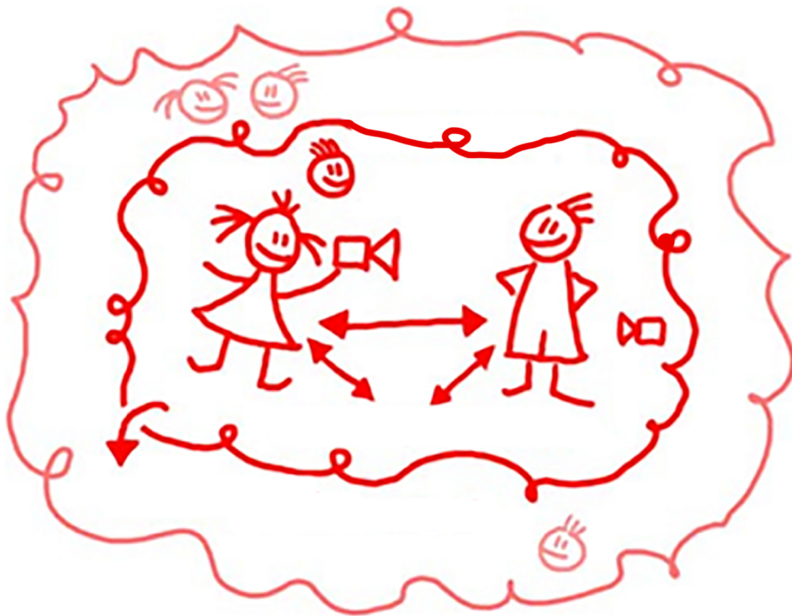


**Erika Reponen**

# **obiilivideokommunikaatio**

**2005-2010**



Acta electronica Universitatis Lapponiensis 279

**Erika Reponen**

# **Mobiilivideokommunikaatio 2005-2010**

Akateeminen väitöskirja, jota esitetään julkisesti tarkastettavaksi  
Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan luvalla etäyhteyksin,  
videoneuvottelun välityksellä  
kesäkuun kuudentena päivänä 2020 kello 12



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND

Lapin yliopisto  
Taiteiden tiedekunta

**Väitöskirjan ohjaajat:**

Professori Mauri Ylä-Kotola  
Emerita professori Kaarina Määttä

**Väitöskirjan esitarkastajat:**

Professori Aki-Mauri Huhtinen  
Professori Juha Suoranta

**Vastaväittäjä:**

Professori Aki-Mauri Huhtinen



**Taitto ja kannet:** Erika Reponen

Acta electronica Universitatis Lapponiensis 279

ISBN 978-952-337-210-8

ISSN 1796-6310

Elektronisen väitöskirjan pysyvä osoite:

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-210-8>

Omistettu Mayalle

# Summary

Erika Reponen

Mobile Video Communication 2005-2010

Rovaniemi: University of Lapland 2020, 166 pages.

Acta electronica Universitatis Lapponiensis 279

ISBN 978-952-337-210-8

ISSN 1796-6310

Mobile video communication, even in real time, became possible in 2005 enabled by video capabilities and internet connections of mobile phones. This dissertation describes the development of mobile video communication between 2005-2010. The main theme and inspiration of my research is that it is possible for anyone with a mobile phone to record and share a webcast without external censorship. This can even happen in real time and so that anyone can see the video when it happens. This completely new type of communication brings with it opportunities and challenges. I examine this phenomenon.

In my research, I aim to bring understanding and tools to help deal with this phenomenon in which the production of media content is transferred from large companies to individuals as well. The possibilities for communication and content creation expand considerably because video cameras are now present and accepted almost always and everywhere.

The main research question of my qualitative research is: “How has mobile video communication developed between 2005-2010?”. I will look at this question through four sub-studies. In them, I address the emergence of mobile video communication (I), motivations and attitudes toward mobile video communication (II), as well as mobile live video practices (III) and content (IV). I also use concept analysis: I discuss the terms mobile, video, and

communication and their polysemias, individually and together, to build a theoretical foundation for my research and broad understanding of the topic. The studies have been carried out as a literature study, two user studies (field study and an experiment) and content analysis. I have utilised also findings of media-archaeology.

In my research, I present a model of primary and secondary context in which the camera, and in particular the publishing, act as an enabler between the two. I also made a definition for mobile video communication: in addition to video, I included audio as well as text as an important element of it. According to the research results, motivations for recording mobile video include storing for own use and sharing the videos with others. It is common that people get used to presence of camera and filming within a month, and after that starting to take filming neutrally. I consider that video getting mundane increases the threat of privacy loss that mobile video communication brings with it. While mobile video enables publicity and fame, it also affects privacy and security by bringing situations to the attention of several new eyes. Also the concepts of truth and reality are closely related to this. Realtime mobile video in particular often provides a realistic picture of events, but it is also possible to be edited to some extent. I propose that increase in the number of cameras increases the truthfulness of the video. During the research period, big part of the live videos were tests and demos, due to the novelty of the technology. Still, it was clear that mobile video communication could be used for both entertainment and utility purposes, ranging from jokes, interviews and sharing experiences to citizen journalism and security. The presence of a video camera affects the situation until people get completely used to it.

Alongside the old familiar filming subjects, new themes such as sudden events, notes, and tours have emerged with mobile video. I present the special characteristics of mobile video communication, which I define with the help of the research results of the sub-studies and the triangle of mobile video communication, as well as other background research. First person point of view is very typical characteristics of mobile video communication and I

conclude based on the research results that its importance will increase even more with the proliferation of wearable cameras such as head-up displays. According to the research results, video viewers consider commenting and narration an important part of mobile video. Internal coordination speech in the video recording situation is also common. Based on my research, considerable difference between live video and video that is shared later is that live video often shares context while recorded video shares content. The live video tends to be unpredictable and its quality requirements remain lighter compared to on demand video, which is often edited and planned.

As my main research result, I present how mobile video communication expands context from primary to a secondary one.

My research provides tools to understand and address the change brought by mobile video communication for both the individuals and society. My work can be utilised for example in product development and education. The model of primary and secondary context can be used to describe situations where the recording and sharing technology is present. Interesting topics for further research can be found in future communication in general and, for example, relationship of editing, augmented reality and drones to it.

# Tiivistelmä

Erika Reponen

Mobiilivideokommunikaatio 2005-2010

Rovaniemi: Lapin yliopisto 2020, 166 s.

Acta electronica Universitatis Lapponiensis 279

ISBN 978-952-337-210-8

ISSN 1796-6310

Mobiilivideokommunikaatio, jopa reaaliaikaisena, mahdollistui vuonna 2005 matkapuhelinten video-ominaisuuksien ja internetyhteyksien myötä. Tämä väitöskirja kuvaa mobiilivideokommunikaation kehittymistä vuosien 2005-2010 välillä. Tutkimukseni kantavana teemana ja innoittajana on se, että kenen tahansa, jolla on käytettävissään matkapuhelin, on mahdollista kuvata ja jakaa nettivideota, webcastia, ilman ulkopuolista sensuuria. Tämä voi tapahtua jopa reaaliajassa, ja niin, että kuka vain voi halutessaan nähdä lähetyksen suorana. Tämä aivan uudentyypinen kommunikaatiomuoto tuo mukanaan mahdollisuuksia ja haasteita. Tarkastelen tätä ilmiötä ja sen problematiikkaa.

Tutkimuksellani pyrin tuomaan ymmärrystä ja työkaluja, jotka auttavat käsittelemään ilmiötä, jossa mediasisällön tuottaminen siirtyy suurilta yhtiöiltä laajasti myös yksityisille henkilöille. Kommunikaatio- ja sisällöntuotantomahdollisuudet laajenevat huomattavasti, kun videokamerat ovat läsnä ja hyväksytyjä lähes aina ja kaikkialla.

Laadullisen tutkimukseni päätutkimuskysymys on: “Miten mobiilivideokommunikaatio on kehittynyt 2005-2010”. Tarkastelen tätä kysymystä neljän osatutkimuksen avulla. Niissä käsitelen mobiilivideokommunikaation syntykontekstia (I), motivaatioita ja asenteita mobiilivideokommunikaatiota kohtaan (II) sekä mobiilin livevideon käytäntöjä (III) ja sisältöjä (IV).



Hyödynnän myös käsiteanalyysia: käsittelen termit mobiili, video ja kommunikaatio ja niiden polysemiat, erikseen ja yhdessä, rakentaakseni teoreettista pohjaa tutkimukselleni ja aiheen laajalle ymmärtämiselle. Osatutkimukset on toteutettu kirjallisuustutkimuksena, kahtena käyttäjä-tutkimuksena (kenttätutkimus ja eksperimentti) sekä sisällönanalyysina. Olen soveltanut tutkimuksessani myös media-arkeologian metodiikkaa.

Tutkimuksessani esittelen primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin, jossa kamera ja erityisesti julkaiseminen toimivat mahdollistajana näiden kahden välillä. Laadin myös määritelmän mobiilivideokommunikaatiolle. Sisällytän siihen videon ohella tärkeänä osana äänen ja lisäksi myös tekstin. Tutkimustulosten mukaan mobiilivideota kuvataan esimerkiksi omaan käyttöön tallettaviksi ja toisille jaettaviksi. Läsnäolevaan kameraan ja kuvaamiseen totutaan yleensä jo kuukauden aikana, jonka jälkeen siihen aletaan useimmiten suhtautua neutraalisti. Johtopäätöksenä pohdin, että tämä arkipäiväistyminen lisää mobiilivideokommunikaation muutenkin mukanaan tuomaa yksityisyyden menetyksen uhkaa. Samalla kun mobiilivideo mahdollistaa julkisuuden ja kuuluisuuden se vaikuttaa myös yksityisyyteen ja turvallisuuteen tuodessaan tilanteet monien uusien silmien nähtäville. Tähän liittyy myös oleellisesti tosiasia. Etenkin reaaliaikainen mobiilivideo tarjoaa usein todentuntuista kuvaa tapahtumista, mutta sitäkin on mahdollista jossain määrin editoida. Esitän, että kameroiden määrän lisääntyminen tilanteessa kasvattaa videon totuudenmukaisuutta. Suuri osa livevideoista oli tutkimusaikana vielä testejä ja demoja, teknologian uutuudesta johtuen. Silti oli selvää, että mobiilivideokommunikaatiota voi hyödyntää niin huvia- kuin työtytarkoituksissa, aina vitseistä, haastatteluista ja kokemusten jakamisesta, kansalaisjournalismiin ja turvallisuuteen. Videokameran läsnäolo vaikuttaa tilanteeseen, kunnes kameraan totutaan täysin.

Vanhosten tuttuja kuvausaiheiden rinnalle on tullut mobiilivideon myötä uusia teemoja, kuten yhtäkkiset tapahtumat, muistiinpanot ja kiertoajelut. Esittelen mobiilivideokommunikaation erityispiirteet, jotka määrittelen osatutkimusten tutkimustulosten ja mobiilivideo-kommunikaation kolmikentän sekä muun

taustatutkimuksen avulla. Erityispiirteistä subjektiivinen kuvakulma on hyvin ominainen mobiilivideokommunikaatiolle ja päättelen tutkimustuloksiin pohjaten, että sen merkitys tulee vielä kasvamaan puettavien kameroiden, kuten silmikkonäyttöjen yleistyessä. Tutkimustulosten mukaan katsojat pitävät kommentointia ja selostusta tärkeänä osana mobiilivideosta. Myös kuvaustilanteen sisäinen koordinaatiopuhe on yleistä. Livevideoiden ja talletettujen, myöhemmin julkaistaviksi tarkoitettujen on demand -videoiden (VOD, Video On Demand) erona voidaan pitää esimerkiksi sitä, että livevideolla jaetaan usein enemmänkin kontekstia, kun taas on demand -videolla varsinaista sisältöä. Livevideon taipumus on olla arvaamaton ja sen laatuvaatimukset jäävät kevyemmiksi, verrattuna on demand -videoon, jota usein editoidaan ja pureskellaan valmiiksi.

Tärkeimpänä tutkimustuloksenani osoitan, kuinka mobiilivideokommunikaatio laajentaa tilanteita kasvattaen kontekstia primäärisestä sekundääriseen kontekstiin.

Tutkimukseni antaa välineitä ymmärtää ja käsitellä mobiilivideokommunikaation tuomaa muutosta niin yksilön kuin yhteiskunnankin kannalta. Työtäni voidaan hyödyntää esimerkiksi tuotekehityksessä ja opetuksessa. Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin avulla voidaan kuvata tilanteita, joissa on mukana tallentava tai sisältöä jakava teknologia. Kiinnostavia jatkotutkimusaiheita löytyy ylipäätään tulevaisuuden kommunikaatiosta ja vaikkapa editoinnin, lisätyn todellisuuden ja droonien suhteesta siihen.

## Esipuhe

Väitöskirjani *Mobiilivideokommunikaatio 2005-2010* syntyprosessi oli viidentoista vuoden mittainen. Kiinnostuin erityisesti reaaliaikaisesti matkapuhelimelta jaettavasta mobiilivideosta ja sen mahdollisuuksista siltä istumalta, kun kollegani Nokian tutkimuskeskuksella sellaista uutta mahdollisuutta demonstroivat. Ajatus siitä, että voin jakaa kameranäkymän suoraan kännykältä reaaliaikaisesti nettiin kaikkien ulottuville voisi sanoa räjäyttäneen tajuntani. Koin että käsissäni on jotain maailmaa mullistavan kiinnostavaa ja väitöskirjatutkimus käynnistyi. Osatutkimukset valmistuivat noin viiden ensimmäisen vuoden aikana. Etenkään reaaliaikaisen videon kännykältä jakamisen mahdollisuuteen ei tuolloin yleensä edes uskottu ennen kuin nähtiin. Kymmenen vuotta lisää kului tutkimuksen kokoamisessa ja väitöskirja valmistui juuri, kun mobiilivideokommunikaatio oli vihdoinkin löytänyt tiensä kaikkien meidän arkeen; ellei se ollut tullut tutuksi jo aiemmin lähivuosina, niin viimeistään nyt koronakriisin aikaansaaman erityistilanteen ja eristyksen ansiosta. Ihmisten lukemattomat innovatiiviset tavat käyttää videota yhdessäolon tunteen saavuttamiseksi ovat todella lämmittäneet sydäntäni.

Haluan osoittaa suuret kiitokseni ohjaajiani professori Mauri Ylä-Kotolaa ja emerita professori Kaarina Määttäa kohtaan. Olen otettu ja kiitollinen Mauri Ylä-Kotolalle lukuisista inspiroivista keskusteluista ja kärsivällisestä ohjauksesta näiden viidentoista vuoden aikana. Kaarina Määttäa kiitän erittäin lämpimästi arvokkaista neuvoista ja käytännön avusta jotka mahdollistivat väitöskirjan valmistumisen nyt. Kiitos dosentti Jukka Mäkelälle, kun autoit minua etsimään oikeaa tutkimusnäkökulmaa. Väitöskirjani esitarkastajina toimineita professori Juha Suorantaa ja professori Aki-Mauri Huhtista, joka suureksi ilokseni toimii myös vastaväittäjänäni, kiitän rakentavista kommentteista, jotka auttoivat viimeistelemään teoksen. Osatutkimusten kanssakirjoittajat tohtori Pertti Huuskonen (toimien myös Nokian nimeämänä työpaikan sisäisenä väitöskirjaohjaajanani), tohtori Kristijan Mihalic, Jussi Impiö, Jaakko Lehikoinen, professori Oskar Juhlin ja tohtori Arvid Engström,

olette merkittäväällä tavalla edesauttaneet väitöskirjani valmistumista ja haluan lausua kiitokseni hienosta yhteisyydestä ja avusta. Kiitän Nokia säätiötä ja Lapin yliopistoa minulle myönnettyistä tutkimusapurahoista ja EU projekti Mimosaa, jonka alaisuudessa osatutkimus I osittain toteutettiin. Kiitän suuresti Andreas Goldbergeria ja Mark A.M. Krameria ystävällisesti antamistanne haastatteluista; mobiilivideon varhaisina hyödyntäjinä toitte esille tärkeitä huomioita, jotka olisivat muutoin jääneet minulta havaitsematta. Nokiaa, joka oli työnantajani osatutkimusten tekemisen aikaan, kiitän tutkimuksen mahdollistamisesta. Nokian esimiesteni ja kollegojeni ansiosta olen oppinut ymmärtämään uusia teknologioita, tutkimusta ja suunnittelua, joka kaikki on tärkeää tutkimuskokonaisuuden kannalta, kiitos teille kaikille siitä, yhdessä ja erikseen. Erityiskiitokset Sami Vasuulle, Timo Koskiselle ja Kari Laurilalle siitä, että tutustutitte minut mobiilin livevideon maailmaan ja Viljakaisa Aaltoselle lämpimät kiitokset kannustavasta ja mahdollistavasta työilmapiiristä. Kiitokset myös tutkimusyhteisölle, josta olen kaiken muun lisäksi saanut hyviä ystäviä; erityisesti professori Marianna Obristille suuret kiitokset, kun olet jopa majoittanut minua tutkimusmatkoillani.

Valtava kiitos rakkaat Helena-äiti ja Mauri-isä sekä Marika-sisko perheineen. Olette luoneet minulle täydelliset rakastavat lähtökohdat ja aina tukeneet ja kannustaneet eteenpäin kaikessa, mikä minua vetää puoleensa, kuten taiteessa ja taiteen ja tieteen rajapinnalle sijoittuvassa tutkimustyössä. Lämpimät kiitokset sukulaisille ja ystäville; lukuisia keskusteluja on käyty ja arvostan niitä kovin. Lopuksi, suurkiitos rakkaalle perheelleni. Tyttäreni Maya, omistan tämän kirjan sinulle. Kiitos kun olet ymmärtänyt kiireitäni ja ollut kiinnostunut tästä väitöskirjatutkimuksestani jota olen tehnyt koko tähänastisen elämäsi ajan. Nyt tämä kirja on valmis ja leikkimiselle on taas enemmän aikaa! Avomieheni Sal, kiitos tuesta ja jaksamisesta läpi tämän väitöskirjatyöni loppuunsaattamisen.

Tampereella toukokuussa 2020

Erika Reponen

## Alkuperäisten julkaisujen luettelo

Väitöskirja koostuu yhteenveto-osasta ja osatutkimuksista (I-IV).

I Reponen, E., Huuskonen, P. & Mihalic, K. (2007). Primary and secondary context in mobile video communication - *Journal of Personal and Ubiquitous Computing*, 12(4) (281–288). First Online: 22 February 2007. <https://doi.org/10.1007/s00779-007-0150-7>

II Reponen, E., Lehikoinen J. & Impiö J. (2007). Mobile Phone Video Camera in Social Context. Teoksessa Jacko J.A. (toim.) *Human-Computer Interaction. Interaction Platforms and Techniques. HCI International 2007. Lecture Notes in Computer Science, vol 4551, Beijing, P.R. China* (460-469). Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-73107-8\\_52](https://doi.org/10.1007/978-3-540-73107-8_52)

III Reponen, E. (2008). Live @ Dublin – Mobile Phone Live Video Group Communication Experiment. Teoksessa Tscheligi, M., Obrist, M. & Lugmayr, A. (toim.) *Changing Television Environments. EuroITV 2008. Lecture Notes in Computer Science, vol 5066, Salzburg, Austria* (133-142). Berlin, Heidelberg: Springer [https://doi.org/10.1007/978-3-540-69478-6\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-540-69478-6_17)

IV Juhlin, O., Engström, A. & Reponen, E. (2010). Mobile broadcasting: the whats and hows of live video as a social medium. *MobileHCI '10 Proceedings of the 12th international conference on Human computer interaction with mobile devices and services, Lisbon, Portugal* (35-44). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1851600.1851610>

The articles [I-IV] are reproduced with the kind permission of their copyright holders.

## **Kirjoittajan kontribuutio osatutkimuksiin**

I Kirjoittaja toteutti tutkimuksen yhdessä Pertti Huuskosen ja Kristijan Mihalicin kanssa. Kirjoittaja kehitti primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin. Kirjoittaja on julkaisun ensimmäinen kirjoittaja.

II Kirjoittaja ei osallistunut kenttätutkimuksen suunnitteluun, eikä ollut Italiassa paikalla. Kirjoittaja osallistui tulosten analysointiin ja kirjoitti julkaisun yhdessä Jaakko Lehikoisen ja Jussi Impiön kanssa sekä esitti tutkimuksen konferenssissa. Kirjoittaja on julkaisun ensimmäinen kirjoittaja.

III Kirjoittaja toteutti osatutkimuksen yksin ja esitti sen konferenssissa.

IV Kirjoittaja ei osallistunut sisällön keräämisen suunnitteluun eikä sisällön keräämiseen. Kirjoittaja osallistui sisältöjen analysointiin ja julkaisun kirjoittamiseen yhdessä Arvid Engströmin ja Oskar Juhlinin kanssa. Kirjoittaja on julkaisun kolmas kirjoittaja.

