin edusti vielä korkeampaa taloudellista statusta, mutta kaksikymmentä vuotta myöhemmin globalisaation ja matkapuhelinten halpatuotannon ansiosta matkapuhelimen omistaminen ei ole enää suoraan verrannollinen taloudelliseen asemaan. Yhteisön infrastruktuurista saattaa puuttua perustarpeiksi käsitetyt palvelut, kuten jätehuolto, lämmitys, sähkö ja vesi, mutta tästä huolimatta matkapuhelimet ovat äärimmäisen yleisiä ja arvotetaan perustarpeiden tyydyttämisessä korkealle.

Matkapuhelimien kehitys 2000-luvun vaihteessa on ollut vauhdikasta eri operaattoreiden ja matkapuhelinvalmistajien yrittäessä vastata kuluttajien ja markkinoiden kysyntään. Esimerkiksi kameran ja puhelimen yhdistäminen oli ensiaskel kohti visuaalisempaan ja monimerkityksellisempää kommunikaatiota. Kamerapuhelimien läpimurto suomalaisille markkinoille tapahtui ilmeisesti vuonna 2003, jolloin Nokia julkaisi myyneensä kaksi kertaa enemmän kamerapuhelimia kuin tavallisia puhelimia (Nokia [online]). Tämän jälkeen myös kameran vaikutus kommunikaatioon on kiinnostanut sosiaali- ja kulttuuritieteilijöitä. Esimerkiksi Heli Rantavuo on väitöksessään *Connecting Photos: A Qualitative Study of Cameraphone Photo Use* (2008) tutkinut kamerapuhelinten vaikutusta kommunikaatioon työn ohessa. Hän havaitsi, miten kuvaviestit voivat joissain tapauksessa korvata kokonaan tekstiviestit, kun koordinoidaan tietynlaisia työprosesseja, jotka eivät vaadi tiiviissä työyhteisössä tekstuaalista käskynjakoa. Kuvaviesti voidaan siis ymmärtää samaan tapaan kuin

esimerkiksi sisäpiirinviitsi, jolloin sen merkitykset avautuvat vain asianosaisille.

Kuvaviestit kehittyivät hyvin pian eteenpäin multimediamiesteiksi, jolloin myös ääntä ja liikkuvaa kuvaa oli mahdollista liittää viesteihin. Uusi kontekstirikas kommunikaation muoto kehittyi. Ilpo Koskinen ja Turo-Kimmo Lehtonen (2001; 2007) ovat olleet kiinnostuneita juuri tästä kontekstuaalisuudesta multimediallisessa kommunikaatiossa, jolloin painopiste on niin luovuudessa, vuorovaikutuksessa kuin yhteiskunnassakin. Koskisen mukaan kamerapuhelimet houkuttelevat erityisellä tavalla luovuuteen sekä huumorin ja sarkasmin käyttöön. Ne taas rikastavat sosiaalista konstruktioita ihmisten välillä.

Myös Petteri Repo, Kaarina Hyvönen, Mika Pantzar ja Päivi Timonen (2004) ovat tutkineet mobiiliteknologian mahdollistamaa innovatiivisuutta. Tutkimuksessaan he sovelsivat käyttäjäkeskeistä lähestymistapaa²⁸, jolloin mobiiliteknologian mahdollisuudet nousevat teknologian kulutuksen myötä. Yksi heidän päätutkimuskysymyksistään oli, miten kuluttajat kehittävät ja rakentavat konseptuaalisuuden avulla mobiilivideon katselun muotoja.

The Mobile Social Media -projekti

Mobile Social Media oli monitieteinen ja kansainvälinen projekti, joka jakautui viiteen erilliseen työpakettiin. Jokaisessa työpaketissa on ollut useita pienempiä tapaustutkimuksia, jotka on jaettu pääpiirteittäin kahteen teemaan: viihdetapahtumat sekä oppimistilanteet.

Tässä paperissa keskityn kolmanteen työpakettiin eli The WP3 Mobile entertainment case study, joka toteutettiin Pori Jazz festivaaleilla kesällä 2009. Festivaali on vuosittainen ja kansainvälinen musiikkijuhla. Festivaalia ylläpitää Pori Jazz 66 Ry., joka on yleishyödyllinen, voittoa tavoittelematon yhteisö. Se perustettiin vuonna 1966 festivaalia varten. Vuonna 2009 festivaalilla vieraili yhteensä 141 000 ihmistä, ja festivaali työllisti 1100 vapaaehtoistyöntekijää ja 450 omaa henkilökuntaa. Festivaalilla on laaja valikoima erilaisia konsertteja ja tapahtumia, myös ilmaisia, joista erityisesti lapsille ja lapsiperheille on suunnattu festivaalin Kids Festival -osio. (Pori Jazz 2009 in figures[online]).

²⁸ Käyttäjakeskeisessä lähestymistavassa ollaan kiinnostuneita käyttäjän kokemuksista koko kehitystyön ajan ja pyritään vastaamaan käyttäjien toiveita ja tarpeita. (eng. Human-Centered Design)

WP3-työpaketti jaettiin festivaalilla kolmeen tapaustutkimukseen, joissa oltiin kiinnostuneita mobiilivideon mahdollisuuksista työssä ja vapaa-ajalla:

- saxoPHONE -kilpailu: avoin kaikille ja ideana oli kuvata mobiilivideo, joka esittelisi festivaalin tunnelmaa eli ”fiilistä” mahdollisimman hyvin tai persoonallisesti
- kysely sosiaalisesta mediasta: online- ja kasvokkainen kysely jazzkadulla, jossa selvitettiin uskomuksia, käsityksiä ja asenteita sosiaalisesta mediasta
- mobiilivideo työssä: tutkimusryhmä festivaalin esimiehistä, jotka käyttivät mobiilivideota työprosessiansa aikana

Keskityn artikkelissani jälkimmäiseen tapaukseen, joka koostui kahdeksan hengen testiryhmästä. Tutkimuksessa oltiin kiinnostuneita, miten mobiilivideo palvelisi työympäristössä ja mitä mahdollisuuksia tai ongelmia se toisi mukanaan. Projektiluonteisuus antoi erityisen vivahteen ryhmän työskentelylle, sillä vuosittainen ja nopeatempoinen projektityö tämän tyyppisen festivaalin rakentamista varten edellyttää yleensä myös hyvää yhteishenkeä ja esimiesten nopeaa organisointi- ja reagoitukykyä.

Mobiilivideon avulla voitiin tarkastella, miten tällaista mediaa voitaisiin hyödyntää (projekti)työssä, millaisia näkökulmia se antaisi itse työhön (esimerkiksi ongelmanratkaisu ja/tai priorisointi) ja voisiko se tarjota mahdollisuuksia myös jaetun kokemuksen, eli yhteishengen, luomiseen.

Tutkimusmenetelmät

Testiryhmän kuvaamat mobiilivideot sekä ryhmän haastattelut muodostivat analysoitavan aineiston. Kaiken kaikkiaan videoita oli yhteensä 112 kappaletta (testivideot mukaan luettuna). Videot ladattiin festivaalin jälkeen tarkoitusta varten rakennetulle palvelinympäristölle MoViE-palveluun. Tarkoituksena oli, että käyttäjät lataisivat itse videot, mutta festivaalialueen ylikuormittanut 3G-verkko ei tehnyt sitä mahdolliseksi (ks. myös Perttulan ja Suominen artikkeli).

Analyysiprosessiani vaikeutti toisen käden tieto, sillä testin aloittivat tutkija Arttu Perttula ja tutkimusapulainen Antti Koivisto Tampereen teknillisestä yliopistosta sekä tutkimusapulainen Juha Köönikkä Turun yliopistosta. Tieteenalojen tutkimusnä-

kökulmat ja -menetelmät ovat erilaisia, sillä oma analyysini on perustunut humanistisiin tieteisiin. Tämän vuoksi tutkimustulokset ovat omasta näkökulmastani vain viitteellisiä. En voinut vaikuttaa materiaalin keräykseen ja haastattelujen tekoon, koska aloitin työt MSM-projektissa vasta testin toteutuksen jälkeen.

Jaottelin videoiden aiheet teemoittain, sillä ne näyttivät kuvastavan testiryhmän yksilöllisiä valintoja mobiilivideon hyödyntämisessä työntekoon. Videot myös paljastavat, millaiset piirteet festivaalin organisoinnissa nähtiin tärkeinä. Tässä vaikutti myös henkilön tottuneisuus teknologiaan sekä henkilökohtainen kiinnostus, sillä hektisessä työssä ei ilman motivaatiota ehdi omaksua tämän kaltaista dokumentointi- ja kommunikaatiomenetelmää.

Videot näyttivät myös jakaantuvan kahteen pääkategoriaan eli tunnisteita (tagit) ja puhetta sisältäviin videoihin. Kiinnitin myös huomiota aihevalintoihin sekä ihmisten reaktioihin kameran edessä ja takana, sillä ne saattoivat vaikuttaa sekä tunnisteisiin että puheeseen yksilötasolla. Teknologian omaksuminen oli suoraan verrannollinen videoiden luovuuteen ja monipuolisuuteen.

Puhe ja tunnisteet määriteltiin osana jaetun kokemuksen luomista, sillä hyvin usein puhelias henkilö ei merkinnyt videoita tunnisteilla ja päinvastoin. Videoiden puhunnassa näkyi yleensä selkeä kuviteltu kohdeyleisö, jolle videon kuvaaja selitti videossa näkyvää kohdettaan ja miksi hän kuvaa juuri sitä. Vain yksi henkilö koko ryhmästä kuvasi itseään, kun muut henkilöt pysyivät kameran takana. Videoiden järjestäminen tärkeysjärjestykseen näytti olevan ryhmälle tärkeää, sillä videoita haluttiin käyttää myös ongelmanratkaisussa sekä tapahtumien dokumentoinnissa.

Perttula, Koivisto ja Köönikkä kouluttivat ryhmän käyttämään puhelimia ennen festivaaleja, minkä vuoksi osa videomateriaalista on testivideoita. Testivideot otin analyysissä vain viitteellisesti huomioon, sillä osassa näkyi jo testihenkilön tottuneisuus tai tottumattomuus mobiilivideoteknologiaan. Testivideot otettiin kuitenkin mukaan kokonaismäärän laskentaan, sillä osalla henkilöistä oli suhteessa kokonaismäärään paljon testivideoita. Projektin jälkeen ryhmä haastateltiin joko kasvokkain tai puhelimitse, mutta yhtä henkilöä ei saavutettu haastattelua varten. Tämä ei kuitenkaan näyttänyt vaikuttavan merkittävästi analysointiprosessiin, sillä kyseisen henkilön videot olivat suhteellisen keskiarvoa ja laadultaan verrannollisia myös kahden muun henkilön videoihin.

Tutkimusmateriaali ja testiryhmä

Pori Jazz oli yksi MSM-projektin partnereista ja muun muassa sen vuoksi kiinnostunut osallistumaan tutkimukseen. Alun perin testiryhmä koostui kymmenestä esimiesasemassa olevasta henkilöstä, mutta lopulta kahdeksan henkilöä osallistui. Ryhmä koostui viidestä naisesta ja kolmesta miehestä, joilla jokaisella oli hyvin vaihtelevia kokemuksia mobiilivideoista ja sosiaalisesta mediasta.

Kamerapuhelimet saatiin käyttöön Nokialta (N95 ja Nokia Xpressmusic 5800 -mallit). Niiden laturit tosin oli tarkoitettu brittiläisille markkinoille, jolloin niihin hankittiin erikseen adapterit. Puhelimiin asennettiin MoViE-client-ohjelmisto, joka oli siis aiemmin tehdystä ohjelmistosta muokattu erikseen tätä projektia varten. Ohjelmisto mahdollisti videoiden lataamisen internet-sivustolle ja tunnisteiden, otsikoiden sekä lyhyiden tekstien kirjoittamisen. Ohjelma oppi aikaisemmista tunnisteista, jolloin se ehdotti niitä myös vastaisuudessa toimintojen nopeuttamiseksi. Aikomuksena oli myös hyödyntää GPS-paikkatietoa, mutta ominaisuus ei toiminut videoiden siirrossa.

Puhelimiin hankittiin prepaid-aikaa Saunalahdelta, mikä mahdollisti 2 euron päivämaksulla rajattoman tiedonsiirron 3G-verkossa. Puhelut ja tekstiviestit oli ehdottomasti kielletty, jotta liittyäisiin ostettu puheaika riittäisi koko testiajan.

Ennen projektin aloittamista testiryhmälle pidettiin info- ja koulutustilaisuus, missä ryhmä vaikutti olevan hyvin innostunut kokeilemaan mobiilivideota työskentelynsä aikana. Jokainen koulutettiin käyttämään ohjelmistoa ja puhelimia, mutta projektin jälkeisessä palautteessa osa ryhmästä kritisoi puhelimien ja ohjelmiston vaikeutta. Myös 3G-verkon ylikuormittuminen festivaalien aikana aiheutti ongelmia, sillä videoiden lataus ei aina välttämättä onnistunut ollenkaan.

Testiryhmä ja mobiilivideot

Videoiden kokonaismäärä oli 112 kappaletta, joista suurin yksittäisen henkilön kuvaama määrä oli 31 videota (Kuva 1.). Suurin pituus yhdelle videolle oli 1,35 minuuttia ja minimipituus 4 sekuntia (testivideoita ei tässä huomioitu). Ryhmän henkilöt nimettiin jtiimi-tunnuksella (eli "jazztiimi") ja juoksevalla numeroinnilla, joka näkyi aina MoViE-client sivustolle ladattujen videoiden yhteydessä.

Jtiimi01 oli ryhmän kekseliäs ja monipuolisin kuvaaja, vaikka hänellä ei ollut suurinta videomäärää. Hän kuvasi 21 videota, joista 2 oli testikuvia (Taulukko 1.). Hän oli ainoa, joka myös käänsi kameran kuvaamaan itseään puhuessaan. Jtiimi01 erikoistui nimenomaan puheessa, sillä hänen videoistaan 18 kappaletta sisälsi puhetta. Hän yritti myös keksiä uusia, humoristisia ja luovia tapoja käyttää mobiilivideota, esimerkiksi kuvatessaan tietokoneen näytöllä näkyvää kuvakansiota tapahtumasta, josta hänellä ei ollut mahdollisuutta saada videokuvaa. Tällä tavoin hän kykeni tekemään ns. videomerkinnän ilman varsinaista liikkuvaa kuvaa itse tapahtumasta. Videossa näkyy kuvakkeita tietokoneen näytöltä ja jtiimi01 selittää taustalla, mikä tapahtuma on kyseessä. Tämän jälkeen hän kääntää kameran itseensä (mahdollisesti todettuaan huonon kuvalaadun) ja jatkaa puhumistaan ja ajatuksiaan. Tämän kaltaista itsekuvausta kutsutaan myös video-päiväkirjamaiseksi eri vloggaamiseksi, jollaisia näkee erityisesti YouTube-videopalvelussa (Burgess & Green, 2008).

Myös huumori näkyy jtiimi01:n videoissa, kun hän esimerkiksi esittelee naureskellen ”virallisen jazz-tervehdyksen”, jossa hän nostaa kättään kameralle ja sanoo ”terve!”. Tällä hän viittaa sikainfluenssan aiheuttamaan tartuntapelkoon, jolloin kättelyä vältettiin. Jtiimi01 piti projektista ja monissa videoissaan pohtikin sen mahdollisuuksia ja myös puhuttelee videoissa välillä tutkijoita.

	<i>jtiimi01</i>	<i>jtiimi02</i>	<i>jtiimi03</i>	<i>jtiimi04/09</i>
<i>Videot</i>	21	3	7	24
<i>Testivideot</i>	2	2	2	3
<i>Puhetta</i>	18	0	4	16
<i>Tunnisteet</i>	2	0	0	5

Taulukko 1. Videoiden, puheen ja tunnisteiden kokonaismäärä jtiimi01, jtiimi02, jtiimi03 sekä jtiimi04/09

Jtiimi02 kuvasi 3 videota, joista kaksi oli testivideoita (Taulukko 1.). Hänen mukaansa ajanpuute oli suurin syy videoiden vähyyteen. Hän ei merkinnyt videoita tunnisteilla eikä käyttänyt lainkaan puhetta, ja haastattelun mukaan hän olisikin mieluummin halunnut käyttää valmista tunniste-listaa. Videoiden vähyy-

destä huolimatta hän uskoo tällaisen dokumentointityypin olevan hyödyllinen juuri festivaalin ongelmanratkaisuisissa.

Jtiimi03 teki 7 videota, joista kaksi oli testivideoita, ja neljäsä videossa oli puhetta (Taulukko 1.). Hän käytti mobiilivideota etenkin pienten yksityiskohtien dokumentoimiseen Kids Festivaaleilta eli lasten jajeilta. Hän ei omien sanojensa mukaan ollut tottunut käyttämäänsä matkapuhelinmalliin, mikä aiheutti jonkin verran ongelmia. Hän ei myöskään käyttänyt tunnisteita videoissaan, vaikka haastattelun mukaan piti sitä hyödyllisenä ominaisuutena. Jtiimi03 ei myöskään uskonut käyttävänsä mobiilivideota työssä tai vapaa-ajallaan projektin jälkeen.

Jtiimi04/09 joutui käyttämään kaksoisnumeroa, koska hänen täytyi vaihtaa puhelinmallia kesken projektin Nokia Xpressmusic 5800:sta N95:een. Hän teki toiseksi eniten videoita, yhteensä 24 kappaletta, joista kolme oli testikuvaa ja puhetta oli 16 videossa (Taulukko 1.). Hän käyttikin enemmän puhetta kuin tunnisteita. Videoissa esitellään yksityiskohtia festivaalialueen rakennustöistä, paljon yleiskuvaa horisontaalisesti, ja esimerkiksi mitä mahdollisia ongelmia tulisi vastaan teltojen sijoittelussa ja kulkureiteissä festivaalin aikana. Haastattelussa hän kertoi myös kiireestä, mutta silti videoissa on suhteellisen pitkiäkin selittäviä osioita ja hän kuvaa kohteita rauhallisesti. Hän tosin totesi, että joissain tapauksissa valokuva olisi riittänyt kertomaan saman asian kuin video.

Jtiimi04/09 oli myös kiinnostunut kehittämään mobiilivideointia ja sen käyttömahdollisuuksia. Hän muun muassa ehdotti reaaliaikaista videokuvauksen mahdollisuutta, jolloin esimerkiksi ongelmia voitaisiin ratkaista nopeammin. Hän myös ehdotti GPS-tunnistetta eli paikkatiedon lisäämistä videotietoihin. Jtiimi04/09 oli myös innostunut Bluetooth-ominaisuuden mahdollisuuksista, esimerkiksi mainostamisessa ja tiedottamisessa²⁹.

Jtiimi05 kuvasi eniten koko ryhmästä mobiilivideoita, yhteensä 31 kappaletta, joista vain yksi oli testivideo (Taulukko 2.). Hän oli myös ryhmän luovin tunnisteiden käyttäjä, vaikka hän haastattelussa nimesi erityisesti tämän omaksi heikkoudeksi tai vaikeudeksi. Hän ei käyttänyt puhetta videoissaan, mutta tunnisteiden ansiosta videoiden sisällöt ja motiivit eivät jääneet epäselviksi. Haastattelun perusteella jtiimi05 ei osannut vielä sa-

²⁹ Katso myös Russell Bealen tutkimus aiheesta *Supporting Social Interaction with Smart Phones* (2005).

noa, olisiko mobiilivideosta todella hyötyä työssä, mutta hän voisi mielellään käyttää sitä vapaa-aikanaan.

	<i>Jtiimi05</i>	<i>jtiimi07</i>	<i>jtiimi08</i>	<i>jtiimi10</i>
<i>Videot</i>	31	5	11	11
<i>Testivideot</i>	1	0	2	3
<i>Puhetta</i>	0	1	1	5
<i>Tunnisteet</i>	15	0	1	3

Taulukko 2. Videoiden, puheen ja tunnisteiden kokonaismäärä jtiimi05, jtiimi07, jtiimi08 sekä jtiimi10.

Jtiimi07 kuvasi viisi videota, joista yksi oli testivideo (Taulukko 2.). Hän ei myöskään käyttänyt tunnisteita ja haastattelussaan harmitteli asiaa, sillä se olisi hänen mielestään auttanut luokittelemaan videoita. Työkiireet kuitenkin tekivät latausprosessista ehkä hiukan hätköidyn. Hänen videomateriaalinsa koostuu pienistä yksityiskohdista, kuten videokuvaa A4-arkista, jossa neuvotaan festivaalin lipunmyynnin sijaintia. Kyseiset videot olisi myös voitu korvata valokuvalla, minkä hän itsekkin totesi haastattelussaan. Puhetta jtiimi07 käyttää vain yhdessä videossa, jossa hän naureskelee sisäpiiriin vitsimäisesti kuinka "jeesusteippi pelastaa jälleen".