# Kaaviot

<b>Kaavio 1.</b> Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin malli .....	50
<b>Kaavio 2.</b> Julkaisemistilanteen turvallisuus yksityisyyden suhteen .....	52
<b>Kaavio 3.</b> Kohteen kuvaajaan suhtautumisen muutos kuukauden aikana.....	56
<b>Kaavio 4.</b> Mobiili, video ja kommunikaatio toistensa yhteydessä .....	71
<b>Kaavio 5.</b> Mobiilivideokommunikaation kolmio ja erityispiirteet .....	90

1. Johdanto.....	16
1.1.Tutkimuksen lähtökohdat .....	16
1.2.Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset .....	20
2. Teoriaperusta .....	22
2.1.Käsitteet.....	22
2.1.1.Video .....	22
2.1.2.Kommunikaatio.....	26
2.1.3.Mobiili .....	30
2.1.4.Mobiilivideokommunikaatio.....	32
2.2.Mobiilivideokommunikaatiota ohjaavat tekijät.....	33
2.2.1.Subjekttiivinen kuvakulma (First person POV) .....	33
2.2.2.Realiaikaisuus ja todellisuus.....	36
2.2.3.Yksityisyys ja turvallisuus .....	41
2.2.4.Konteksti.....	45
3. Tutkimuksen toteuttaminen .....	46
4. Tutkimustulokset.....	49
4.1.Mobiilivideokommunikaation syntykonteksti (I) .....	49
4.2.Motivaatiot ja asenteet mobiilia kuvaa kohtaan (II).....	54
4.3.Mobiilin livevideon käytännöt (III).....	59
4.4.Mobiilin livevideon sisällöt (IV).....	66
5. Tulosten ja käsitteiden syventävä tarkastelu .....	70
5.1.Mobiili videon ja kommunikaation kontekstissa .....	72
5.2.Video mobiilin ja kommunikaation kontekstissa.....	76
5.3.Kommunikaatio mobiilin ja videon kontekstissa .....	85
5.4.Mobiilivideokommunikaation kolmio.....	90
6. Pohdinta .....	98
Lähteet .....	109
Liitteet .....	118



# 1. Johdanto

## 1.1. Tutkimuksen lähtökohdat

Väitöskirjatutkimukseni innoittajana ja lähtökohtana vuonna 2005 oli olettamus tai epäily, että mobiiliin livevideon esiinmarssi tuo kuvaajalle itselleen mahdollisuuden julkaista, mitä haluaa ja milloin haluaa ja saavuttaa tätä kautta kuuluisuuttakin. Katsojalle tämä puolestaan toisi mahdollisuuden nähdä yksityishenkilöiden näkemyksiä tilanteista. Mobiilivideokommunikaatio, jopa reaaliaikaisena, mahdollistui tuolloin matkapuhelinten video-ominaisuuksien ja internetyhteyksien myötä. Työskentelin tutkijana Nokian tutkimuskeskuksessa ja olin siten näköalapaikalla tutustumassa uusiin mobiiliteknologioihin, päästen myös suunnittelemaan niihin liittyviä konsepteja ja sovelluksia. Näkemykseni oli, että mobiili livevideo voisi tuoda mukanaan uudenlaisen tositelevisio-tyyppisen genren, jossa kuvaaja itse voisi päättää kaikesta, tehdä omaa “televisio-ohjelmaa” yksin, ilman mediakoneistojen lupaa ja ohjeita, ja näin tehdä halutessaan itsestään tähden ja luoda itsestään haluamansalaisen julkisuuskuvan ja videotodellisuuden, jopa reaaliajassa. Minulle oli tuolloin heti täysin selvää, että haluan tehdä väitöskirjatutkimuksen mobiilivideo-kommunikaatiosta. Alustavana tutkimuskysymyksenäni oli se, että tuoko mobiili live video oman todellisuuden jakamisen, julkisuuden ja tähteydenkin kaikkien ulottuville jonkinlaisen “reality videon” tai “tosivideon”, mitä se onkaan, muodossa tai jotenkin muuten. Myös ensimmäisen persoonan kuvakulma, oman näkökulman jakaminen ja toisen silmin näkeminen ja ikään kuin telepresense, etäläsnäolo, oli suuri kiinnostukseni kohde ja erityisesti reaaliaikaisen videon jakaminen, joka oli jotain täysin uutta. Aihekenttä on varsin laaja mutta koska rajausta on tehtävä, käsittelen tutkimuksessani pääasiassa yksityiskäyttöä, enkä ota laajemmin kantaa esimerkiksi koulutuksessa hyödynnettävään mobiilivideoon, suljettuihin videokonferensseihin ja ammattikäyttöön. Jaoin ja seurasin 2005-2010 itse paljon livevideoita muutamien eri palvelujen kautta, erityisesti käytin tuolloin livevideoiden julkaisuun ComVu Pocket Casteria ja Qik:iä. Nykyään (2020) käytän (lähinnä seuraamiseen) pääsääntöisesti Facebookin livevideota sekä

Periscopea ja seuraan webcasteja myös Instagramista ja YouTubesta. Lisäksi tutkimusmielessä seuraan useita kanavia sen verran, että ymmärtäisin niitä riittävästi.

Aihe laajeni ja tutkimuksen edistyessä ilmestyi uusia palveluja. Oli kiinnostavaa seurata alueen kehitystä aina sen synnystä mainstreamiksi saakka. Käsittelen aluetta neljässä osatutkimuksessani eri näkökulmista ja eri metodeilla. Aikaa kului tutkimukseen viisitoista vuotta, ja olikin aika-ajoin haastavaa keskittyä olennaiseen ja pitää aihe kasassa. Koen kuitenkin, että aiheen tutkimisen kannalta oli hyödyllistä, että tutkimuksen aikaväli on pitkä ja jatkui vielä osatutkimusten julkaisun jälkeenkin ja että olen lähestynyt asiaa usean näkökulman kautta. Koen, että nyt on sopiva aika viimeistellä ja julkaista väitöskirjani.

Suoranta ja Ylä-Kotola (2000) toteavat, että media tuottaa esityksiään, representaatioita, aina jostakin erityisesti valikoidusta näkökulmasta. Tutkimukseni kantavana teemana ja innoittajana on se, että kenen tahansa, jolla on käytettävissään matkapuhelin, on mahdollista kuvata ja jakaa webcastia ilman ulkopuolista sensuuria ja jopa reaaliajassa niin, että kuka vain internetin äärellä olija voi halutessaan nähdä lähetyksen. Koen, että tutkimukseni voi auttaa ymmärtämään tätä muutosta, jossa mediasisällön tuottaminen siirtyy suurilta yhtiöiltä myös yksityisille henkilöille, ja kommunikaatiomahdollisuudet laajenevat huomattavasti. Turvallisuus ja yksityisyys ovat mobiilin videokommunikaation kannalta oleellisia aiheita. Perinteisesti turvakameroiden kuvaa näkevät ainoastaan viranomaiset ja hekin vain tarvittaessa, kun taas mobiilivideo tuo samantyyppisen ominaisuuden kaikkien käytettäviin, liveinä ja/tai myöhemmin. Pidän tämän ominaisuuden käsittelyä yhteiskunnallisestikin tärkeänä. Mobiilivideokommunikaatiossa on elementtejä, joiden ansiosta sitä voi käyttää huvi- ja hyötytarkoituksiin ja näillä asioilla on merkitystä esimerkiksi mediateollisuuden rahavirtoihin, viihteen kuluttamiseen, uutisointiin, teknologioiden kehittämiseen sekä ihmisten turvallisuuteen ja yksityisyyteen. Tutkimuksestani voivatkin hyötyä esimerkiksi mediateollisuus ja uutistalot, telekommunikaatioteollisuus, markkinointi ja oppilaitokset. Myös

viranomaisten on tärkeää ymmärtää aihetta erityisesti turvallisuuteen ja yksityisyyteen liittyvien tekijöiden takia, mutta myös siksi, että mobiilivideo mahdollistaa uudenlaisen kommunikaatiokanavan. Koen myös, että ihmisten ylipäättään olisi hyvä tuntea tätä uutta kommunikaation muotoa ja sen merkitystä, jotta he voivat hyödyntää sitä jokapäiväisessä elämässään ja erityisissä tilanteissa sekä tarvittaessa suojautua siltä, esimerkiksi yksityisyyteen ja turvallisuuteen liittyen.

On tärkeää tuntea mobiilivideokommunikaation kehityskulku, jotta voidaan ymmärtää, kuinka ja miksi kehitys on tapahtunut nykyiseen suuntaan, mitkä ominaisuudet ovat toimineet onnistuneesti ja millaisia muutoksia tämä mobiilivideokommunikaation ilmiö on tuonut tullessaan. Digitaalisen videon yleistymisen myötä ja ennen kaikkea sen löydettyä tiensä matkapuhelimiin, videoiden kuvaaminen alkoi olla mahdollista missä ja milloin vain, kenen tahansa toimesta ja videoiden jakaminen mahdollistui webcasteina (Internet broadcast) mobiilin internetin kautta, jopa reaaliaikaisesti. Tavallisista ihmisistä tuli videokuvaajia, sisällöntuottajia, sen lisäksi, että he voivat katsella videoita missä ja milloin tahansa. Tutkimukseni edetessä on päästy jo aikaan, jolloin eräänlainen etäläsnäolo (telepresence) eli reaaliaikaisen ja mobiilin videon kautta kommunikointi on monille arkipäivää. Tällöin voidaan kommunikoida niin kahdenkeskisissä suljetuissa videopuheluissa kuin webcastina toteutettuina julkisina internetin livevideolähetyksinä vaikkapa sosiaalisen median palveluissa ja näiden yhdistelmissä. Eikä pidä unohtaa videoiden tallentamisen ja uudelleen katselun helppoutta internetin palveluiden, kuten sosiaalisen median kautta. Myös lisätty todellisuus sekä virtuaalitodellisuus ja video osana niitä ovat jo yleisiä. Mobiilivideokommunikaatio on yleistynyt ja erityisesti mainittakoon, että reaaliaikainenkin mobiilivideo on vihdoinkin saanut jalansijaa.

Mobiilia videota ja mobiilia kuvaa ylipäättään on aiemmin käsitelty monesta näkökulmasta. Kommunikaation kannalta käsittely ei ole kuitenkaan ollut tutkimuksessa suuressa roolissa ja tutkimusvälillä 2005-2010 aiempaa mobiilivideokommunikaatiosta tehtyä tutkimusta ei ollut paljoakaan saatavilla. Myöskään reaaliaikaisuus ei ole saanut merkittävän paljoa huomiota, etenkin

mobiilissa viestinnässä. III osatutkimus olikin yksi ensimmäisistä julkaisuista, joka käsittelee live webcasteja. Jonkun verran tutkimusta on julkaistu erilaisten live webcast palveluiden, siis reaaliaikaisten videoiden jakamiseen tarkoitettujen internetpalvelujen tiimoilta. Lottridge ym. (2017) ovat jakaneet mobiilivideokuvauksen kolmeen aikakauteen. Mobiilivideokäytäntöjä tutkinut Puikkonen ym. (2009) toteavat merkittävimmän hyödyn matkapuhelimen käytössä videoiden kuvaamisessa olevan se, että puhelin on aina mukana, valmiina kuvaamaan. Jacucci ym. (2006, 2007) tutkivat median jakamista osana ryhmäviestintää ja huomasivat, että katsojien välinen median, esimerkiksi mobiilivideoiden, jakaminen suuressa tapahtumassa oli tärkeää oheistoimintaa. Mediaa ei siis pelkästään talletettu tulevaisuutta varten, vaan sen tilanteessa ja hetkessä jakaminen oli myös tärkeä osa kokemusta. Multisilta ja Suominen (2009) kehittivät sosiaalisen mobiilisovelluksen, jonka avulla ryhmän jäsenet, kuten luokkakaverit, voivat yhteistyössä toteuttaa ja jakaa videoita matkapuhelimilla. Yhteiskäyttöä on tutkittu myös esimerkiksi tarkastelemalla, kuinka VJ:t miksaavat videoita yhdessä reaaliaikaisesti (Engström ym., 2008). Teknologiasta mobiilin videon taustalla on myös saatavilla tutkimusta, mutta en käsittele sitä tutkimuksessani.

Käsittelen videokommunikaatiota väitöskirjassani laajasti ja monilla metodeilla, jotta löydän oleelliset asiat tästä uudesta ilmiöstä. Sisällytän osaksi videokommunikaatiota myös esimerkiksi tekstin muodossa tapahtuvan kommunikaation, kun se on videon yhteydessä jaettu, joko videon jakajan tai katsojan toimesta, koska se on oleellinen osa kokonaisuutta ja kommunikaation kaksisuuntaisuutta. Vaikka tarkastelukulmani mobiilivideokommunikaatioon on laaja, olen enimmäkseen rajannut pois teknologian käsittelyn. En myöskään juurikaan käsittele suljettuja videokonferensseja enkä AR ja VR sovelluksia, enkä laajemmin mobiilivideokommunikaatiota ammattikäytössä, lukuun ottamatta muutamia esimerkkejä. Esitän määritelmäni mobiilille videokommunikaatiolle ja esitän myös tutkimukseni kannalta oleellisia lisäyksiä video-termin määrittelyyn tutkimukseni yhteydessä. Tutkin käyttäjiä, tilanteita ja sisältöjä.

Tarkastelen ilmiötä osatutkimuksissa esittämiini tutkimusmenetelmiin nojautuen. Näitä ovat kirjallisuustutkimus, kaksi käyttäjätutkimusta (kenttätutkimus ja eksperimentti) sekä sisällönanalyysi. Tarkastelen tutkimusaiheittani myös lähdekirjallisuuteen perehtyen, ja lisäksi käsittelen teoriaosassa suhteellisen laajasti tutkimukseeni liittyviä käsitteitä. Lähestyn aihepiiriäni polysemian, eli kielen moniselitteisyyden, ja käsiteanalyysin pohjalta, jotta saan vahvan pohjan ja teoreettisen ymmärryksen tutkimukselleni. Monitieteellinen lähestymistapa on tieteen, taiteen ja teknologian risteymäpisteeseen sijoittuvalle mediatieteelle ominaista (Ylä-Kotola, 1999). Käsittelen mobiilia videota väitöskirjani osatutkimuksissa myös mobiilin valokuvan kautta (Kindberg, 2005; Koskinen ym., 2001; Okabe, 2004; Van House ym., 2005), koska tutkimusta aloittaessani tutkimusta mobiilista kuvasta ylipäättäen oli hyvin vähän saatavilla, ja videossa ja valokuvassa on paljon samantyyppisiä piirteitä. Niitä ei silti voi täysin suoraan verrata.

Yksi tutkimukseni tarkoituksista on tutkia reaaliaikaisen ja myöhemmin jaetun mobiilivideon eroja kommunikaatiossa. Käsittelen näitä molempia videotyyppisiä rinnatusten ja esittelen joitain löytämiäni eroja ja ominaispiirteitä. Suurimman huomion annan tutkimuksessani reaaliaikaiselle videolle, koska siihen liittyy eniten uudenlaista problematiikkaa.

## **1.2. Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset**

Tämä väitöskirja on kuvaus mobiilista videokommunikaatiosta vuosien 2005-2010 välillä. Tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella mobiilin videokommunikaation ilmiötä, sen kehitystä ja problematiikkaa.

Päättötutkimuskysymykseksi olen määritellyt:

“Miten mobiilivideokommunikaatio on kehittynyt 2005-2010”.

Tarkastelen pääkysymystä neljän osatutkimuksen avulla. Niistä kullekin on asetettu oma tutkimustehtävä ja -kysymys.

I Osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation syntyä seuraavan tutkimuskysymyksen mukaan: Millaiseen kontekstiin mobiilivideokommunikaatio syntyi?

II Osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation synnyttämää uutta sosiaalista kontekstia käyttäjien näkökulmasta. Osatutkimuksessa kysytään: Millaisia ovat puhelinkameroiden käyttäjien motivaatiot ja asenteet mobiilia kuvaa kohtaan päivittäistilanteissa?

III Osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation kehittymistä "live video"-muodossa seuraavan tutkimuskysymyksen mukaan: Millaista kommunikaatiota ja millaisia rooleja "live video" herättää käyttäjissä?

IV Osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilikommunikaation saamaa "Mobile Live Broadcasting" eli Webcasting -muotoa. Osatutkimukselle asetettiin seuraava tutkimuskysymys: Millaisena "Mobile Live Broadcasting" näyttäytyy käyttäjien videoimana?

## 2. Teoriaperusta

### 2.1.Käsitteet

Määrittelen teoriaperustana tutkimukseni keskeiset käsitteet video, kommunikaatio, mobiili ja mobiilivideokommunikaatio. Näistä video toimii väitöskirjan perustuksena. Mobiilius ja kommunikaatio määrittelevät aihetta tarkemmaksi ja luovat sille rungon. Jatkan teoriaperustaa tarkastelemalla mobiilivideokommunikaatiota ohjaavat tekijät.

#### 2.1.1.Video

##### Video sanan alkuperä

Sana “video” on johdettu latinan sanasta “videō”, mikä tarkoittaa “minä näen”. Videō sanan monikkomuotoa “videmus”, “me näemme”, käytetään joskus humoristisen vaikutelman aikaansaamiseksi. Latinaan sana “videō” juontuu oletetusta indoeurooppalaisesta kantakielestä, sanasta “weyd” joka tarkoittaa “tietää; nähdä”.

##### Video termin polysemia

Vaikka video sanan alkuperä on näkemistä tarkoittavassa verbissä. Englannin kielessä ja suomenkielessä ”video” sana kuitenkin on substantiivi ja sille on esitetty useita määritelmiä. Tein video sanasta polysemian, osana tutkimuskenttäni määritelmää ja tutkimukseni perustaa. Jaottelin videon määritelmät kolmeen ryhmään: 1. Video teknologiana, 2. Video sisältönä ja 3. Video fyysisenä esineenä. Useimpia määritelmiä löytyy ryhmästä 2. joka profiloi videon sisällöksi. Kyseisestä ryhmästä myös löytyy määritelmä joka on lähinnä omaani.

## 1. Video teknologiana

Teknologiaan viittaavan määrittelyjen mukaan video on:

1A. "Sähköinen signaali joka kuljettaa televisiokuvan informaatiota." ("An electrical signal that carries television picture information.") (University of Columbia dictionary). Teknologia, jossa sähköisiä signaaleja käsitellään niin, että niistä saadaan liikkuvia kuvia (sanakirja.org).

## 2. Video sisältönä

Määritelmät jotka kuvaavat videota sisältönä, voidaan jaotella edelleen seuraavasti: Video on A) tapahtuma joka on tallennettu (kun tapahtuma talletetaan, siitä tulee video), tai B) itse tallenne/kopio/lähetys (itse tallenne tai liikkuvat kuvat ovat video). Erityisesti erikseen mainitaan C) musiikkivideo. Näissä määritelmissä tallentaminen on vahvasti edustettuna mutta myös kopioiminen ja lähettäminen (broadcast) mainitaan kahdessa määritelmässä. Videosisältöä ei kuitenkaan aina tallenneta pysyvästi vaan ainoastaan hetkellisesti niin, että jakaminen teknisesti onnistuu. Esimerkki tällaisesta on esimerkiksi Skype-videopuhelu jota ei talleteta mutta joka on reaaliaikainen kahdensuuntainen videolähetys. Mobiilit livevideot usein tallennetaan sen lisäksi että ne jaetaan reaaliaikaisesti.

Sisältöön viittaavien määritelmien mukaan "video" on määritelty esimerkiksi seuraavasti:

2A. Tallennettu tapahtuma: "Tapahtuma, joka on tallennettu videokasetille, DVD:lle tai vastaavalle niin, että se voidaan katsoa television tai tietokoneen ruudulta" ("a recording of a motion picture or television program for playing through a television set") (Merriam Webster dictionary)

2B. Liikkuvien kuvien tallenne, kopio tai lähetys: "Liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne, kopio tai lähetys" (Lexico, Oxford English dictionary)."Liikkuvia kuvia joita nähdään tallenteessa tai broadcastissa." ("a digital recording of an image or set of images (such as a movie or animation)") (Merriam-Webster dictionary). "Liikkuvien kuvien ja äänen tallenne, erityisesti digitaalisena tiedostona, DVD:nä ja niin edelleen" ("a recording of moving pictures and sound, especially as a digital file, DVD, etc.") (University of



Cambridge dictionary). ”Liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne joka on tehty digitaalisesti tai videonauhalle.” (“A recording of moving visual images made digitally or on videotape”) (Lexico, Oxford English dictionary). “Tallennettu liikkuva kuva; videonauhoitus” (sanakirja.org)

2C. Tallennettu musiikkiesitys: “Tallennettu musiikkiesitys, jossa usein tulkitaan sanoitusta visuaalisten kuvien avulla” (“a videotaped performance of a song often featuring an interpretation of the lyrics through visual images”) (Merriam Webster dictionary). “(Myös musiikkivideo) lyhytelokuva joka on tehty sopiakseen yhteen suosittuun laulun kanssa” (“a short film made to go with a popular song”) (University of Cambridge dictionary). ”Lyhytelokuva jonka pop tai rock yhtye on tehnyt laulun saatteeksi”. (“A short film made by a pop or rock group to accompany a song.”) (Lexico, Oxford English dictionary)

### 3. Video fyysisenä esineenä

Fyysisenä esineenä ”video” sanalla tarkoitetaan:

3A. ”Videokasetti” (“A video cassette”) (Lexico, Oxford English dictionary)

3B. ”Videonauhuri” (“A video recorder”) (Lexico, Oxford English dictionary),  
 “videonauhuri, videolaitteisto” (sanakirja.org)

### **”Video” termi väitöskirjassani**

Tässä teoksessa tarkoitan ”videolla” sisältöä (B). Joissain tilanteissa on kuitenkin tarkoituksenmukaista puhua videosta myös teknologiana. Käytän väitöskirjassani videon määritelmän pohjana Oxfordin englanninkielisen sanakirjan määritelmää (2B). ”Video on liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne, kopio tai lähetys” koska se kattaa tarkastelemani visuaalisen sisällön eri käyttötavoineen. Englanninkielinen määritelmä käyttää termiä broadcast. Broadcast termin rinnalla on kuitenkin hyvä mainita nimenomaan väitöskirjaani liittyvässä mobiilissa videokommunikaatiossa lisäksi termit webcast ja videopuhelu. Vaikka videon määritelmästä puuttuu audio termi, on audio kuitenkin merkittävä osa videokommunikaatiota. Sekä puhekielessä että myös tutkimuksen saralla video sanaa käytetään yleisesti kuvaamaan audiovisuaalista kokonaisuutta. Ei siis puhuta erikseen videosta ja siihen liittyvästä äänestä,

esimerkiksi puhuttaessa YouTube videoiden katselusta. Myös tutkimuksessani olen sisällyttänyt audion osaksi video termiä, koska ääni on oleellinen osa videokommunikaatiota, vaikkakin videolla on myös muunlaista kommunikaatiota kun verbaalista. Video on kuitenkin mahdollinen myös ei-verbaalisin keinoin, siksi muotoilen oman määritelmäni videolle tässä yhteydessä näin: *”Video on liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne, kopio tai lähetys, joka voi sisältää myös ääntä”*.

### **Poikkeuksia**

Määritelmä ei kata kaikkia mahdollisia videon tilanteita. Sellaiset tilanteet kuitenkin voidaan katsoa poikkeuksiksi, enkä katsonut tarpeelliseksi sisällyttää niitä määritelmäni. Esimerkiksi: Periaatteessa video on mahdollinen myös ilman liikkuvaa kuvaa, niin, että esimerkiksi pelkkä ääni kuuluu ja kuvat ovat keskenään samanlaisia. Jos esimerkiksi kuvataan täysin pimeässä tilassa, visuaalinen kuva voi olla pelkkää mustaa, paljon peräkkäisiä kuvia mutta videolla mikään ei näytä liikkuvan, mutta ääni ja pimeä ruutu tekee siitä videon. Myös esimerkiksi tekniseltä laadultaan huono video voi sisältää pelkän liikkumattoman kuvan mutta silti sitä kutsutaan videoksi, koska on tiedossa, että sen on tarkoitus olla video, ja se esitetään videoformaattissa.

### **Peilaus latinankieliseen termiin**

Mielenkiintoisen lähtökohdan video termin lähemmälle tarkastelulle mobiilin videokommunikaation yhteydessä tuo myös sanan latinankielinen alkuperä ”minä näen”. Tekeminen näyttölee tärkeintä osaa tuossa termin alkuperässä, ei katseen kohde.

Video sanan alkuperä ”minä näen” viittaa yksikön preesensiin, yksin näkemiseen. Tämä sopiikin hyvin mobiiliin videoon siinä mielessä että mobiililaitteelta videon katselu on usein yksin katselua, mobiililaitteen muodon ja ennen kaikkea näytön pienuuden vuoksi. Vaikka mobiililla livevideollakin voi olla useita katselijoita samanaikaisesti, heidän katselukokemuksensa on

fyysisesti usein kuitenkin yksityinen, toisten katselijoiden ollessa eri fyysisessä paikassa tai ajassa ja he voivat kommunikoida keskenään katsellessaan videot tai vaikkapa sen jälkeen ja näin tehdä kokemuksesta yhteisen, jaetun. Tämä kuvaa videokommunikaatiota (yhdessäkatselu, yhdessä kuvaus, kuvaajan ja katsojan kommunikointi).

Verbinä voidaan käyttää ”video” sanasta johdettua ”videoida” sanaa tarkoittaen videon kuvaamista (tallentamista) videokameralla.

## **2.1.2.Kommunikaatio**

### **Kommunikaatio sanan alkuperä**

”Kommunikaatio” sanan alkuperä on latinan sanoissa ”commūnicātiōnem” joka tarkoittaa ”kertomista, välittämistä” ja ”commūnicō” ”minä jaan, minä kerron/välitän”. ”Commūnicō” puolestaan juontuu sanasta ”commūnis”, joka tarkoittaa ”tavallinen, julkinen ja yleinen” Kommunikaation siis voidaan tulkita tarkoittavan julkiseksi ja yleiseen käyttöön tuomista, yhteiseksi tekemistä. (Katso myös Nordenstreng, 1975).

### **Kommunikaatiota lähellä olevia termejä**

Kommunikaation kanssa samankaltaisia termejä ovat ”viestintä”, ”vuorovaikutus”, ”interaktio” ja ehkä hieman kaukaisemmin myös ”tiedotus”. Kommunikaation ja viestinnän merkitysten ero on melko häilyvä mutta ainakin alkuperäisiin termien merkityksiin perustuen voitaisiin määritellä kommunikaation tarkoittavan enemmänkin jonkun asian julkiseksi tekemistä ja viestinnän taas jonkun sanoman välittämistä, koska ”viestintä” johtuu venäjänkielisestä sanasta ”vest” joka tarkoittaa ”sanoma; viesti”. Näitä termejä kuitenkin käytetään yleisesti toistensa synonyymeinä. ”Viestintä on sanomien siirtämistä A:sta B:hen” (Fiske, 1992). ”Viestintä on sanomien vaihdantaa ihmisten kesken erilaisten merkkijärjestelmien avulla.” (Nordenstreng, 1975).

”Tiedotus” juontuu sanasta ”tieto”, joka puolestaan on alun perin tarkoittanut ”tien tuntemista”). Tiedotus on määritelty yksisuuntaiseksi sanoman välitykseksi (Nordenstreng, 1975), ja siten eroaa merkittävästi viestintä termistä.

”Vuorovaikutus” ja sen englanninkielisestä vastineesta (“interaction”) johdettu ”interaktio” viittaavat kahdensuuntaiseen kommunikaation. Vuorovaikutus muodostuu sanoista ”vuoro” ja ”vaikutus”, ja voidaan tulkita alun perin syntyneen ajatuksesta, että asiat vaikuttavat toisiinsa vuorotellen. Interaktio termi on muodostettu englanninkielen sanoista ”inter” ja ”action”, ja tarkoittaa siis ”[joidenkin] välistä toimintaa”. Termiä käytetään sekä ihmisten välisessä viestinnässä, että esimerkiksi ihmisen ja koneen välisessä vuorovaikutuksessa ja myös biokemiallisessa merkityksessä.

“Yhteisöä” (engl. “Community” (yhteistö, kommuuni), ita. “Comunità” (yhteisö, kommuuni) ruots. “kommun” (kommuuni, kunta)) pidetään tärkeänä osana sosiaalista mediaa, jossa mobiilivideokommunikaatiokin ominaismillaan ilmentyy. Myös Carey (1992) korostaa termien “communication” ja “community” välistä linkkiä ja samalla sitä, ettei kommunikaatio ole vain viestin välitystä vaan myös yhdessäoloa, joka puolestaan on kulttuuria. Hän kuvaa kommunikaatiota symboliseksi prosessiksi jossa todellisuus tuotetaan, ylläpidetään, korjataan ja muunnellaan.

Olen valinnut tutkimuksessani pääasiassa käytettäväksi ”kommunikaatio” sanan, koska olen käyttänyt sen englanninkielistä vastinetta ”communication” englanninkielisissä artikkeleissani (kuten väitöskirjan osatutkimuksissa) ja koska se tuntuu suomenkielisenäkin kuvaavan tarkoittamaani asiaa parhaiten, soveltuen hyvin sekä yhdensuuntaiseen, että kahdensuuntaiseen kommunikaatioon.

## **Kommunikaatio sanan polysemia**

Kommunikaatiota on tutkittu ja määritelty laajasti viestintätieteiden ja tiedotusopin alueella. En esitä tässä laajaa polysemiaa mutta käyn kuitenkin kevyesti läpi kommunikaatio-termin, käsiteanalyysin kautta. Kommunikaatiota käytetään useissa eri merkityksissä. Sillä voidaan tarkoittaa joko 1) Ihmisten välistä viestintää, 2) Tietoliikennettä tai 3) esimerkiksi biokemiallista ja sähkömagneettista vuorovaikutusta

1. Kommunikaatio ihmisten välisenä viestintänä: Perinteisesti kommunikaatio on määritelty tarkoittavaksi viestintää, tiedonvälitystä ja tiedotusta, sisältäen puheen, ele- ja tunneviestinnän (Suomisanakirja; sanakirja.org). Kommunikaatio voi olla yksi- tai kaksi-/monisuuntaista ja tapahtua kahden tai useamman henkilön välillä. Eräs määritelmä on “Prosessi jonka avulla informaatiota siirretään henkilöiden välillä symboleihin, merkkeihin tai käyttäytymiseen liittyvän yleisen systeemin välityksellä” (Alkup. engl. “A process by which information is exchanged between individuals through a common system of symbols, signs, or behavior”) (Merriam Webster dictionary).

2. Kommunikaatio tietoliikenteenä: Kommunikaatiolla tarkoitetaan myös ”datan siirtoa ja tietoliikennettä” (tietokonetekniikassa) (sanakirja.org) ja “Informaation siirtoa tai välittämistä” (Alkup. engl. “Information transmitted or conveyed”) (Merriam Webster dictionary)

3. Kommunikaatio biokemiallisena ja sähkömagneettisena vuorovaikutuksena: Kommunikaatio sanaa käytetään myös kuvaamaan biokemiallista vuorovaikutusta esimerkiksi aineiden, solujen tai kasvikunnan edustajien välillä, sekä sähkökemiallista vuorovaikutusta, siis esimekriksi “Feromonien toimintaa hyönteisten kommunikaatiossa” (Alkup. engl. “The function of pheromones in insect communication”) (Merriam Webster dictionary)

## **”Kommunikaatio” termi väitöskirjassani:**

Väitöskirjassani tarkoitan kommunikaatiolla ihmisten (ja joskus myös eläinten) välistä viestintää (1). Määrittelen kommunikaation väitöskirjassani tarkoittavan: *”Henkilöiden välistä viestin välittämistä lokaalisti tai etäälle, reaaliaikaisesti tai viiveellä.”*

Kommunikaatio tietoliikenteenä (2) liittyy väitöskirjani aihealueen tekniseen toteutukseen (mobiilivideon jakaminen internetin kautta) mutta en teoksessani käsittele suoranaisesti teknologiaa ja täten kyseinen merkitys ei ole tässä relevantein.

## **Poikkeus**

On ilmeistä, että myös eläinten kanssa kommunikoidaan jopa videoiden avulla ja tässä tapauksessa käyttämäni kommunikaation määritelmän ”henkilö” kattaa myös eläimet. Ihmisten ja eläinten välinen kommunikaatio ei ole varsinaisesti osa väitöskirjaani mutta esimerkiksi koira voi kotona yksin ollessaan painaa nappia, josta aukeaa videopuhelu omistajalle, tai omistaja voi soittaa videopuhelun koiralle, joten en halua täysin rajata eläimiä pois määritelmästäni.

## **Kommunikaatiosta väitöskirjassani**

McLuhan (1964) totesi, että väline on viesti, korostaen mediumin merkitystä viestin välittämisessä. Väitöskirjani tapauksessa tämä tarkoittaisi videon itsensä ja sen sisällön korostumista, jättäen esimerkiksi lähettäjän ja vastaanottajan vähemmälle huomiolle, mutta toisaalta videota on usein mahdotontakin rajata erilliseksi lähettäjästään tai kohteestaan. Tulen käsittelemään videoihin liittyvän kommunikaation diversiteettiä myöhemmin teoksessani. Joitain videoon liittyvän kommunikaation muotoja jo tässä mainitakseni, tutkimassani materiaalissa kommunikaatio tapahtuu usein yhdeltä monelle mutta myös kahdenkeskisesti sekä monelta monelle. Väitöskirjassani käsitteelen kommunikaatiota osana videoita mutta myös videoiden ohessa, täten myös

esimerkiksi tekstipohjaisten chat-palvelujen kautta tapahtuva sekä ja kuvaustilanteen kommunikaatio kuuluvat tutkimuskenttääni. Teknologian kehitys on mahdollistanut videon kehittymisen nykyiseen muotoonsa mutta teknistä kehitystä kiinnostavampaa on mielestäni tutkia videon merkitystä ihmisille. Kommunikaatio esiintyy jo tutkimuskysymyksessäni ja tutkinkin siis mobiilia videota nimenomaan kommunikaation ja kulttuurinkin kannalta, pohtien, mitä asia merkitsee ihmisten jokapäiväisessä elämässä ja vuoro-vaikutuksessa.

### **2.1.3.Mobiili**

#### **Mobiili sanan alkuperä**

Sana ”mobiili” on vakiintunut suomenkieleen adjektiivina sen synonyymien ”liikkuva” ja ”helposti liikuteltava” rinnalle. ”Mobiili” sanan alkuperä on latinan kielen sanassa ”mōbilis” joka tarkoittaa ”helppo liikutella” tai ”liikuteltava” sekä myös latinankielisessä liikkumista tarkoittavassa sanassa ”moveō”. Substantiivi ”mobiliteetti” puolestaan tarkoittaa ”liikkuvuutta”. Mobiili sanan synonyyminä käytetään joskus myös sanaa ”kannettava”. Käytän väitöskirjassani ”mobiili” termiä vaikka myös ”liikkuva” termiä on käytetty tämän alan suomenkielellisessä kirjallisuudessa. ”Liikkuva videokommunikaatio” tai ”liikkuvan videon kommunikaatio” ei kuitenkaan olisi terminä yhtä sujuva, kuin ”mobiili videokommunikaatio” tai ”mobiilivideokommunikaatio”. ”Mobiilista” johdettuna käytetään myös sanoja ”mobiilius” ja ”mobiliteetti” (engl. ”Mobility”).

#### **Mobiili sanan polysemia**

Mobiili sanaa voidaan käyttää adjektiivina mutta myös substantiivina. Käytän tässä englanninkielisiäkin lähteitä, koska merkitykset ovat vastaavat kuin suomenkielessä. Mobiililla voidaan tarkoittaa 1) liikuteltavuuteen viittaavaa adjektiivia 2) liikuteltavuuden viittaavaa etuliitettä 3) Matkapuhelinta

(harvinainen suomeksi mutta englanninkielessä yleisesti käytetty ”mobile”) ja 4) autoa.

1. Mobiili liikuteltavuutta tarkoittavana adjektiivina: ”Mobiili” sanaa käytetään adjektiivina kun tarkoitetaan helposti liikuteltavaa, liikkuvaa, kannettavaa, siirrettävää tai langatonta (tietotekniikassa). (Alkup. engl. “capable of moving or being moved”) (Merriam Webster dictionary) tai ominaisuuksiltaan muuntuvaa (Alkup. engl. “changeable in appearance, mood, or purpose”) (Merriam Webster dictionary). Mobiili on liikkuva, joko paikasta toiseen vaivattomasti siirrettävä tai itseliikkuva (sanakirja.org).

2. Mobiili liikuteltavuutta tarkoittavana etuliitteenä: ”Mobiili” sanaa käytetään myös etuliitteenä silloin kun halutaan kuvata jonkun asian tai esineen olevan helposti liikuteltava, liikkuva, kannettava, siirrettävä tai langaton (tietotekniikassa).

3. Mobiili matkapuhelimenä: ”Mobiili” sanaa käytetään joskus myös mukana kuljetettavista puhelimista (matkapuhelin, älypuhelin). Tämä tulee suoraan englanninkielisestä sanasta ”mobile” jota usein englannin kielessä käytetään matkapuhelimesta.

4. Mobiili autonä: ”Mobiili” voi joskus tarkoittaa myös autoa mutta on harvinainen ja käytetään lähinnä puhekielessä. Sana tulee ”automobiili” sanasta (engl. “Automobile”, saksa “Automobil”).

### **Mobiili termi väitöskirjassani**

Väitöskirjassani käytän ”Mobiili” sanaa kuvaamaan liikkuvaa, helposti liikuteltavaa tai kannettavaa (1,2) ja tämä liittyy usein myös matkapuhelimeen (3). Video ei olekaan mobiili ainoastaan sen suhteen, että sitä voidaan kuvata tai katsella missä vain, se ei siis ole esimerkiksi television tavoin sidottu tiettyyn fyysiseen paikkaan. Mobiilin videon ominaisuus on myös se, että sillä voidaan kuvata liikkuvaa kuvaa samalla kun itsekin liikutaan (kuvaaja liikkuu) ja täten



tuottaa esimerkiksi subjektiivisessa kuvakulmassa olevaa videota. Kun ensimmäisen persoonan kuvakulmassa kuvattavaa videota jaetaan reaaliaikaisesti, mahdollistetaan katselijan pääsevän etäläsnäolevana niin sanotusti näkemään kuvaajan silmien kautta saman mitä kuvaaja näkee liikkeessaan kameran kanssa. Näin luodaan katselijallekin elämys, jossa hän näkee niin kuin itse liikkuisi videon ympäristössä. Tässä mielessä mobiilius korostuu subjektiivisessa kuvakulmassa, sekä kuvaajan, että katsojan näkökulmasta. Väitöskirjassani määrittelen ”mobiilin” seuraavasti: *”Jotain joka on helppo kuljettaa mukana”*

## 2.1.4. Mobiilivideokommunikaatio

Käsittelin edellä erikseen termejä mobiili, video ja kommunikaatio. Mobiili, video ja kommunikaatio –termit toistensa yhteydessä muodostavat mobiilivideokommunikaation kokonaisuuden ja kolmikentän, ja käsittelenkin tätä termistöä tarkemmin tulososiossa, osatutkimusten käsittelyn jälkeen ja esittelen silloin myös määritelmäni mobiilivideokommunikaatiolle.

Mobiilivideokommunikaatio rakentuu aiemman kommunikaation ja kuvauksen pohjalle. Media arkeologia ja erityisesti Huhtamo ja Parikka (2011) käsittelevät sitä kuinka topoi, historiassa toistuva teema, jatkuvasti herätellään ja kuinka median menneisyys, tai menneisyydet, elävät nykyisyydessä. Bolter ja Grusin (2003) kirjoittavat remediaatiosta (engl. remediation), ja keskustelevat kuinka uusi visuaalinen media perii kulttuurisen merkityksensä nimenomaan kunnioittamalla (engl. paying homage to), haastamalla (engl. rivaling) ja muuntamalla (engl. refashioning) aiempaa mediaa. Bruns (2009) kertoo käyttäjälähtöisestä ohjelmien disruptiosta, kuten omasta (uudelleen) julkaisutoiminnasta (engl. self-(Re)broadcasting) ja toteaa että vertaisverkkojen kautta toimivat (peer-to-peer) reaaliaikaiset videon jakamispalvelut, kuten Justin.tv, (Liite X) ja myös muut videoiden jakamispalvelut kuten YouTube kehittävät omia sivustokohtaisia media ohjeistuksia, jakaessaan television sisältöä internetiin. Uudempi tutkimus antaa viitteitä siitä, että nykyään

YouTube videot ja muut video blogit vaikuttavat livevideoihin (Lottridge ym., 2017). Mobiilivideokommunikaatio pohjaa myös neuvotteluissa käytettävien face-to-face -videokonferenssi-systeemien traditioihin (O’Hara & Black, 2006).

## **2.2.Mobiilivideokommunikaatiota ohjaavat tekijät**

Käsittelen tässä seuraavia mobiilivideokommunikaatiota ohjaavia tekijöitä: 1. Subjektiiivinen kuvakulma, 2. Reaaliaikaisuus ja todellisuus, 3. Yksityisyys ja turvallisuus ja 4. Konteksti.

### **2.2.1.Subjektiiivinen kuvakulma (First person POV)**

#### **Määritelmä**

Elokuvateoriassa käytetään termiä “subjektiiivinen kuvakulma” (engl. Point of View (POV) shot) kuvaamaan videoita, jotka on kuvattu ensimmäisen persoonan kuvakulmasta, antaen vaikutelman, että katsoja näkee elokuvan hahmon silmin. Näissä oloissa kamera usein kääntyy aika-ajoin osoittamaan myös hahmoa, näyttääkseen katsojalle, kenen pään sisään hänet on asetettu. Henkilö esiintyy otossa joko ennen subjektiiivista kamera-ajoa tai sen jälkeen. Englannin kielessä on käytössä myös termi “subjective tracking shot” ja myös termiä “first person POV” käytetään. Suomeksi puhutaan POV otosta tai subjektiiivisesta kamera-ajosta tai subjektiiivisesta kuvakulmasta, ja myös käännös “ensimmäisen persoonan kuvakulma” on joskus käytössä.

Elokuvateoria, tässä erityisesti elokuvateoreetikko Branigan (1979), joka on käsitellyt ja määritellyt subjektiiivista kuvakulmaa laajasti, määrittelee tämän filmaustyylin seuraavasti (suomennettuna): “Subjektiiivinen kuvakulma on otto, jossa kamera ottaa subjektin paikan, näyttääkseen meille mitä subjekti näkee. Kameran korkeutta käytetään antamaan vinkkejä siitä, kenen subjektiiivinen

näkökulma on kyseessä, esimerkiksi lapsen näkymä on kuvattu matalla kameran korkeudella, ja kauhuelokuvissa on yleistä käyttää subjektiivista kuvakulmaa näyttääkseen maailman niin kuin joku tuntematon uhka sen näkee, esimerkiksi Spielbergin Tappajahai (1975)”. Kauhuefektin lisäksi subjektiivista kuvakulmaa käytetään usein “kotitekoisen” vaikutelman aikaansaamiseksi; esimerkiksi musiikkivideot kuten Åkerlundin (1997) The Prodigylle ohjaama “Smack My Bitch Up” ja elokuvat kuten “The Blair Witch Project” (Myrick & Sánchez, 1999) käyttävät efektiä kotikutoisuuden lisäksi myös kauhun luomiseen.

Subjektiivisesta kuvakulmasta ei ole juurikaan julkaistu aiempaa tutkimusta mobiilivideoihin liittyen, mutta joitakin tutkimuksia kuitenkin löytyy esimerkiksi Mannin (2004) tekemänä.

### **Subjektiivisesta kuvakulmasta**

Subjektiivinen kuvakulma yhdistettynä reaaliaikaiseen mobiilivideoon oli alkuperäinen inspiraatio väitöskirjani aloittamiseen. Mobiilivideossa on subjektiivinen kuvakulma sisäänrakennettuna, koska kuvaaja yleensä itse pitää kameraa (heiluvissa) käsissään ja kuvaa sitä mitä näkee, omasta subjektiivisesta kuvakulmastaan. Vaikkakin kuvaaja voi myös kuvata omia kasvojaan. Teinien videokuvauskäytäntöjä tutkineen Lottridgen ym. (2017) mukaan livestreamauksen kolmannessa vaiheessa, sen ollessa osana sosiaalista mediaa, kamera kääntyy kohti omia kasvoja, keskittyen kuvaajaan, sen sijaan, että kuvattaisiin ympäristöä. Tämä liittyy innostukseen selfieiden, omakuvien ottamista kohtaan ja myös tunteiden korostumiseen provokatiivisessa (tosi-)tv:ssä, jota, kuvaa tutkimuksessaan (Tuomi, 2019). Mielestäni tämä kaipaa lisää tutkimusta, laajemmin varioituneella tutkimusryhmällä toteutettuna, koska tässä on tutkittu pelkästään teinejä, jotka ovat osa bloggariyhteisöä ja toteuttanevat huomaamattaankin blogeille ominaista kuvakieltä mutta tämä tutkimustulos kuitenkin antaa viitettä siihen, että mahdollisesti oltaisiin jo siirtymässä vielä enemmän kohti television ja

elokuvan kuvakieltä, mobiilivideokommunikaation alkuvaiheiden etsikkovaiheiden jälkeen.

### **Kommunikaatio subjektiivisen kamerakulman kautta**

Henkilöllä joka hallinnoi kameraa on valta valita mitä, koska ja kenelle jakaa. Nämä videot ovat yksityisen henkilön näkymiä maailmaan näyttäen maailman niin kuin hän sen näkee juuri nyt, tehden siitä mahdollisimman todellista, jos niin halutaan. Kuvaaja määrittelee mitä jakaa ja mitä ei jaa mutta reaaliaikaisen videon tapauksessa on haastavaa etukäteen tietää ja päättää haluaako jotain jakaa vai ei, koska ei tiedä mitä tulee tapahtumaan. Tilanne ei ole kuvaajan hallittavissa, vaikka kamera ja jakaminen onkin.

### **Termin käytöstä osatutkimuksissa**

Olen englanninkielisissä osatutkimuksissani käyttänyt subjektiivisesta kuvakulmasta termiä ”first person view” vaikka sitä termiä käytetään myös radio-ohjattavien lennokkien ja droonien yhteydessä, silloin kun niiden kameran näkymää päästään seuraamaan ikään kuin itse lennettäisiin niiden mukana. Otin termin käyttöön ennen kuin olin tietoinen sen käytöstä radio-ohjattavien lennokkien yhteydessä, ja pidän myös sen käytössä, koska haluan pitää yhtenäisen terminologialinjan tutkimuksessani. Esittelin jo englanninkielessä käytetyn POV-termin, ja käytän sitä jonkin verran itsekin. Myös First person Point of View on käytössä. Englanniksi on käytetty myös termiä ”first person perspective” (suom. ”subjektiivinen perspektiivi”). Lennokkien lisäksi ”first person” -termi on tuttu esimerkiksi ”first person shooter” -tietokonepeleistä, jossa pelaaja näkee pelin hänen ohjaamansa pelihahmon kuvakulmasta ja juuri sieltä alun perin löysin termin ja muokkasin omaan käyttöni sopivaksi. Olen käsitellyt subjektiivista kuvakulmaa kaikissa (mutta erityisesti I, III ja IV) osatutkimuksissani.

## 2.2.2.Reaaliaikaisuus ja todellisuus

Käsittelen termejä reaaliaikaisuus ja todellisuus samassa kappaleessa, koska ne nivoutuvat tutkimusalueellani usein yhteen.