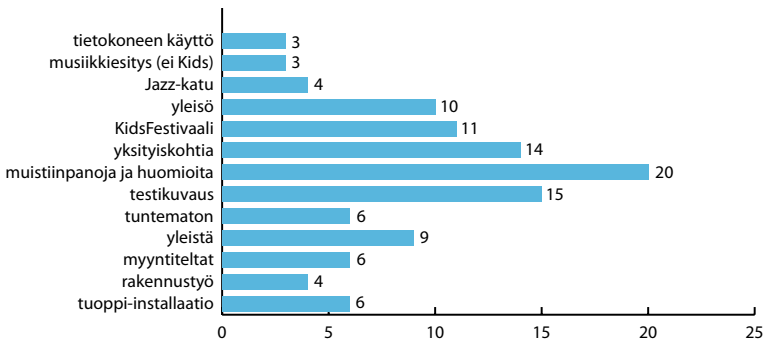
Jtiimi08 kuvasi 11 videota, joista 2 oli testikuvaa (Taulukko 2.). Hän käyttää puhetta vain yhdessä videossa ja loi yhden tunnisteiden, jota hän käyttää useamman kerran. Hän oli ryhmästä ainoa, joka huomasi voivansa zoomata kuvauksen aikana. Videoista näkyikin selkeä tottuneisuus puhelinmalliin ja MoViE-clientin tapaiseen teknologiaan. Myös jtiimi08 oli kiinnostunut hyödyntämään mobiilivideointia festivaalin tarpeisiin. Haastattelussaan hän ehdottikin, että festivaaleilla voisi olla erikseen oma ryhmänsä, joka kuvaisi eri puolia tapahtumista dokumentointitarkoituksessa. Hän myös uskoi, että projektin aikana syntyneet videot olisivat hyödyksi vuoden 2010 festivaalia ajatellen. Tunnisteet olivat hänen mielestään hyödyllisiä, mutta hän ei silti juuri käyttänyt niitä.

Jtiimi10 kuvasi myös 11 videota, joista kolme oli testivideoita (Taulukko 2.). Häntä ei saavutettu haastattelua varten, mutta hänen videomateriaalinsa perusteella voidaan huomata samankaltaisia kiire- ja käytettävyysongelmia kuin jtiimi02:lla ja jtiimi03:lla.

Puhetta hän käyttää viidessä videossa, mutta se on epävarmaa ja haparoivaa. Tunnisteita hän teki kolme kappaletta.

Videoiden teemoittelu

Testiryhmällä oli erilaiset työnkuvat, mutta myös hyvin erilaiset kiinnostuksen kohteet, mikä näkyi erityisesti videoiden aihevalinnoissa (ks. Kuva 1). Ryhmälle annettiin täysin vapaat kädet aiheiden suhteen ja heitä kehoitettiin luovuuteen ja kekseliäisyyteen. Taulukossa 3. näkyvät aiheiden kokonaismäärät, mutta lukujen suhteen täytyy huomioida, että ne eivät kerro kuinka moni ryhmästä kuvasi kyseistä aihetta vaan kuinka monta videota aiheesta löytyy.



Taulukko 3. Mobiilivideoiden teemat

Esimerkiksi tuoppitaidetta-aiheesta (ks. Kuva 1.) on yhteensä 6 videota, joista todellisuudessa yksi henkilö kuvasi neljä. Tämän vuoksi aihevalinnat kertovat enemmän yksilötason intresseistä kuin ryhmän yhteisistä valinnoista. Kvantitatiivista tutkimusta varten suurempi testiryhmä olisi tuottanut varmasti erilaista aineistoa, mutta tämän kokoisen ryhmän aineisto onkin analysoitava kvalitatiivisesti.



Kuva 1. Jtiimi10 kuvasi pyöreää yksityiskohtaa tuoppitaideinstallaatiosta maan tasalla. Suurempi versio oli Sinebrychoffin olutteltan katolla. Taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median osaston opiskelijoiden installaatio oli uniikki ja ensimmäistä kertaa festivaaleilla. (ruutukaappaus, Anna Haverinen)

Pääasiassa videoiden aiheet keskittyivät festivaalin rakentamiseen, organisointiin ja vuoden 2009 erityispiirteisiin. Festivaali muuttuu hiukan joka vuosi vastatakseen niin esiintyjien, yleisön kuin henkilökunnan erilaisiin tarpeisiin. Tämän vuoksi festivaalin dokumentointi eli tallentaminen nousi monella ryhmäläisellä keskeiseksi motiiviksi, jotta vuoden 2009 yksityiskohtia voitaisiin hyödyntää myös seuraavan vuoden festivaaleilla.

Kokonaisvideomäärästä vain kolme käsitteli musiikkiesityksiä. Tämä voi viitata siihen, että henkilökunnalla ei joko ole aikaa tai kiinnostusta seurata esityksiä, koska he organisoivat festivaalin muita toimia. Kuvatuista musiikkiesityksistä kaksi liittyi Kids Festivaliin, joka oli hyvin suosittu kuvauskohde. Lasten festivaalin suosio videoissa voi tosin selittyä osittain sillä, että tapahtuma oli festivaalien alussa, jolloin oli hiljaisempaa.

Yksityiskohtia-kategoriassa on valikoima erilaisia videoita, joissa esitetään jokin työprosessista irrallinen yksityiskohta, kuten kolmessa eri videossa henkilökuntaan kuuluvan lapsen tanssia, musiikinkuuntelua tai huuliharpun soittoa. Samassa kategoriassa on myös humaltunut pariskunta tanssimassa, mitä ei ole otsikoitu mitenkään eikä videossa kuulu puhetta, minkä vuoksi

on vaikea sanoa, miksi se on kuvattu tai mihin kategoriaan sen voisi laittaa.

Yleistä-kategoriaan kuuluvat lähinnä videot, joissa on yleisluontoista kuvaa festivaalin eri alueista, ilman selkeitä yksityiskohtia. Tuntemattomassa kategoriassa ovat ne videot, jotka eivät ole olleet harhalaukauksia, niissä ei ole tunnisteita eikä otsikointia, eikä myöskään puhetta. Niissä on saatettu kuvata muutaman sekunnin pätkä joistain henkilöistä tai yksittäistä henkilöä, mutta kuvauksen motiivia on hyvin vaikea arvioida ilman puhetta tai tunnistetta. Etenkin tällaisissa videoissa puheen ja tunnisteiden merkitykset korostuvat. Toisaalta kuvatut henkilöt olivat usein jollain tapaa festivaalin henkilökuntaa, joten testiryhmä itse todennäköisesti on aina tunnistanut kuvatut henkilöt ilman tekstiä tai tunnisteita.

Videon käyttötarkoituksen ennakointia

Videoiden merkitseminen tunnisteilla

Tunnisteiden tekeminen suunniteltiin mahdollisimman helpoksi, ja ryhmää kannustettiin luovuuteen ja monipuolisuuteen. MoViE-ohjelma oppi aiemmista merkinnöistä ja ehdotti niitä seuraavissa videolatauksissa. Valitettavasti jostain syystä GPS-tunnisteet eivät toimineet, vaikka ominaisuutta oli testattu jo aiemmin. Se olisi mahdollistanut esimerkiksi Flickr- tai Google-kuvapalvelun käyttämisen videon paikannuksessa maantieteellisesti. Tämä on erityisen hyödyllistä paikkakeskeisissä tiedonhauissa, kun haettu informaatio keskittyy tiettyyn maantieteelliseen alueeseen, eli tässä tapauksessa Porin kaupunkiin ja Pori Jazz -festivaalialueeseen.

Jtiimi04/09 kritisoi latausohjelmaa liian monivaiheiseksi otsikoineen, kuvauksineen ja merkintöineen. Koko prosessin olisi hänen mukaansa tullut olla paljon nopeampi, etenkin koska videot ladattiin kiireessä työn ohessa. Hän ei käyttänytäkään merkintöjä kovin paljon, vain 5 tunnistetta, joita hän käytti 24 videostaan vain osassa. Jtiimi04/09 kuitenkin käytti puhetta hyvin paljon, minkä vuoksi videoiden motiivin ymmärtäminen oli hyvin helppoa. Tämä kuitenkin edellytti ensin videon katsomista, kun taas otsikon, tunnisteen tai jonkin muun kuvauksen avulla sisällön näkisi välittömästi. Jtiimi04/09 ehdottikin yhdeksi kehitettäväksi ominaisuudeksi prioriteetti-liputusta, jolloin videon voisi luokitella esimerkiksi erittäin tai vähän tärkeäksi.

Yksi luovimmista tunnisteiden käyttäjistä oli myös ryhmän itsekriittisin henkilö. Jtiimi05 kertoi haastattelussaan kokeneensa merkintöjen keksimisen vaikeaksi ja toistaneensa itseään. Hän oli itse asiassa ryhmän monipuolisin ja tuotteliain henkilö, sillä hän kuvasi 31 videota ja merkitsi yli puolet videoistaan tunnisteella. Hän käytti myös luovuutta ja pyrki yksinkertaisiin teksteihin, jotka olisi nopea kirjoittaa, nopea luokitella ja myös helppo käyttää uudelleen tulevaisuudessa, esimerkiksi Kids, Stage, Subway, Energiahieronta ja Crocs kroko. Vastakohtana voidaan mainita taas jtiimi08, joka käytti testitiimi08-merkintää useassa videossa.



Kuva 2. Maskotti Kids Festival -alueelta, videon kuvasi jtiimi05, merkitty "Crocs kroko". (ruutukaappaus, Anna Haverinen)

Sää oli festivaalin aikana poikkeuksellisen kaunis, minkä vuoksi sateen sattuessa sekä jtiimi05 että jtiimi10 kuvasivat tyhjiä katuja ja telttoja kommentoiden ääneen "perinteinen jazz-keli" tai merkiten videon tunnisteella "sateinen päivä". Videoista kykenee aistimaan eräänlaisen sisäpiirin vitsin, sillä Suomen kesä on tunnetusti arvaamaton, ja kauniita päiviä arvostetaan etenkin tapahtumien aikana hyvin korkealle.

Koko ryhmä oli samaa mieltä siitä, että tunniste-listat ovat erittäin hyödyllisiä videoiden kategorisointiin ja tiedonhakuun, vaikka vain osa ryhmästä hyödynsi ominaisuutta täysipainoisesti. Suurimpana ongelmana pidettiin latausprosessin monivai-

heisuutta, ja tunnisteita olisi haluttu voida lisätä myöhemmin. Ryhmällä oli myös paljon ideoita, miten parantaa tunnisteiden lisäämisprosessia: yksi ehdotus oli prioriteetti-lippujen käyttö tunnisteiden sijasta tai niiden kanssa. Tällöin videon voisi nopeasti merkitä latauksen jälkeen esimerkiksi erittäin tärkeäksi ja lisätä tunniste kuvaamaan sisältöä myöhemmin. Myös muiden käyttäjien tulisi ryhmän mielestä voida lisätä tunnisteita. Tämä nopeuttaisi ja parantaisi videoiden käyttöä etenkin työprosesseja ajatellen.

Videolle puhuminen

Hyvin monesta videosta puuttui selostava puhe, joka kertoisi videon motiivia ja tarkoitusta. Moni tuntui ujostelevan kameralle puhumista, sillä se etenkin teknologiaan tottumattomalle ei tunnu välttämättä luonnolliselta. Jtiimi01 oli ryhmästä ainoa, joka selvästi nautti kameralle puhumisesta, sillä hän usein käänsi kameran kuvaamaan itseään puhuessaan. Hän käyttikin puhetta 18 videossa 21 videosta. Hänen puheestaan välittyi selkeästi jollekin puhuminen, yleensä työkollegoille tai tutkimusryhmälle. Muilla ryhmäläisillä puhe oli lähinnä itselle muistiinpanoista puhelua, ja jtiimi02 totesikin videon voivan korvata sanelukoneen.

Videoinneissa käytettiin suhteellisen vähän luovia keksintöjä, mutta jtiimi01 havaitsi esimerkiksi voivansa niin sanotusti dokumentoida tapahtuman, josta hänellä ei ollut videomateriaalia. Hän kuvasi tietokoneen näytöltä tapahtumasta otettuja valokuvia ja kertoi taustalla mikä tapahtuma on kyseessä. Lopuksi hän käänsi kameran itseensä ja jatkoi pohdiskelua videoprojektista.

Jtiimi04/09 käytti videointia muistiinpanomaiseen dokumentointiin, jolloin hän puhui taustalla huomioitaan ja muistettavia yksityiskohtia, kuten esimerkiksi festivaalitelan sijoittelun toimivuudesta, joka selviäisi vasta yleisön saavuttua sisään. Hän vaihtoi tottuneelta käyttämäänsä teknologiaa eikä puhuminen näyttänyt tuottavan ongelmia.

Joissain videoissa kuitenkin näkyy hyvin selkeästi vaivaantuneisuus: puhe kuuluu hiljaa, jotta ilmeisesti muut ihmiset eivät kiinnittäisi huomiota. Kamerapuhelimen käyttö on horjuvaa ja joissain tapauksissa myös epäonnistunut kokonaan, kuten kuvasa 5., jossa jtiimi03 kuvaa kaukana näkyviä SPR:n festivaalityön-



Kuva 3. Jtiimi01 videosta otettu ruutukaappaus, jossa hän kuvaa tietokoneen näytöllä näkyviä valokuvia selittäen taustalla itse tapahtumasta.



Kuva 5. Jtiimi03 kuvaa SPR:n vapaaehtoistyöntekijöitä Kids Festivaaleilla. (ruutukaappaus, Anna Haverinen)

tekijöitä. Kuvasta ei kuitenkaan saa selvää, sillä kohteet ovat liian kaukana. Ilman puhetta olisi ollut mahdotonta tietää mitä videossa varsinaisesti näkyy.

Videoita tarkasteltaessa otin myös huomioon, millaisissa konteksteissa ne on kuvattu. Konteksteina ovat toimineet työ, tutkimusryhmään kuulumisen sekä luonnollisesti kulttuurinen konteksti, joka tässä tapauksessa voidaan nähdä suomalaisena kulttuurina. Suomalaiseen kulttuuriin kuuluu esimerkiksi vahva yksityisyyden ja henkilökohtaisen tilan käsitys. Mobiilivideo saattaa vaikuttaa tämän vuoksi tunkeilevalta ja jopa työkeältä. Kuvaaminen vaatii aina jonkinlaisen motiivin, eräänlaisen alibin, kuten tapahtuman, erikoisuuden tai henkilön/henkilöitä. Tämän vuoksi esimerkiksi yleisluontoinen kuvaus ympäriinsä saattaa vaikuttaa tarkoituksettomalta

Videoista näkyy hyvin selkeästi ihmisten käytöksen muutos, kun joku kuvaa heitä. He naureskelevat hermostuneesti, korjaavat asentoaan ja vaikuttavat vaivaantuneilta. He rentoutuvat, jos henkilö kameran takana puhuu heille, mutta ilman vuorovaikutusta videoissa näkyy selkeästi epämukavuus.

Kameran edessä vai takana? Kuvaamisen motiivit

Videomateriaaleista näkyvät selvästi hyvin erilaiset motiivit videoiden kuvaamiseen. Testiryhmän työnkuvat ja taustat tämän tyyppisessä teknologiassa vaihtelivat suuresti, mutta silti jopa näin pienessä ryhmässä näkyivät selkeästi eri motiivit. Haastatte- luissa melkein kaikki olivat samaa mieltä siitä, että mobiilivideo olisi erinomainen keino dokumentoida festivaalin eri osa-alueita ja kuvamateriaalia voisi käyttää työprosessien koordinointiin. Todellisuudessa mobiilivideon hyödyntäminen ei testiryhmän joukossa onnistunut.

Tunnisteet, puhe ja kuvien aiheet osoittivat halusta joko yksittäisen hetken tallentamiseen tai kuvausta jotakuta varten. Puhe yleensä merkitsi myös potentiaalista yleisöä, eli videon kuvaaja ajatteli kuvatessaan myös mahdollisia videon katsojia. Myös tunnisteiden valinnoissa näkyi merkkejä kategorisoimisesta ensisijaisesti muita varten. Ilman puhetta tai tunnistetta ei videosta aina voinut tietää, miksi ja mitä varten se on kuvattu. Ryhmä itse tosin saattoi tunnistaa videoista esimerkiksi sisäpiirin vitsejä ja tietoja, jotka eivät taas tutkijalle avautuneet samalla tavalla.

Ryhmän kuvaama videomateriaali näyttäisi osoittavan kolme erilaista persoonallisuustyyppiä mobiilivideoiden suhteen. Ensimmäinen tyyppi käyttää mobiilivideota päiväkirjamaiseen ajatusten ylöskirjaamiseen, ja videoiden sävyssä näkyy selkeästi yleisölle suunnattu puhe ja aineisto. Videot on tehty sekä tiedottamiseen että viihtymiseen. Toinen tyyppi käyttää mobiilivideota puhtaasti informaatiopitoiseen dokumentoimiseen. Videot ovat yksityiskohtaisia huomiota ja niissä on selkeä motiivi, kuten jonkin työprosessin tai ongelman kuvaaminen. Kolmas tyyppi taas ei viihdy mobiilivideon parissa, ja videot ovat joko lyhyitä, epäonnistuneita tai epäselviä motiiviltaan. Edellä mainitut tyyppitelyt ovat kuitenkin hyvin karkeita ja yleisluontoisia linjauksia, jotka saattaisivat muuttua pidemmän testiajan tai suuremman testiryhmän puitteissa.

Mobiilivideon kuvaaminen on kaksisuuntaista toimintaa, sillä sekä kuvauksen kohde että kuvaaja asettuvat esille muusta ympäristöstään. Sivulliset voivat uteliaisuudesta kiinnittää huomiota siihen, mitä kuvataan ja kuka kuvaa. Esimerkiksi jtiimi05 kertoi muiden ihmisten rohkaisseen häntä ja ehdottaneen ideoita kuvaamiselle. Tämänkaltainen esille asettuminen saattaa olla vierasta etenkin suomalaisessa kulttuurissa ja aiheuttaa vaivaantuneisuutta. Esimerkiksi yhdessä videoista jtiimi08 kuvaa yleisesti 180 astetta oikealta vasemmalle melkein tyhjässä olutteltassa. Hänen takaansa kuuluu naureskelua ja jtiimi08 toteaa ”tää menee suoraan kymppiutisten loppukevennykseen”, mikä viittaa siihen, että hän halusi jollain tavalla kommentillaan sekä oikeuttaa kuvaamisensa että myös osoittaa itsekin pitävänsä sitä hiukan huvittavana, sillä taustalla naureskelevat ihmiset ilmeisesti tietävät hänen osallisuudestaan tutkimukseen.

Timo Kopomaa on kirjoittanut kännykkäkulttuurin tuomasta tilan asettumisen muutoksesta. Kännykkään puhuva ihminen yleensä rajaa tilasta liikkeellään ja olemuksellaan yksityisen tilan, oman alueensa, jossa voi puhua rauhassa. Toisaalta ihminen voi puhua hyvinkin yksityisiä asioita esimerkiksi kävellessään, koska tietää ihmisten kuulevan vain pätkiä hänen puheestaan. (Kopomaa 2000, 73-75.) Myös mobiilivideointi on tilan rajaamista kameran edessä ja takana olevaan. Videolle tallentuva kohde on niin sanotusti kaksinkertaisesti esillä, sillä se tallennetaan videolle, mutta myös kuvauskohteen ulkopuoliset voivat kiinnittää huomiota kuvattavaan kohteeseen uteliaisuudesta. Kuvaajan motiivit ja kuvattava kohde määrittävät myös sen kuinka paljon esil-

le kuvaaja haluaa itse asettua, eli haluaako hän esimerkiksi pitää kuvaamisensa salassa.

Matkapuhelimet ovat myös muuttaneet käsityksiä ja odotuksia yksityisyyden ja julkisuuden suhteen. Matkapuhelinten myötä yksilön persoona on enemmän esillä, sillä välittömässä läheisyydessä olevat ihmiset voivat kuulla hänen yksityisiä puhelinkeskustelujaan, jotka aiemmin on käyty oman kodin tai työpaikan rauhassa. (Höflich 2006, 60.) Yksilöllisyys on otettu huomioon myös puhelimien markkinoinnissa, sillä puhelimen malli, väri, ominaisuudet ja myös soittoäänät kertovat persoonallisista ja yksilöllisistä valinnoista (Palen et al. 2000.) Puhelimesta on tullut osa identiteettiä. Samalla tavalla myös mobiilivideo on tapa tuoda yksilön persoonallisuutta esille kuvauskohteiden valinnoissa. Se on aktiivinen valinta esittää yksilön omia ideoita julkisessa tilassa (Katz et al. 2002; Taipale 2009.)