### Reaaliaikaisuuden eli ajantasaisuuden määritelmä

Reaaliaika “Realttime” (Oxford English dictionary) määritellään (suomennettuna): “Tämänhetkinen aika jonka aikana prosessi tai tapahtuma tapahtuu” (Alkup. engl. “The actual time during which a process or event occurs”).

### Todellisuuden määrittelemisestä

Esimerkiksi Niiniluoto (1979) on kirjoittanut totuudenkaltaisuudesta, jonka juuret ovat kuitenkin jo antiikin akateemisessa skeptisismissä. Tieteenfilosofiassa totuus-epätotuus -kahtiajako: Tosi = hyvä, arvokas - epätosi = valhe on hylätty, sen sijaan nykyään puhutaan totuudenkaltaisuudesta. Totuudenkaltaisuus, eli verisimilitude on termi, jolla tieteenfilosofiassa voi mitata kumpi kahdesta epätodesta on enempi totta ja näin ollen edustaa parempaa lähtökohtaa totuuden tavoittelulle. Tämän teorian mukaan tiede voi edistyä korvaamalla epätodet teorit vähemmän epätosilla teorioilla. Tämä on ikään kuin ”lähempänä kuin” -ajatusmalli teorioille (vrt. Matematiikka). Todellisuutta tutkiva tieteenala on ontologia. Jokapäiväisessä elämässä todellisuus usein ajatellaan joksikin joka ei ole kuvitteellista mutta tällaisessa määritelmässä on haasteensa, joihin viitataan edellä.

### Termien käytöstä väitöskirjassani

Väitöskirjassani käytän termiä “tosi” useimmiten tositelevisiön yhteydessä vaikkakin termin käyttö tässä yhteydessä on jossain määrin harhaanjohtavaa, koska tosi-tv on suurelta osin näyteltyä ja ohjattua, eikä siis siinä määrin totta, kuin ohjelman katsojien halutaan kuvittelevan sen olevan. Muutenkin kuin

tositelevisiön yhteydessä, “todellisuus”, on tutkimukselleni tärkeä vaikkakin haastava termi, kuten on myös “autenttisuus”. Mobiilivideoiden ollessa jokamiehen teoksia, niiden voidaan olettaa olevan autenttisia ja todellisia tapahtumista kuvattuja videoita, jotka jaetaan joko reaaliaikaisesti tai myöhemmin. Kuitenkaan, kertomuksen vaaroja tutkivan Mäkelän (2017) mukaan yksilöllistä kokemusta ei voi todistaa todeksi eikä valheeksi. Siispä myös tarinankerronnalliset mobiilivideot voivat aiheuttaa faktan ja fiktion sekoittumista. Elokuvien ja uutisten ynnämuiden lisäksi myös niin sanottuja tavallisia videoita saatetaan editoida, jopa reaaliaikaisesti, etenkin erilaisten efektien lisääminen on yleistä ja nyt johdannon kirjoittamisen aikaan videossa esiintyvä henkilö voidaan jopa saada näyttämään joltain toiselta, käyttäen niin sanottuja “deep fake” teknologioita (Katso esimerkiksi Chan ym., 2019 & Suwajanakorn ym., 2017 ).

Käsittelen reaaliaikaisuutta I, III ja IV osatutkimuksissa sekä ekspertti-haastatteluissa. Käytän “reaaliaikaisuus” ja “live” termejä kuvaamaan tapahtumia jotka esitetään katsojalle “ikään kuin” reaaliaikaisesti, (Engl. “in quasi real time”). Täysin reaaliaikaiseen esittämiseen pääsyä estävät fysiikan lakien lisäksi teknologian ja mahdolliset mediumien rajoitukset. Yleensä puhutaan kuitenkin vain korkeintaan joidenkin sekuntien viiveestä ja enimmillään muutaman minuutin viiveestä. Käytän joissain kohdin myös termiä “lähes reaaliaikainen”, jos video jaetaan editoimatta hyvin nopeasti kuvauksen jälkeen. Silloin, kun video on yksisuuntainen, katsoja ei aina voi tai halua kommunikoida kuvaajan kanssa reaaliaikaisesti ja voidaan ajatella, että katsojalle ei siinä tapauksessa ole suurtakaan merkitystä, onko viive muutama sekunti vai minuutti, mutta kuitenkin täysin reaaliaikaisesta jakamisesta ei voida puhua, josko siitä koskaan voidaan.

## **Tosi-tv**

On tultu pitkä matka siitä kun maailman ensimmäisenä pidetty tosi-tv show, PBS:n “An American Family” -sarja (1973) ilmestyi. Olen maininnut mobiilien videoiden mahdollistavan tositelevisiön kaltaisten uusien ohjelmaformaattien

synnyn. Tällaisissa tosi-tv ohjelmissa ihmiset voivat jakaa jopa reaaliaikaisesti omia videoita ja kertoa omaa totuuttaan elämästä. Tämä on nykyään mahdollista internetissä ja jotain internet-ohjelmaformaatejakin tällaiseen perustuen on kokeiltu, esimerkiksi Ashton Kutcherin (2009) toteuttama reaaliaikaiseen mobiilivideoon perustuva kokeellinen ohjelma jossa osallistujat jakoivat itse livevideota suorittaessaan Kutcherin tehtäviä Sundance filmifestivaaleilla tammikuussa 2009. Toinen vaihtoehto on, että televisioyhtiö tai vastaava antaa ohjeita kuvaajille ja päättää mitä julkaistaan suorana tai myöhemmin. Kun julkaiseva mediakanava valitsee sisällön, ohjelma menee lähelle television tosi-tv ohjelmia, joita nykyäänkin paljon on tarjolla. Aina voidaan kysyä, kenen totuutta videoissa tai televisiossa esitetään - henkilön itsensä versiota totuudesta kuten hän sen haluaa muille jakaa, vaiko jonkun muun versiota henkilön totuudesta niin kuin tämä joku muu sen haluaa jakaa. Tuomi (2019) kirjoittaa televisiotuotannon provokatiivisuudesta, siitä kuinka televisiosisältö nykyään tehdään sellaiseksi, joka on jotenkin yleisiä arvoja, moraalikäsitteitä ja normeja ravistelevia. Tämä koskee usein tosi-tv-ohjelmia mutta tällaisissa ohjelmissa ei siis oikeastaan voisi edes puhua tosiudesta. Itse asiassa koko tosi-tv:n määrittely on nykyään hankalaa. Tuomi kirjoittaa että formaattien ja ohjelmien laaja hybridikirjo ovat aiheuttaneet sen, että nykyään on vaikea saada kiinni siitä, mikä on tosi-tv:tä. Hänen mielestään onkin mielekkäämpää kysyä, millaisia tosi-tv-ohjelmat ovat kuin mitä tosi-tv on. Myös Hautakangas (2005, 152) kirjoittaa, että tosi-tv:tä ei tulisi ajatella lajityyppinä koska se käsittää niin monenlaista sisältöä.

### **Reaaliaikaisuudesta ja todellisuudesta**

Ranskalainen filosofi Jean Baudrillard on tehnyt huomioita siitä, kuinka ihmisillä on tarve päästä eroon lineaarisen ajan rajoituksista. Hän toteaa meidän haluavan tallentaa kaiken, ja jakaa sen melkein jo ennen kun se tapahtui, saavuttaaksemme tilanteessa elämisen tunteen. Hänen mukaansa me myös haluamme tallentaa kaiken, varastoidaksemme sen tallenteena kulttuuristamme. Baudrillard (1981, 48-56; 1995, 25; 1988, 216-133) on myös todennut ihmisten olevan niin tottuneita elämään televisiotodellisuudessa, että he käyttäytyvät

kokoajan niin kuin heitä kuvattaisiin. Toisaalta, tositelevisiotähdet vaikuttavat käyttäytyvän kuin kuvausryhmä ei edes olisi paikalla. Intiimeimmätkin elämämme prosessit syötetään nyt mediaan, yksityisen tilan kadotessa. Ylä-Kotola (1997) kommentoi Baudrillardin ajatusta jatkaen, että ihmisen tiedostavat itsensä enemmänkin kuvauksen kohteena kuin tietoisina olentoina. Alun perin tästä englanninkielen "unembodied" termillä kutsumastaan ajatuksesta on kirjoittanut Laing (1965). Ylä-Kotola (1998) kirjoittaa myös siitä, kuinka nykytelevisio esittää ajan ja paikan, ja pitää ajatusta väitetyistä postmodernista hajonneesta aikajatkumosta liioiteltuna. Hän myöntää lentomatkailun ja puhelimien kyllä vähentäneen tilan merkitystä aistikokemuksessa mutta toteaa kuitenkin ajatuksen lineaarisesta aika-jatkumosta olevan edelleen itsestäänselvää ja osa tervettä järkeä.

Liikkuvaan kuvaan liittyen todellisuutta ja reaaliaikaisuutta on tutkinut televisiotutkija Hietala (1993), joka on muunmoassa listannut suoran televisiolähetysten takeet jotka kuvaavat sitä kuinka lähetys todistaa todellisuutensa katselijalle. Nämä takeet ovat: Todellisuuden ajalliset indeksit: 1. Arjen rytmi, 2. Häiriöt ja katastrofit, 3. Virheellinen ajoitus ja totuuden visuaaliset indeksit: 4. Amatöörin kamera silminnäkijänä, 5. Huono kuvan laatu "laadun takeena" ja 6. Metafiktiivisyys. Huonosta kuvanlaadusta (esimerkiksi heiluva käsikamera) on tullut kriisi- ja sotadokumenttien tavaramerkki, kuvan indeksisen luonteen todistaessa kuvaajan olleen paikalla. Samasta indeksisestä syystä jaamme turistikuvia, emme siksi, että haluamme esittää miltä ne näyttävät, vaan todistaaksemme, että olemme olleet kohteessa.

Hietala (1993) kirjoittaa myös (viitaten Ellis, 1992, 38-65): *"Jos elävä kuva kuitenkin ymmärretään valokuvan jatkeena, myös siinä voi nähdä elämän ja kuoleman yhtäaikaisen läsnäolon. John Ellis nimittää Roland Barthesia mukaellen "valokuvaefektiksi" (photo effect) sitä merkillistä realismia, joka syntyy elokuvan sisällön samanaikaisesta läsnä- ja poissaolosta. Valkokankaan ihmiset ja objektit ovat täysin illusorisia; ne eivät ole "todella" samassa tilassa katsojan kanssa. Elokuvan konkreettiset tapahtumat kuuluvat nekin jo historiaan. Ne on kuvattu menneisyydessä, esineet ja paikat ovat ehkä jo*



*muuttaneet muotoaan, näyttelijät/ihmiset ovat kenties jo kuolleet. Elokuvan voi määrittellä läsnäolevaksi poissaoloksi, nykyiseksi menneisyydeksi. Eli kuten Ellis sattuvasti tiivistää, elokuva sanoo: "Tämä on mikä oli (This is was)".* Myös Knuuttila ja Lehtinen (2010) toteavat representaation liittyvän läsnäolon ja poissaolon problematiikkaan, jonkin poissaolevan korvautuvan jollakin uudella läsnäolon muodolla.

### **Reaaliaikaisuus ja todellisuus mobiilissa videokommunikaatiossa**

Todellisuudenkaltaisuus ja tosius liittyy vahvasti webcastiin, koska se mahdollistaa sen, että ihmiset voivat jakaa sitä todellisuutta minkä he itse näkevät, luovat tai kokevat, verrattuna esimerkiksi uutiskanavien tai mediatalojen jakamaan todellisuuteen. Kansalaisjournalismi on tästä hyvä esimerkki, mutta samoin on kaikki muu yksityishenkilöiden jakama video. Tietenkään näidenkään videoiden totuus ei ole objektiivista ja käsittelenkin asiaa myös osatutkimuksissa. Norri-Sederholm ym. (2019) toteavat, etteivät nuoret sosiaalisen median käyttäjät luota klassisiin yksisuuntaisiin kommunikaatiokanaviin (televisio, radio ja sanomalehdet) sellaisenaan, vaan he hakevat tiedon samanaikaisesti useilta kommunikaatioalustoilta ja -kanavista saadakseen haluamansa sekoituksen medioista.

Stefanone ja Lackaff (2009) ovat tutkineet, kuinka tositelevisio toimii mallina online-käyttäytymiselle. He kirjoittavat bloggauksesta sekä kuvien ja videoiden jakamisesta ja he löysivät linkin tositelevision runsaan katsomisen ja blogin kirjoittamisen ja videoiden jakamisen välillä. Sen sijaan kuvien jakamiseen tositelevision katselu ei vaikuttanut ja he uskovat tämän johtuvan siitä, että kuvien jakaminen on pohjimmiltaan sosiaalista ja relationaalista toimintaa, enemmän kuin videoiden ja blogien jakaminen. He toteavat videon jakamisen matkivan tositelevision "julkkis"-näkökulmaa, koska videolla on mahdollista jakaa omia ajatuksia ja käyttäytymistä. Kit and Sherrien (Galloway & Rabinowitz, 1980) kiinteällä livevideokamerayhteydellä toteutettu teos "Hole in Space", joka avasi reaaliaikaisen videoyhteyden New Yourkissa ja Los

Angeleissa sijaitsevien näyteikkunoiden välillä on hyvä varhainen esimerkki sellaisesta, mikä on nykyään mahdollista matkapuhelimillakin.

Koska nykypäivän (tosi)televisiota hallitsee vahvasti provokatiivinen sisältö, joka korostaa eroja katsojan ja esiintyjän sekä heidän normiensa välillä, keskittyen useisiin aihepiireihin, kuten poikkeavuus/toiseus, huonous/eripura, makaaberi, irstaus/hävyttömyys ja ravistelu/rajojen rikkominen (Tuomi, 2019), voin arvella mobiilivideon vastaavan jollain tapaa tavallisemman ja todellisemman sisällön tarpeeseen. Toisaalta jossain vaiheessa mobiilivideokin voi alkaa yhä enemmän seurata tätä provokaviivistakin television perinnettä.

### **2.2.3. Yksityisyys ja turvallisuus**

Käsittelen termejä yksityisyys ja turvallisuus samassa kappaleessa, koska ne nivoutuvat tutkimusalueellani usein yhteen ja niiden voidaan monessa tapauksessa ajatella olevan vastaparit ja ne korreloivat keskenään monin eri tavoin, näkökulmasta riippuen. Joissain tilanteissa vaikkapa reaaliaikaista videota jakaessa tai kommentoidessa voi tulla tunne, että pitää valita yksityisyyden ja turvallisuuden väliltä.

#### **Yksityisyyden määritelmä**

Yksityisyyden määritelmänä käytän Westinin (1970) määritelmää (suomennettuna: ”Yksityisyys on yksilöiden, ryhmien tai instituutioiden oikeutettu vaatimus määritellä itse milloin, miten ja missä laajuudessa heitä koskevaa tietoa voidaan jakaa muille.” (Alkup. engl. “Privacy is the claim of individuals to determine for themselves when, how, and to what extent information about themselves is communicated to others”).

Yksityisyyden käsittelemisessä on useita näkökulmia ja Roessler (2001) jakaa kirjassaan *Der Werd des Privaten* yksityisyyden kolmeen eri kategoriaan:

Päätöksellinen yksityisyys, informaatioon liittyvä yksityisyys ja paikallinen yksityisyys (Alkup. engl. “Decisional Privacy, Information Privacy, Local Privacy”). Päätöksellinen yksityisyys tarkoittaa, perustuen yksilön vapauteen ja autonomiaan, yksilön oikeutta tehdä omat päätöksensä ilman, että toiset peukaloivat niitä. Informaatioon liittyvä yksityisyys puolestaan sisältää yksilön oikeuden tietyissä määrin päättää ja tietää mitä muut saavat hänestä tietää. Paikallinen yksityisyys tarkoittaa Roesslerin mukaan oikeutta omaan elintilaan, joka kuuluu itselle.

Yksityisyyden määrittelemisen ei kuitenkaan ole yksinkertaista. Westin (1970) toteaa, että “yksityisyys on sidottu sosiaalisiin normeihin siitä, mikä katsotaan hyödylliseksi, neutraaliksi tai vahingolliseksi yhteisen hyvän kannalta”.

Yksityisyydessä on maakohtaisia eroja ja sen suhteen seurataan kulloisenkin maan lakeja. Tämäkin osaltaan tekee asiaa monimutkaisemmaksi, kun puhutaan sosiaalisesta mediasta ja videoista joita jaetaan jopa reaaliaikaisesti ympäri maailman. Yksityisyysnäkökulmaa, ei usein edes mietitä, koska jakajina toimivat tavalliset ihmiset joilla ei ole tietoa usein edes oman maansa yksityisyyssäännöksistä, puhumattakaan eri maiden normeista, laeista tai säädöksistä.

Suomessa on olemassa kolmen tasoista yksityisyyttä. Pienin yksityisyydensuoja on vallankäyttäjillä, kuten presidentillä, kansanedustajilla ja kunnanjohtajilla. Julkisuuden henkilöiden (julkkisten) yksityisyydensuoja ei koske heidän julkista alaansa, siis sitä minkä kautta he ovat julkisuudessa mutta heidän henkilökohtaiset asiansa ovat kuitenkin yksityisiä. Muiden, tavallisten ihmisten, niin sanottujen tavisten, yksityisyydensuoja on korkein.

### **Turvallisuuden määritelmä**

Turvallisuutta on määritelty useilla eri tavoilla. Turvallisuudella on niin paljon ulottuvuuksia, että yksi tietty määritelmä on hankala. Kuitenkin, esimerkiksi Fisherin ja Greenin (2004, 21) määritelmää voidaan käyttää (suomennettuna):

“Turvallisuus tarkoittaa vakaata, suhteellisen ennustettavaa ympäristöä missä yksilö tai ryhmä voi tavoitella päämääriään ilman häirintää tai vahinkoa ja ilman pelkoa häiritsemisestä tai vahingoittumista.” (Alkup. engl. “Security implies a stable, relatively predictable environment in which an individual or group may pursue its ends without disruption or harm and without fear of such disturbance or injury”).

### **Turvallisuuden määrittelemisestä**

Olen käyttänyt (Vriend & Reponen, 2008) kahta eri termiä kuvaamaan turvallisuuden kahta eri osa-aluetta: Julkinen turvallisuus ja informaatioon liittyvä turvallisuus. Julkinen turvallisuus ehkäisee fyysistä vahinkoa laajassa mittakaavassa ja informaatioon liittyvä turvallisuus puolestaan ehkäisee henkilökohtaista vahinkoa joka aiheutuisi henkilökohtaisen datan hallinnan menettämisestä. Nämä molemmat liittyvät oleellisesti tutkimusalueeseen.

### **Termien käytöstä väitöskirjassani**

Kirjoitin edellä yksityisyyden ja turvallisuuden määritelmien monimuotoisuudesta mutta käytän väitöskirjassani pääsääntöisesti vain yksinkertaisia termejä yksityisyys ja turvallisuus, koska usein on kontekstiin liittyen ja tekstiä lukiessa selvää mitä niillä kulloinkin tarkoitetaan.

### **Yksityisyydestä ja turvallisuudesta**

Sosiaalisen median ja laajan videoiden jakamisen myötä emme voi enää täysin turvautua tuttuihin, totuttuihin tapoihin hallita yksityisyyttämme. Lampinen (2014) on tutkinut sosiaalisten verkostojen rajoja ja todennut väitöskirjassaan, että yhteisöpalvelujen myötä sosiaalisten rajojen hallinta on muuttunut ja että saatamme tarvita toisten kanssa yhdessä tapahtuvaa sosiaalisten rajojen hallintaa ja että yhteisöpalvelut ehkä jopa vahvistavat tarvetta määritellä sosiaalisia rajoja yhdessä. Jokapaikan tietotekniikkaan liittyvästä yksityisyydestä kirjoittaa esimerkiksi Iachello (2006), jonka mukaan käyttäjät eivät

niinkään ole huolissaan talletetun käyttäjätiedon säilytyksestä vaan sen mahdollisesta väärinkäytöstä.

Huhtamo (2004) käsittelee yksityisyyttä liittyen mobiiliin mediaan ja toteaa, että henkilökohtaiseen valokuvaukseen liittyvä yksityisyyden menettämisen uhka ei ole aivan uusi ilmiö: jo valokuvauksen alkua ajoilta lähtien amatöörikuvaajiin kohdistui valituksia koskien heidän ylittäessään olemassa olevia sosiaalisia sääntöjä, liittyen yksityisyyteen ja soveliaisuuteen. Jo silloin huomattiin, että kuka tahansa voi joutua kuvauksen kohteeksi, ja kameralla olikin epäinhimillistä vaikutus kantajaansa. Huhtamo vertaa tuota 1800-luvun tilannetta keskusteluun, jota käydään koskien matkapuhelimien kameroita.

Koskinen ym. (2001, 80–81) tekivät puhelimella otettujen valokuvien jakamiseen liittyvässä tutkimuksessaan huomion, että toisensa tuntevilla ihmisillä on keskinäinen luottamus arkaluontoisen kuvamateriaalin jakamisen kontrolliin. On siis todennäköisempää, että arkaluontoinen kuvamateriaali päätyy väärin käsiin jonkun tuntemattoman henkilön toimesta kuin tutun. Tutuille ihmisille on siis tutkimuksen mukaan turvallisempaa jakaa kuvia, pelkäämättä yksityisyyden menettämistä siinä määrin kuin vieraille jaettaessa, tai jos joku vieras ihminen valokuvaa tai videoi tilannetta. Yksityisyyden takaamiseksi, kamerapuhelinten käyttöä on pyritty rajoittamaan erilaisilla menetelmillä, kuten ilmoituksilla kuvauskielloista ja kuvaamista estävän pyrkivistä teknisistä ratkaisuista (Truong ym., 2005).

Mobiiliin videokommunikaation yhteydessä yksityisyyteen ja turvallisuuteen liittyy kaksi vastakohtaista puolta. Videota jakaessa kohde, kuvaaja tai ohikulkija voi menettää yksityisyyttä mutta samalla lisätä turvallisuutta tai päinvastoin, hän voi saavuttaa yksityisyyttä mutta menettää turvallisuutta. On myös toki mahdollista että molemmat joko vaarantuvat tai vahvistuvat mobiilivideon läsnäollessa.

## 2.2.4.Konteksti

### Kontekstin määritelmä

Konteksti on tilanne, jossa tekeminen tapahtuu. Kontekstiin liitetään fyysisiä, sosiaalisia ja mentaalisia tekijöitä. Oxfordin englanninkielinen sanakirja määrittelee kontekstin seuraavasti (suomennettuna) “Olosuhteet, jotka muodostavat tapahtumalle, tiedonannolle tai idealle miljöön joiden kautta se voidaan täysin ymmärtää. “ (Alkup. engl) “The circumstances that form the setting for an event, statement, or idea, and in terms of which it can be fully understood”.

### Kontekstista

Kontekstilla eli esiintymisympäristöllä on tärkeä rooli sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Se on merkittävä tekijä ihmisten käyttäytymisessä ylipäättään ja sillä on suuri merkitys sekä ihmisten keskinäiseen vuorovaikutukseen että ihmisten ja koneiden väliseen vuorovaikutukseen. Kontekstia on jo kauan pidetty tärkeänä tekijänä kommunikaation kentällä (Hall, 1976) ja sen tärkeyttä tehokkaamman ihmisten ja koneiden välisen vuorovaikutuksen (Human Computer Interaction, HCI) aikaansaamiseksi on korostettu. Kindberg ym. (2005) jakoivat tutkimuksessaan kuvat tunnepitoisiin (affective) ja toiminnallisiin (functional) sekä sosiaalisiin ja individuaalisiin. He eivät käytä termejä primäärinen ja sekundäärinen konteksti mutta puhuvat jossain määrin samasta aiheesta: tilanteiden lukemisesta ja siitä, että mitä julkaistaan ja kenelle. Heidän tutkimuksensa perusteella eniten otetaan kuvia, jotka ovat tunnepitoisia, ja niitä kuvia käytetään sekä sosiaalisiin, että individuaalisiin tarpeisiin. Dey ja Abowd (1999) jakavat kontekstin primääriseen ja sekundääriseen. He identifioivat neljä kontekstin primääristä kategoriaa: sijainti, identiteetti, aktiviteetti ja aika. He määrittelevät nämä kontekstin perusparametrit, joiden avulla voi määritellä tietyn entiteetin tilanteen. Seuraavalla tasolla voidaan, heidän mukaansa, identifioida kontekstin

sekundääriset parametrit, jotka jakavat samat primäärisen kontekstin indeksoimat yleiset ominaisuudet; esimerkiksi puhelinnumeron voi hankkia käyttämällä henkilön identiteettiä indeksinä. Multisilta ym. (2011) toteavat, että elämys muuttuu moninaisemmaksi ja kasvaa laajemmaksi, kun pelkästään fyysisessä ympäristössä olemisen lisäksi hyödynnetään uutta teknologiaa kokemusten suunnittelussa, organisoinnissa, jakamisessa ja muistelemisessa.

Mobiili konteksti tuo videoihin ja niiden kuvaamiseen ja katseluun oman elementtinsä. Käsittelen tätä tutkimustuloksissa ja pohdinnassa.

### **3. Tutkimuksen toteuttaminen**

Väitöskirjani on laadullinen tutkimus (Denzin & Lincoln 2003; Eskola & Suoranta, 2014). Tutkin sitä, kuinka ihmiset käyttävät mobiilivideota. Hyödynnän tutkimuksessani aineisto- ja metodologista triangulaatiota (Denzin, 1970; Nightingale, 2009). Useamman näkökulman avulla saan tutkimustuloksistani mahdollisimman valideja ja laaja-alaista ymmärrystä tuovia. Triangulaation avulla tutkimustuloksia voi analysoida eri metodeilla. Väitöskirjani edustaa näin myös monimenetelmäisyyttä (multi-method research approach) käsittäessään erilaisia aineistonhankinnan ja analyysin menetelmiä (Brewer & Hunter, 2006).

Väitöskirjani osatutkimukset ovat aineistotutkimus (Blythe & Cairns, 2009; Krippendorff, 2004; Quinn Patton, 1990), kenttätutkimus (Beyer & Holtzblatt, 1998; McDonald, 2005), eksperimentti ja sisällönanalyysi (Tuomi & Sarajarvi 2009). Käytän tutkimuksessani myös media-ärkeologian (Huhtamo & Parikka, 2011), semiotiikan (Chandler, 2007), semantiikan (Norrick, 1981) ja käsiteanalyysin (Wilson, 1969) keinoja sekä polysemiaa (Leino, 1993).

Tutkimuskysymykset jaottelen osatutkimusten mukaan.

I osatutkimus on aineistotutkimus, jossa kartoitettiin tutkimuskenttää ja asetettiin tutkimusalue kirjallisuuskatsauksineen. Tämä osatutkimus on kirjoitettu vuonna 2005 ja julkaistu vuonna 2007.

II osatutkimus on käyttäjätutkimus. Tutkimuksessa analysoitiin tutkimushenkilöiden kuvaamaa materiaalia ja henkilöt haastateltiin. Aineisto hankittiin Italiassa kenttätutkimuksena. Tutkimushenkilöinä oli 22 osallistujaa (käsittäen perheitä ja ystäväryhmiä, jotka edustivat laajaa ikäryhmää teineistä isovanhempiin). Kenttätutkimus on tehty vuonna 2003-2004 ja osatutkimus julkaistu vuonna 2007.

III osatutkimus on eksperimentti. Tutkimus edustaa kolmen päivän Irlannin matkan aikana toteutettua käyttäjätutkimusta, jossa observoitiin (Delamont, 2004) tutkimushenkilöitä ja analysoitiin heidän kuvaamaansa materiaalia. Lisäksi aineistona on kirjallinen kysely ja keskustelusesio. Tutkimushenkilöinä oli 23 telekommunikaatioalalla työskentelevää tutkijaa. Olin itse mukana eksperimentissä osallistuvana tutkijana. Eksperimentti toteutettiin vuonna 2007 ja osatutkimus julkaistiin vuonna 2008.

IV osatutkimus on sisällönanalyysi. Tutkimuksessa analysoitiin neljän webcast palvelun (Qik, Bambuser, Kyte, Flixwagon) (Liite X) mobiileja livevideoita, jotka oli valittu systemaattisesti aikaan perustuvan kriteeristön perusteella. Valintaa ei ohjannut esimerkiksi sisältö, kuvaaja tai katsojamäärä, vaan valinta kohdistui kahden vuorokauden aikana julkaistuihin videoihin. Analysointia varten videoista tallennettiin enimmillään viisi minuuttia alusta, johtuen tallennukseen käytetyn sovelluksen ominaisuuksista. Videoita oli yhteensä 254, joista 178 oli kuvattu mobiililaitteella. Tutkimus toteutettiin vuonna 2009 ja osatutkimus julkaistiin vuonna 2010.

Tutkimusaikana 2005-2010 työskentelin tutkijana ja suunnittelijana Nokian tutkimuskeskuksessa. Olin tutkimusaiheen sisällä suunnittelijana, mutta en



kuitenkaan varsinaisesti sen teknisenä kehittäjänä. Koenkin, että positioni oli minulle tutkijana optimaalinen, koska pääsin käsiksi uusiin teknologioihin. Silti katsoin asiaa suunnittelijan ja taiteilijan silmin. Yhtä osatutkimusta (III) varten tehdyssä eksperimentissä olin mukana osallistumassa tekemiseen, jotta pystyin hyvin sisältäpäin tarkkailemaan tapahtumia osana kokonaisuutta mutta en osallistunut kyselytutkimukseen muuten kuin sen toteuttajana. Osallistumistani eksperimenttiin voidaan tietenkin kritisoida, mutta koin tämän menettelyn parhaana mahdollisena tapana saada autenttista tutkimusmateriaalia, ilman että minua koettiin tarkkailijana.

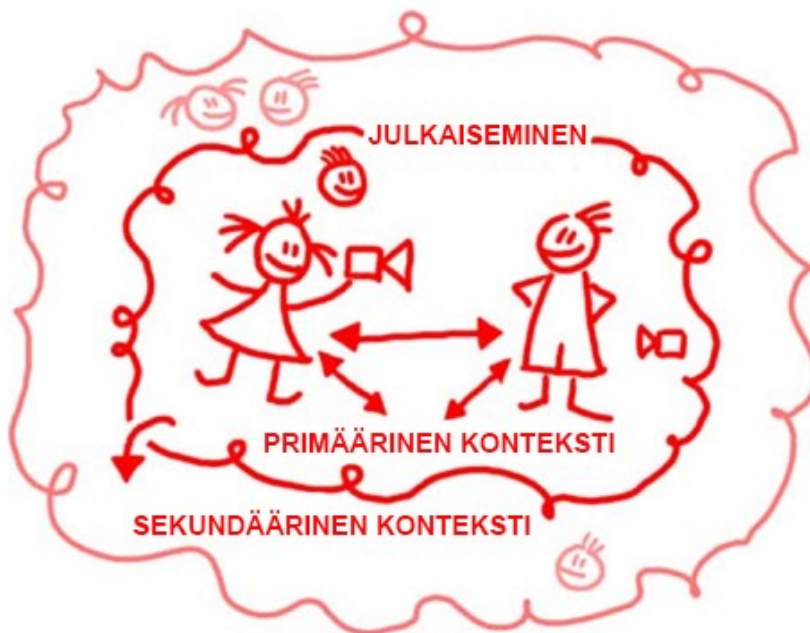
## 4. Tutkimustulokset

### 4.1. Mobiilivideokommunikaation syntykonteksti (I)

I osatutkimus alustavasti rakentaa sen mobiilin videokommunikaation tutkimuskentän, jota käsittelemän väitöskirjassani. I osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilikommunikaation syntyä seuraavan tutkimuskysymyksen mukaan: Millaiseen kontekstiin mobiilivideokommunikaatio syntyi?

Kameran ja internetyhteyden tulo matkapuhelimiin mahdollisti henkilökohtaisten videoiden julkaisun huomattavasti aiempaa helpommin ja nopeammin. I osatutkimus käsittelee videokuvaamisen muutosta esimerkiksi aiempaan tutkimukseen perustuen ja keskustelelee siitä, kuinka mobiilivideoiden kuvaamisen helpottuminen ja nopean jakamisen mahdollistuminen vaikuttaa videokuvauksen hahmottamiseen, suhteessa yksityisyyteen, läpinäkyvyyteen ja käsitykseen sosiaalisesta kontekstista. Aiempaa tutkimusta löytyy vain hieman videosta ja enemmän stillikuvaan liittyen. Vaikka videossa ja valokuvassa on samankaltaisuuksia, valokuvatutkimuksen tuloksia ei voi kaikilta osin täysin rinnastaa tilanteeseen videoiden kanssa. Käsittelemän aiemmin väitöskirjassani kontekstia ja sitä kuinka kontekstilla eli esiintymisympäristöllä on tärkeä rooli sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. I osatutkimuksessa esitellään kehittämäni primäärin ja sekundäärin kontekstin malli, jonka avulla voidaan kuvata ja tarkastella esimerkiksi kuvan käyttötilanteita ja videoiden leviämistä alkuperäisen fyysisen tilan ja tilanteen ulkopuolelle, kameran toimiessa mahdollistajana näiden kontekstien välillä. Mobiilivideokommunikaation syntykontekstia käsitellään tämän primäärin ja sekundäärin kontekstin mallin avulla. Kaikkialla läsnäolevat kamerat, videokameroiden yleistyminen sekä kuvien internetiin jakamisen helpottuminen toivat uusia relevantteja tutkimuskysymyksiä ja I osatutkimus keskittyy käsittelemään asiaa kontekstin ja yksityisyyden kannalta ja siinä esitetään myös arvioita siitä, kuinka mobiilivideo vaikuttaa joihinkin mediakäytäntöihin ja sisältöihin.

KAAVIO 1. PRIMÄÄRISEN JA SEKUNDÄÄRISEN KONTEKSTIN MALLI



Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallissa (Kaavio 1) määrittelen primäärisen ja sekundäärisen kontekstin seuraavanlaisesti: Primäärinen (välitön) konteksti on fyysinen tilanne, jossa ollaan samassa jaetussa ajassa ja paikassa ja joka aistitaan ilman teknisiä apuvälineitä. Sekundäärisessä (etä-) kontekstissa primäärinen konteksti aistitaan teknisten laitteiden kautta, kameran tai erityisesti julkaisun rajatessa nämä kaksi kontekstityyppiä ja toimiessa mahdollistajana primäärisen ja sekundäärisen kontekstin välillä. Sekundäärinen konteksti on siis mahdollinen, jos primäärisessä kontekstissa on kamera, ja erityisesti videokamera. Toki mahdollistaja voi olla myös esimerkiksi puhelin tai äänentallennuslaite mutta olen puhunut kamerasta koska tutkimukseni koskee nimenomaan videota. Ihminen voi olla samanaikaisesti osa primääristä ja sekundääristä kontekstia. Voimme todeta, että yksityisyysuhka kasvaa yleisön kasvaessa; tästä esimerkkinä on se, että kuvia, joissa esiintyy vieraita henkilöitä, jaetaan helpommin, ajattelematta kuvissa esiintyvien henkilöiden yksityisyyttä, verrattuna kuviin, joissa on jakajalle tuttuja henkilöitä (Koskinen ym., 2001, 80–81). Sekundäärisellä kontekstilla ei ole varsinaisia rajoja ja se voidaan kokea lähes reaaliajassa tai mahdollisesti jopa vuosisatoja myöhemmin ja sitä

voidaan hyödyntää missä tahansa tarkoituksissa, joihin se soveltuu. Erilaisten kamerallisten kontekstien välillä on eroavaisuuksia sekä primäärisessä että sekundäärisessä kontekstissa. Yksityisyyden kannalta niiden merkittäviä eroja, kuvaamisen lisäksi, ovat tilanteen ja henkilöiden tuttuus, niin että tuttu tilanne voi olla suurempi yksityisyysuhka, koska tilanteessa käyttäytyään aidommin, mutta tutut ihmiset kuvaustilanteessa tai katselutilanteessa eivät merkittävästi luo yksityisyyden menetyksen uhkaa, koska yksityinen materiaali ei todennäköisemmin tuttujen hallusta leviä laajalle. Kameroiden määrä vaikuttaa yksityisyyteen niin, että useamman kameran läsnäolo kasvattaa yksityisyysuhkaa, koska videomateriaalin leviäminen on silloin todennäköisempää.

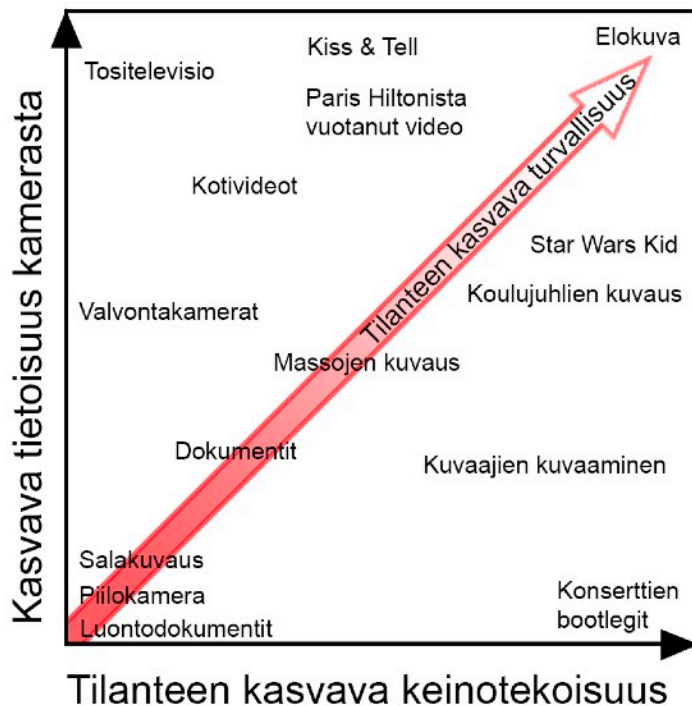
Julkikset ovat jo tottuneet kuvaamiseen ja kuvien jakamiseen mutta muille tämä kaikki on uutta muuten paitsi katsojina, ja tuo siksi uusia uhkia. Mobiilivideo voisi synnyttää uusia genrejä visuaaliseen mediaan ja yhdeksi mahdolliseksi genreksi nimettiin first-person mobiilivideo-show, jossa ihmiset kuvaavat omaa todellisuuttaan mobiililaitteellaan niin, että katsojat kokevat saman kuin he. Näissä ohjelmissa voisi olla yksi tai useita kuvaajia. Katsojat voisivat kommunikoida kuvaajan kanssa ja täten jopa vaikuttaa shown etenemiseen. Tämä voisi tapahtua esimerkiksi YouTuben kaltaisten kanavien kautta. Ääneen perustuvat käyttäjien luomat sisällöt kuten podcastit ovat jo nyt, artikkeleita kirjoittaessa, yleisiä ja tähänkin perustuen voidaan uskoa käyttäjälähtöisen videomateriaalin saavuttavan suurta suosiota, koska video on tehokas kanava tunteiden ja kokemusten jakamiseen.

Mobiilin sisällön erityispiirteitä ovat ennen kaikkea digitaalisuus sekä formaatti ja koko, joka on helppoa julkaista, helposti saavutettavuus, se että käyttäjä voi itse yksin kuvata yhdellä laitteella joka hänellä on joka tapauksessa mukana (puhelin), sisältö on editoitavissa puhelimessa, sisällön julkaistavuus, mahdollinen suuri yleisö, kiinnostavuus mainostajille koska katsojia voi olla paljon esimerkiksi YouTubessa, ja se, että mukana oleva ympäristön äänimaailma ja narratiivi auttavat tallentamaan tunnelman. Palautekanava on myös oleellinen, sekundäärinen kontekstin mahdollisuus vaikuttaa ihmisiin primäärisessä kontekstissa, kuvaustilanteessa. Mobiilivideokommunikaation

osa-alueet ovat: Tallennus, editointi, jakaminen, kuluttaminen ja palaute. Se, että kaikki nämä voidaan tehdä yhdellä mobiililaitteella, nopeuttaa ja helpottaa jakamista huomattavasti.

Media-arkeologi Huhtamon (2004) mukaan kameralla oli kantajaansa epäinhimillistävä vaikutus jo sen ilmestyessä katukuvaan 1800-luvulla. Tämä ilmiö, tai topoi, toistuu nyt kun kamerat ovat läsnä yhä useammin ja lähes kaikissa mahdollisissa tilanteissa.

KAAVIO 2. JULKAISEMISTILANTEEN TURVALLISUUS YKSITYISYYDEN SUHTEEN



Artikkelissa keskustellaan siitä, kuinka mobiilivideo vaikuttaa yksityisyyteen. Kaavio (Kaavio 2), kuvaa kuinka julkaisemistilanteen “turvallisuus” yksityisyyden suhteen vaihtelee riippuen siitä, kuinka tietoinen subjekti on kamerasta ja kuinka keinotekoinen tilanne on. Kaavion mukaan yksityisyyden kannalta vaarallisempia videoituja tilanteita ovat luontodokumentit ja siihen rinnastettava piilokamera, joissa kohde on ainakin jossain määrin normaalissa

tilanteessa mutta täysin tietämätön kameran läsnäolosta, kun taas turvallisimpia ovat elokuvat, koska ne ovat näyteltyjä, keinotekoisia tilanteita ja tarkoitettukin julkisiksi. Muut tilanteen sijoittuvat johonkin näiden välimaastoon. Yksityisyyden menetyksen uhkan arvioidaan kasvavan mobiilivideon myötä, koska videot ovat nyt digitaalisia ja sen vuoksi helposti jaettavissa jopa reaaliajassa ja liikkeessä. Vielä tämän tutkimuksen perusteella ei voida kuitenkaan sanoa kuinka merkityksellinen tämä uhka ja muutos tulee olemaan. Joka tapauksessa, yksityisyyden menetyksen uhkaa on pyritty joissain maissa pienentämään esimerkiksi asettamalla kuvauskieltoja ja määräämällä kameran äänet pakollisiksi.

Mobiilivideokommunikaatio syntyi aikaan, jolloin ei vielä oltu totuttu sosiaaliseen mediaan eikä videoiden jakamiseen. Valokuvia ja videoita jaettiin tuolloin enimmäkseen kasvotusten tai ehkä satunnaisesti lähettämällä multimediateksteinä tai sähköpostin liitteinä toisille. Konteksti oli tuolloin sellainen, jossa suurin osa videomateriaalista tuli katsojille television tai filmien kautta ja siis editoituna ja valmiiksi pureskeltuna. Jonkin verran myös kotivideoita on jo aiemmin kuvattu ja esitetty kodeissa ja televisioiden “hauskat kotivideot” ohjelmissa. Julkkiksista kuvattuja paparazzivideoita olimme jo tuolloin tottuneet näkemään televisiossa ja internetissäkin.

Valtaosa ihmisistä ei vuonna 2005 tiennyt, että matkapuhelimelta voi suoraan jakaa jopa reaaliaikaista videota internetiin, kaikkien saataville. Mobiilivideo-ilmio oli uusi ja muodosti uudenlaista yksityisyysuhkaa, esimerkiksi sen vuoksi, että emme vielä olleet tottuneet ymmärtämään kuinka helposti ja nopeasti videomateriaali leviää ja millaisia uhkia se tuo mukanaan. Oli täysin avointa se, mihin ja kuinka mobiilivideokommunikaatiota tullaan käyttämään sen yleistyessä mutta joitain arvioita esiteltiin. I osatutkimuksessa esitettyä primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallia voidaan käyttää tämän uuden ilmiön kuvaamiseen ja tutkimiseen.

## 4.2. Motivaatiot ja asenteet mobiilia kuvaa kohtaan (II)

II osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation synnyttämää uutta sosiaalista kontekstia käyttäjien näkökulmasta. II osatutkimuksessa kysytään: Millaisia olivat puhelinkameroiden käyttäjien motivaatiot ja asenteet mobiilia kuvaa kohtaan päivittäistilanteissa?

II osatutkimus käsittelee videokameran läsnäolon sosiaaliseen ympäristöön tuomaa muutosta jokapäiväisessä elämässä. Käyttäjätutkimukseen perustuen esitellään yksityisyys- ja luottamusongelmia sekä uusia sosiaalisia kaavoja. Kaikki mobiilivideokommunikaation roolit: kuvaaja, kohde, ohikulkija ja katsoja ovat tässä yhteydessä kiinnostavia. Kiinnostuksen kohteena oli kuvauksen hyväksyminen ja läpinäkyvyys ajan suhteen ja tätä varten tutkittiin, kuinka videokameran läsnäolo vaikuttaa sosiaaliseen kontekstiin ja kuinka kyseinen tilanne muuttuu ajan myötä, mitä kontekstilta vaaditaan, mitä olosuhteilta vaaditaan, että videokuvaus voi alkaa ja toisaalta, mikä on videokuvausten vaikutus ympäristöön. Käyttäjätutkimuksessa käsiteltiin kännykkäkameroita ja ihmisiä osana kommunikaatiosysteemiä, kun taas aiemmassa tutkimuksessa kuvaamista on usein käsitelty kuvaajan näkökulmasta. Myös sisältöjä ja kuvamateriaalin jakamista käsiteltiin.