Olivatko ryhmän valinnat videoiden suhteen silti osoitus halusta jakaa kokemusta muiden kollegoiden kanssa vai osoitus (tutkimus)ryhmäpaineesta? Ryhmä saattoi kokea jonkinlaista ryhmäpainetta tietäessään seitsemän muun ihmisen osallisuudesta samaa kokeeseen. Jotkut ovat saattaneet verrata kuvaamaansa materiaalia muiden videoihin, miettiä mitä muut ovat kuvanneet, mikä olisi muiden mielestä kiinnostavaa ja mikä olisi hyödyllistä tutkijoille. Ryhmää kannustettiin kuvaamaan ihan mitä tahansa, mutta 90 prosenttia videoista on työhön liittyviä muistiinpanoja tai dokumentointia. Myös haastatteluvastaukset osoittavat työprosesseihin liittyvistä kuvausmotivaatioista, eikä mobiilivideon kaltainen sosiaalinen media kiinnosta ryhmäläisiä vapaa-ajalla. Tämän vuoksi esimerkiksi suurempi testiryhmä tai pidempi koeaika voisi tuoda uudenlaisia näkökulmia mobiilivideolla sitoutumiseen sosiaaliseen mediaan.

Käytössä oleva teknologia tuntuu myös olevan avaintekijä sitoutumisprosessissa, etenkin työympäristössä. Kolme kahdeksasta henkilöstä eivät ollut tottunut käyttämään projektissa hyödynnettyjä Nokian 3G-puhelimia, mikä johti videoiden pienempään määrään. Myös haastatteluissa nousi esille kritiikki käytettyä ohjelmistoa ja sen monivaiheisuutta kohtaan. 3G-verkon ylikuormittuminen festivaalin aikana aiheutti myös latausongelmia ja tyytymättömyyttä. Yksinkertainen ja helposti saavutettavissa oleva teknologia edesauttavat selkeästi tämän tyyppisen median omaksumisessa ja innovatiivisten näkökulmien luomisessa.

Lopuksi

Suomalaiseen yhteiskuntaan on liitetty niin kutsuttua tietoyhteiskunta-diskurssia³⁰ aina 1990-luvun lopun IT-huumasta saakka. Nokian ja Linuxin kaltaiset menestystarinat ovat tukeneet tämän diskurssin ylläpitämistä. Teknologia- ja viestintätaidot nähdään jopa eräänlaisia hyveinä, ja niiden osaamisesta on tehty kansainvälinen markkinointituote. (Castells & Himanen 2001.) Kuitenkin esimerkiksi älypuhelin ja muiden teknologisten innovaatioiden omaksuminen arkipäiväiseen käyttöön ei suinkaan tapahdu automaattisesti jokaisella yhteiskunnan jäsenellä. Uutta ja monipuolista teknologiaa saatetaan pitää turhana ja tarpeettomana, kuten esimerkiksi kamerapuhelinten markkinoille tulon jälkeen havaittiin (Rantavuo 2008, 11).

Sitoutuminen esimerkiksi älypuhelin ominaisuuksiin vaatii niiltä tiettyjä ominaisuuksia, kuten saavutettavuutta, edullista hintaa sekä käytettävyyttä, jotka edesauttavat käyttäjän kiinnostuksen ylläpitämistä ja edelleen kehittämistä. Edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi myös sosiaaliset tekijät ovat tärkeitä. Aikaisemmat kokemukset sosiaalisesta mediasta ja/tai jo kuuluminen sosiaaliseen verkostoon teknologian kautta vaikuttavat voimakkaasti uusien sovellusten omaksumiseen.³¹

Ylikuormittuneen 3G-verkon lisäksi tutkimusprojektia hankaloittava seikka oli testiryhmän haastattelut, joista saatu materiaali oli yksipuolista ja vaikeasti analysoitavissa. Haastattelut teki eri henkilö kuin niiden analysoinnin, mikä vaikutti voimakkaasti tutkimustulosten suppeuteen. Laajemmat haastattelut sekä niiden litteroinnit olisivat voineet tuottaa lisäinformaatiota ryhmän kokemuksista ja ajatuksista. Yksi mahdollisuus olisikin ollut antaa ryhmäläisille vastuu muistiinpanoista ja ajatusten kirjaamisesta. Päiväkirjan kirjoittamista on käytetty teknologian etnografisessa tutkimuksessa, jossa yksilön kokemus on keskeisin tutkimusarvo (esim. O'Hara, Mitchell, Vorbay 2007). Toisaalta ryhmäläisillä oli myös hyvin kiire, joten päiväkirjan kirjoittaminen olisi saattanut olla ylivoimaista.

30 Tietoyhteiskunnalla tarkoitetaan yhteiskuntaa, jossa painotetaan taloudessa ja kulttuurissa uusia teknologioita, toimintatapoja ja osaamista.

31 Katso esimerkiksi Christian Licoppen artikkeli 'Connected' presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape (2004).

Kolme kahdeksasta henkilöstä oli sitä mieltä, että videokuvaus matkapuhelimella on liian vaivalloista verrattuna kuvien ottamiseen. Esimerkiksi jtiimi07 mielestä videon informaatioarvo ei ole olennaisesti suurempi kuin kuvien ja tekstin. Kaksi ryhmäläisistä valitti kiireen vaikutusta, eivätkä he olleet tottuneita käytettyihin matkapuhelinmalleihin. Esimerkiksi jtiimi02 kuvasi vain 3 videota, joista kaksi oli testikuvauksia. Tästä huolimatta hän totesi haastattelussa mobiilivideon voivan olla hyvin hyödyllinen Pori Jazz -festivaalin dokumentoimisessa ja eri työprosesseissa.

Ryhmän videoiden hajanaisuudesta ja käytön yhteydessä havaituista huolimatta ryhmällä olivat yleisesti positiiviset asenteet ja odotukset mobiilivideon käytöstä työssä. Ongelmat sijaitsevatkin sitouttamisprosessissa. Nopeatempoisessa ja projektiluontoisessa työssä ei ehkä ole mahdollista yhdistää luovuutta ja videodokumentointia, jos teknologia ei ole tuttua entuudestaan. Jtiimi08 ehdottikin, että festivaali voisi palkata oman henkilönsä mobiilivideokuvaajaksi, jolloin festivaalin dokumentointi tapahtuisi täysipainoisesti ja voisi olla hyödyksi seuraavan vuoden projektityöntekijöitä ajatellen. Tässä tutkimusprojektissa haluttiin kuitenkin selvittää, miten työympäristössä on mahdollista sitoutua uudenlaiseen teknologiaan.

Lähteet

Beale, Russell (2005). Supporting Social Interaction with Smart Phones. In *Pervasive Computing*, published by IEE CS and IEEE ComSoc. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/> 22.1.2010.

Burgess, Jean E. and Green, Joshua B. (2008). Agency and Controversy in the YouTube Community. In Proceedings IR 9.0: Rethinking Communities, *Rethinking Place - Association of Internet Researchers (AoIR) conference*, IT University of Copenhagen, Denmark.

Castells, Manuel & Himanen, Pekka (2001). *The Finnish model of the information society*. Helsinki: WSOY.

Garsten, Christina & Wulff, Helena (2003). *New Technologies at Work: People, Screens and Social Virtuality*. Oxford: Berg; New York.

Horst, Heather & Miller, Daniel (2006). *The cell phone: an anthropology of communication*. Oxford, New York: Berg.

Höflich, Joachim R. (2006). The Mobile Phone and the Dynamic between Private and Public communication: Results of an International Exploratory Study. *Knowledge, Technology, & Policy, Summer 2006*, Vol. 19, No. 2, pp. 58-68.

Kopomaa, Timo (2000). *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.

Koskinen, Ilpo & Kurvinen, Esko & Lehtonen, Turo-Kimmo (2001). *Mobiili kuva*. Helsinki: Edita, IT Press..

Koskinen, Ilpo (2007). *Mobile Multimedia in Action*. New Brunswick, N.J.: Transaction Publishers.

Licoppe, Christian (2004). 'Connected' presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape. *Environment and Planning D: Society and Space*, Vol. 22, pp. 135-156.

Nokia tiedote 22.1.2004. *Nokian vuosi 2003 huipentui erinomaiseen viimeiseen neljännekseen*. Osoitteessa: http://nds2.ir.nokia.com/EUROPE_NOKIA_COM_3/r2/2003/4Q/files/4Q-PR-F.pdf (viitattu 16.2.2010).

O'Hara, Kenton; Mitchell, Slayden April ja Vorbau, Alex (2007). Consuming video on mobile devices. In *Proceedings of the SIGCHI*

conference on Human factors in computing systems, San Jose, California, USA.

Palen, Leysia; Salzman, Marilyn ja Youngs, Ed (2000). Going Wireless: Behavior & Practise of New Mobile Phone Users. In *Proceedings of the 2000 of the ACM conference on Computer supported cooperative work*.

Katz, James ja Aakhus, Mark (ed.)(2002). *Perpetual contact: mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge: Cambridge University Press.

Pori Jazz 2009 in figures. WWW-sivusto. Osoitteessa: <http://www.porijazz.fi/en/news/11-newsfrontpage1/13-pori-jazz-2009-in-figures-> (viitattu 20.1.2010).

Rantavuo, Heli (2008). *Connecting Photos: A Qualitative Study of Cameraphone Photo Use*. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

Repo, Petteri [et al.] (2003). *Mobiili video*. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus.

Repo, Petteri; Hyvönen, Kaarina; Pantzar, Mika ja Timonen, Päivi (2004). Users Inventing Ways to Enjoy New Mobile Services – The Case of Watching Mobile Videos. In *Proceedings of the 37th Hawaii International Conference of System Sciences*.

Taipale, Sakari (2009). *Transformative Technologies, Spatial Changes: Essays on Mobile Phones and the Internet*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

Antti Koivisto

AUTOMAATTISET TAGIEHDOTUKSET MOBIILIVIDEOILLE

Johdanto

Älypuhelimet³² ovat yleistyneet viime vuosina. Tämä on mahdollistanut laitekeskeisten, enemmän suorituskykyä vaativien, sovellusten kehittämisen. Myös matkapuhelimien parantuneet näytöt ovat oleellinen osa tätä kehitystä, samoin päätelaiteympäristön avautuminen. (Laitinen 2009.) Puhelimesta on myös yleisesti mahdollisuus verkkotyöskentelyyn, ja niillä on mahdollista tallentaa mediaa. Kun yhdistetään media ja verkkoinfrastruktuuri, avautuu monia kiinnostavia mahdollisuuksia videokerrontaan ja -keskusteluun, jotka kuuluvat olennaisina osina hajautettuihin luoviin ympäristöihin.

Tämä artikkeli käsittelee kontekstittietoon perustuvaa taggusta mobiililaitteilla. Kontekstittieto tarkoittaa automaattisesti saatavan tiedon liittämistä tallenteeseen matkapuhelimella. Tarkoituksena on pyrkiä etsimään vastausta ongelmaan, miten tageja voidaan valita ja liittää tallenteeseen. Kontekstittietona puhelimeen voidaan asettaa muun muassa käyttäjän tiedot, aika, paikka ja sää. Näiden perusteella saadaan paljon tietoja, joiden mukaan voidaan ehdottaa erilaisia avainsanoja eli tageja käyttäjälle. Yksi tärkeimpiä asioita on luoda automaattisten tagisanojen ehdotus käyttäjälle. Tämän artikkelin esittelemässä projektissa tagien lisääminen pyritään ratkaisemaan eri tavalla kuin monissa muissa tunnetuissa tageja käytävissä sovelluksissa. Tagit pyritään liittämään tallenteeseen mahdollisimman automaattisesti,

32 Älypuhelin (engl. Smartphone) on matkapuhelin, jossa on tavallisten kännykkätoimintojen, puheen ja tekstiviestien, lisäksi kämmentietokonetta muistuttavia ominaisuuksia. Älypuhelimiin voi ladata erilaisia sovelluksia, ja se toimii puhelimen lisäksi monipuolisena viestimenä ja verkkopäätelaitteenä

esimerkiksi ehdottamalla todennäköisimpiä tageja, joita käyttäjä voisi kyseisessä paikassa kyseiseen aikaan käyttää.

Sosiaalinen verkostoituminen ja Internet ovat tulleet suureksi osaksi kommunikointia ja verkostoitumista sekä liiketoiminnassa että viihdykkeenä. Jo nyt on olemassa monia suuria verkostoitumissivustoja. Näihin voidaan laskea muun muassa bloggaussivusto Blogger sekä kuvien ja videoiden jakamissivustot YouTube, Facebook, Flickr sekä yritysmaailman verkostoitumispalvelu LinkedIn. Kyseisissä palveluissa kuvia ja videoita voidaan etsiä avainsanoilla eli tageilla. Kuitenkaan näissä verkostoitumissivustoissa ei ole otettu käyttöön tagikirjastoa, vaikka tagit ovatkin tuettuja. Kuvalla tai videolla voi olla useita tageja, mutta yleensä tageja määritellään nolasta kahteenkymmeneen. Kuvilla voi olla myös geotageja, jotka määrittävät, missä kuva on otettu. Uusimmissa puhelimissa on automaattinen tuki geotagien käytölle. Tällainen sovellus liittyy kuvaan lisätietoa, joka sisältää kuvan ottopaikan paikkakoordinaatit. Tuki toimii, jos se on sallittu ja GPS-tiedot ovat saatavilla.

MoViE-projektiin kuuluu edellä mainittujen sovelluksien omaksumisen konkreettinen analysointi. Lisäksi projektissa tutkitaan, kuinka käytännöllisiä ja kiinnostavia sovellukset jokapäiväisessä käytössä ovat. Osana tutkimusta selvitetään, miten teknologian ja muiden ratkaisuiden tulisi kehittyä, jotta sovellukset yleistyisivät valtavirran käyttöön. Näitä pyrittiin selvittämään muun muassa Pori Jazz -festivaaleilla (2009), jossa kahdeksan hengen testiryhmä käytti client-ohjelmistoa hyvien ja huonojen asioiden raportointiin (ks. myös Anna Haverisen sekä Arttu Perttulan ja Marko Suomisen artikkelit tässä teoksessa). Tarkoituksena oli samalla testata tagikirjaston sekä itse client-ohjelmiston toimivuutta.

Tämä artikkeli käsittelee projektin ohjelmiston osaa, jonka tarkoituksena on mahdollistaa kontekstitiedon lisääminen videoon. Kontekstitietona pidetään kyseisessä projektissa muun muassa aikaa, paikkaa, säätä ja omia tageja, jotka käyttäjä lisää itse. Ohjelmiston yhtenä ominaisuutena tulee olemaan tagikirjasto. Tagikirjasto ehdottaa automaattisesti avainsanoja, joita kuvaan voisi liittää. Ohjelmisto toteutetaan mobiililaitteessa Python-koodina ja palvelimessa PHP-ohjelmointikoodilla. Ohjelmisto hyödyntää aikaisemmin syötettyjä tageja, joita se ehdottaa käyttäjille tilanteesta riippuen. Mobiililaitteeseen rakennettua client-ohjelmistoa

käsitellään tarkemmin Arttu Perttulan ja Marko Suomisen artikkelissa.

Artikkelissa käsiteltävä tagikirjasto toteutettiin osana sosiaalista MoViE (Mobile Video Experience) mobiilipalvelua, joka mahdollistaa käyttäjiä luomaan videokertomuksia matkapuhelimilla. MoViE on suunniteltu matkapuhelimille ja sen avulla voidaan lisätä tageja, tagiavaruuksia ja geotageja videoihin. MoViE-palveluun on myös rakennettu valvontamahdollisuus ei toivottuja tilanteita varten. Ajatus MoViE:ssä on yksinkertainen. Se mahdollistaa käyttäjien matkapuhelimella kuvaamien videoiden lähetyksen palveluun. Ensi näkemältä MoViE saattaa näyttää tavalliselta videoidenjako sivustolta. Kun palvelua tarkastelee lähemmin, voi huomata, että se on suunniteltu tutkimus alustaksi. Tutkimus alustan avulla on tarkoitus selvittää, kuinka ihmiset voivat luoda tarinoita sosiaalisen median mobiilipalvelulla. Alustaa sovelletaan myös sosiaalisen median ja videoiden mobiilioppimisen tutkimukseen. MoViE ei tue toistaiseksi reaaliaikaista videonjakoa, mistä syystä ei olla riippuvaisia nopeasta tai kattavasta Internet-yhteydestä. (Multisilta & Suominen 2009; Multisilta & Mäenpää 2008.)

Monet käytössä olevat videoidenjako palvelut on kehitetty tietokonekäyttöön. Käyttäjät voivat ladata palveluihin videoita matkapuhelimillaan, mutta muut toiminnot on tehtävä palveluun tarkoitettulla Internet-sivustolla. Tämä johtuu yleisimmin JavaScriptin³³ käytöstä, koska suurin osa matkapuhelimista ei tarjoa täyttä tukea sille. MoViE-sivuston suunnittelussa on kuitenkin otettu huomioon matkapuhelimen selaimen rajoitukset. Ulkoasu on tehty mahdollisimman yksinkertaiseksi ja kevyeksi. Toiminta on toteutettu pääosin palvelimella, ja käyttäjän antamia syötteitä on yksinkertaistettu. Esimerkiksi videon taggaaminen onnistuu helposti valitsemalla sopivimmat tagit valikosta. Tyyppillisen Flash-soittimen lisäksi videot ovat saatavilla myös 3gp-muodossa.³⁴Jotta latausajat olisivat siedettäviä, videon pituus on rajoitettu hyvällä kuvanlaadulla noin minuuttiin, videon koosta riippuen. Jakob Nielsenin verkkosuunnittelun klassikoksi muo-

33 JavaScript on alun perin Netscape Communications Corporationin kehittämä pääasiassa Web-ympäristössä käytettävä komentosarjakieli. JavaScriptin tärkein sovellus on mahdollisuus lisätä Web-sivuille dynaamista toiminnallisuutta.

34 3GP on 3G-matkapuhelimia ja mobiililaitteita varten kehitetty muunnelma MP4-tiedostoformaattista.

dostuneessa *Designing Web Usability* -teoksessa (2000) suhtaututtiin verkkovideoinnin tekemiseen vielä hyvin negatiivisesti (Nielsen 2000). Nielsenin ja Lorangerin (2006) tuorempi arvio on kuitenkin jo myönteisempi. Siinä on todettu verkossa olevan videon ihannemitan olevan yleensä alle minuutin, muutoin katsojat eivät jaksakaan keskittyä videoon. Myös käytettävyys on kehittynyt muutamassa vuodessa huomattavasti. (Nielsen & Loranger 2006.) Nielsenin ja Lorangerin toteamus videoiden pituudesta soveltuukin varsin mainiosti MoViE:n videoiden normaaliin mittaan. (Multisilta & Suominen 2009; Multisilta & Mäenpää 2008.)

MoViE sisältää tyypillisimmät videoidenjako sivustojen toiminnot. Käyttäjät voivat siirtää omia videoita palveluun, katsoa ja arvostella videoita sekä vastata videoon omalla videollaan. Videolista voidaan lajitella päivämäärän mukaan, videon pisteiden mukaan tai sen mukaan, kuinka monta kertaa video on katsottu. Palvelussa voidaan myös etsiä videoita esimerkiksi käyttäjän, otsikon, kuvauksen, tagien tai geotagien mukaan. Käyttäjä voi lisätä tageja omiin videoihinsa jälkikäteen MoViE -sivustolla. Monissa tapauksissa on sopivaa järjestellä omat tagit tagiavaruuteen, joka on kokoelma käytettyjä avainsanoja tietyltä käyttäjältä tai tietystä ryhmästä. Tagiavaruus yksinkertaistaa taggaustilannetta, jos käyttäjä luo useita videoita samasta tapahtumasta tai sisällöstä. Se myös helpottaa taggausta mobiililaitteilla, koska käyttäjä voi yksinkertaisesti valita tagit ohjelman tarjoamista vaihtoehdoista. (Multisilta & Suominen 2009; Multisilta & Mäenpää 2008.)

ZoneTag – kaupallinen esimerkki mobiilitagikirjastosovelluksesta

ZoneTag on monipuolinen matkapuhelimeen tarkoitettu client-ohjelmisto (asiakasohjelmisto). Se tekee mahdolliseksi kontekstiedoilla varustettujen kuvien lataamisen matkapuhelimella verkkoon. ZoneTag mahdollistaa automaattisesti paikkatiedon lisäämisen kuviin, joita matkapuhelimella otetaan. ZoneTag tarjoaa myös automaattisia tagiehdotuksia käyttäjälle. Ehdotukset haetaan verkosta eri lähteistä. Lähteinä käytetään mediajulkaisuja (esimerkiksi erilaisia mediassa julkaistuja tapahtumia), käyttäjän itse aiemmin lisäämiä tageja, käyttäjän sosiaalisen ja julkisen verkon tageja sekä paikkatietojen mukaan lähellä sijaitsevia rakennuksia, ravintoloita tai tapahtumia. Helppokäyttöisen rajapinnan

[\[Etusivu\]](#) [\[Luo tunnus\]](#)Vaihda järjestykseksi: [Suosituin](#)Tunnus: Salasana: [Muista minut](#)[Unohditko salasanasasi?](#)* Hakusana: Järjestys:

Uusimmat videot

1/187 [\[>\]](#) [\[>>\]](#)**videon otsikko (0:05)**

koikka 2010/04/13 14:50



videon kuvaus

* * * * *

Katsottu: 3

[\[3gp\]](#) [\[3gp H\]](#) [\[Katso\]](#)[\[Tagit\]](#)**videon otsikko (0:06)**

koikka 2010/04/13 14:11



videon kuvaus

* * * * *

Katsottu: 3

[\[3gp\]](#) [\[3gp H\]](#) [\[Katso\]](#)[\[Tagit\]](#)[\[1\]](#) [\[2\]](#) [\[3\]](#) [\[4\]](#) ... [\[185\]](#) [\[186\]](#) [\[187\]](#)

Euroopan unioni

Euroopan aluekehitysrahasto

*) Haun etullitteet: u: = tunnus, n: = videon otsikko, d: = videon kuvaus, t: = tagi and g: = geotagi

MoViE 2009

Kuva 1. MoViE-sivuston ulkoasu sisäänkirjautumattomalta käyttäjältä (<http://movie.pori.tut.fi>).

ansiesta tagien lisääminen kuviin on suhteellisen yksinkertaista, mikä parantaa kuvien myöhempää haettavuutta.³⁵

Valokuvaaminen on lisääntynyt paljon viime vuosina. Tähän syynä on kuvien ottamisen helppous kuvaamiseen tarkoitettujen digilaitteiden yleistyessä (digitaalikamerat ja älypuhelimet) sekä niissä käytettävien muistien hintojen aleneminen. Edelleen on kuitenkin vaikea liittää kuviin meta- ja kontekstietoa. Liittämismahdollisuutta kuitenkin tarvittaisiin, jotta kuvat olisi mahdollista valita jälkikäteen kuvatulvasta. Täysin automaattista työkalua tarkan ja riittävän semanttisen metatiedon tuottamiseen ei ole vielä kehitetty. Manuaalisesti toimiva rajapinta metatiedon syöttöön on taas liian aikaa vievää erityisesti matkapuhelimilla. Tästä johtuen puoliautomaattisesti toimivia rajapintoja on yritetty kehittää yhä pidemmälle, etenkin tiedon tutkimisen ja kontekstin lisäämisen osalta. Puoliautomaattinen rajapinta tarkoittaa, että kuviin voidaan liittää jotakin kontekstia automaattisesti ja ehdottaa mahdollisia konteksteja, joita esimerkiksi kuvaan voidaan lisätä.

ZoneTag on sovellus automaattisen metadatan käsittelyyn ja sen avulla tuotettuihin tagiehdotuksiin. Se tukee kontekstiin perustuvaa metatietojen jakamista. Tämä toimii siten, että käyttäjä voi asettaa omat metatietonsa julkisiksi, minkä jälkeen ne ovat jaossa muiden käyttäjien kanssa. Tämän avulla saadaan ehdotettua muille käyttäjille toisten käyttäjien syöttämiä tageja, ja näin tagikirjastosta tulee ”rikkaampi”. Haastavuutena metatietosyötteiden suunnittelussa on tehdä systeemistä helppokäyttöinen sekä käyttäjien että kehittäjien näkökulmasta.



Kuva 2. ZoneTagin toiminta ja taggaus.

³⁵ Luku perustuu, jos ei toisin mainita, artikkeleihin Ahern et al. 2006 ja Naaman et al. 2008.

ZoneTag mahdollistaa kuvien oton ja lataamisen varsin helposti Flickr-verkkopalveluun (katso kuva 2.). Tähän ei vaadita parhaimmassa tapauksessa kuin kaksi napin painallusta. Käyttäjä hyötyy palvelusta, koska kuvaan tulevat automaattisesti paikkatiedot. Lisäksi sovelluksessa on mahdollista lisätä tagit ZoneTagin omasta kirjastosta hakutoimintoa hyväksikäyttämällä. Tagit voidaan myös lisätä jälkikäteen myös Internetin kautta, joten niitä ei ole pakko syöttää kuvien latauksen yhteydessä.

ZoneTagin pääkomponentit ovat client-ohjelmisto, joka toimii Nokian S60-sarjan kamerapuhelimissa ja Motorolan kamerapuhelimissa, sekä ZoneTagin oma PHP/MySQL-palvelin, joka tarjoaa kuviin paikkatiedon, ylläpitää jokaisen käyttäjän omaa tagikirjastoa sekä prosessoi ladatut kuvat metatietoineen ja lähettää ne edelleen Flickr-palveluun.

ZoneTag-client toimii matkapuhelimessa tausta-ajona. Se valvoo, mihin tukiasemaan matkapuhelin on kytkettynä ja tarjoaa jatkuvasti paikkatietoa. Lisäksi se voi tarkkailla GPS-tietoja, joista saadaan edelleen tarkempaa paikkatietoa. Kun puhelin vaihtaa matkapuhelin tukiasemaa, client ottaa yhteyden palvelimelle ja päivittää tagiehdotukset uuden kontekstitiedon mukaisiksi. Muulloin päivitys tapahtuu 10 minuutin välein. Tagiehdotukset haetaan etukäteen puhelimeen, jottei verkko ruuhkaannu liiaksi latausvaiheessa ja jotta toiminta nopeutuisi. Kun kuva on otettu, ZoneTag-sovellus tulee etualalle puhelimen näytössä ja tarjoaa näin ollen integroidun rajapinnan taggaamiselle. Tämä mahdollistaa käyttäjälle nopean kuvan nimeämisen ja lataamisen. ZoneTag lähettää tagien ja kuvan lisäksi myös paikkatiedot serverille. Kun serveri saa uuden kuvan, muuntaa se clientin lähettämät paikkatiedot luettavaan muotoon. Tällöin myös Flickr-palvelu pystyy käyttämään niitä oikein tageina. Mikäli ZoneTag ei osaa yhdistää matkapuhelintukiaseman antamia tietoja kartalle, voi käyttäjä opastaa palvelinta Internet-rajapinnan kautta, jolloin ZoneTag tallentaa opastetun paikan omaan palvelimeensa. Uudet paikat lisätään myös käyttäjän sosiaaliseen verkkoon Flickr-palveluun. Paikan avulla saadaan myös käyttäjälle tärkeitä tageja paikkatietoon liittyen. Tagiehdotuksia tulee myös sosiaalisesta verkosta käyttäjien ja ystävien kautta sekä muilta käyttäjiltä, joilla on samanlaisia mieltymyksiä. Nämä ehdotukset tulevat ZoneTagin toimesta, eikä käyttäjä vaikuta siihen mitenkään. Kuitenkin käyttäjän kannalta tärkeimmät tagit ovat paikkatietojen ja ystävien kautta tulevat tagit sekä omat aikaisemmin syötetyt tagit.

Clientin lisäksi ZoneTag tarjoaa rajapinnan myös Flickr:n kanssa. Tämän ansiosta myös siellä voidaan tarjota samoja tageja kuin clientissä. ZoneTag-serveri indeksoi ajoittain kuvia, jotka on lähetetty ZoneTag-clientilla. Jos kuviin on muutettu tai lisätty tageja, päivitetään ne käyttäjän omaan tagikirjastoon.

ZoneTag on ollut käytössä noin kolme vuotta, joten aivan uudesta sovelluksesta ei voida puhua. ZoneTagin olemassaolon aikana sovellusta on käyttänyt yli 1500 ihmistä, ja sovelluksella on ladattu yli 100 000 kuvaa 60 maassa. Noin 47,2 prosentissa kuvista oli ainakin yksi käyttäjän itse lisäämä tagisana, joka on kuvaan sopiva. 91 prosentissa tagatuista kuvista oli ainakin yksi tagisana, jota ei ollut syötetty kuvan lataamisen yhteydessä, eli tagi oli syötetty jo aikaisemmin tai tagi löytyi ZoneTagin omalta serveriltä tulleetä tagiehdotuksista. Tämä puoltaa sekä kirjaston tehokkuutta että omien metatietojen tallentamista kuvista toiseen. Tutkimuksessa kävi myös ilmi, että tageja ei juuri enää lisätä Flickr-palvelusta, jos ne on lisätty käyttäen ZoneTagia. Näyttääkin siltä, että kirjastosta saadaan riittävät tagit eikä niitä enää jälkikäteen tarvitse muuttaa.

ZoneTagin tagikirjasto päivitetään puhelimesta manuaalisesti aina käyttäjän näin halutessa. Kirjasto sisältää seuraavat kategoriat:

- Kaikki: Kategoria sisältää tagit jokaisesta kategoriasta. Se sisältää siis kaikki tagit, jotka käyttäjä on koskaan lisännyt puhelimesta tai ZoneTagilla ladattuihin kuviin Flickr-palvelusta.
- Paikallinen: Kategoriaan kuuluvat käyttäjän tai sosiaalisen verkon syöttämät tagit, joita todennäköisesti käytetään nykyisessä paikassa.
- Viimeisimmät: Kategoriaan kuuluvat tagit, joita käyttäjä on lisännyt viimeisimmän 24 tunnin aikana.
- Tapahtumapaikka: Kategoriassa ovat lähellä sijaitsevat paikat, joissa on tapahtumia. Tapahtumapaikat haetaan "upcoming.org"-sivustolta.
- Tapahtumat: Kategoria sisältää tapahtumat lähistöllä. Tapahtumat haetaan "upcoming.org"-sivustolta, kuten edellä.
- Syötävä: Kategoriassa ovat tageina lähellä sijaitsevat ravintolat.

- Termit: Kategorian tagit generoidaan lähellä olevista tapahtumista erottelemalla tapahtumista erinäisiä termejä.
- Lisäksi käyttäjä voi itse muunnella omia tagikategorioitaan RSS:n avulla.

Taggaus MoViE-projektissa

MoViE-projektissa on tarkoituksena kehittää matkapuhelimeen sovellus, jonka avulla voidaan kuvata video, lähettää se Internetiin palvelimelle ja liittää videoon lisäarvoa tuovaa kontekstittietoa. Kontekstittietoa videoon voidaan lisätä automaattisesti, puoliautomaattisesti ja manuaalisesti. Puoliautomaattinen lisääminen tässä tilanteessa tarkoittaa automaattisesti tulevien tagihdotusten manuaalista hyväksymistä käyttäjältä. Videoita voidaan tämän jälkeen katsoa ja arvostella Internet-sivustolla. Palvelu on suunniteltu käytettäväksi matkapuhelimen kanssa, mutta sitä on mahdollista käyttää myös Internet-selaimella. Sivustosta on karistettu ylimääräiset efektit ja kuvat pois, jotta se olisi helppo ja kevyt matkapuhelimelle.



Kuva 3. Paikkatiedon mukaan tulevat tagit kartalle haahmotettuna.

MoViE client -ohjelmisto ottaa tagitiedot käyttäjän viimeisimmistä tageista, xml-tiedostosta, paikkatiedon mukaan tietyltä alueelta sekä sään mukaan tietyltä alueelta. Alueet on määritelty sen mukaan, minkä kokoisia paikkoja voi olla. Tässä työssä paikan koon mittarina on käytetty keskikokoista kaupunkia (Pori), kuten

kuvasta 3. nähdään. Tagit tulevat tietokannassa tehtävän laskutoimituksen mukaan, jotta ne olisivat mahdollisimman sopivia käyttäjälle.

Säätietojen mukaan tarjottavat tagit on valittu sen mukaan, miten tarkasti säätiedot yleensä annetaan. Pääasiassa säätiedot tulevat kaupungin mukaan, joten alue on rajoitettu keskisuuren kaupungin mukaan. Paikkatietojen mukaan tulevat tagit on rajoitettu sen perusteella, minkä kokoisia kaupungin alueita voi olla. Alue on rajattu noin 200 x 200 metrin kokoiseksi. Rajauksessa ongelmana oli määrittellä, mikä on riittävän kokoinen alue. Tageissa voi ilmentyä virheitä myös sen mukaan, missä kohdin esimerkiksi sadepilvien reuna on tai esimerkiksi jos video on kuvattu aivan kaupunginosan reunassa. Nämä virheet ymmärretään ja todetaan, mutta niiden karsiminen ei olisi kannattavaa tagikirjaston koon pienenemisen kannalta, joten ne on jätetty huomioimatta.

Säätietojen mukaan tulevissa tageissa ei tule itse säätietoa, koska se tulee jo automaattisesti tietokantaan rakennetun koodin mukaan. Koodi käyttää säätietojen hakemiseen GSM-solua. Mikäli tätä ei ole saatavilla, säätiedot haetaan GPS-tiedon mukaan. Säätiedot lisätään haun jälkeen kyseiseen videoon MoViE-sivustolla. Säätageja käytetään lähinnä sen vuoksi, että ihmiset voivat kuvata täysin samaa paikkaa aurinkoisella säällä ja sateisella säällä käyttäen erilaisia tageja. Toisaalta ihmiset voivat kuvata täysin eri kohdetta samanlaisen sään vallitessa käyttäen täysin samoja tageja. Säätiedon mukaan tulevat tagit ovat voimassa kaksi tuntia kuvaushetkestä eteenpäin, sillä sään oletetaan pysyvän kaksi tuntia samana. Tämäkään ei välttämättä ole totta. Jos taas säätietojen mukaan tuleviin tageihin syöttää liian pienen ajan, voi se olla täysin turha kysely tietokannasta, koska välttämättä samassa kaupungissa ei tule montaa videota edes kahden tunnin sisään.

Xml-tiedostoa käytetään lähinnä erilaisten paikkojen lisäämiseen tagiehdotuksiin. Tietokantaan luetaan tietyin väliajoin xml-tiedosto, joka sisältää paikkojen nimiä sekä niiden koordinaatit. Paikkoja on koko Suomen alueelta noin 30 000 kappaletta. Xml-tiedosto on Internet-sivustolla ja sinne käyttäjät voivat lisätä itse paikkoja. Xml-tiedosto onkin melko kattava. Tiedosto sisältää suurimmaksi osaksi yritysten ja paikkojen nimiä. Tagitietojen keräämisestä ja niiden syöttämisestä kerrotaan lisää seuraavissa kappaleissa.

la näkyvät sanat ovat yleisemmin tagattuja ja pienemmät sanat ovat vähemmän tagattuja. Kuvassa näkyvät tagipilvet eivät ole suhteessa toistensa kanssa.

Ensimmäisessä kuvassa tagatuin sana oli ”liikennevalot”. Tätä tagisanaa käytti 53 prosenttia kaikista kyselyyn vastanneista. Yli puolet vastaajista piti tätä sanaa kaikkein kuvaavimpana sanana tästä kuvasta. Vertailun vuoksi sanan ”risteys” oli tagannut 32 prosenttia vastaajista. Nämä olivatkin kuvan keskeisimmät asiat. Kuvasta löytyi paljon pieniä yksityiskohtia kuten bussipysäkki, mutta tätä sanaa ei tagattu kertaakaan.

Toisessa kuvassa tagatuimmat sanat olivat ”lähiö” ja ”kerrostalo”. Näitä sanoja tagattiin molempia 29 prosenttia kaikista vastanneista. Toinen kuva oli suunniteltu olevan hieman hankalampi kuin ensimmäinen ja kolmas kuva, jotta saataisiin hieman toisistaan eroavia tuloksia. Tässä kuvassa myös vastaukset erosivat toisistaan, mutta valtaosa kuitenkin käytti paljon samoja tai samantyyllisiä sanoja.

Kolmas kuva oli taas valittu siten, että siinä oli yksi hallitseva näkymä, tori. Tätä sanaa olikin tagannut 86 prosenttia kaikista vastanneista. Toiseksi eniten kuvasta oli tagattu sanaa ”ihmiset”. Tätä oli tagannut 20 prosenttia kaikista vastaajista.

Tagikyselyssä oli mahdollista liittää jokaiseen kuvaan 5 tagisanaa, mutta monet vastaajat eivät kaikkia viittä sanaa käyttäneet. Monet olivat myös käyttäneet saman sanan eri taivutusmuotoja. Esimerkiksi viimeisessä kuvassa, jossa oli torinäkymä, olivat muutamat taganneet sanoja, kuten ”torinäkymä”, ”kauppatori” ja ”torilla”. Tämä on myös eräs ongelma automaattisten tagiehdotusten luomisessa: sanat pitäisi saada aina syötettyä perusmuodossa järjestelmään ja täten myös käyttäjälle.

Tuloksia analysoidessa ilmeni kuitenkin selkeästi tagikirjaston hyödyllisyys. Monet ihmiset käyttivät samantyyllisiä tai samoja sanoja tageja syötettäessä. Lisäksi monet olisivat saattaneet syöttää lisää tageja, jos olisivat saaneet ehdotuksina toisten syöttämiä tageja.

Tagien käyttö ei kuitenkaan vielä ole kovin yleisessä käytössä. Hankkeeseen liittyneessä Piritta Poikselän diplomityössä ”Mobiili sisällön luominen ja julkaisu osana sosiaalisen median palveluja” tutkittiin vastaajien kiinnostusta tagien lisäystä kohtaan. Poikselän aineiston muodostaneessa kyselyssä tageja koskevaan kysymykseen vastasi 149 kyselyn täyttäjää. Kysymys kuului: ”Oletko lisännyt tageja esim. kuviin, videoihin tai blogeihin?”.

Kysymykseen vastanneista vain 49 prosenttia oli lisännyt tageja johonkin. Tämä vahvistaa päätelmää, että tagit ja taggaaminen eivät ole vielä täysin yleistyneet, mutta toisaalta ihmiset saattaisivat käyttää tageja helpommin, jos he saisivat tagiehdotuksia. Tagiehdotuksista voisi löytyä sopivia tageja mediaan ja ne myös voisivat toimia esimerkkinä, miten tageja käytetään. (Poikselkä 2009)

Palvelin ja tietokannan tekninen toteutus

Palvelimella tarkoitetaan itse fyysistä tietokonetta, joka on verkossa. Palvelin tarkoittaa myös tietokoneohjelmaa, joka ottaa vastaan tietoja asiakasohjelmilta ja vastaa niiden lähettämiin tietopyyntöihin sovitulla tavalla. Palvelinta käyttävää sovellusta kutsutaan asiakkaaksi (client). Tässä tapauksessa asiakas on mobiililaitte, eli tarkemmin, matkapuhelin.

Palvelimelle toteutetussa tagikyselyissä käytetään tietokantakyselyitä ja niistä tulevia vastauksia tagien näyttämiseen. Tietokantakyselyt on toteutettu PHP:lla (HyperText Preprocessor), joka on varsin suosittu ja joustava ohjelmointikieli juuri tietokantapohjaisiin verkkosovelluksiin. PHP:ta käytetään lisäksi laajalti, koska se on niin sanottu cross platform -ohjelmisto. Tämä tarkoittaa, että ohjelmisto toimii laajasti sekä Windows- että Unix-pohjaisissa käyttöjärjestelmissä. (Heinisuo & Rauta 2007.)

Tietoa kerätään PHP:lla tehtävien tietokantakyselyiden avulla käyttäjän jo tietämättään antamasta kontekstiedosta. Kontekstietoa on tässä tapauksessa muun muassa käyttäjätunnus, paikatiedot, säätiedot ja aika. Näiden tietojen avulla saadaan tietokannasta melko kattava henkilökohtainen tagikirjasto käyttäjälle. Tagikirjastosta tehdään pääsääntöisesti julkinen, jotta kirjastosta saataisiin mahdollisimman laaja.