Tämä osatutkimus perustuu Italiassa 2003-2004 tehtyyn käyttäjätutkimukseen, jonka 22 osallistujaa (neljää ryhmää: kaksi perhettä ja kaksi kaveriporukkaa) kuvasivat, jakoivat ja kuluttivat sekä still- että videokuva, käyttämällä videokameraominaisuuksilla varusteltuja matkapuhelimia ja lisäksi erillisiä pieniä videokameroita. Kukaan osallistujista ei ollut aikaisemmin käyttänyt matkapuhelinta jossa on videokamera ja jakamismahdollisuus, eikä kukaan heistä opiskellut tai työskennellyt aiheeseen liittyvällä alalla mutta esimerkiksi sähköposti oli heille kaikille tuttu. Kenttätutkimuksen osa-alueet olivat: esittelykokous, kuukauden käyttöjakso, loppuhaastattelut ja aineiston analysointi. Tutkimuksessa analysoitiin kahdenlaista aineistoa: nauhoitetut ja puhtaaksikirjoitetut haastattelut sekä osallistujien kuvaama materiaali, jota heidän oli mahdollista poistaa tai editoida. Valokuvia kukin kuvasi 50-600,

matkapuhelinvideoita 0-40 ja muita mobiilivideoita enemmän kuin matkapuhelinvideoita.

Kun kyseessä on matkapuhelimen kamera, kameran käytön ei tarvitse olla ennalta suunniteltua. Kameraa ei siis tarvitse erikseen ottaa mukaan, koska puhelin on yleensä kuitenkin mukana ja kamera samalla aina myös sen mukana. Kuvaaminen on testihenkilöiden mukaan nyt hyväksyttävämpää, koska kameraa ei ole otettu mukaan varta vasten jonkun tilanteen kuvaamista ajatellen. Tämä mahdollistaakin kuvaamisen vaikkapa tavanomaisessa ruokapöytätilanteessa, johon ei normaalisti erikseen kehdattaisi ottaa kameraa mukaan. Videota kuitenkin jätettiin joskus kuvaamatta sen vuoksi, että kameran läpi katselu vei kuvaajan ulos tilanteesta, aivan kuin hän katselisi televisiolähetystä ja jotkut osallistujat myös kokivat videokuvaamisen vievän liikaa keskittymistä.

Neljä motivaatiota kuvaamiselle ovat: 1. Oman elämän arkistointi 2. Oman elämän jakaminen 3. Sosiaalisen läsnäolon vahvistaminen 4. Ryhmädynamiikan fasilointi. Näistä ensimmäinen liittyy henkilökohtaiseen käyttöön, suunniteltuun uudelleenkateluun sekundäärisessä kontekstissa, ja muut kommunikatiiviseen käyttöön ja itseilmaisuun, näistä kahden liittyessä kommunikaatiokanavien kautta jakamiseen, sekundäärisen kontekstiin ja yhden kuvaustilanteeseen, primääriseen kontekstiin. Oman elämän arkistointiin liittyy esimerkiksi muistiinpanotyyppinen materiaali, kun taas oman elämän jakamisen yhteydessä kuvamateriaalilla todettiin voivan vahvistaa viestiä. Sosiaalisen läsnäolon vahvistaminen liittyy usein parisuhteisiin ja kuvien jakaminen lisäsi yhteenkuuluvuuden tunnetta. Ryhmädynamiikkaa fasilitoitiin kameran avulla esimerkiksi niin, että kamera mahdollisti flirttailun tai vitsailun, tai se sai kuvauksen kohteen tekemään toivottuja asioita.

II osatutkimus korostaa kuvauksen kohteen merkitystä mobiilivideo-kommunikaatiossa. Käyttäjätestin tulokset esittävät, että kuvaukseen suhtautumiseen vaikuttaa: 1. Kuvauksen kohteen suhde kuvaajaan, 2. Kohteen mielikuva kuvaajan tarkoitusperistä 3. Kuvauskonteksti. Kohteen ja kuvaajan suhteen vaikutuksesta kertoo esimerkiksi, että kun kuvaajana oli perheen tytär,



hänen isoisänsä suhtautuminen kuvaamiseen pysyi positiivisena koko kuukauden ajan, innostuksen toki hieman laantuessa ajan myötä; mutta kun sama tyttö kuvasi veljeänsä, veljen suhtautuminen muuttui innostuneesta vihastuneen kautta välinpitämättömäksi (Kaavio 3). Näyttää siltä, että mobiilivideoissa tunteet näytellään ja karikatyrisoidaan elokuvista opitulla tavalla mutta tämä laantuu ajan myötä, kun kameran läsnäoloon totutaan ja sen uutuusarvo alkaa hävitä. Mielikuvan vaikutus on tutkimuksen mukaan sellainen, että jos kuvaajaa ei koeta miellyttäväksi/turvalliseksi (eng. comfortable), kuvaus koetaan uhkana (vrt. Huhtamo, 2004; Koskinen ym., 2001). Jos kuvaajan aikeet ymmärretään väärin, kuvaaja voi saada ei-haluttua vastakaikua. Kuvauksen kohde alkaa usein käyttäytyä kuvaajan toivomalla tavalla, kuin kuvaaja ohjaa häntä. Esimerkiksi, kun kuvaaja haastattelee, kuvattava vastailee ja kun kuvaaja flirttailee, kuvattava flirttailee takasin kameralle. Kuvauksen konteksti vaikuttaa esimerkiksi niin, että tutussa ympäristössä tunteet näytetään luonnollisemmin, jolloin tilanteessa on suurempi yksityisyysuhka, kun taas puolestaan julkisilla paikoilla hymyillään ja näytellään, ja yksityisyyden menetyksen uhka on siten pienempi (vrt. Kaavio 2).

KAAVIO 3. KOHTEEN KUVAAJAAN SUHTAUTUMISEN MUUTOS KUUKAUDEN AIKANA

kuvaaja/ kohde		1	2	3	4 viikkoa
äiti	aviomies				
	poika				
tyttö	isoisä				
	veli				
myöhäis- teini	kaverit				
	tyttöystävä				

Kuukauden aikana kuvauksen kohteiden suhtautuminen kuvaukseen yleisimmin muuttui innostuneisuudesta vihaisuuden kautta välinpitämättömyydeksi (Kaavio 3). Läsnäolevaan kameraan siis totutaan suhteellisen pian ja kun sen läsnäolosta

ei enää välitetä, käyttäydytään luonnollisemmin ja sen vuoksi yksityisyysuhka kasvaa vaikkei sitä silloin itse koetakaan niin. Big Brother kilpailijat usein kommentoivat, että kameroihin tottuu, koska ei kukaan pystyisi monen viikon aikaa näyttelemään jotain muuta kuin mitä on.

Osatutkimuksessa lueteltuja jakamisen mahdollisuuden hyötyjä ovat esimerkiksi “reaaliaikaisuus”, “välittömyys”, “spontaanisuus”, “viesti on kohtelias”, “se on kuin lahja”, “tunne, että on connected” ja “tavoitettavissa”. Nämä käyttäjien kommentit koskevat myös stillkuvia, joita pystyi lähettämään heti kuvaamisen jälkeen, siksi puhutaan reaaliaikaisuudesta vaikka videoiden reaaliaikainen jakaminen ei ollut testissä mahdollista. Myös pelko, että materiaali leviää liikaa on mainittu. Videoita joskus editoitiinkin tuon pelon laannuttamiseksi. Tämä ilmenee esimerkiksi siitä, että jaettavaa materiaalia editoitiin enemmän, kuin omaan käyttöön tallennettua.

Vanhat teemat kuten ihmiset (kuten sinä ja minä, vitsit ja sosiaalinen elämä), lemmikkieläimet (kuten kissat, koirat ja linnut), tapahtumat (kuten perhe-tapahtumat, jalkapallopelit ja muut tapahtumat) ja lomat (kuvissa esimerkiksi monumentteja ja maisemia) ovat edelleen suosiossa. Näiden lisäksi on tullut teemat kuten: jokapäiväinen elämä, käytännölliset kuvat (ikään kuin muistiinpanojen tekeminen kameralla), objektit (kuten CD kannet), julkisuuden henkilöt (jopa television näytöltä) ja yllätykset (yhtäkkiset tapahtumat). Myös omakuvia otettiin ja tämän todettiin johtuvan siitä, että ihmiset ovat kiinnostuneita siitä kuinka muut näkevät heidät ja omakuvien kautta voidaan tarkastella itseä muiden silmin. Tämä enteilikin tulevaa selfieiden suosiota. Puolet tutkimusmateriaalista on otettu tilanteissa jossa vanhanaikaisempi filmikamera ei olisi ollut mukana.

Osallistujat eivät juurikaan kokeneet että heidän yksityisyytensä olisi uhattuna kuvien jakamisen takia. Tämä johtui ehkä siitä, että he jakoivat kuvia vain tuttavilleen ja testin tekijöille ja he saivat poistaa haluamansa kuvat, ennen kuin palauttivat laitteet. Myös aiempi tutkimus kertoo (esim. Adams, 1999 & 2000; Lehikoinen & Kaikkonen, 2006), että ihmiset eivät kiinnitä huomiota

mahdollisiin yksityisyysuhkiin. Uhkasta ei siis joko tiedetä tai välitetä, kun yksityisiä kuvia jaetaan julkisesti vaikkapa oman blogin kautta. Yksityinen tila on pienentynyt, kun taas julkinen tila on kasvanut, yleistyneen kuvien julkaisun myötä.

Mobiilivideon käyttäjät olivat motivoituneita kuvaamaan ja jakamaan kuvia ja videoita. Kuvaamismotivaatiot olivat: Oman elämän arkistointi, oman elämän jakaminen, sosiaalisen läsnäolon vahvistaminen ja ryhmädynamiikan fasilointi. Kameran läsnäolo tilanteessa vaikutti henkilöiden käyttäytymiseen mutta osallistujat eivät juurikaan kokeneet yksityisyytensä olevan uhattuna kuvaamisen vuoksi. Kuitenkin joitain videoita editoitiin, koska niiden pelättiin mahdollisesti leviävän laajalti. Kuvaamista kohtaan asennoitumiseen vaikutti kuvaaja tai kohde ja tilanne. Asennoitumiseen vaikutti myös voimakkaasti kameraan tottuminen niin, että kuukauden aikana kuvaamiseen totuttiin ja siihen alettiin suhtautua välipitämättömästi ja kameran läsnäolo siis hyväksyttiin kuukauden kuluessa; tottuminen ja käytöksen normalisoitumisen voidaan ajatella aiheuttaa kasvavaa uhkaa yksityisyyden menetykselle koska kameroita tuskin enää edes huomataan, niihin tottumisen johdosta, ja tilanne on siksi lähes piilokameran tyyppinen. Kuvaamisen kamerapuhelimella koettiin olevan hyväksyttävämpää, koska kamera oli tilanteessa mukana luonnollisesti, ei niin, että kuvaamista olisi erikseen suunniteltu. Vanhoja tuttuja teemoja kuten ihmisiä, lemmikkejä, lomiam ja tapahtumia kuvattiin edelleen mutta mukaan oli tullut uusia teemoja kuten jokapäiväinen elämä, muistiinpanot, objektit, julkkikset ja yllätykselliset tilanteet. Tutkimus tehtiin yhdessä maassa, eikä voida olla varmoja olisivatko tulokset olleet samanlaiset muualla. Voidaan kuitenkin todeta, että matkapuhelinkameran läsnäolo muuttaa sosiaalista kontekstia ja tuo esimerkiksi mahdollisuuden tarkastella tilannetta myöhemmin tai jakaa se muiden kanssa. Kuvaamisen motivaatio voi olla sekundääriseen kontekstiin lisäksi myös primäärisessä kontekstissa, koska kuvaamisella voidaan vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen tilanteessa.

### 4.3. Mobiilin livevideon käytännöt (III)

III osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation kehittymistä mobiili livevideo -muodossa seuraavan tutkimuskysymyksen mukaan: Millaista kommunikaatiota ja millaisia rooleja mobiili livevideo herätti käyttäjissä?

III osatutkimus on yksi ensimmäisistä julkaistuista mobiililivevideokommunikaatiota (webcastia) käsittelevistä tutkimuksista. Vuonna 2008 julkaistun osatutkimuksen pohjana on vuonna 2007 toteuttamani eksperimentti jossa tutkin mobiilia livevideokommunikaatiota ryhmätilanteessa, käyttäjä-tutkimuksena. Ulkomaanmatkalla ollut ryhmä kollegoja jakoi sen aikana toisilleen ja samalla avoimesti internetiin reaaliaikaisia videoita, käyttäen ComVu Pocket Caster live webcast sovellusta puhelimissaan. Osallistujia oli 23, joista yksi oli nainen, ja lisäksi osallistuin itse tutkijana eksperimentin kahden vuorokauden videointijaksoon, jotta pystyin observeimaan osallistujia eksperimentin sisältä luonnollisena osana ryhmää. En kuitenkaan vastannut kyselylomakkeeseen ja keskustelutilaisuuksissa toimin pelkästään mode-raattorina.

Eksperimentsissä käytetty ComVu Pocket Caster matkapuhelinsovellus oli ensimmäinen reaaliaikaisen mobiilivideon jakamisen mahdollistava puhelinsovellus. Koehenkilöt olivat vähintään jossain määrin teknisen taustan omaavia ja pystyivät täten helpommin käyttämään kyseistä sovellusta, joka ei ollut vielä stabiili (ongelmia oli esimerkiksi patterin keston ja verkon kanssa, eikä sovellus aina edes käynnistynyt) ja he työskentelivät suuressa telekommunikaatioyrityksessä. Muutama osallistuja oli käyttänyt mobiililivevideosovellusta aikaisemmin. Tutkimuksen tarkoituksena oli ymmärtää paremmin livevideon mahdollisuuksia mobiilissa kommunikaatiossa, erityisesti matkapuhelinkommunikaatiossa, ja tutkia ihmisten rooleja sekä heidän asenteitaan reaaliaikaisten videoiden jakamista ja seuraamista kohtaan ja livevideokuvauksen kohteena olemista. Tarkoituksena oli myös selvittää kuinka videota käytetään osana ryhmäkommunikaatiota.

Osallistujat saivat sähköpostitse ohjeet webcast sovelluksen asentamiseen heidän omiin puhelimiinsa ennen eksperimenttimatkan alkamista. Osallistujia ohjeistettiin tekemään puhelimilleen myös ryhmä osallistujista ja etä-osallistujista, tekstiviestien (SMS) lähettämistä varten, sekä generinen viesti, jonka voi lähettää ennen livevideota. Suurin osa osallistujista käytti Nokia N95 puhelinta. Eksperimentin alkaessa järjestettiin infotilaisuus, jossa kerrottiin eksperimentin kulusta, ja toiveesta toimia vapaamuotoisina ryhminä, kuten matkoilla on tapana, ja kannustettiin jakamaan videoita ikään kuin normaalin kanssakäymisen laajenuksena mutta ei ohjeistettu kuinka tai mitä pitäisi kuvata ja jakaa. Osallistujien toivottiin myös tallettavan videoita, koska ne olivat nähtävänä sovelluksessa vain reaaliaikaisena. Osallistujat jakoivat ja tallensivat videomateriaalia kahden vuorokauden ajan. Hieman ennen kahden vuorokauden videokuvausjakson loppua osallistujat (23) täyttivät kyselylomakkeen ja osallistuivat keskustelutilaisuuteen. Kolme viikkoa eksperimentin jälkeen järjestettiin toinen tilaisuus, jossa keskusteltiin uudestaan eksperimentistä ja katsottiin joitain talletettuja videoita.

Eksperimentin analysointiin on käytetty tallennettuja videoita, kyselyn vastauksia sekä tutkimusajanjakson ja keskustelutilaisuuksien aikana tekemiäni huomioita. Kyselyssä ja loppukeskustelussa kysyttiin yleisiä tuntemuksia mobiilia livevideota kohtaan ja mahdollisesta halusta ja syistä käyttää sitä osana jokapäiväistä elämää. Osallistujat vastasivat myös kysymyksiin kuvauskohteista, -paikoista ja -ajoista, kuvauksen kohteena olemisesta, toisen silmin näkemisestä ja mahdollisista ongelmista livevideon kanssa. Eksperimentin aikana kuvattiin myös myöhemmin YouTubeessa jaettaviksi tarkoitettuja videoita, mutta niitä ei käsitellä III osatutkimuksessa, eivätkä ne liittyneet kyseiseen eksperimenttiin. Eksperimentin loppupuolella tehdyssä kyselyssä, kolmipäiväisen matkan toisena iltana, ja sitä seuranneessa ryhmäkeskustelussa live-webcastausta kuitenkin verrataan myös jälkikäteen jaettavan YouTube videon kuvaukseen.

Eksperimentissä onnistuttiin kokeilemaan mobiilia livevideokommunikaatiota ryhmätilanteessa. Yhteensä 49 livevideota jaettiin eksperimentin aikana. Osaan

videoita (20/49) liittyi juuri ennen videon alkamista, ryhmäviestinä kaikille ryhmän jäsenille (paikalla olevat 24 sekä etäkatsojiksi liittyneet henkilöt) lähetetty etukäteen kirjoitettu viesti kertoi alkavasta webcastista ja sisälsi linkin websivulle, jossa webcast näkyy. Katsojat puolestaan pystyivät lähettämään reaaliaikaista palautetta tekstiviestinä. Tekstiviesti toimi tässä tapauksessa, koska videot lähetettiin ryhmistä, joten tekstiviestin saattoi lähettää vaikkapa ryhmäviestinä koko ryhmälle, jolloin se oli helposti luettavissa muiden kuin kuvaajan puhelimesta, ja siis heti saavuttuaan vaikka kuvaus oli vielä kesken. Kuvaajan oli hankala lukea viestejä omalta puhelimeltaan kesken kuvauksen, ja muutenkin video- ja tekstiviesti- mms- ja puhelinsovelluksen välillä hyppiminen koettiin hankalana, koska videosovellus otti koko puhelimen käyttöönsä. Muuten livevideon jakamiseen ja vastaanottamiseen liittyvät ongelmat olivat lähinnä teknisiä, kuten kentän heikkous ja sovelluksen kaatuminen.

Osallistujista 11/24 sai jaettua livevideota puhelimeltaan internetiin mutta kaikki henkilöt olivat osana ryhmiä, joista näitä webcasteja jaettiin. Joskus kuvaaja vaihtui kesken videon, puhelimen siirtyessä toisen henkilön hallintaan, joten useammat kuin 11 pääsivät myös kuvaamaan. Yhteensä 49 livevideota jaettiin eksperimentin aikana ja niistä 33 talletettiin onnistuneesti. Kaikki osallistujat katselivat livevideoita ja olivat kuvauksen kohteena. Yleiset mielipiteet livevideota kohtaan (sekä kuvaaminen, kohteena olo, että katselu) jakautuivat melko tasaisesti positiivisiin, negatiivisiin ja neutraaleihin. Negatiiviset kommentit liittyivät usein teknisiin ongelmiin. Kun osallistujia pyydettiin määrittelemään tuntemuksiaan livevideoiden katselusta eksperimentin aikana parilla sanalla, vastaukset olivat (suomennettuna): *hauskaa, erinomaista, loistavaa, melko hyvää, rentouttavaa, ok, vaikeaa, haastavaa, turhauttavaa, surkeaa, tylsää* (alkuperäinen, engl.: fun, excellent, superb, pretty good, relaxing, ok, hard, challenging, frustrating, crappy, boring). Livevideoiden jakamisen kommentoitiin olevan: *hauskaa, hauskaa ja helppoa* “*hankaluuksien jälkeen*”, *tarkoituksenmukaista kun jotain hauskaa jaettavaa, oikein kivaa, ok, uusi kiinnostava tapa, melko helppoa, hankalaa, mahdotonta, vielä epäkypsää teknologiaa, teknisesti vaikeaa, tylsää ja liian monimutkaista,*

*kuluttaa akun nopeasti, ei toimi käytännössä, loukkaa yksityisyyttä, hyvä idea mutta teknisiä ongelmia* (alkuperäinen, engl.: fun, fun and easy “after a lot of mess”, meaningful when something fun to send, vey nice, ok, new interesting way, quite easy, cumbersome, impossible, still immature tech, technically difficult, boring and too complicated, consuming battery quickly, not working in practice, a violation of privacy, good idea but technical problems.). Hieman yli puolet kyselyyn vastanneista osallistujista haluaisi jakaa tulevaisuudessa webcasteja. Kysyttäessä kenelle livevideoita haluttaisi jakaa, 12 vastanneista jakaisi näitä videoita tutuille, 6 kaikille ja 3 ei haluaisi jakaa lainkaan.

Kameramies, eli kuvaaja, oli usein myös kommentaattori ja/tai haastattelija. Muut ryhmän jäsenet, siis paikalla olijat, olivat kuvauksen kohteita/haastateltavia, ja paikanpäällä olevia katsojia. Roolit myös vaihtuivat kesken videon. Kentällä observoinnin ja keskustelutilaisuuksien perusteella webcastien katsojat pitivät eniten videoista, joissa oli selostus, koska se helpotti ymmärtämään kontekstia, kuvaustilannetta ja paikkaa. Selostus olikin usein heti videon alussa. Siinä kerrottiin yleensä senhetkinen sijainti, suunnitelmat, ketä on paikalla, ja kuka kuvaa. Myös lopussa oli usein selostusta ja kontekstitiedon lisäksi siinä kerrottiin joskus myös tulevat suunnitelmat. Osallistujista 8 kertoi haluavansa katsoa tuttujen (kuten perhe, ystävät, matkaseura, kollegat) livevideoita, 5 sellaisten henkilöiden videoita joilla on samoja kiinnostuksen kohteita, 5 kenen tahansa videoita ja 3 haluaisi katsoa julkkisten videoita. Reaaliaikaisiksi tarkoitettuja videoita ei juurikaan haluttu katsella jälkikäteen, koska äänenlaatu oli huonoa ja tilanne oli jo mennyt, jolloin katsomisesta ikään kuin puuttui hyöty. Jälkikäteen katsoessa oli myös kelaamalla vaikea löytää videoista mahdolliset hauskat kohdat.

Joskus selostus tai puhe on suunnattu laajennetulle yleisölle (joka ei ole matkalla mukana) ja joskus tietylle ryhmän henkilölle jonka oletettiin tai tiedettiin katsovan videoita. Livevideo siis toimii kommunikaatiomielessä monella tasolla ja kontekstin jakajana. Videot ovat monitasoisia siinä mielessä, että julkisissa videoissa lähetetään myös henkilökohtaisia viestejä; samalla kun kaikille jaetaan videona heitä ehkä kiinnostavaa tilanteen yleiskuvaa, josta

ilmenee esimerkiksi sää ja ketä on paikalla, voidaan samalla kertoa jollekin tietylle henkilölle tarkoitettua viestiä. Videoissa annettiin myös suunnistusohjeita, esimerkiksi auttaakseen toisen ryhmän henkilöä siirtymään toiseen ryhmään. Eräs osallistuja kertoi, että suosikkivideo oli video hotellin aulabaarista koska siitä hän näki, ketä baarissa on paikalla ja pystyi siihen perustuen tekemään päätöksen, haluaako liittyä seuraan. Videossa esiintyneet henkilöt eivät olleet primäärisessä kontekstissa tietoisia, että videota käytettiin niin että sekundääriseen kontekstiin henkilö (jonka he eivät tieneet katsovan videota mutta tiesivät, että kuka vain ryhmästä tai ulkopuolisetkin voivat livevideon nähdä), ikään kuin käytti videoita arvottaakseen sekundäärisestä primääriseen kontekstiin siirtymisen mielekkyyttä. Webcastit ovat yksisuuntaisia videoita, toisin kun esimerkiksi Skype videopuhelut mutta joskus kahden laitteen avulla jaettiin ja katsottiin webcastia samaan aikaan, koska kyseessä oli ryhmätilanne. Eksperimentin tekstiviestien kautta tai usean laitteen avulla hoitunut kaksisuuntaisuus oli hankalahkoa mutta oleellista ja kaksisuuntaisuus toteutui vaikka videot ovat yksisuuntaisia (vertaa Skype-puheluihin, jotka ovat kaksisuuntaista videota).