Palvelimelle tallennetaan MoViE-palvelussa kaikki videoille ja käyttäjille merkittävä tieto. Palvelimella sijaitseva tietokanta sisältää 24 taulua ja niiden toiminta on ohjelmiston kannalta välttämätöntä. Tässä työssä on käytetty tauluja ainoastaan tagien hakuun. Tietokannan toteutus näkyy kuvassa 5.

USERS-taulu on ensimmäinen kahdesta niin sanotuista päätauluista. Sen kautta ohjataan monta muuta taulua ja se ohjaa monen taulun toimintaa. USERS-taulu sisältää käyttäjän tiedot. Tässä työssä sitä käytetään viimeisempien tagien hakuun TAGI-taulun kanssa. Työn kannalta USERS-taulun merkittävin osa on käyttäjän id. Tämän avulla käyttäjät erotellaan toisistaan. Taulua

mitä tagia juuri kyseisellä hakukerralla haetaan. TAGI-taulu on työn kannalta yksi tärkeimmistä tauluista.

VIDEO_HAS_TAG-taulu liittää käyttäjän lisäämät sekä tietokannasta ehdotuksena tulleet tagit tiettyyn videoon. Tämä taulu mahdollistaa jo aiemmin lisätyn tagin liittämisen uuteen videoon tagia monistamatta. Taulu sisältää kentät tagin id:lle, videon id:lle, käyttäjän id:lle sekä tagin lisäämisajalle. Näiden kenttien avulla voidaan tagien ja videoiden liitokset luoda. Tämän taulun avulla pystytään kaikki tagit liittämään yksiselitteisesti tiettyihin videoihin. Tämän taulun tärkeä piirre on myös tagin lisäämisaika videoon, koska sen avulla voidaan määrittellä jo aiemmin lisätyn tagin (vertaa TAGI-taulun tag_added) liittämishetki videoon. Tätä käytetään säätietojen määrittelyyn. Aikaraja on kaksi tuntia.

VIDEO-taulu sisältää tiedot videoista ja toimii samalla toisena kahdesta päätaulusta. Myös VIDEO-taulu ohjaa monien muiden taulujen toimintaa sekä toimii niin sanotusti välikätenä taulujen toiminnassa. Taulu sisältää myös tiedon, kuka videon on palvelimelle lisännyt. Taulua käytetään tässä työssä muun muassa otsikko- ja kuvaehdotuskyselyiden tekemiseen. VIDEO-taulu on välittömässä yhteydessä GEOTAGI-taulun kanssa. Siksi VIDEO-taulua käytetään niin sanotusti välikätenä hakemaan esimerkiksi paikkatietoihin perustuvia tageja. Lisäksi taulu tekee videoista yksiselitteisesti jonkin käyttäjä palvelimelle lataamia.

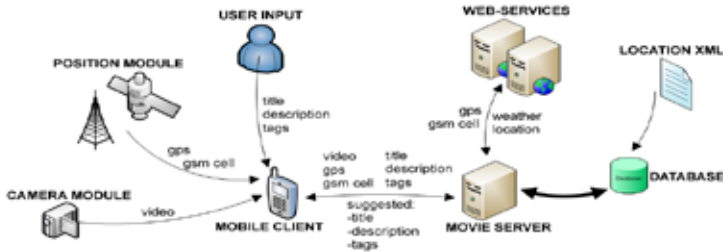
GEOTAGI-taulu on luotu paikkatietojen antamista varten. Paikkatiedot haetaan GPS:n avulla, tai jos tämä tieto ei ole saatavilla, käytetään GSM-solua paikkatietojen määräämiseen. Näiden tietojen avulla haetaan paikkatietoon perustuvia tageja. GEOTAGI-taulun tiedot välitetään taulujen välisten suhteiden mukaan myös TAGI-taululle ja tämä mahdollistaa tagien helpon haun.

GEO_PLACES-taulu on rakennettu irralleen muusta kokonaisuudesta, koska sitä päivitetään erillään muusta kokonaisuudesta. Taulu sisältää paikkojen nimiä sekä nähtävyyksiä. Tähän tauluun päivitettävä tiedosto haetaan geo-position.com-sivustolta. Sivusto tarjoaa paikkatiedot jo xml-muotoisena ja niitä on siksi helppo päivittää tietokantaan. Xml-tiedosto päivitetään tietyn aikavälein. Taulun tehtävä on luoda paikkatiedon mukaan mahdollisimman tarkkoja tagiehdotuksia käyttäjälle. Tämä on mahdollista toteuttaa erilleen muusta kokonaisuudesta, koska taulu sisältää jo itsessään paikkojen GPS-koordinaatit.

Arkkitehtuuri

Palvelin ehdottaa loogisesti tageja syötteiden johdattelemana. Suurin merkitys tagikirjaston tekemisessä on GPS-tiedoilla. MoViE-client testajat vaikuttivat paikkatietoon perustuvien tagien tärkeyteen paljon, koska lähes kaikki korostivat juuri kyseistä asiaa tageissa. Käyttäjät olisivat halunneet tagata tarkkaan oman paikkansa kartalla ja käyttäneet tageina juuri sen paikan nimeä, missä videon olivat kuvanneet. Lisäksi kaikki olisivat toivoneet tagiehdotusten olevan niin hyviä, ettei käyttäjän itse tarvitsisi kirjoittaa tageja client-ohjelmistossa. Tagien kirjoittaminen matkapuhelimella koettiin hankalaksi ja aikaa vieväksi. Tämän vuoksi tässä työssä on panostettu paikan mukaan tulevien tagien mahdollisimman laajaan saatavuuteen.

MoViE-client käyttää hyväkseen serveriä sekä puhelimen sisään rakennettuja ominaisuuksia tagien hakemiseksi ja tarkentamiseksi. MoViE-client on tässä mielessä hyvinkin monipuolinen sovellus. Alla oleva kuva selittää tarkemmin koko MoViE:n toimintaa tagien ja kontekstitiedon osalta.



Kuva 6. MoViE:n toimintakaavio.

Kuvasta 6. ilmenee, miten MoViE hakee eri paikoista tarvittavat kontekstit videoille. Konteksteja haetaan muun muassa Google- ja Yahoo! -palvelimilta, MoViE:n omasta tietokannasta sekä matkapuhelimen avulla GPS- ja GSM-solutiedoista.

Aluksi käyttäjä käynnistää MoViE-client-sovelluksen. Sovellus kysyy ensin käyttäjältä, mitä verkkoa käytetään. Tämän client käynnistää mobiililaitteen oman kameran kuvaamista varten. Samalla kun kamera on käynnistetty, client hakee GPS-paikkatiedot sekä GSM -solutiedot. Kun kuvaus on lopetettu, client tarkistaa, mikä on viimeisin video mobiililaitteessa ja lataa sen palvelimel-

le. Videon lataamisen yhteydessä lähetetään myös kontekstiatietoa videosta. Kontekstittieto sisältää seuraavat asiat:

- Käyttäjän ID (tunnus ja salasana)
- GPS-tiedot
- GSM-solutiedot
- Kuvausaika
- Videotiedosto

Kontekstittiedon lähettämisen jälkeen palvelin suorittaa kyselyitä tietokannasta clientilta saatujen tietojen perusteella. Kyselyiden tarkoitus on löytää mahdollisimman hyviä tagiehdotuksia käyttäjälle sekä ehdotus käyttäjän kuvaaman videon otsikoksi ja selitteeksi. Tämän jälkeen ehdotetut tagit, otsikko ja kuvaus lähetetään takaisin mobiililaitteelle. Mobiililaitteella käyttäjä valitsee videolle sopivimmat tagit sekä mahdollisesti korjaa otsikon ja kuvauksen mieleisekseen. Seuraavaksi käyttäjä lähettää tiedot takaisin palvelimelle. Kaikki videoon liittyvät tiedot tulevat näkyviin MoViE-sivustolla. Sivustolla siis näkyvät kuvaajan tiedot, video, tagit, kuvauspaikka ja sää.

Toiminta kuvassa 6. Location XML tarkoittaa xml-tiedostoa, joka ladataan tietyin väliajoin Internetistä. Tiedosto sisältää paikkojen nimiä koordinaatteineen ja selityksineen. Tämän tiedoston avulla saadaan tagikirjastosta kattavampi.

Yhteenveto

Projektissa toteutettiin tagikirjasto MoViE-palveluun. Tagikirjaston tarkoituksena oli palvella matkapuhelimessa toimivaa client-ohjelmistoa avainsanojen lisäksi videoon. Tagiehdotusten antamisessa käytetään matkapuhelimelta saatua kontekstittietoa. Tagikirjastosta tuli melko kattava käyttäjälle, jolla on mahdollisuus saada paikkatiedot. Tagikirjasto riittänee avustavana tagiehdotusten antajana useimmille käyttäjille. Kirjasto parantuu huomattavasti, kun tagikirjaston lisäosat integroidaan palveluun.

Kattavan tagikirjaston tekeminen palveluun on kuitenkin hankalaa, jos käyttäjiä ei ole riittävästi lisäämään tagisanoja kirjastoon. Jos tagikirjasto olisi laajemmassa käytössä, sen tagiehdotukset parantuisivat. Ohjelmisto on tällä hetkellä prototyyppi,

mikä rajoittaa käyttäjien määrän muutama kymmeneen. Tämä ei lisää tagikirjaston ehdotuksia halutulla tavalla tai laadulla.

Tagikirjaston tagiehdotukset ovat kattavia, jos saadaan paikkatiedot. Ilman paikkatietoja tagikirjasto lähettää käyttäjälle ainoastaan käyttäjän viisi viimeisintä tagia. Käyttäjän ollessa esimerkiksi kaupungissa saadaan huomattavasti parempia tagiehdotuksia kuin harvaan asutuilla alueilla. Tämä johtuu kaupungissa olevien tagattavien asioiden määrästä. Lisäksi käyttäjiä on enemmän liisäämässä tagisanoja melko samassa paikassa.

Tagikirjaston kehittäminen vaatii lisätutkimusta. Vaikka käyttäjiä ei olisi vielä paljoa, voidaan tageja generoida erilaisilla haulla Internetistä. Hakuja voidaan tehdä joko matkapuhelimesta saatavilla kontekstitiedoilla tai syötetyillä tagisanoilla. Jos käytetään käyttäjän syöttämiä tagisanoja, tulisi palvelun olla jatkuvasti tietoinen syötetyistä tagisanoista, jotta niiden avulla tehtävät haut voitaisiin suorittaa välittömästi. Tämä edellyttäisi jatkuvaa Internet-yhteyttä ja älyä sovellukselta. Tässä tapauksessa kyseinen toiminta ei ole kannattavaa. Internetistä haettavat tagisanat voitaisiin hakea eri hakupalvelimilta tai RSS-syötteistä. RSS-syötteistä hakeminen voisi kohdistua esimerkiksi uutisiin, jolloin saataisiin mahdollisimman ajankohtaisia sanoja tagiehdotuksiksi. Tällainen toiminta vaatii vielä paljon kehitystä.

Tagien syöttöä voitaisiin myös nopeuttaa käyttämällä ennustavaa tekstinsyöttöä (T9). Tämä voisi helpottaa ja nopeuttaa matkapuhelimilla lisättäviä tageja. Samalla tekstinsyöttöjärjestelmä kehittäisi matkapuhelimeen toista tagikirjastoa, joka ei olisi riippuvainen Internet-yhteydestä. Tämän avulla ei kuitenkaan saataisi varsinaisia tagiehdotuksia, mutta se auttaisi ongelmassa matkapuhelimilla.

Jos esimerkiksi MoViE-palvelussa olisi suuria käyttäjämääriä, tulisi sinne toteuttaa valvontaa. Valvonnan tarkoituksena olisi poistaa sopimattomat tagisanat yleisestä kaikkien käytössä olevasta tagikirjastosta. Palvelu tulisi toteuttaa automaattiseksi, koska käyttäjämäärän ollessa suuri myös tagien määrä olisi suuri. Tällainen toiminta tulisi toteuttaa esimerkiksi sanojen vertailulla. Tähän ongelmaan ei olla nyt paneuduttu. On myös huomattava, että tagikirjasto on oltava hyvä siinä mielessä, että väärä taggaus voi pahimmassa tapauksessa johtaa tiedon hukkumiseen suurten tietomäärien joukkoon.

Tagit eivät ole vielä kaikille selviä, eivätkä ne ole yleistyneet käyttäjien keskuudessa. Tulevaisuudessa, kun tietomäärät kasvavat yhä suuremmiksi, tietojen löytäminen hankaloituu. Tagien käyttö saattaisi olla ratkaisu ongelmaan. Käyttäjien on kuitenkin vaikea alkaa käyttää tageja ennen niiden ymmärtämistä. Tageja on melko helppo käyttää verkkoon tallennetuissa tiedoissa, mutta kovalevylle tallennetut tiedot ovat vielä helpon taggauksen ulkopuolella. Kovalevylle tallennettavat tiedot vaativat erillisen ohjelman taggausta varten. Tiedot on tallennettava ainoastaan ”järkevä” tiedostorakenteen avulla.

Kirjallisuus

Laitinen, Janne (2004). *GPS-paikkatiedon liittäminen matkapuhelinpalveluihin*. DI-työ. Lappeenranta: Lappeenrannan teknillinen yliopisto, Tietotekniikan osasto, Tietoliikennetekniikan laitos.

Multisilta, Jari; Suominen, Marko (2009). MoViE: Mobile Video Experience. *MindTrek*, Tampere 2009, Lokakuu. Tampere: MindTrek. Pp 157–161.

Multisilta, Jari; Mäenpää, Marjo (2008). Mobile Video Stories. *Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*, SESSION: Interactive stories. Pp 401-406.

Nielsen, Jakob (2000). *WWW suunnittelu* (alkup. Designing Web Usability, suom. Timo Haanpää). Jyväskylä: IT Press.

Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa (2006). *Prioritizing Web Usability*. Berkeley: New Riders.

Ahern, Shane; Davis, Marc; Eckles, Dean; King, Simon; Naaman, Mor; Nair, Rahul; Spasojevic, Mirjana; Hui-I Yang, Jeannie (2006). ZoneTag: Designing Context-Aware Mobile Media Capture to Increase Participation. *PICS '06*. p. 3.

Naaman, Mor; Nair Rahul (2008). ZoneTag's Collaborative Tag Suggestions: What is This Person Doing in My Phone?. *IEEE MultiMedia*, 15 (2008) 3. pp. 34–40

Poikselkä, Piritta (2009). *Mobiili sisällön luominen ja julkaisu osana sosiaalisen median palveluja*. Diplomityö. Pori: Tampereen teknillinen yliopisto, Tieto- ja sähkötekniikan tiedekunta.

Heinisuo, Rami; Rauta, Ilkka (2007). *PHP ja MySQL : tietokantapohjaiset verkkopalvelut*. 4. painos. Helsinki: Talentum.

Anna Haverinen

AURINKOA, HENGAILUA JA FIILISTELYÄ – TUNNELMOINTIA JAZZ-FESTIVAALEILTA MOBIILIVIDEOIDEN VÄLITYKSELLÄ 2009

Johdanto

Suomalaiset musiikkifestivaalit ovat kesäisin erittäin suosittuja ja ne tarjoavat musiikkia laidasta laitaan. Yksi kansainvälisestikin merkittävä festivaali on Pori Jazz, joka tuottaa vuosittain noin 150 000 kävijälle niin ilmaisia kuin maksullisia konsertteja koko perheelle (PoriJazz.fi). Tunnelmia näiltä festivaaleilta tallennetaan usein valokuvoin ja videoin, jotka onnistuvat myös nykyisillä matkapuhelinteknologioilla.

Pori Jazz -festivaaleilla toteutettiin kesällä 2009 useita erilaisia tapaustutkimuksia liittyen mobiilivideon mahdollisuuksiin (ks. myös Haverisen toinen artikkeli sekä Poikselän artikkeli tässä teoksessa). Tässä artikkelissa keskitytään saxoPHONE- mobiilivideokilpailuun, joka tehtiin yhteistyönä Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön, Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen sekä Taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median osaston kesken. Kilpailun avulla haluttiin selvittää, miten käyttäjät sitoutuvat mobiilivideointiin, millaisia ongelmia sitoutumisprosesseissa nousee esille, miten videoita luodaan sekä millaisia sosiaalisia verkostoja niiden avulla voidaan ylläpitää. Tutkimusmateriaali on kuitenkin suppea, eikä sisällä haastatteluja, minkä vuoksi tutkimustulokset ovat viitteellisiä. Tutkimusta voidaan pitää lähinnä testinä laajempaa käyttäjätutkimusta silmällä pitäen.

Käsittelen ensin aiempien tutkimusten tarjoamia näkökulmia, jonka jälkeen esittelen tutkimusprojektin ja kilpailun kokonaisuudessaan. Neljännessä luvussa käyn lävitse kilpailun videot

ja viidennessä kilpailun tuloksia. Lopuksi tarkastelen jatkotutkimusten mahdollisuuksia.

Aikaisemmat tutkimukset

Mobiilivideoita on tutkittu niin Suomessa kuin kansainvälisesti sekä teknologisesti että kulttuurisesta näkökulmasta. Suomessa tutkimus on painottunut informaatiotieteelliseen ja teknologiseen näkökulmaan, jolloin käyttäjäkeskeinen³⁶ tutkimustapa on ollut yksi hedelmällisimmistä lähestymistavoista selvitetessä mobiilivideoiden mahdollisuuksia.

Petteri Repo, Kaarina Hyvönen, Mika Pantzar ja Päivi Timonen (2003) ovat hyödyntäneet tutkimuksessaan juuri käyttäjälähtöistä näkökulmaa selvittäessään mobiilivideoteknologian mahdollistamaa innovatiivisuutta 2000-luvun alussa. Tutkimuksessaan he sovelsivat käyttäjäkeskeistä lähestymistapaa, jolloin mobiiliteknologian mahdollisuudet nousevat teknologian kulutuksen myötä. He antoivat tarkasteltavalle testiryhmälle matkapuhelimet käyttöön sekä valmiiksi strukturoidun päiväkirjapohjan, jolla ryhmän jäsenet kykenivät havainnoimaan omaa mobiilivideoiden käyttöään. Päiväkirjassa oli myös aikataulu, jolla haluttiin aktiivisesti ohjata ryhmäläiset päivittäin käyttämään tietynlaisia videopalveluja erilaisissa ympäristöissä (esim. liikennevälineessä tai kahvipöydässä), jolloin yksilön oma valinta kohdistui lähinnä kunkin päivän videon sisältöön (esim. piirrettyjä vai asiasisältöä). Tutkimuksessa nousseet ongelmakohdat liittyivät lähinnä vuoden 2003 mobiilivideotarjontaan, niiden kuva- ja äänilaatuun sekä yhteysnopeuksiin. Videoita kohtaan tunnettiin kuitenkin positiivista kiinnostusta, ja yleisesti tarjontaan oltiin tyytyväisiä.

Kenton O'Hara, April Slayden ja Alex Vorbau (2007) ovat myös hyödyntäneet käyttäjälähtöistä tutkimustapaa ja sekä syvähaastatteluja selvittäessään mobiilivideoiden kuluttamisen tapoja. He käyttivät myös edellä mainittua päiväkirjadokumentointia, jonka avulla tutkimusryhmäläiset pitivät kirjaa mobiilivideoiden kuluttamistavoistaan ja -konteksteista kolmen viikon ajan. Heidän tutkimustuloksensa viittaavat mobiilivideoiden käytön olevan tiiviisti yhteydessä ajan kuluttamiseen esimerkiksi odottamisen yhteydessä. Tämä viittaisi mobiilivideoiden merkityksen korostu-

36 Käyttäjäkeskeisessä lähestymistavassa ollaan kiinnostuneita käyttäjän kokemuksista koko kehitystyön ajan ja pyritään vastaamaan käyttäjien toiveita ja tarpeita (eng. Human-Centered Design).

van juuri liminaalituloissa³⁷ tai kolmansissa paikoissa (Kopomaa 2000), kuten liikennevälineissä tai odotustiloissa, joissa joudutaan kuluttamaan aikaa jollain tavalla.

Lisbeth Klastrup (2009) on tutkinut mobiilivideoiden ja -kuvien narratiivisuutta ja tarinankerrontaa muun muassa Roskilde-musiikkifestivaalien yhteyteen perustetulla mobiilivideokilpailulla (www.mobilmarathon.dk). Kilpailun palkintona oli Pori Jazzien tapaan liput seuraavan vuoden festivaaleille. Klastrupin tutkimusaineisto on käyttäjälähtöistä siinä mielessä, että aineisto on käyttäjien itsensä tuottamaa. Klastrup kirjoittaakin ”interaktiivisesta narratiivisuudesta”, jolla hän viittaa mobiiliteknologian mahdollistamaan reaaliaikaisuuteen ja vuorovaikutteiseen kommunikointitapaan. Narratiivisuudella hän viittaa tarinankerrontaan, joka tapahtuu videoissa kuvauskohteiden ja -aiheiden valintoina, editointina (esim. leikkaus ja musiikin lisäys) sekä tietoisena kommunikointina oletettujen katsojien kanssa (ks. myös Mäenpään sekä Kiljusen ja Mustaniemen artikkelit tässä teoksessa). Mobiilivideointi ei siis ole vain tilanteiden ja elämysten dokumentointia vaan myös aktiivista kommunikaatiota sosiaalisen (ja virtuaalisen) verkoston sisällä.

Kilpailu ja tutkimusprojekti

MSM-projektiin kuulunut saxoPHONE-kilpailu oli suunnattu niin kutsutuille kännykkävideotaiteilijoille, kännykdokumentaristeille ja mobiilihistorioitsijoille, ja tarkoituksena oli ikuistaa festivaalin ”hauskin, taiteellisin, kaihomielisin, romanttisin, ohikiitävin, iloisin tai koskettavin kohtaaminen”. Videon ei tarvinnut olla festivaalialueelta tai Jazz-kadulta, vaan tärkeintä oli välittää ”aito Jazz-fiilis”. Palkintoina oli kolme kahden hengen lippupakettia vuoden 2010 festivaaleille.

Kilpailu pohjautui MoViE-videopalveluun, jonne käyttäjät kykenivät lataamaan videoita muiden katsottavaksi. Videoille voi kirjoittaa myös lyhyet otsikoinnit ja kuvaukset sekä luoda tageja eli tunnisteita.

37 Liminaalilla tarkoitetaan kulttuuriantropologiassa siirtymäriitin (rite of passage) välivaihetta, jolloin rituaalin organisoiva yhteisö merkitsee osanottajien – joko yksilön tai ryhmän – sosiaalisessa asemassa ja/tai kulttuurisessa ja psykologisessa tilassa tapahtuvat muutokset (Perinteentutkimuksen terminologia 1998–2001, < <http://www.helsinki.fi/folkloristikka/opiskelu/terminologia.htm#liminaali>>).

Kilpailun teemaa ja käyttäjätestausta suunnitteli Turun yliopiston tutkija Sari Östman keväällä 2009. Kilpailun internetsivuston ja sen mobiiliversion toteuttivat Antti Koivisto sekä Marko Suominen Tampereen teknillisestä yliopistosta. Turun yliopiston Juha Köönikkä suunnitteli ja toteutti sivustoa varten grafiikoita. WWW-sivut toteutettiin MoViE-videopalvelun päälle muokkaamalla grafiikkaa ja poistamalla ylimääräisiä ominaisuuksia (videopakopalvelusta ks. Perttulan ja Suomisen artikkeli tässä teok-



Kuva 1. Kilpailun internet-sivujen etusivu, jossa Floobsin soitin sekä kilpailukutsu ja videoiden suoratoisto. (Kuva: Anna Haverinen, ruutukaappaus 12.3.2010)

sessä). Aloitussivulle lisättiin lisäksi Floobs-yrityksen tarjoama soitin, joka toisti kilpailuun osallistuneita videoita. Mobiilius hahmuttiin pitää tiiviinä osana koko prosessia, joten sivustosta tehtiin oma mobiiliversion ja rekisteröinti hoitui tekstiviestillä.

Kilpailua markkinoitiin mahdollisimman paljon ja maksuttomia kanavia (myös sosiaaliset mediat) hyväksi käyttäen. Kilpailun käytännön toteutusta organisoineet tutkimusapulainen Juha Köönikkä (Turun yliopisto) ja tutkija Arttu Perttula (Tampereen teknillinen yliopisto) kävivät muun muassa festivaalin Jazz-radiossa haastattelussa ja olivat haastateltavina myös Porin Sanomissa sekä Satakunnan Kansassa julkaistuissa sanomalehtijutuissa.

Jazz-kadulla jaettiin lehtisiä, joissa oli lyhyt kuvaus kisasta sekä linkki kilpailun sivuille (<http://movie.pori.tut.fi/saxophone/>). Tietoa ja apua kilpailuun osallistumiseen tarjottiin myös erillisellä info-pisteellä jazz-kadun tuntumassa. Siellä päivystivät Antti Koivisto, Arttu Perttula, Piritta Poikselkä, Juha Köönikkä sekä projektissa kesätyöläisenä toiminut Valtteri Heinonen.

Itse Pori Jazz -festivaalialue muodostuu Kirjurinluoto Arenasta, Kokemäenjoen rannasta sekä Porin keskustan klubeista ja ravintoloista. Festivaaleilla on myös oma lasten osionsa nimeltä Kids Festival, joka tarjoaa esityksiä ja toimintaa lapsille ja lapsiperheille. Festivaalialueella on myös ilmaislavoja, kuten Nova Stage, joka on yksi suosituimmista kohteista.

Kilpailuvideot - benjihyppyjä ja kesätunnelmointia

Videoita oli kaiken kaikkiaan 30 kappaletta, joista 26 oli merkitty yhdellä tai useammalla tunnisteella (tagilla). Pisin video oli 1,26 minuuttia ja lyhin 6 sekuntia. Kilpailuohjeistuksessa oli pyydetty maksimissaan 20 sekunnin videoita, ja suurin osa videoista noudattaakin tätä ohjeistusta, sillä keskimääräinen videomitta oli 15–20 sekunnin välillä.

<i>Aihe</i>	<i>KPL</i>
<i>Mieliala/tunnelma</i>	10
<i>Sää</i>	7
<i>Kuvattava kohde</i>	32
<i>Tietty paikka festivaaleilta</i>	23

Taulukko 1. Tunnisteiden aiheita.

Kilpailuohjeistuksessa mainittu ”Jazz-filis” vaikutti myös tunnelmien mainitsemiseen, sillä 10 videossa oli jokin tunnelmaa esittelevä tunniste (esim. *ilo*, *hyvä filis*, *elämys*). Sään mainitsemisen voidaan ymmärtää myös suomalaisessa kulttuurikontekstissa, sillä ulkoilmassa tapahtuva festivaali on aina säiden armoilla ja Suomen kesä on hyvin lyhyt verrattuna talveen. Kesän arvostus on siksi korkealla ja tunnisteet *aurinko* ja *kesä* esiintyivät monessa videossa. Kuvattavia kohteita, kuten esimerkiksi kuumailmapallo tai esiintyvä artisti (esim. Erykah Badu), mainittiin jokaisessa

videossa, jotta videon aihe olisi mahdollisimman selkeä. Paikkoja mainittiin myös paljon, sillä 23 videossa oli jollain tapaa määritelty kuvattavan videon maantieteellinen sijainti.

<i>Sijainti</i>	<i>KPL</i>
<i>Ranta/joki</i>	7
<i>Jazzkatu</i>	5
<i>Mbar</i>	2
<i>Kids Festival</i>	1
<i>Nova Stage</i>	1
<i>”paikka”</i>	1
<i>Rauma</i>	1
<i>Kirjurinluoto/ Areena</i>	1
<i>Maa</i>	1
<i>Klubi</i>	1
<i>”space”</i>	1
<i>Pori</i>	1

Taulukko 2. Tunnisteissa käytetyt sijainnit

Arvostelu

Kilpailuun osallistuneita videoita kykeni kuka tahansa katselemaan kilpailun sivustolta sekä äänestämään kilpailun voittajaa antamalla äänensä haluamalleen videolle. Äänestys tapahtui tähtijärjestelmällä, jossa videolle kykeni antamaan yhdestä kuuteen tähteä. Jokaisessa videossa oli myös katsojalaskuri, joka laski videon latauskerrat.

Omaa kilpailuvideota oli mahdollisesti myös mainostettu ystäville ja tuttaville, jotta videon äänestysprosentti nousisi. Joissain videoissa äänestys- ja katsojamäärät olivat nimittäin suoraan verrannollisia. Joitain videoita oli myös katsottu ja äänestetty poikkeuksellisen paljon.

Voittajavidet

Kilpailun voittivat kolme videota, jotka oli nimetty *Jazz-kaste!!!*, *Jääzz* ja *Benji-hyppy*. Voittajat arvioitiin *Porin Advanced Multimedia Centerin* henkilökunnan toimesta ja valintakriteereinä käytettiin videoiden katsojamääriä ja arvosanoja.

Jazz-kaste!!!-video on kuvattu Kokemäenjoella, missä toinen melojista meloo suihkulähteen alle. Kuvaaja istuu omissa kanoottissaan. Video on merkitty erikoisilla tunnisteilla: *apulanta*, *barco*, *jazz*, *kanootti*, *michaeljackson*, *porinolul*, *sikari*, *viski*. Sitä on katsottu yli 120 kertaa (tutkimuskatsomiset pois suljettuna) ja äänestetty 113 kertaa. Video sai viisi tähteä.



Kuva 2. Jazzkaste!!!-voittajavideo. (Kuva: Anna Haverinen, ruutukaappaus 31.3.2010)

Jääzz-videossa kuvaaja istuu yleisössä ja kuvaa 90 astetta oikealle, missä näkyy kaksi lasta tanssimassa kuulosuojaimet päässään. Video on merkitty tunnisteilla *Jazz*, *Lapsi*, *Puhelin* ja *Tunnelma*. Videota on katsottu yli 50 kertaa (tutkimuskatsomiset pois suljettuna) ja äänestetty kuudesti. Video sai myös viisi tähteä.



Kuva 3. Jääzz-voittajavideo (Kuva: Anna Haverinen, ruutukaappaus 31.3.2010)



Kuva 4. Benji-hyppy -voittaja-video. (Kuva: Anna Haverinen, ruutukaappaus, 31.3.2010)

Kolmannessa videossa nimeltä *Benji-hyppy* on kuvattu benjihyppyä hyppytornista ja videossa kuuluu kuvaajan ääni sanoen *"eli siitä vaan sitte voit lähteä kaatumaan MOOOROOO! WOHOOO! sinne se emäntä paukkas! HAHA!"* Lopun naurahduksessa kuvaaja kääntää kameran itseensä. Video on merkitty tunnisteilla *benji, hyppy, kokemäenjoki* ja *maa*. Videota on katsottu yli 20 kertaa (tutkimuskatsomiset pois suljettuna), äänestetty kolmesti ja se sai neljä tähteä.

"Kohtaaminen" kilpailun teemana

Kilpailun aiheena korostettiin *kohtaamista* festivaaleilla, mutta ilmeisesti tämä ei jäänyt juuri kilpailijoiden mieleen tai tämän käsittäminen oli hyvin subjektiivista. Kilpailukutsun tarkka sanamuoto päättyikin itseasiassa ihan toisin:

"Ikuista kännykälläsi Pori Jazz 2009 -festivaalin hauskin, taiteellisin, kaihomielisin, romanttisin, ohikiitävin, iloisin tai koskettavin kohtaaminen, ja voita lippupaketti ensi vuoden Jazzeille. Videon ei välttämättä tarvitse olla festivaalialueelta tai Jazz-kadulta. Tärkeintä on näyttää Jazz-filmiä."

Kaksi videoista oli nimetty annetun aiheen mukaisesti *Orijazz kohtaaminen*, jossa humoristisesti viitataan miehen ja naisen tanssimiseen Nova Stagen reunan edessä. Mies tanssii videossa humaltuneesti ja yrittää ilmeisesti tehdä vaikutusta naiseen. Toisessa videossa *Encounters x 2* mies soittaa Nova Stagen ilmaislayan yleisön joukossa huuliharppusooloa. Selitetekstinä on "Player meets band/band meets audience".

Kohtaamista tuli esille myös *Me, myself and I* -videossa, jossa on kuvattu kahden henkilön paljaita jalkateriä nurmikolla tanssimassa musiikin tahtiin. Video on nimetty taustalla kuuluvan kappaleen mukaan.

Lisbeth Klustrupin tutkimaan narratiivisuutta ja tarinankerrontaa näkyi myös saxoPHONE-kilpailun videoissa, sillä kahdessa videossa oli selkeästi pyritty kertomaan tarinaa jazz-tunnelmasta editoimalla videoita. Kuvaus on ilmeisesti pysäytetty hetkeksi ja jatkettu kuvausta sopivan kohteen tullessa vastaan, tai useita lyhyitä videoita on yhdistetty joistain matkapuhelimista löytyvällä videoeditointiohjelmalla. *Jazzfilis*-videossa oli pyritty kokoamaan festivaalin keskeisimmät ja olennaisimmat piirteet jazz-kadulta, aina WC-kylttiä myöten. Festivaalien WC-jonothan ovat tunnetusti yleensä pitkiä.

Benji-hyppy -videossa kuvaaja myös käänsi kameran itseensä loppunaurahdukseen, joka viittaa myös tapaan haluta kommunikoida katsojien kanssa näyttämällä kuvaajan omat kasvot. *Äipän täytekakku* -videossa oli käytetty myös mielenkiintoista ensimmäisen persoonan näkökulmaa, jossa näkyy kuvaajan oma käsi leikkaamassa lusikalla mansikkakakun palasta ja nostamassa lusikkaa suuta kohden. Videosta saa vaikutelman, että katsoja syö mansikkakakkaa.

Chillailua -videossa kuvaaja makoilee Mbarin terassin riippumatossa ja kääntää kameraa hitaasti vasemmalle kuvaten vierisessä riippumatossa istuvaa nuorta naista, joka hymyilee kameralle. Varsinaista "kohtaamista" ei videosta juurikaan välity, vaikka kuvaaja onkin kirjottanut tunnisteisiin *kohtaaminen, paikka, rauha ja ruusu*. Videossa ei myöskään ole ruusua, mutta tämä todennäköisesti viittaa videossa näkyvään naiseen.

Kymmenessä videossa oli kuvattu musiikkiesitysten tuomaa tunnelmaa jollain tavalla, vaikka ohjeistuksessa oli kielletty otteet artistien keikoista. Musiikkifestivaalin tyyppisessä ratkaisussa tämä kuitenkin on väistämätöntä, mutta ohjeistuksen takana olivat tekijänoikeudelliset seikat.

Lopuksi

Kisaan osallistui yllättävän vähän osanottajia, vaikka palkinnot olivat hyvät. Saavutettavuus oli tehty mahdollisimman helpoksi, mutta joko festivaalin kohdeyleisö ei toiminut tämänkaltaiseen kisaan tai mobiilivideoiden luominen ei ole vielä niin yleistä. Videoita ei myöskään äänestetty yhtä paljon kuin niitä katsottiin.

Joitain videoita oli selkeästi editoitu ja niissä näkyy myös tarinallinen ajattelutapa. Kisan ohjeenantoa ei kuitenkaan moni ollut lukenut kovin tarkkaan, sillä varsinaisia ”kohtaamisia” videoissa ei näkynyt ja vain kaksi videoista oli ohjeistuksen mukaisia: ”Ori-jazz kohtaaminen” (videossa pariskunta tanssii ja mies selkeästi yrittää tehdä vaikutusta naiseen) sekä ”Encounters x 2” (huuliharppusoolo yleisön joukossa). Sen sijaan oli kiinnitetty huomiota kilpailusivuston viimeiseen lauseeseen eli ”jazz-fiiliksen” välittymiseen. Musiikkiesityksiä ei myöskään ohjeistuksen mukaan saanut kuvata, mutta ne oli ujutettu ovelasti mukaan 360 astetta kiertävällä kuvauksella tai lähinnä pieninä yksityiskohtina.

Käyttäjälähtöistä analyysia mobiilivideoista olisi mahdollista saada O’Hara (et al.) ja Revon (et al.) tapaustutkimusten mukaisesti, jolloin käyttäjät pitävät esimerkiksi päiväkirjaa kokemuksistaan tai heitä haastatellaan projektin jälkeen perusteellisesti. Pori Jazzin tapauksessa videoista olisi ehkä hyötyä tapahtumajärjestäjille, sillä videoiden perusteella voidaan päätellä mitä ihmiset arvostavat ja mihin he kiinnittävät huomiota festivaaleilla. Projektia voisi myös kokeilla esimerkiksi festivaaleilla, joiden pääyleisö on 15–30-vuotiaita. Silloin osallistumisprosentti voisi olla korkeampi.

Kirjallisuus

Klastrup, Lisbeth (2009). Telling & Sharing? Understanding Mobile Stories & the Future of Narratives in *Leonardo Electronic Almanac*, vol 16, nr. 1-2, special issue on DAC2007 - "Social Media: Narrative and Literacy in Digital Culture". Osoitteessa: http://www.leonardo.info/LEA/PerthDAC/LKlastrup_LEA160203.pdf (viitattu 2.3.2010).

O'Hara, Kenton; Mitchell, Slayden April & Vorbau, Alex (2007). Consuming video on mobile devices. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, San Jose, California, USA.

Pori Jazz 2009 in figures. Osoitteessa: [http://www.porijazz.fi/en/news/11-newsfrontpage1/13-pori-jazz-2009-in-figures-\(viitattu 20.1.2010\)](http://www.porijazz.fi/en/news/11-newsfrontpage1/13-pori-jazz-2009-in-figures-(viitattu%201.1.2010)).

Kopomaa, Timo (2000). *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.

Repo, Petteri; Hyvönen, Kaarina; Pantzar, Mika & Timonen, Päivi (2003). *Mobiili video*. Kuluttajatutkimuskeskus, Helsinki. Osoitteessa: <http://www.kuluttajatutkimuskeskus.fi/files/4703/mobilivideo.pdf> (viitattu 5.3.2010).

Repo, Petteri; Hyvönen, Kaarina; Pantzar, Mika & Timonen, Päivi (2004). Users Inventing Ways to Enjoy New Mobile Services – The Case of Watching Mobile Videos. In *Proceedings of the 37th Hawaii International Conference of System Sciences*.

Piritta Poikselkä

LIKKUVAT SOSIAALISEN MEDIAN PALVELUT

Johdanto

Kokemuksien jakaminen eri välineillä ja elämän eri tilanteiden tallentaminen digitaalisesti on nykyihmisille luonnollista. Tapahtumat koetaan usein läheisten ihmisten seurassa, pienessä ryhmässä. Tapahtumasta tallennetut ja jälkepäin yhdessä katseltavat videot ovat vahva tapa välittää tunteita ja yhteenkuuluvuutta. Uuden teknologian omaksumiseen ja käyttöön vaikuttavat vahvasti sosiaaliset tekijät. Tämän artikkelin tavoitteena on kartoittaa käyttäjien mielipiteitä koskien matkapuhelimella kuvatun mobiilivideonjakopalvelun käyttöä. Selvitän, kuinka kiinnostavia ihmisten mielestä sosiaalisen median palvelut ovat jokapäiväisessä käytössä. Olen kerännyt myös tietoa siitä, miten vetovoimaisena ja hyödyllisenä käyttäjät itse näkevät uusien eri palveluiden yhdistämisen, kuten tagien ja paikkakoordinaattien käytön videokuvauksen yhteydessä. Selvitykseni liittyy Porin yliopistokeskuksessa tehtyyn Mobile Social Media -tutkimukseen³⁸ ja siinä pyritään selvittämään sosiaalisen median palveluiden käytettävyyttä, ennen kaikkea mobiilin videokuvauksen käyttötapoja tarkastelemalla. Haluan saada uusia näkökulmia sosiaalisen median palveluiden käytöstä mobiililaitteilla.

Käyttäjien asenteita kartoitettiin kyselylomakkeella. Kyselyyn vastasi 162 henkilöä. Lomakkeella saatiin myös tietoa, miten ja milloin mobiiliteknologiaa käytetään. Kyselyssä pyrittiin kartoittamaan rinnakkain käyttäjäkokemusta sekä mittaamaan ihmisten asenteita teknologiaa kohtaan. Kyselyn vastauksissa tuli esiin

³⁸ Mobile Social Media -tutkimus on Aalto-yliopiston, Turun yliopiston ja Tampereen teknillisen yliopiston porilaisten yksiköiden yhteinen hanke 2008–2010. Osallistuivat Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön tutkimushankkeeseen (ks. tämän kirjan johdanto).

mielenkiintoisia näkökantoja videoiden jakamisesta ja editoimisesta.