Suosituimmat kuvauspaikat olivat ulkotilat kuten kadut ja puistot, baari, lentokenttä, museo ja hotelli. Selkeä ero ulkona ja sisällä kuvattujen videoiden välillä on se, että ulkovideot on usein kuvattu liikkeessä, jolloin kamerakin liikkuu (ja kuvaa eteenpäin mutta myös ympärille ja kuvaajaa), kun taas sisävideot tuolilla istuen, niin että kameraa vain käännellään. Ulkovideoissa on paljon puhetta, niissä esitellään paikkoja ja ne kestävät keskimäärin pidempään, kuin sisällä kuvatut. Sisällä kuvataan usein tervehdyksiä ja haastatteluja.

Suosituimpia katselupaikkoja olivat baarit, koska videoista näkee, missä muut ovat ja kuulee heidän suunnitelmiaan. Ääni tosin kuuluu ravintolaympäristössä huonosti ja tämän todettiin vähentävän yksityisyyden menetyksen uhkaa, koska kaikki mitä puhutaan ei kuulu videon yli. Katsojat kommentoivat mielellään tekstiviestein, että olivat nähneet videon, tätä tapahtui sekä matkalla mukana olijoitten, että laajennetun yleisön toimesta. Kuvaajat kokivat tekstiviesti-



kommentit tärkeinä, koska kommentit todistivat, että joku näki videon ja että videolla oli toisille merkitystä.

Huomasin, että reaaliaikaisella videolla jaetaan kontekstia, senhetkistä tilannetta, kun taas tallennetulla ja myöhemmin katsottavaksi tarkoitettulla videolla jaetaan sisältöä. Tämä jako ei ole yksiselitteinen eikä poissulkeva mutta tästä erosta kertoo esimerkiksi se, että livevideoina jaettuja videoita ei yleensä haluta katsella jälkikäteen ja reaaliaikaisissa videoissa siis korostuu senhetkinen tilanne ja kommunikaatio. Ryhmäkeskustelussa ja kentällä kävi ilmi, että livevideolle ei aseteta yhtä suuria laadullisia vaatimuksia, kuin myöhemmin jaetulle videolle, koska katsojat ymmärtävät editoinnin mahdottomuuden ja kommunikaatiomerkitys korostuu. Joitain mielenkiintoisissa kohteissa kuvattuja videoita haluttiin katsoa jälkikäteenkin, jos video oli jäänyt reaaliaikaisena näkemättä. Tämä korostaa sijainnin merkitystä ja sitä, että on hyödyllistä jos videota jaetaan sekä livenä, että jätetään saataville ja katsottavaksi myös jälkikäteen.

Video alkoi noin 15 sekuntia sen jälkeen kun kuvaaja käynnisti sen ja nämä viivästyneet alut ja joskus viivästyneinä toimitetut tekstiviestit aiheuttivat joskus ongelmia, ja aina ei tiedetty onko videolla katsojia sillä hetkellä vai ei, koska viestin välitys ei aina ollut reaaliaikaista ja video saattoi olla jo pitkällä, ennen kuin siitä ilmoittava viesti vastaanotettiin ja toisaalta viesti videon katsomisesta saattoi saapua vasta myöhässä, eikä ollut aina ilmeistä mitä videoita se koski.

Se, että videot olivat usein koomisia ja hauskoja, johtunee suurelta osalta siitä, että kyseessä oli lyhytaikainen eksperimentti ja lomakonteksti, ja koko asia oli uusi. Vaikka videot oli usein suunnattu sekundääriseen kontekstin yleisölle, videokuvaus vaikutti myös ryhmän sisäiseen kommunikaatioon ja ryhmädynamiikkaan (kuten myös II osatutkimuksessa todettiin) jolloin ulkopuolisen yleisön ja sekundääriseen kontekstin merkitys näytti vähenevän.

Vaikka tutkimus oli pienimuotoinen, arvioin sen perusteella, että mobiili livevideokommunikaatio tuo ryhmäkommunikaatioon seuraavan tason ja sillä on potentiaalia olla tulevaisuuden sosiaalinen media. Koska videokameran läsnäoloon aiemman tutkimuksen mukaan totutaan jopa kuukaudessa, arvioin osatutkimuksessa, että matkapuhelimen videokamera voi tulevaisuudessa merkitä ihmisille aina käsillä olevaa etäläsnäolomahdollisuutta, eikä sitä ajatella niinkään teknologiana.

Mobiilin livevideokommunikaation roolit ovat kuvaaja (joka on usein samalla myös kommentaattori tai haastattelija), kohde (joka on usein myös haastateltava), ohikulkija ja katsoja (joka usein kommunikoi kuvaajan kanssa). Koska tutkimuksessa kyseessä oli ryhmä, tehtävät jakaantuivat ja samalla voitiin usean laitteen kautta vaikkapa katsoa, kuvata ja viestiä tekstiviestitse. Rooleihin suhtautuminen vaihteli tasaisehkösti positiivisen, neutraalin ja negatiivisen välillä. Katsojat kokivat livevideoiden sisäisen selostuksen tärkeänä, koska se auttoi ymmärtämään kontekstia ja kuvaaja onkin usein myös kommentaattori.

Kaksisuuntaisen kommunikaation tarve on tutkimuksen perusteella ilmeinen. Sekä kuvaaja, että katsoja kokivat vuorovaikutuksen tärkeänä mobiilin livevideon yhteydessä ja tekstiviestiä käytettiin videon lisänä kaksisuuntaisen kommunikaation saavuttamiseksi. Oli tärkeää tietää, onko yleisöä, ja lisäiloa toi jos tiesi kuka katsoo. Suurin osa osallistujista haluaisi jakaa livevideoita tutuille, tervehdyksinä ja erityisistä tilaisuuksista, ja katsoa tuttujen livevideoita mutta myös julkinen jakaminen ja vieraiden kuvaamien videoiden katselu sai kannatusta. Sisävideoita kuvattiin yleensä paikallaan ollen ja ulkovideot kuvattiin liikkeessä, ulkovideoiden siis ollen kaikkein ominaisimpia mobiilivideoita mutta toki myös sisävideoissa mobiilius on oleellista, koska mobiiliuden ansiosta livevideo oli mukana ja käytettävissä kaikkialla. Livevideoiden jakaminen ja katsominen oli paljon suositumpaa kuin jälkikäteen jaettujen.

## 4.4.Mobiilin livevideon sisällöt (IV)

IV Osatutkimuksen tarkoituksena on kuvata mobiilivideokommunikaation "Mobile Live Webcasting" -muotoa, eli reaaliaikaista mobiilivideota, sen sisältöjen avulla. Osatutkimukselle asetettiin seuraava tutkimuskysymys: Millaisena "Mobile Live Webcasting" näyttäytyi käyttäjien videoimana?

IV Osatutkimus on vuonna 2009 toteutettu ja vuonna 2010 julkaistu kvalitatiivinen sisällönanalyysi neljästä webcast palvelusta. Kvalitatiivinen sisällönanalyysi metodina mahdollistaa tekstisisältöjen, joihin tässä myös videokontentti sisältyy, analysoinnin (Blythe & Cairns, 2009; Krippendorff, 2004; Quinn Patton, 1990). Tutkimuksen tekoaikaan mobile live webcast palvelut ovat otettavissa käyttöön ilmaiseksi tai jopa puhelimesta valmiiksi installoituina (Kuten Qik oli joissain Nokian puhelinmalleissa) ja niille yhteisiä ominaispiirteitä ovat: Livevideon jakaminen puhelimesta internetiin; videoiden tallentumahdollisuus myöhempääkin katsomista varten; videoiden jakaminen muillekin websivuille kuten sosiaaliseen mediaan, sähköpostiin tai internetsivuille upottaminen; otsikointi; kommentointi ja/tai livechat. Sovelluksen etusivulla näkyy usein uusimpia tai suosituimpia livevideoita ja katsoja voi niistä valitsemalla siirtyä seuraamaan haluamaansa. Bambuser, Kyte, Qik ja Flixwagon palveluista analysoitiin yhteensä 178 mobiililivevideoklippia. Videot valittiin manuaalisesti mutta systemaattisesti julkaisuaikaikkunaan perustuen kahden vuorokauden aikana julkaistuista livevideoista. Noin 3/4 näistä videoista oli jaettu Qik:ssä. Analysointia varten videoista tallennettiin enimmillään viisi minuuttia alusta, johtuen tallennukseen käytetyn sovelluksen ominaisuuksista. Videoista saatavilla olevat sisältötiedot olivat video, audio ja otsikko. Nämä neljä palvelua olivat esimerkkejä tutkimusentekoikaan vielä uudentyyppisestä sosiaalisesta mediasta, jolla voi julkaista suoraa videolähetystä matkapuhelimesta internetiin kaikkien saataville. (Liite X). Videoista tarkasteltiin sisältöjä, ja niiden visuaalisia esitystapoja, kameratyöskentelyä ja koordinoitua sekä ylipäätään puhetta, jotta kyseisen mediumin mahdollisuuksia ja toisaalta myös esteitä sen laajenemiselle

voitaisiin tutkia. Sisällönanalyysissä sekä kuvausaiheita että tuotantostrategioita käsiteltiin.

Talletetut videot analysoitiin ja ne kategorisoitiin kuvausaiheiden mukaan. Seuraavanlaiset kategoriat löydettiin: Testit (71/178) ja demot (8/178), Video logit (VLog, 6/178), Kiertoajelut (16/178), Performanssit (6/178) ja esitelmät (6/178), Sosiaaliset tapahtumat (12/178), Ryhmät ja väkijoukot (19/178), Lapset tai lemmikit (12/178), Maisemat (5/178), Televisio ja tietokoneen näyttö (38/178) ja Yhtäkkiset tilanteet (5/178). Seitsemän videoita ei ollut katsottavissa.

Testit ja demot on helppo tunnistaa, koska niissä ei ole mitään muuta kuin esimerkiksi näyttö, jolta videoita samalla katsotaan ja puhetta sovelluksesta. Näyttöjen kuvaus on varmasti yleistä juuri samasta syystä, niistä seurataan testin onnistumista mutta toisaalta syynä voi olla myös se, että ne ovat ”turvallinen” kuvauskohde ja kuvaaja saattaa kokea ne kiinnostavampana kuin tylsän ympäristön. Vlogit ovat saman tyyppisiä kuin kiinteällä nettikameralla kuvatut, kolmannessa persoonassa kuvattuja videoita, jossa kuvaaja puhuu kameralle. Mobiilivideoiden vlogeissa ollaan kuitenkin joskus liikkeessä. Tällaiset liikkuvat vlogit muistuttavat Kiertoajelu-kategoriaa mutta ne erotettiin omakseen niiden vahvan Vlogimaisuuden takia. Lasten ja eläinten kuvaaminen on tyypillistä kaikille kuvausmetodeille, valokuvasta videoon.

Sisällönanalyysin perusteella näyttää siltä, että kuvausaiheiden löytäminen on vaikeaa ja live-webcasteissa ei vielä tutkimuksen tekoaikaan ole paljoa niin sanotusti ”järkevää” sisältöä, vaan enemmänkin sisällöltään epämääräistä materiaalia. Tämä johtunee suurelta osin myös siitä, että tutkimuksen aikaan sovellusta usein vasta kokeillaan. Materiaalin perusteella webcastaus sopii hyvin perheille ja ryhmille. Myös jonkun verran yhtäkkisiä tapahtumia ja performansseja on nähtävissä, ja niitä voisikin pitää mediumille tyypillisinä sisältöinä, koska kamera on mukana aina ja kuvaus helposti aloitettavissa ja video nopeasti jaettavissa. Ennen mobiilien livewebcastien mahdollisuutta, liikkuvalla kameralla kuvaajien kuten bloggareiden piti editoida ja jakaa videot

offline-sovelluksia käyttäen joko kameralla tai matkapuhelimella (Kirk ym., 2007).

Tuotantostrategioista käsiteltiin kameratyöskentelyä transitoineen ja koordinaatiopuhetta. Live-webcastaajien kameratyöskentelyyn liittyen mobiilille livevideolle ominainen piirre on se, että perinteinen editointi ei ole mahdollista. Editointi kuitenkin on usein ollut kuvaajalle tärkeää, jotta saadaan esimerkiksi tarinankerronnallisesti haluttu lopputulos (Mascelli, 1965). Livevideossa siirtymät kohteesta toiseen on tehtävä transiioilla, liikuttamalla kameraa. Kuvaaja yleensä joko pyrkii seuraamaan jotain kohdetta tai vaihtamaa kuvakulmaa kohteiden välillä. Aineistosta löytyi kontrolloitua ja kontrolloimatonta kameraliikettä (jota osatutkimuksessa kutsuttiin myös nimellä “spay paint” eli “ruiskumaalaus”). Videoiden aloitukseen ja lopetukseen kiinnitettiin huomiota. Mobiililivevideon kontrolloitu kameraliike muistuttaa käsivaralta kuvatun filmikameran traditioita, jossa mukana on esimerkiksi pan, tilt ja tracking shot. Tämänäyttöiset kontrolloidut ja eriteltyt transiitiot ovat materiaalissa kuitenkin harvinaisia. Yleisempää ovat hallitsemattomat ja nopeat transiitiot, jossa ikään kuin kaikki edellämainitut transiitiot sekoittuvat tavalla, joka muistuttaa spraymaalipullolla ympäriinsä suihkuttelua. Tällainen kameratyöskentely selittyy kuvaajan kokemattomuudella videokuvaajana ja tällaiset videot ovat katsojalle haastavia. Livevideoiden alut ja loput ovat hyvin yleisesti epämääräisiä ja kamera osoittaa usein lattiaan. Tämä johtuu siitä, että video aloitetaan painamalla puhelimen videokuvauspainiketta ja koska kuvaajan pitää keskittyä löytämään record painike, tämä vaikuttaa olevan hankalaa suorittaa niin, että kamera kuvaisi samalla kohdetta.

Koordinaatiopuheeseen liittyen tehtiin huomio, että 41/178 videossa kuvaaja puhuu ihmisille, jotka ovat kuvaustilanteessa primäärisessä kontekstissa läsnä. Webcastaajat siis kommunikoivat kuvauksen kohteen kanssa ja samalla ohjaavat heitä reaaliaikaisesti puheellaan joko eksplisiittisesti (suoraan, 36 videoita) antamalla vihjeitä, kuten (suomennettuna): ”olemme live” (15), pyytämällä tekemään jotain tiettyä (21), kuten ”vilkuta”, ”sano hei”, tai implisiittisesti (julkilausumattomasti, 5 videoita) esimerkiksi haastatteleamalla.

Näillä toimilla kuvaaja vaikuttaa pyrkivän hallitsemaan livelähetyksestä ja tekemään siitä kiinnostavamman. Kiinteiden livevideokameroiden käyttöä kommunikaatiossa on tutkittu esimerkiksi videojukkien (VJ) työssä, todeten, että reaaliaikainen videoyhteys yleisön ja fanien kanssa on tärkeä (Shamma ym., 2009). Kuvaaja toimii myös videon ohjaajana, valiten aiheiden lisäksi rajaukset, kuvakulmat ja transiitot ja ohjaten puheellaan kuvauksen kohteita. Mobiililivevideossa kaikki tämä tapahtuu kuvauksen aikana ja videoissa kuuluukin usein puhetta, joka ei ole tyyppillistä ammattimaiselle videolle.

Osatutkimuksessa pohdittiin kuinka kuvaajaa voisi auttaa tekemään livevideo-alkutuotantoa paremmin, kuinka amatööreille voisi opettaa kameranhallintatekniikoita ja todettiin, että mobiililaitteen parempi fyysinen kontrolli helpottaisi kameratyötä. Filmeistä tuttua kameratyöskentelyä imitoidaan vahingossa, mutta näyttää siltä, että sitä imitoidaan jonkin verran myös tarkoituksella. Esimerkiksi kamera usein käännetään kuvaamaan haastateltavaa. Panorointeja ja zoomauksia tehdään samantyyppisissä tilanteissa kuin filmeissä. Vlogeissa on jo nähtävissä se, kuinka uudet mediumit adoptoivat usein aiempien mediumien tyyliä ja muuttavat niitä sitten sopiviksi (remediation) (Bolter & Grusin, 2003), (topos) (Huhtamo, 2004). Vlogeihin alkaa tulla lisänä mobiilivideolle ominaisia piirteitä, kuten kiertoajelu ja performanssi, joiden toteuttaminen on mahdollista mobiililaitteella.

Sisällönanalyysin perusteella ei näytä riittävän ainoastaan se, että webcastaus pelkästään mahdollistetaan, vaan se täytyy tuoda lähemmäs käyttäjiä, esimerkiksi parantamalla nettikäyttöliittymiä ja puhelimen käyttöliittymiä niin, että kuvaaminen ja katselu olisi helpompaa sekä esimerkiksi tuomalla jotain automaatiota videon aloituksen ja lopetukseen. Mobiili livevideo ei ollut tätä osatutkimusta tehtäessä vielä vastannut tutkijoiden odotuksiin, eikä kohdannut täyttä potentiaaliaan uusimpana sosiaalisen median menestystarinana. Sisällönanalyysiin pohjaten vaikuttaa kuitenkin siltä, että tulevaisuudessa testien määrä vähenee ja esimerkiksi demojen, kiertoajelujen ja esitysten tyyppinen sisältö lisääntyy, nivoutuen mobiileihin Vlogeihin, live-webcastin tultua useammille kuvaajille tutummaksi ja helpommaksi.

## 5. Tulosten ja käsitteiden syventävä tarkastelu

Perehdyttyäni aihepiirin lähdekirjallisuuteen ja tehtyäni osatutkimukseni halusin lisäksi tarkastella teoriaperustana mobiilivideokommunikaatiota käsiteanalyttisesti päästäkseni mahdollisimman hyvin kiinni ja syvälle ilmiön ytimeen. Menettelin siten, että jaoin kokonaisuuden palasiin ja syvennyin sanojen mahdollisimman alkuperäisiin merkityksiin. Koen kyenneeni ymmärtämään aihetta pintaa syvemältä. Toivon, että voin näkökulmani avulla tarjota muillekin ahaa-elämyksiä ja laaja-alaista ymmärrystä mobiilivideokommunikaatiosta taustoineen ja täten edesauttaa uusien innovaatioidenkin syntyä alalle.

Määrittelin Teoriaperusta-luvussa termit mobiili, video ja kommunikaatio. Nyt haluan vielä syventää käsittelyäni tarkastelemalla, mitä termit tarkoittavat toistensa yhteydessä tutkimustulosteni antamien erilaisten näkökulmien valossa. Tarkasteluni päätyvät lopulta määrittelemään mobiilia videokommunikaatiota kokonaisuutena hyödyntäen väitöskirjani tuloksia. Olen löytänyt ominaisuuksia, jotka liittyvät mobiiliin videokommunikaatioon. Seuraavassa jaottelen niitä edellä mainitun mobiili-video-kommunikaatio -kolmikentän mukaisesti. Tuon tässä yhteydessä esiin myös uusia huomioita ja termejä.

Mainitsin jo teoriaosassa mobiilin videokommunikaation kolmikentän. Kolmikentän kulmiin muodostuvat mobiili video, videokommunikaatio ja mobiili kommunikaatio. Tarkastelen kyseisiä sanapareja vielä tarkentaen edellä mainittuja polysemioita niin, että käsittelen kutakin tarkemmin ja nimenomaan muiden yhteydessä, perustuen osatutkimusten tuloksiin, lähdekirjallisuuteen ja yleisiin huomioihini. Tällöin tarkastelun kohteet ovat seuraavasti: Mobiili videon yhteydessä, Mobiili kommunikaation yhteydessä, Video kommunikaation yhteydessä, Video mobiilin yhteydessä, Kommunikaatio mobiilin yhteydessä ja Kommunikaatio videon yhteydessä (Kaavio 4).

## KAAVIO 4. MOBIILI, VIDEO JA KOMMUNIKAATIO TOISTENSA YHTEYDESSÄ

	mobiilin yhteydessä	videon yhteydessä	kommunikaation yhteydessä
mobiili	-	Mobiili ajan ja paikan suhteen Kännykkävideo Kuvaaja hallitsee Metamobiilius Subjekttiivinen kuvakulma	Aina tavattavissa
video	Henkilökohtainen Piilotettu joukko-kokemus Metalivevideo Monikäyttöisyys Tottuminen	-	Audiovisuaalisuus Video teoksena ja viestinä Video kontenttina ja kontekstin jakamisena Sosiaalinen media Television malli Julkisuus
kommunikaatio	Pullopostina Ryhmä-kommunikaatio Reaaliaikaisuus	Uhat viestin välittymiseen ja yksityisyyteen liittyen Kuvaustilanteen sisäinen kommunikaatio Tekstipohjainen kommunikaatio videon yhteydessä Videon sisällön viestien tasot	-

Monet tässä esittämistäni havainnoista sopisivat myös jonkin toisen sanaparin yhteyteen ja nimenomaisesti koko mobiilivideokommunikaation yhteyteen,



mutta haluan purkaa tätä kokonaisuutta hieman osissa ja samalla pohtia, mistä kokonaisuus muodostuu ja mistä ominaispiirteet juontavat juurensa. Nämä teemat ja ominaispiirteet kuitenkin nivoutuvat saumattomasti yhteen mobiilissa videokommunikaatiossa, ja esitänkin nämä myös kokonaisuuteen liittyvinä tutkimustuloksina. Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin olen sijoittanut kolmion keskelle (Kaavio 5), koska sen avulla tätä kokonaisuutta voidaan tutkia ja hahmottaa uudella tavalla.

## **5.1. Mobiili videon ja kommunikaation kontekstissa**

Käsittelin jo aikaisemmin ”mobiili” termin etymologiaa ja totesin sen juontuvan latinankielisestä helposti liikuteltavaa tarkoittavasta sanasta. Mobiili sanan polysemia kautta päädyin määrittelemään mobiili termin teoksessani seuraavasti: ”Jotain joka on helppo kuljettaa mukana”. Tässä vaiheessa teostani on lisäksi syytä tarkastella ”mobiili” termiä myös videon ja kommunikaation kontekstissa.