Osallistuminen sosiaalisten yhteisöiden toimintaan on yleistymässä myös matkapuhelimen kautta. Mobiililaitteiden käyttö on uusi sosiaalisen verkostoitumisen muoto. Matkapuhelimella on mahdollista käyttää myös sosiaalisia medioita vapaasti milloin vain paikasta riippumatta. Mobiililaitteiden käyttäjäkunta on laaja. Vuorovaikutuskeinojen kehittäminen on erittäin tärkeää. Mobiililaitteet kehitettiin alun perin kommunikoinnin välineiksi, vaikka sisällöntuotantoon perustuvien palvelujen määrä on lisääntynyt huomattavasti. Samalla, kun uudet laitteet tarjoavalle käyttäjälle on tullut mahdollisuudeksi sisällyttää kaikki tarvitsemansa sovellukset yhteen laitteeseen, mobiililaitteiden käytöstä on tullut yhä monimutkaisempaa.

Matkapuhelimet, kännykät ja muut mobiililaitteet tuovat uusia yllättäviäkin käännteitä käyttäjiensä elämään; ne muuttavat monia kaavoja päivittäisessä käyttäytymisessä. Mobiilius, laitteen kanssa liikkuminen, ei ole vain palvelujen ja viihteen kuluttamista, vaan yhtä tärkeää on myös sisältöjen luominen. Mobiiliteknologian avulla on mahdollista saada oikea-aikaista informaatiota, jakaa tietoa nopeasti ja päästä nopeasti ja vaivattomasti itseluotuihin sisältöihin, kuten video- ja kuvatiedostoihin, blogeihin jne. (Lehikoinen et al. 2007.) Sisällön luominen ja jakelu helpottuu ja nopeutuu. Valmis sisältö voidaan jakaa välittömästi toisen käyttäjän kanssa. (Isomursu 2006.) Käyttäjälle tärkeitä kokemuksia voidaan elää uudelleen tallennetun sisällön avulla. Eri sisältöjä voidaan yhdistää kokonaisuuksiksi, joita voimme katsoa läpi yhä uudelleen. Kuvaan tai videoon voidaan vastata omalla kuvalla tai videolla. Käyttäjät luovat näin muistoja itselleen tärkeästä tilanteesta.

Mobiili kuva ja sisältö

Matkapuhelimet ja niiden kamerat ovat muuttaneet paljon ihmisten välistä kommunikaatiota. Videon tallennuksesta ja siirrosta kännykän tai muiden mobiililaitteiden avulla on tullut helpompaa jokapäiväisissä tilanteissa. Mobiililaitteilla tallennettava media ja muut tiedostot ovat saatavilla aina oikeaan aikaan ja ne ovat jaettavissa heti tallennuksen tai kuvaamisen aikana, jonkun mielenkiintoisen tapahtuman yhteydessä tai vähintäänkin lyhyellä aikavälillä sen jälkeen. Videoita voidaan kuvata uudennlaisissa

tilanteissa, ja helppo julkaisu suoraan kamerasta tekee mahdolliseksi jakaa elävää materiaalia vain vähäisellä vaivalla. Video on vahva tapa välittää kokemuksia ja tunteita. Spontaanit tilanteet videokuvauksessa vahvistavat muistoja ja rikastuttavat ihmisten välistä kommunikointia. (Reponen et al. 2007)

Kuvaaminen itsessään on sosiaalinen tapahtuma. Kuvaustilannetta varten ryhmä ihmisiä kokoontuu usein yhteen, ja tilanne jättää ryhmän jäsenille yhteisen muiston. Kuvaustilanteet ja yhteiset kuvaushetket synnyttävät tilanteita, joissa on mahdollista kertoa tarinoita ja muistella kuvissa esiintyviä tapahtumia. Kokemus voidaan jakaa aina uudelleen kuvausryhmän jäsenien kesken. (Koskinen et al. 2001.) *Understanding Videowork* -teoksen tutkimuksessa (Kirk et al. 2007) kuvatuista materiaaleista koottiin yhteen toisistaan eroavia, kiinnostavia video-otoksia, joista rakennettiin systemaattisia koosteita. Ihmiset lisäsivät videoihin otsikkoja kuvaamaan erilaisia kohtia ja paikkoja, joissa videoiden katselija voisi käydä myöhemmin. Videoiden jakaminen tapahtuukin usein tilanteissa, joissa on kyse ihmisten omista asioista. Henkilökohtaisemmat videot jaetaan melko läheisessä yhteisössä.

Kannettavia kännykkäkameroita ja muiden mobiililaitteiden videokameroita voi käyttää moneen tarkoitukseen. Kuvaamiselle on ominaista spontaanisuus; videot on tarkoitettu usein tilapäiseen käyttöön. Yksi syy matkapuhelimen videokameran käyttöön on siinä, että kamera on aina mukana ja sen kameran käyttö on entuudestaan tuttua (Kirk et al. 2007). Kuvaustilanteet ovat spontaaneja ja kuvaaminen matkapuhelimella on mahdollista milloin tahansa. Matkapuhelimella kuvattua materiaalia editoidaan jälkeenpäin harvoin. Muutaman minuutin otoksia ei välttämättä haluta muokata. Muistojen jakaminen toimii sisällön tallennuksen motivaationa. Kuvaajat haluavat kontrolloida tuotetun videon laatua ja ovat tarkkoja minkälaista sisältöä jakavat muiden kanssa. Ihmisten keskeinen tarve on jakaa omia muistojaan muiden kanssa. Jakamisen laajuus vaihtelee käyttäjien ja sisällön mukaan. Kuvattavat tapahtumat koetaan usein ryhmässä, joka koostuu itselle läheisistä ihmisistä. Ryhmä jakaa muistoja keskenään ja kommentoi niitä vastavuoroisesti (Olsson et al. 2008).

Edelleen *Understanding Videowork* -teoksen tutkimuksen (Kirk et al. 2007) mukaan videoiden jakaminen tapahtuu heti kuvauksen jälkeen suoraan henkilöiden kesken puhelimesta toiseen ilman videoiden muokkausta. Jakamisen tarkoitus on lisätä

enemmän tiettyyn hetkeen sidottua yhdessä kokemista. Videot ovat usein muutaman minuutin mittaisia otoksia jostakin sattumanvaraisesta tilanteesta. Kameralla kuvaaminen eroaa matkapuhelimella käytöstä; kameralla kuvataan usein tärkeitä hetkiä, kuten lapsen syntymää ja kehittymistä, hääjuhlia ja niin edelleen. Digitaalisella kameralla kuvattaessa materiaali usein siirretään ensin koneelle muokattavaksi, jonka jälkeen se siirretään internetiin muiden nähtäväksi. Usein myös halutaan varmistaa kuvamateriaalin laatu ennen julkaisua ja jakamista. Matkapuhelimella kuvaaminen on usein vapaamuotoisempaa, tilannesidonnaista, ja videoita katsotaan usein heti tallennuksen jälkeen. Matkapuhelimella kuvaaminen liittyy enemmän sosiaaliseen jakamiseen ja kameralla kuvaaminen taitoon.

Käyttäjätutkimus

Käyttäjätutkimuksen avulla haluttiin kartoittaa, kuinka halukkaita ihmiset ovat käyttämään sellaisia mobiilivideopalveluita, joissa on mahdollista katsoa videoita, ladata niitä verkkopalveluun sekä jakaa kuvia ja videoita muiden kanssa. Kyselylomakkeessa oli useita eri osioita. Vastajille esitettiin useita väittämiä vastausvaihtoehtoineen sekä, muutamia avoimia kysymyksiä. Lisäksi esitettiin mielipideväittämiä, jotka oli arvioitavissa 5-portaisella Likertin asteikolla. Taustatiedoiksi vastajilta kysyttiin ikää, sukupuolta, koulutusta, puhelimen merkkiä ja mallia sekä sen eri ominaisuuksia tai palveluita, joita vastaajat olivat kännykällään käyttäneet. Tutkimusaineisto kerättiin Pori Jazz -festivaalien aikana 2009 sekä verkossa että jazz-kadulla jaettavilla kyselylomakkeilla. Kyselyyn vastasi yhteensä 162 henkilöä, joista 31 henkilöä täytti verkkolomakkeen ja loput 131 henkilöä vastasi kadulla suoritettavaan kyselyyn. Kyselylomake oli avoimena kaksi viikkoa, 8.–24.7.2009. Haastateltavat valittiin satunnaisotantana Pori Jazz -festivaaleilla käyneestä väestöstä. Kyselylomakkeeseen vastaamiseen kului aikaa noin 20 minuuttia.

Kyselyssä ihmisiltä toivottiin vastauksia heidän tietojensa ja käyttökokemuksensa pohjalta. Kyselytutkimuksen 162 henkilöstä 54,8 prosenttia oli naisia ja 45,2 prosenttia miehiä. Vastanneiden ikäjakauma vaihteli peruskoulun ala-asteen koululaisista eläkeikäisiin. Nuorin vastaajista oli 11-vuotias ja vanhin 73-vuotias. Enemmistö vastaajista koostui 21–30-vuotiaista, joista suurin osa oli suorittanut yliopistotutkinnon tai ammattikorkeakoulutut-

kinnon tai opiskeli parhaillaan yliopistossa. Matkapuhelimen merkkiä ja mallia kysyttäessä vastanneiden keskuudessa Nokia oli käytetyin puhelinmerkki ja toiseksi käytetyin puhelinmerkki oli Samsung. Niistä vastaajista, jotka muistivat puhelimensa mallin, noin puolella oli käytössään älypuhelin (verkkoselain ja graafinen käyttöliittymä sekä monipuolinen mukautettava sovel-lusvalikoima). Vastaajien keskuudessa oli myös paljon peruspuhelimien käyttäjiä. Matkapuhelinten kolme suosituinta sovellus-ta olivat kamera, videokamera ja radio. Vastaajista 95,2 prosenttia kertoi käyttävänsä kameraa matkapuhelimellaan. Myös video-kuvaus on paljon käytetty ominaisuus matkapuhelimissa. Jopa 110 vastaajaa (75,9 prosenttia) kuvasi matkapuhelimellaan video-materiaalia. Vähiten käytettyjä ominaisuutta olivat taggaus³⁹ ja RSS-syötteen⁴⁰. Näistä oli kokemusta vain kuudella vastaajalla (4,1 prosenttia, 6 vastaajaa).

Tulokset

Matkapuhelimella juuri kameran ja videokuvauksen käyttö on suosittua, koska videoiden kuvaukselle on ominaista spontaanisuus ja soveltuminen tilapäiseen tarkoitukseen. Matkapuhelimilla voi tuottaa videoita monella eri tavalla. Vastanneista suurin osa (62 prosenttia) oli kokeillut matkapuhelimen internetselainta. Enemmistö internetiä käyttävistä vastaajista (54 vastaajaa) ovat 21–30-vuotiaita. Sukupuolella ei ole olennaista merkitystä internetin käytössä. Ihmiset, jotka eivät halua käyttää internetselainta matkapuhelimella, kokevat sen käytettävyyden huonoksi puhelimen näytön pienuuden vuoksi. Internetpalveluiden kallis hinta on myös yksi syy, miksi niitä ei käytetä.

Kokemukset internetin käytöstä matkapuhelimella olivat melko positiivisia. Haittapuolena mainittiin matkapuhelimen näytön pienikokoisuus, kalleus ja internetin hitaus. Mahdollisuus saavuttaa verkkopalveluja nähtiin tarpeellisena tilanteissa, joissa tietokonetta ei ole saatavilla, esimerkiksi säätietojen, juna- ja bus-siaikataulujen tarkastamisessa sekä sähköpostin lukemisessa. In-

39 Taggaus tarkoittaa kuvaan lisättäviä tekstimuotoisia kuvauksia, jotka ovat usein yhden sanan mittaisia ja minkä tahansa sanojen tai sanan käyttöön on täysi vapaus

40 RSS lyhenne sanoista Really Simple Syndication. Se on joukko syöte-muotoja, joita käytetään säännöllisesti päivittyvän sisällön julkaisussa.

ternetin käyttö matkapuhelimella koettiin hankalaksi, vaikka se tarjoaakin mahdollisuuden verkon käyttöön melkein missä vain.

Sosiaalisen median palvelujen käyttö

Sosiaalisen median palveluissa jaetaan sisältöä muiden samanhenkisten käyttäjien kanssa. Suurin osa näistä palveluista löytyy myös matkapuhelimella toimivana mobiiliversiona. Kyselyyn vastaajista enemmistö käyttää sosiaalisen median palveluita. Palveluista YouTube (76 prosenttia) ja Facebook (70,3 prosenttia) olivat suosituimpia. Enemmistö näiden palveluiden käyttäjistä oli nuoria 21–30-vuotiaita. Vähiten käytettyjä palveluja ovat Habbo Hotel, Flickr ja Second Life. Näissä käyttäjämäärät jäävät vain muutamaa prosenttiin. Vain 15 vastaajaa eli 9,5 prosenttia ei ole koskaan käyttänyt sosiaalisia medioita.

Sosiaalisen median palveluiden käyttöä kysyttäessä ilmeni, että palveluita käytetään vähintään kerran (28,8 prosenttia) tai jopa useita kertoja päivässä (36,5 prosenttia). Sosiaalisen median palvelut koettiin hyödyllisinä ja tarpeellisina, mutta niiden luotettavuus kuitenkin arvelutti. Kun yhteisöllisissä palveluissa kenellä tahansa on mahdollisuus julkaista omia tuotantojaan, ovat yksityisyyden vaatimukset tärkeitä. Kuka tahansa voi päästä muokkaamaan, muuttelemaan ja levittämään edelleen verkossa kaikille julkista materiaalia. Tämä luultavasti vaikuttaa myös mielikuvaan sosiaalisten medioiden epäluotettavuudesta. Multisilta (2007) kirjoittaa kontrollivastuun sosiaalisten verkkopalvelujen sisällöstä siirtyvän yhä enemmän käyttäjille. Tällöin tiedon oikeellisuuden arvioiminen, asioiden välisten suhteiden hahmottaminen ja asioiden taustatietojen etsiminen jää sisällön kuluttajalle. Tutkimus osoittaa, että toimiminen sosiaalisissa yhteisöissä on leviämässä ja ihmiset haluavat kutsua ystäviä mukaan helpottaakseen päivittäistä kommunikaatiota ja jakaakseen käyttäjäkokemuksia.

Sosiaalisen median palveluiden käyttö on suuressa suosiossa, ja kyselyn tulosten perusteella niitä käytetään myös jonkin verran mobiilisti (35,2 prosenttia). Palveluita käytetään matkapuhelimella kuitenkin harvakseltaan. Yksi sosiaalisten medioiden mobiilikäyttöön vaikuttava tekijä on, että niitä on mahdollista käyttää matkapuhelimella milloin vain paikasta riippumatta. Matkapuhelmien avulla on kehittynyt uusia tapoja esimerkiksi pitää yhteyksiä ystäviin ja sukulaisiin. Kyselytutkimuksen tulosta

voidaan verrata Kopomaan (2000) tutkimukseen kännykkäyhteiskunnan synnystä. Hän kirjoittaa kännykän olevan virtuaalinen *agora*, kohtaauspaikka, elämispeli tai älylaite tiedonkäsittelyyn ja -hallintaan. Matkapuhelin nivoutuu osaksi uudenlaista elämäntapaa ja myös elämäntapa muotoutuu välineen myötä. Yhteisölliset palvelut muodostuvat jokapäiväiseksi kohtaamispaikaksi ja matkapuhelimen avulla ihmisten välinen yhteydenpito on monipuolista.

Taustatekijöitä, jotka vaikuttavat erilaisten sovelluksien koekuiluun matkapuhelimella, kartoitettiin useilla kysymyksillä. Ne henkilöt, jotka käyttävät paljon sosiaalisen median palveluja, kokevat ne käytettävyydeltään sopiviksi. Myös satunnaiset käyttäjät kokevat niiden käytettävyyden tarkoituksenmukaisiksi. Positiiviseen vaikutelmaan käytettävyydestä vaikuttaa vastaajien oma käyttökokemus palveluiden käytöstä matkapuhelimella, matkapuhelimen malli ja internetyhteyden toimivuus. Matkapuhelimen koko ja sen useat toiminnot ovat osa käyttäjäkokemusta. Hyvän käytettävyyden kokemiseen vaikuttavat monet tekijät, jotka vaikuttavat myös tässä vastaajien mielipiteisiin. Yksi tekijä on oppiminen, joko kokemusten kautta tai tietoisesti opiskelemalla. Oppimista tapahtuu myös sosiaalisen median palveluiden käytössä. Palveluiden käyttö matkapuhelimella on kyselyn vastaajien mukaan helposti opittavissa ja palveluja on matkapuhelimella helppoa ja yksinkertaista käyttää. Palveluiden tehokas käyttö on kuitenkin usein riippuvainen mobiililaitteen ohjelmistosta ja verkkoyhteyden nopeudesta. Kyselyyn vastaajat eivät kokeneet sosiaalisen median palveluiden käyttöä matkapuhelimella vielä yhtä tehokkaaksi kuin tietokoneella. Matkapuhelimella sovelluksen käytettävyys ja tarkoituksenmukaisuus vaihtelee eri konteksteissa. Käyttäjien mobiililaitteiden ominaisuuksien monipuolistuessa myös käyttökokemukset muuttuvat positiivisimmiksi. Käyttäessään mobiililla selaimella sosiaalisen median palveluita tuloksiin vaikuttavat vastaajan omat tarpeet sekä sosiaalisen median käytettävyys. Myös yksilölliset erot kuten sukupuoli, ikä, koulutus ja kokemus yhteisöistä vaikuttavat siihen, kuinka käyttäjät kokevat käyttöliittymän omassa käytössään.

Mobiilipalveluiden käyttäjien määrä on kasvamassa. Kiinteässä verkossa sosiaalisen median palveluiden käyttö on saavuttanut suuren suosion, kun taas langattomien, mobiilien palvelujen käyttäjäkunta on vielä pieni. Mobiililaitteet tulevat helpottamaan sisällön luomisessa ja jakelussa nopeudellaan ja mahdollisuudellaan

la jakaa sisältöä välittömästi. Myös tekniikan kehittyminen sosiaalisesti avoimempaan ja yhteisöllisyyttä korostavaan suuntaan on luonut uudenlaisia odotuksia käyttäjien keskuudessa. (Multisilta et al. 2007.) Ihmiset voivat liittyä erilaisiin yhteisöihin täytäkseen tarpeitaan. Näiden sosiaalisen median yhteisöiden välityksellä voidaan muun muassa solmia uusia ystävyysuhteita, keskustella uusista kiinnostuksen kohteista, väitellä poliittisista näkökannoista, saada tietoa ja jakaa tietoisuutta, vastaanottaa empatiaa samankaltaisilta ihmisiltä ja saada tukea ongelmien käsitteilyyn. (Preece 2006.)

Taggaus

Kyselyssä tutkittiin vastaajien kiinnostusta tagien lisäämiseen omiin tiedostoihinsa (ks. myös Antti Koiviston artikkeli). Vastajaista lähes puolet (49 prosenttia) on lisännyt tageja esimerkiksi kuviin, videoihin tai blogeihin. Taggaus toimii sisällön hallinnan tukena ja näin sisällön haku ja selaus helpottuu. Tagit ovat työkaluja, joilla voidaan jakaa, etsiä ja jäljittää tietoja. Kuvien sisältöä voidaan selittää avainsanojen avulla, esimerkiksi merkitsemällä kuvassa esiintyvät henkilöt tai kuvauspaikka. Kuvien tallennus ja jakaminen on sosiaalinen tilanne ja avainsanoja voidaan käyttää tässä tilanteen täydentämiseen. Sosiaaliset tilanteet ovat usein ensisijaisena motiivina tagisanojen käytölle.

Ames ja Naaman (2007) ovat tutkimuksessaan selvittäneet käyttäjien motivaatioita tagisanojen käytölle. Tageja käytetään helpottamaan esimerkiksi sisällön hakua. Tagisanat helpottavat myöhemmin jaettavaksi tarkoitettujen kuvien haussa sekä näiden järjestyksessä. Kuvien sisältöä voidaan selittää avainsanojen avulla, esimerkiksi merkitsemällä kuvassa esiintyvät henkilöt tai kuvauspaikka. Vaikka valokuva-albumeihin on kautta aikojen kommentoitu kuvien sisältöä, niin Ames ja Naaman (2007) eivät kuitenkaan näe tätä ensisijaisena tagien käytön motivaationa. Digitaaliset kuvat ovat avainsanojen avulla helposti muiden löydettävissä. Näin kuvien tallennuksesta ja jakamisesta tulee myös sosiaalinen tilanne. Tagien avulla voidaan vaihtaa tietoja ystävien kesken vastaamalla kuvalla otettuun kuvaan ja käyttämällä avainsanoja tilanteen täydentämiseen. Tilanteesta tulee eräänlainen jaettu sosiaalinen kokemus. Sosiaaliset tilanteet ovat usein ensisijaisena motiivina tagisanojen käytössä.

Skenaariot

Kyselylomake sisälsi kolme käyttötarinaa eli skenaariota, jotka oli muotoiltu kuvaamaan todellisia käyttötilanteita. Skenaarioissa kuvattiin henkilöitä, ympäristöä ja tapahtumia, jotka liittyivät matkapuhelimella kuvaamiseen, taggaukseen, sisällön jakamiseen, sosiaalisen median palveluiden käyttöön matkapuhelimella sekä videoiden koostamiseen. Näitä käyttötarinoita käytettiin lisäämään vastaajan ymmärrystä. Internetin kyselylomakkeessa skenaariot oli havainnollistettu myös kuvin.

Ensimmäinen käyttötarina oli kuvaus videokuvan tallentamisesta matkapuhelimella Porin Jazz-festivaaleilla. Skenaariossa kuvattiin tallenteen lähetystä videopalveluun, tagien lisäämistä otokseen, kuvauspaikan paikkakoordinaattien automaattista lisäystä sekä tallenteen linkitystä Facebookiin. Toinen skenaario käsitteli sosiaalisen median palveluiden käyttöä matkapuhelimella: Matkapuhelimen avulla on mahdollista tarkistaa ystävien kuulumiset, katsella ja kommentoida kuvia sekä videoita ja samalla päivittää käyttäjäprofiilia paikasta riippumatta. Viimeisessä käyttötarinassa kuvattiin videonjakopalvelua, jossa voi editoida videoita ja ”liimata” ne yhdeksi kokonaisuudeksi. Videot on mahdollista hakea palvelun tietokannasta tagien avulla. Käyttäjät voivat muodostaa kokemuksistaan kollektiivisen tarinan, jota kaikki ystävät voivat jälkepäin katsella.

Käyttötarinoita koskeneista kommenteista selvisi, että vastaajat näkivät videokuvan tallentaminen ja metatiedon lisäämisen otokseen kuvatussa tilanteessa tarkoituksenmukaisena. Video on vahva tapa välittää kokemuksia ja tunteita, mutta käyttäjien mielenkiinto videokuvausta kohtaan juuri festivaalien aikana on vähäinen. Tämän kaltainen jazz-tapahtuma halutaan kokea yhdessä ystävien kesken ilman jatkuvaa ja mahdollisesti häiritsevää matkapuhelimen käyttöä. Videokuvaus matkapuhelimella ei ole vielä niin yleistä kuin valokuvien otto. Toisaalta palveluiden käyttö nähdään luonnollisena, mutta ilman konkreettista käyttökokemusta niiden käytöstä ei osata sanoa todellista mielipidettä. Tulevaisuudessa kuvatus videojakamisen kaltaiset palvelut tulevat helpottamaan kokemusten jakamista ja näin ehkä vahvistamaan ihmisten sosiaalisia suhteita.

Kyselyn vastaajat kokivat ensimmäisessä skenaariossa hyödyllisimmiksi asioiksi videon helpon ja nopean lähetyksen videopalveluun. Matkapuhelimen toimivuus on tärkeää, sillä muuten

videon lähetys voidaan kokea liian työläänä. Mobiililaitteessa on oltava riittävä ohjelmisto sekä tarpeeksi nopea verkkoyhteys. Tutkimuksen mukaan suurin osa vastaajista oli valmiita käyttämään videopalveluita, jos niiden käyttö on helppoa ja vaivatonta. Festivaalien aikaan kuvaamisessa koettiin hyödylliseksi juuri kokemuksen jakaminen ystävien kanssa. Ihmiset kokivat voivansa jakaa kokemuksiaan festivaaleilta ja jälkeensä muistella niitä muiden kanssa.

Vaikka kuvattua materiaalia ollaan valmiita jakamaan muiden kanssa, sitä ei kuitenkaan mielellään tehdä festivaaleilla konsertin aikana. Videoiden lataaminen verkkoon koettiin tarpeettomana, ja vastaajat näkevät mahdolliseksi ladata otoksensa myöhemmin palveluun. Festivaaleista halutaan nauttia ilman jatkuvaa ”näpertelyä” matkapuhelimella. Palveluita ollaan valmiita käyttämään, jos se on vaivatonta. Tagien ja paikkakoordinaattien automaattinen lisäys videotallenteeseen koetaan tarpeettomana samoin myös videon levittäminen Facebookissa. Tämä johtuu osittain siitä, että festivaalien aikana ei haluta tuhlaa aikaa tähän. Festivaaleista nauttiminen ei saa pirstaloitua. Näitä videopalvelun ominaisuuksia ei siis nähdä hyödyllisenä vaan ne koetaan tässä tilanteessa enemmän rasitteena. Aikaa ei haluta myöskään tuhlaa jatkuvaan kommenttien tarkastamiseen.

Vastaajat kokivat sosiaalisen median palveluiden käytön matkapuhelimella hyödylliseksi silloin, kun ei ole muuta mahdollisuutta tietokoneen käyttöön. Matkapuhelimen avulla voidaan tarkistaa ystävien kuulumiset sekä pitää yhteyttä omaan sosiaaliseen yhteisöön. Tärkeänä nähdään riippumattomuus paikasta. Sosiaalisten suhteiden ylläpito koetaan tärkeäksi samoin kuin tilaviestien helppo päivitys ja yhteydenpito ystäviin. Kyselyn mukaan nuoret alle 30-vuotiaat kokivat sosiaalisen median palvelut hyödyllisimpänä. Voidaan siis olettaa, että nuoret ovat aktiivisimpia sosiaalisen median palveluiden käyttäjiä. Kovin luotettavia johtopäätöksiä tämän aineiston pohjalta ei voida tehdä koskien eri ikäryhmiä, koska enemmistö vastaajista oli 21–30-vuotiaita.

Mobiililaitteella onnistuu ketterästi juuri videoiden välitys lähettäjän ja vastaanottajan ollessa eri paikoissa. Näin käyttäjät voivat jakaa liikkeellä ollessaan tietyn tunteen tai tilanteen välittömästi sen tapahduttua. Toisaalta vastaajat näkevät turhauttavana ja tarpeettomana jatkuvan kommunikoinnin sosiaalisten medioiden kautta. Sosiaalisen median palveluita ei niinkään kaivata silloin, kun ollaan poissa tietokoneen äärestä. Mobiililaitteel-

la näiden palveluiden käyttö koetaan kömpelöksi. Älypuhelimia käytetään yhtenä sosiaalisen verkostoitumisen muotona, ja sen vuoksi käyttöliittymistä on tärkeää kehittää erityisen helppokäyttöisiä.

Vastaajat kokivat hyödylliseksi ja kiinnostavaksi videonjakopalvelun, jossa on mahdollista editoida videoita ja liimata ne yhdeksi kokonaisuudeksi. Mielenkiintoisena nähtiin juuri kollektiivisen tarinan rakentaminen ja kokemusten jakaminen ystävien kesken. Hyödylliseksi ominaisuudeksi koettiin sopivien tallenteiden haku tagien avulla ja näin eri videoiden liimaaminen yhdeksi kokonaisuudeksi. Palvelussa on mahdollista luoda yhteinen kokemus sekä kokea muistot yhdessä yhä uudestaan. Tämän kaltaisessa palvelussa käyttäjiä jäävät kuitenkin askarruttamaan tekijänoikeuksiin liittyvät kysymykset. Tarpeettomaksi miellettiin myös konserttikokemusten taltioiminen. Elämys halutaan kokea ainutlaatuisena ilman jatkuvaa tekemistä ja ”näpertelyä” matkapuhelimella. Tämä tulos on nähtävissä myös ensimmäisessä skenaariossa. Reponen Huuskonen ja Mihalic (2007) ovat tehneet myös huomion, jossa digitaalisesti nauhoitetusta materiaalista on tullut riskialttiimpaa helpon julkaisun vuoksi. Kamera matkapuhelimen mukana on läsnä lähes kaikissa tilanteissa, ja yksityisyydensuoja on suuri huolenaihe. Digitaalista sisältöä voidaan julkaista matkapuhelimella lähes välittömästi jopa liikkeellä ollessa. Ihmiset eivät juuri kiinnitä huomiota esimerkiksi tekijänoikeussäädöksiin julkaistessaan materiaalia.

Keskustelua

Matkapuhelinmalleja on runsaasti tarjolla, ja jokaisessa niistä on omat tekniset rajoituksensa. Mobiililaitteiden käyttäjäkunta on erittäin laaja. Laitteita käytetään yhtenä sosiaalisen verkostoitumisen tapana. Mobiililaitteelta toivotaan ominaisuuksia, joka vastaa käyttäjien tarpeita ja ne soveltuvat mitä erilaisimpiin tehtäviin. Esiin nousee vaatimus käytettävyydestä ja käyttöliittymien helppokäyttöisyydestä. Käytettävyyden tuntuun vaikuttavat myös yksilölliset erot, kuten sukupuoli, ikä, koulutus ja omat kokemukset yhteisöllisistä palveluista. Matkapuhelimen keveys ja pieni koko korvaavat digitaalisen kameran käytön. Ne sisältävät samalla ominaisuuden sosiaaliseen kommunikointiin ja tilannesidonnaiseen tiedonjakamiseen. Sisältöä tuotetaan yhteisöihin ja sisällönjakopalveluihin elämysten, kokemusten ja tunteiden

kautta. Mobiilius tuo tähän uusia näkökantoja. Se muuttaa monia kaavoja päivittäisessä käyttäytymisessä. Älypuhelimet haastavat kommunikoinnin vakiintunutta kaavaa. Videosta on tullut vahva tapa välittää tunteita ja kokemuksia. Ihmisten sosiaaliset siteet vahvistuvat kokemusten ja muistojen jakamisen myötä. Kuvaminen on näin jo itsessään sosiaalinen tapahtuma.

Videoiden välitys onnistuu ketterästi lähettäjän ja vastaanottajan sijainnista riippumatta. Tietty tunne ja tilanne on helppo tallentaa välittömästi sen tapahtuessa. Näin omien kokemusten jakaminen koetaan hyödylliseksi. Jälkeenpäin on mahdollista palauttaa mieleen itselle tärkeitä tapahtumia. Kyselyn luotettavuutta voidaan pohtia myös käyttötarinoiden osalta. Käyttöympäristönä oli musiikkifestivaalit, ja vastaajat kertoivat mielipiteitään tämän pohjalta eivätkä niinkään mobiililaitteen jokapäiväisen käytön kannalta. On kyseenalaista esittää ensimmäisen käyttötarinan pohjalta esimerkiksi, että käyttäjien jazz-konsertin aikana turhaksi kokema taggaus ja paikkakoordinaatit koettaisiin jokaisessa tilanteessa turhaksi. Voidaan olettaa, että festivaalien aikana ei haluta tuhlaata aikaa ylimääräiseen ”näpertelyyn” matkapuhelimella. Tämän perusteella ei voida kuitenkaan yleistää, ettei taggausta ja paikkakoordinaatteja pidettäisi videonjakopalvelussa hyödyllisinä ominaisuuksina.

Kyselyn vastausten pohjalta voidaan olettaa, että videopalvelun käyttö rajoittuu eniten videon tallennukseen ja välittömään kokemuksen jakamiseen. Tapahtumat koetaan usein ryhmässä, joka koostuu itselle läheisistä ihmisistä. Videoon kommenttien lisääminen, taggaus ja materiaalin editointi ovat vaiheita, jotka suoritetaan mieluiten vasta jälkikäteen. Oma tuotettua sisältöä ollaan valmiita jakamaan ystävien kesken, mutta ongelmaksi muodostuu, kuinka paljon käyttäjät ovat heti valmiita ponnistelemaan tuottaakseen otoksistaan metatiedoin varusteltuja muistojen kokonaisuuksia. Juuri video-otoksien editointi tuntuu olevan liian suuri askel käyttäjille. Editoinnin pitäisi olla käyttäjälleen helppoa ja vaivatonta, jotta siihen oltaisiin valmiita kuluttamaan aikaa. Omien muistojen ja kokemusten jakaminen on osa ihmisten arkipäiväistä käyttäytymistä. Kokemukset tullaan yhä enemmässä määrin tallentamaan digitaaliseen muotoon ja jakamaan ne oman yhteisön kesken. Vaikka vielä osa ihmisistä vieroksuu tätä jakamisen muotoa ja uusia sovelluksia, joita kehitellään helpottamaan jatkuvaa kommunikointia, näen tässä lupaavan palvelun omien kokemusten jakamiseen ja hallintaan. Tässä konseptissa

tärkeimmäksi ominaisuudeksi muodostuu juuri sen tarkoituksellisuus mobiililaitteisiin. Tulevaisuudessa sisällön luominen, hallinta ja jakaminen toteutetaan mobiileilla alustoilla. Matkapuhelimet helpottavat muistojen tallennusta yhdessä muun metadatan kanssa. Kokemusten jakaminen onnistuu missä tahansa ja milloin tahansa.

Kirjallisuus

Ames, Morgan & Naaman, Mor (2007). Why We Tag: Motivations for Annotation in Mobile and Online Media. Julkaisussa *SIGHI conference on Human factors in computing systems*. New York, USA: AMC.

Isomursu, Piritta (2006). Henkilökohtaisen sisällön elinkaari mobiilituotteen suunnittelussa. Teoksessa *Innovaatioiden kotiutuminen*. Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2006. Toim. Repo, Petteri; Koskinen, Ilmari ja Grönman, Hanna. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus.

Kirk, David; Sellen, Abigail; Harper, Richard & Wood, Ken (2007). *Understanding Videowork*. April 2007. San Jose, California, USA: AMC.

Kopomaa, Timo (2000). *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.

Koskinen, Ilpo; Kurvinen, Eero & Lehtonen, Turo-Kimmo (2001). *Mobiili kuva*. Helsinki: Edita Oyj/IT Press.

Lehikoinen, Juha; Aaltonen, Antti; Huuskonen, Pertti & Salminen, Ilkka (2007). *Personal Content Experience – Managing Digital Life in the Mobile Age*. The Atrium, West Sussex, England: John Wiley & Sons Ltd.

Multisilta, Jari (2007). Web 2.0: Sosiaalisen median yhteisölliset sovellukset. Teoksessa *Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta*. Toim. Multisilta, Jari, Seppä, Anita & Suominen, Jaakko. Pori: Turun yliopisto.

Multisilta, Jari; Seppä, Anita & Suominen, Jaakko (2007). Uudet teknologiasovellukset uudenlaisten yhteisöjen perustajana- vai toisinpäin? Teoksessa *Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja*

visuaalisuudesta. Toim. Multisilta, Jari; Seppä, Anita ja Suominen, Jaakko. Pori: Turun yliopisto.

Olsson, Thomas; Soronen, Hannu & Väänänen-Vainio-Mattila, Kaisa (2008). User Needs and Design Guidelines for Mobile Services for Sharing Digital Life Memories. Julkaisussa *10th international conference on Human computer interaction with mobile devices and services* (Amsterdam, The Netherlands). New York, USA: AMC.

Preece, Jenny (2006). *Online Communities – Designing Usability, Supporting Sociability*. USA: John Wiley & Sons Inc.

Reponen, Erika; Huuskonen, Pertti & Mihalic, Kristijan (2007). Primary and secondary context in mobile video communication. *Nokia Research Center. Vol. 4551/2007*, August 23 2007. Berlin/Heidelberg: Springer.

Reponen, Erika; Lehtikoinen, Jaakko & Impiö, Jussi (2007). Mobile Phone Video Camera in Social Context. *Nokia Research Center. Vol. 12*, Issue 4. April 2008. , London: AMC Press.

Kirjoittajat

Anna Haverinen on tohtoriopiskelija Turun yliopisto kulttuuri-tuotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman digitaalisen kulttuurin oppiaineessa. Hän tekee väitöskirjaansa kuolema-rituaalien digitalisaatiosta virtuaalisissa ympäristöissä.

Riikka Kiljunen toimi projektitutkijana Mobile Social Media -tutkimushankkeessa 2008-2009 Taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median osastolla. Hän on Aalto Yliopiston taiteen maisterin opiskelija, Porin taiteen ja median laitoksella.

Antti Koivisto toimii Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön tutkijana. Hän teki diplomityönsä Mobile Social Media -tutkimushankkeeseen. Tällä hetkellä Antti Koivisto suorittaa jatko-opintoja ja tutkii käyttäjiä fyysisen tilan sensoreina.

Jari Multisilta on Tampereen teknillisen yliopiston (TTY) Porin yksikön multimedian professori. Multisilta on myös Lapin yliopiston tietotekniikan dosentti. Jari Multisilta johtaa TTY:n Porin yksikössä Advanced Multimedia Center -laboratoriota. Tällä hetkellä hän tutkii multimedian ja sosiaalisen median sovelluksia langattomissa päätelaitteissa mm. uusien opiskelu- ja työskentelytapojen näkökulmasta.

Saija Mustaniemi toimi projektitutkijana Mobile Social Media -tutkimushankkeessa 2008-2009 Taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median osastolle. Hän on Aalto-yliopiston taiteen maisterin opiskelija, Porin taiteen ja median laitoksella. Vuonna 2010 Mustaniemi on Satakunnan Ammattikorkeakoulun sosio-kulttuurisen Sata Lämmintä Sydäntä - hankkeen projektikoordinaattori.

Marjo Mäenpää mediatuotannon professori on Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulun Porin taiteen ja median laitoksella. Hänen opetusalaansa on mediatuotanto ja mediatutkimus. Tutkimusalueet ja kiinnostuksen kohteet koskevat digitaalisen median sisällöntuotannon ja kerronnan rakenteita, saavutettavien digitaalisten palveluiden sekä immateriaalisen tuotannon prosessien kehittämistä.

Arttu Perttula toimii Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön tutkijana ja Mobile Social Media -hankkeen projektipäällikkönä. Perttula tekee väitöskirjaa TTY:n Porin yksikössä mobiiliin sosiaalisen mediaan liittyen.

Pirita Poikselkä toimi projektitutkijana Mobile Social Media -tutkimushankkeessa 2008-2009 Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikössä. Hän on valmistunut tietotekniikan diplomi-insinööriksi TTY:n Porin yksiköstä.

Jaakko Suominen työskentelee digitaalisen kulttuurin professorina Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmassa (humanistinen tiedekunta, historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos). Suominen on myös Jyväskylän yliopiston digitaalisen kulttuurin, erityisesti teknologian kulttuurihistorian dosentti. Suominen on erikoistunut informaatio- ja mediateknologioiden kulttuurihistorian tutkimukseen.

Marko Suominen toimii Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön tutkijana. Suominen on toteuttanut Mobile Social Media -hankkeen MoViE-palvelun.

Sari Östman on digitaalisen kulttuurin tohtorikoulutettava, jonka väitöskirja käsittelee internet-elämäjulkaisemista. Hän työskenteli MSM-projektissa tutkijana lokakuusta 2008 toukokuuhun 2009.

YHDESSÄ JA LIIKKEELLÄ

Mobiili sosiaalinen media

Sosiaalinen media viittaa verkkopalveluihin, joiden toiminta perustuu käyttäjien ja käyttäjäyhteisöjen aktiiviseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Matkapuhelimien kautta sosiaalinen media on liikkeellä ja pitää käyttäjät yhdessä ajasta ja paikasta riippumatta.

Sosiaalisen median vetovoima perustuu siihen, että ihmiset jakavat tietoa, kuvia, videoita ja ääntä sekä kommentoivat ja jatkavat viestiketjuja.

Yhdessä ja liikkeellä -kirja tarkastelee sosiaalisen median uusinta ilmiötä, videoiden jakamista kännykkäpalvelun kautta. Mobiilit videot voivat kertoa jaetuista elämyksistä, konserteista, benji-hypyistä tai jazz-festivaalin vessajonosta. Liikkuva kuva kertoo usein enemmän kuin useampi valokuva, ja monen käyttäjän videokuva samasta tapahtumasta voi jo kertoa monipolvisen tarinan.

Yhdessä ja liikkeellä esittelee Mobile Social Media -tutkimushankkeen tuloksia. Tavoitteena on ollut tutkia, millaiset tekijät tukevat mobiiliin sosiaalisen median käyttöä ja miten sosiaalista mediaa hyödynnetään matkapuhelimilla, miten sosiaalisen median yhteisö voi muodostaa kännykkävideoista yhteisen tarinan, millaisia teknologisia haasteita mobiiliin sosiaalisen median käytölle on. Tutkimushanke on CAT - Culture Art and Technology -verkoston yhteistyötä. Verkostoon kuuluvat Aalto-yliopiston, Tampereen teknillisen yliopiston ja Turun yliopiston Porin yksiköt.

Kirjastoluokka 61.73
ISBN 978-951-29-4293-0

Kansi: Anna Bergman