### **Mobiili videon yhteydessä**

*Mobiili ajan ja paikan suhteen.* Perinteisesti Mobiililla tarkoitetaan jotain nimenomaan paikan suhteen liikkuvaa. Videon yhteydessä mobiili siis tarkoittaa, että video on mobiili siten, että sitä voidaan kuvata ja katsella missä vain. Jopa liikkeessasi se kulkee mukanasasi ja voit käyttää sitä aina halutessasi. Kuitenkin se, että mobiilia videota voi kuvata ja katsella milloin vain tekee siitä myös ajattoman. Mobiili video siis on mielestäni mobiili sekä ajan, että paikan suhteen. Kaikissa osatutkimukseni (I-IV) huomioidaan se, että kuvaaja pääsee jakamaan kontekstiaan videon välityksellä milloin vain ja jopa liikkeessään. Hän voi jakaa sitä niin, että yleisö voi katsella sitä missä tahansa ja milloin vain, reaaliaikaisesti tai halutessaan, kun on sopiva aika tai tarve. Mobiili video, ja video ylipäättään myös tavallaan mahdollistaa aikamatkailun, katsojan liikkumisen sekä ajassa että paikassa (triggeröiden mielikuvitusta ja muistoja) ja kuvaajan lähettäessä viestiä tulevaisuuteen. Myös Hietalan (1993) teksteissä

käsitelty ”läsnäoleva poissaolo” -ajatus liittyy ajan ja paikan suhteen mobiiliuteen. Otankin mukaan mobiilivideokommunikaation määritelmäni sekä ajan, että paikan suhteen mobiiliuden.

*Kännykkävideo.* Matkapuhelinten video-ominaisuudet ovat mahdollistaneet mobiilin videon tällaisena kuin se ilmentyy, koska videokamera on nyt kevyt ja helppo käsitellä ja yleensä aina mukana, ja siten videon kuvaaminen mobiilisti on yleistynyt. Kuka tahansa voi nyt kuvata videoita missä ja milloin vain. Matkapuhelinten internetyhteyksien myötä sekä videon julkaisu että katselu jopa reaaliaikaisesti on nyt mahdollista ja helppoa mobiilisti. Kännykkävideo on oleellinen kaikissa osatutkimuksissani (I-IV) ja erityisesti II osatutkimus huomioi sen, että videokameraa ei tarvitse erikseen muistaa ottaa mukaan, joten videoita tulee kuvattua enemmän, ja sen käyttö on julkisesti hyväksyttävää uudenaikaisissakin tilanteissa juuri tämän niin sanotusti vahingossa mukanaolon myötä.

*Kuvaaja hallitsee.* Mobiilivideosta puhuttaessa kuvaajalla on täysi valta siihen mitä hän kuvaa ja jakaa, ja hän myös osittain hallitsee kuvaustilannetta, vaikkakin erityisesti livevideossa on aina ennakoimattomuuden leima; kuvaajakaan ei voi täysin hallita mitä ympäristössä tapahtuu ja mitä hän siis julkaisee, vaikkakin hän voi yrittää vaikuttaa esimerkiksi ohjaamalla kuvattavia ja valitsemalla kuvakulmia ja rajauksia, kuten erityisesti osatutkimuksesta IV käy ilmi. Osa hallinnasta on siis myös esimerkiksi kuvauksen kohteella. Aihetta käsitellään erityisesti myös osatutkimuksissa I ja II. Mäkihyppääjä ja kommentaattori Andreas Goldberger (2010) kertoo, kuinka hän kuvaa mäkihyppäsuorituksensa omasta näkökulmastaan ja kuinka video jaetaan (lähes) suorana lähetyksenä, editoimattomana, miljoonien television-katsojien nähtäville hänen kypäräkamerastaan, ennen mäkihyppykilpailujen alkamista. Sen lisäksi että hän tietenkin vastaa sanomisistaan suorassa lähetyksessä, hän vastaa myös siitä mitä katsojat näkevät, koska televisiolähetyksen ohjaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa siihen kuinka Goldberger kääntelee päätään ja mitä hänen kypäräkameransa (ja muut puettavat kamerat) lähetykseen kuvaa. Hyppääjän on pitänyt itse opetella hallitsemaan kehonsa ja käyttäytymisensä

niin, että televisiolähetyksen videomateriaali on toimivaa eikä hän esimerkiksi kääntele päätänsä liikaa eikä tee liian nopeita liikkeitä.

*Metamobiilius.* Mobiilivideo mahdollistaa liikkuvan kuvan liikkuvassa laitteessa. Tein huomion, että video kun on jo itsessään liikkuvaa kuvaa, tämä tekee mobiilista, liikuteltavasta, videosta tavallaan kaksinkertaisesti liikkuvaa tai metamobiilia. Metamobiilius korostuu ulkona kuvatuissa videoissa. Osatutkimuksessa III huomioidaan, että ulkona kuvatuissa videoissa kuvaaja usein kävelee tai muuten liikkuu eteenpäin kamera kädessään, kun taas sisävideoissa kamera liikkuu vähemmän mutta usein kuitenkin esimerkiksi kääntyilee. Sama ilmenee myös osatutkimuksen IV tutkimusaineistosta. Myös Diginomadi ja tutkija Mark A.M. Kramer (2011) kertoo kuvaavansa mobiililivevideota kävellessään. Ulkovideoiden voidaan sanoa olevan voimakkaimmin metamobiileja. Kuvaustilanteen lisäksi katsomistilannekin voi tapahtua liikkeessä, joten se vielä voimistaa metamobiiliutta moninkertaiseksi, kun katsoja katsoo liikkeessä tehtyä liikkuvaa kuvaa liikkeessaan.

*Subjektiivinen kuvakulma.* Ensimmäisen persoonan katselukulma (First person POV). Kun subjektiivisessa kuvakulmassa kuvattua videota jaetaan reaaliaikaisesti, mahdollistetaan katselijan pääsevän etäläsnäolevana kuvaajan ”pään sisälle”, niin sanotusti näkemään kuvaajan silmien kautta saman mitä kuvaaja näkee liikkeessaan kameran kanssa, ja näin luodaan katselijallekin elämys, jossa hän näkee niin kuin itse liikkuisi videon ympäristössä. Tämä on ikään kuin viestintää ilman sanoja, katsoja pääsee ikään kuin kokemaan maailmaa kuvaajan silmin, hänen päänsä sisästä, nähden kuvaajan valitsemat kohteet ja voiden täten samastua (tai kyseenalaistaa) kuvaajan ajatuksiin, sen lisäksi, että näkee sen, mitä kuvaaja näkee. Käsittelen aihetta kaikissa osatutkimuksissani ja tämän kuvakulman yleisyys käy ilmi kaikesta tutkimastani videosisällöstä. Yleistyneet lisätyn todellisuuden ja virtuaali-todellisuuden käyttöön tarkoitetut laitteet, erityisesti silmikkonäytöt (kuten Microsoftin HoloLens) ja myös 360 astetta kuvaavat videokamerat, sulkiessaan kokijan fyysistä ympäristöä pois näköpiiristä lisäävät immersiiivisyyttä ja ikään kuin vievät katsojan yhä voimakkaammin sisään tilanteeseen ja kokemaan kuin

hän olisi läsnä primäärisessä kontekstissa vaikka kokeekin tilannetta sekundäärisen kontekstin kautta. Goldberger (2010) kertoo kuinka kypäräkameralla kuvatessa täytyy osata tietoisesti hallita liikkeitään. Normaalisti pyörittelimme päätä nopeillakin liikkeillä, mutta pään asentoa mukailevalla videokameralla kuvatessa tällaisesta kameraliikkeestä tulisi katsojalle nopeilla transiatioilla kuvattua matkapuhelinvideotakin huomattavasti haastavampaa. Puettavan kameran sanotaan helpottavan jokapäiväisen kanssakäymisen tallettamista, koska tällainen teknologia mahdollistaa käsien pysyvän vapaana (Mann, 2004). Olemme tottuneempia hallitsemaan käsiemme liikettä kuin päämme liikettä, joten modernit puettavat kamerat sekä lisätyn todellisuuden (AR) sovellukset tuovat tällaista uudenlaista haastetta mobiilivideon kuvaamiseen, ollen toisaalta helppoja, koska kädet pysyvät vapaana (toisin kuin esimerkiksi matkapuhelimella kuvatessa) mutta samalla oman kehon liikkeeseen, erityisesti pään kääntelyyn, pitää kiinnittää totuttua enemmän huomiota. Sen tiedostaminen, että kamera tallettaa kaiken mitä näet, muuttaa tilanteen kokemista ja kuvaaja alkaa kiinnittää normaalia enemmän huomiota käyttäytymiseensä. Puhelimella subjektiivisessa kuvakulmassa kuvatessa (POV traditionkin mukaisesti) kamera yleensä suunnataan aika ajoin myös eri suuntaan kuin oma katse, mutta kamerapuhelimella tällainen ei ole mahdollista tai ainakin se vaatii sovelluksen suunnittelijalta erityishuomiota.

## **Mobiili kommunikaation yhteydessä**

*Aina tavattavissa.* Aina mukana kulkeva matkapuhelin on mahdollistanut sen että ollaan aina tavattavissa; tämä koskee myös mobiilivideokommunikaatiota. Milloin vain voi kuvata, jakaa ja katsoa jopa reaaliaikaista webcastia, ilman että sitä tarvitsee suunnitella etukäteen. Osatutkimuksessa II kerrottiin siitä, kuinka matkapuhelimella kuvaus hyväksytään tilanteissa, joissa erillisen kameran mukanaoloa pidetty outona. Sekundäärisen kontekstin mahdollisuus ja toteutuminen on yleistynyt huomattavasti matkapuhelinten myötä, sisällöt ja informaatiot siis liikkuvat jatkuvasti ympäri maailmaa jopa reaaliajassa, koko planeettamme on vahvasti verkottunut. Tämä vaikuttaa ihmisiin kaikissa mainitsemissani mobiilivideokommunikaation rooleissa, siis kuvaajiin,

kohteisiin, ohikulkijoihin ja katsojiin. Esittelen roolit osatutkimuksessa II ja käsittelen aihetta kaikissa osatutkimuksissa.

## **5.2.Video mobiilin ja kommunikaation kontekstissa**

Käsittelin jo aikaisemmin ”video” termin etymologiaa ja polysemiaa. Video termin latinankielinen alkuperä tarkoittaa ”Minä näen”. Määrittelin videon tutkimuksessa seuraavasti: ”Video on liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne, kopio tai lähetys, joka voi sisältää myös ääntä”. Tässä vaiheessa teostani on lisäksi syytä tarkastella ”video” termiä myös kommunikaation ja videon kontekstissa.

### **Video kommunikaation yhteydessä**

*Audiovisuaalisuus.* Videolla siis kommunikoidaan kuvallisesti ja äänellisesti. Erityisesti äänen jakaminen koetaan yksityisyysuhkana (III osatutkimus) ja kaksi eksperimentin osallistujaa kommentoi, että toivoivat etteivät sano livevideolla jotain typerää. Etenkin jos joku osapuoli ei huomaa, että tilannetta videoidaan, tallennus voi aiheuttaa yksityisyysuhkia. Samoin epävarmuutta voi aiheuttaa se, että tietää kuvaamisen ja äänittämisen olevan mahdollista ilman, että sitä itse huomaa. Selostusta pidettiin tärkeänä osana videoita, koska se auttoi ymmärtämään kontekstia (III osatutkimus). Videosta puhuminen pelkästään visuaalisena ei siis tässä väitöskirjatutkimukseni kontekstissa ole järkevää (vertaa aiemmat videomääritelmät, joissa video määritellään liikkuvana kuvana). Ääni on mobiilin videon yhteydessä periaatteessa yhtä tärkeässä asemassa kuin kuva ja aiheuttaa jopa suurempaa yksityisyyden menettämisen uhkaa kun kuva. Koska käytän tutkimuksessani video termiä kansantajuisesti kokonaisuudesta, joka sisältää sekä kuvan, että äänen, haluan korostaa tätä äänen merkitystä ja audiovisuaalisuutta. Äänen lisäämistä myös stillvalokuvaan on tutkittu ja todettu tällaisten äänivalokuvien voivan jossain tapauksissa olla parempia kuin pelkkien valokuvien (Frochlich, 2005).

*Video teoksena ja viestinä.* Videon voi aina ajatella teoksena tai viestinä mutta se on aina jonkun näkemys (esimerkiksi rajaus, aiheen valinta ja kuvakulma) asiasta ja sisältää siis itsessään aina jo viestin. Se voi olla tarkoitettu tallettavaksi itselle tai esitettäväksi toisille. Käsittelin mobiilivideokuvauksen motivaatioita osatutkimuksissa II ja III, ja erityisesti II:ssa paneuduttiin kuvausmotivaatioihin, joihin sisältyy sekä omaan käyttöön talletus ja muille jakaminen monenlaisista syistä. Video siis voi olla myös kommunikaatiota itselle tulevaisuuteen. Vertailkaamme hieman kahta jakamiseen liittyvää ketjua. Viestinnässä tätä ketjua käsitellään seuraavasti: Lähettäjä, viesti, vastaanottaja, kun taas esteettisten taideteorioiden käyttämä jaottelu on: Tekijä, teos, vastaanottaja. Taideteoriat käsittelevät asiaa yleensä joko tekijä-, teos- tai vastaanottajälähtöisesti. Mobiilivideota voidaan mielestäni käsitellä viestinä tai teoksena. Video voidaan kokea teoksena, tai sitä monesti pyritään tulkitsemaan teoksena niin, että kiinnitetään huomiota sen taiteelliseen laatuun, ainakin enemmän kun normaalissa viestintätilanteessa viestin tekniseen tai taiteelliseen laatuun mutta toisaalta video voidaan kokea viestinä, kommunikaationa. Livevideo koetaan usein kontekstin jakamisena, ikään kuin kommunikaationa ja yhdessäolona. Tämä ainakin osittain pohjautuu siihen, mihin on totuttu (television ja elokuvan kerrontaa pyritään toisintamaan omissa videoissa ja katsojana odotetaan sisällöltä samantyyppistä). Kuitenkin, raja näiden videon muotojen välillä on häilyvä, koska livevideotakin tehtäessä tekemiseen vaikuttaa opitut tavat, jolloin livevideota voidaan pyrkiä tekemään vaikkapa televisiosta tuttuun tyyliin, onpa kyseessä haastattelu tai tositelevisiotyyppinen otos tai jotain muuta. Livevideokin voidaan tallettaa, jolloin katsoja voi nähdä sen nimeomaan talletettuna videoteoksena eikä reaaliaikaisena kommunikaationa. Vaikka osatutkimuksessa III osallistujat pitivät livevideoita kiinnostavampina kuin on demand -videoita, he silti pitivät reaaliaikaisten videoiden katsomista jälkikäteen usein tylsänä, johtuen sisältöjen lisäksi myös huonohkosta teknisestä laadusta. Livevideon arvaamattomuuden voidaan ajatella koukuttavat katsojia pysymään videon äärellä - jotain on ehkä tapahtumassa, mutta kukaan ei tiedä mitä ja milloin, ja tylsäkin video voi siis olla siksi kiinnostava ja sitä katsotaan pidempään. Pidän tätä voimakkaasti kontekstin jakamisena, aivan kuin tuijottaisi ikkunasta ulos ja voi olla

todistamassa tapahtumia vaikkapa toiselta puolelta maapalloa reaaliajassa. Mobiili livevideo on erityisesti kontekstin jakamista, ja sitä tulisi useimmiten käsitellä viestinnän käyttämän teorian mukaan (Lähettäjä, viesti, vastaanottaja), kun taas tallennetussa ja jälkikäteen jaetussa videossa on enemmän teoksen piirteitä, sen avulla jaetaan sisältöä, ja sen käsittely voisi siis myös tapahtua esteettisten taideteorioiden mukaan (Tekijä, teos, vastaanottaja). Kuitenkin, koska rajat näissä videon lajeissa eivät ole yksiselitteiset, ja sekä reaaliaikaista videota, että talletettua videota voidaan molempia käyttää sekä kommunikaatio-tarkoituksiin, että taiteellisiin tarkoituksiin, niitä tulkittaessa tulisi aina ottaa huomioon kokonaisuus, konteksti ja tarkoitusperät ja käsitellä jopa molempien mallien kautta, sekä teoksena, että viestinä. Olen itse käyttänyt tutkimuksessani kuvaaja, video ja katsoja - termejä, jotka voidaan ajatella kumman tahansa edellä mainituista teorioista kautta. Lähtökohtaisesti tietenkin, kun puhutaan kommunikaatiosta, viestinä käsittely on luonnollisempaa.

*Video kontenttina ja kontekstin jakamisena.* Jatkona edelliseen kohtaan (Video teoksena ja viestinä), käsittelen vielä lyhyesti erikseen ajatuksen kontentin (sisällön) ja kontekstin (tilanteen) jakamisesta. Reaaliaikainen video ikään kuin avaa ikkunan, jonka kautta viestitään primäärisen ja sekundäärisen kontekstin välillä. Kuten totean osatutkimuksessa III, vaikka videolla luonnollisesti on aina jotain sisältöä, livevideo on kuitenkin mielestäni enemmänkin senhetkisen kontekstin jakamista, kuin varsinaista sisällön jakamista jota taas on demand - video on. Viesti voidaan luonnollisesti kuitenkin ajatella sisältönä vaikka puhuttaisiin kasvotusten. Talletettava ja myöhemmin jaettava video taas on useammin nimenomaan sisällön jakamista, vaikka se sisältääkin samalla viestin, vaikka se avaakin kommunikaativisen aikaikkunan. Tätä myöhemmin jaettavaa sisältöä saatetaan useammin editoida ja arvioida ennen julkaisua, se on siis usein jollain lailla mietitympää sisältöä, jossa tekijä ja julkaisija tiedottaa, mitä video sisältää. Reaaliaikaisen videon jakamisessa on aina läsnä tietty arvaamattomuus, aivan kuten reaaliaikaisessa tilanteessa yleensäkin.

*Sosiaalinen media.* Sosiaalinen media on tuonut mobiilivideokommunikaation yleiseen tietoisuuteen ja helpottanut sen saavuttamista. Kun videot ilmestyvät

samaan sosiaalisen median uutisvirtaan, jota katsoja muutenkin seuraa, niitä on helppo seurata, ilman vaivannäköä. Videot sisällytettiin varsinaisesti sosiaaliseen mediaan vasta tutkimusjaksoni jälkeen mutta haluan kuitenkin nostaa tämän oleellisen askelman esille, koska se on vaikuttanut suuresti mobiilivideokommunikaation yleistymiseen, livemuodossaankin. Sosiaalinen media auttoi mobiilivideoita yleistymään mutta se ei välttämättä ole yksinomaan helppo alusta videokommunikaatiolle; esimerkiksi Lampinen (2014) toteaa sosiaalisen median käyttäjien pyrkivän kohti yhteistä sosiaalisten rajojen hallintaa. Vaikka mobiilivideo varsinaisesti siirtyi sosiaaliseen mediaan vasta myöhemmin, voimme ajatella mobiilivideosovellusten, kuten Qik, josta kerrotaan osatutkimuksessa III, olleen ikään kuin oman aikansa sosiaalisia medioita. Niiden ominaisuudet kuitenkin olivat erilaisia, eivätkä ne yksinään saavuttaneet yhtä suurta käyttäjäkuntaa kun nyt esimerkiksi Facebook.

*Television malli.* Videoita tehdessä ja katsoessa televisiosta opittu kerronta ja käyttäytyminen muokkaa tekijän, kohteen ja katsojan käyttäytymistä ja odotuksia. Kuvaaja saattaa alitajuisestikin yrittää tehdä videota niin kuin on televisiossa nähnyt, esimerkiksi haastatteleamalla läsnäolijoita, selostamalla tilannetta tai käyttäytymällä kuin olisi tositelevisiossa. Tämä huomio tehdään IV osatutkimuksessa. Katsoja taas saattaa odottaa videolta samaa laatua johon on tottunut televisiossa. Kirjoitan tästä useassa osatutkimuksessa. Tositelevisiomäisyys ja pyrkimys julkikiseksi on eräs mobiilivideon jakamisen ilmentymä. Haastattelujen yleisyys voidaan myös selittää television mallilla. Haastatteluja ja selostusta käsitellään erityisesti osatutkimuksissa III ja IV.

*Julkisuus.* Oman videon jakaminen internetissä voi tarjota mahdollisuuden Andy Warholin (1968) ennustamaan “15 minuutin kuuluisuuteen”, jonka jokainen hänen mukaansa tulee saamaan (*“In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes”*). Julkisuus ja kuuluisuus on mobiilivideokommunikaation ansiosta mahdollinen muillekin kuin niille joille se mediatalojen kautta annetaan, koska kenen tahansa on matkapuhelimiltaan mahdollista jakaa omaa elämänsä kaikkien nähtäville. Julkisuus voi jäädä lyhytkestoiseen kuuluisuuden hetkeen vaikkapa yhden suositun videon myötä



mutta myös pidempiaikainen julkisuus ja sen hallinnointi on nyt suurelta osin henkilöiden itsensä käsissä, koska heillä on vahva suora linkki yleisöön. Niin sanotut tubettajat, videoitaan Youtubessa jakavat henkilöt, ovatkin tämän hetken julkkiksia. Laulaja Kerli jakaa webcast-palvelussa mobiilivideon (osatutkimus IV), jossa hän kävelee pitkin kaupunkia Virossa, ja käyttäen sekä ensimmäisen persoonan kuvakulmaa että esittäen kasvojansa kolmannen persoonan kuvakulmassa. Hän siis hallinnoi itse omaa julkisuuskuvaansa.

### **Video mobiilin yhteydessä**

*Henkilökohtainen.* Minä näen. Mobiilivideo on usein yksin kuvausta ja yksin katselua (Kuten aiemmin totesin, “Video” on latinaa ja tarkoittaa “minä näen”). Tässä “minä näen” voi kuvata sekä kuvaajan, että katsojan näkökulmaa, kuvaajan jakaessa mitä näkee ja katsojan nähdessä mitä kuvaaja jakaa. Mobiilivideon kuvaus on nimenomaan yksin kuvausta, oman ensimmäisen persoonan näkymän tallentamista ja jakamista ilman muiden apua, osatutkimuksessa II esimerkiksi kommenoitiin kuvaajan ilosta päästettyään taiteellisuutensa valloilleen. Videon jakaminen mahdollistaa sen, että toiset voivat nähdä mitä minä näen. Katselija myös katselee videota usein yksin pieneltä näytöltä, saaden henkilökohtaisen kokemuksen) ja tässä on ero perinteiseen television tai elokuvan katseluun, jossa päätelaite ei ole mobiili, vaan suurikokoinen paikallaan pysyvä näyttö, ja katselijoita on usein monia samassa paikassa. Televisio- tai elokuvamateriaalin kuvauskaan ei ole niin realistisesti oman näkymän jakamista, koska kuvausryhmässä on usein monia henkilöitä, kukin omalla roolillaan, ja subjektiivinen kuvakulma on usein saatu aikaan muilla keinoin kuin näyttelijän itse kuvaamana mutta lopputuloksesta kuitenkin voidaan haluta antaa vaikutelma, että se on jonkun ensimmäisen persoonan näkymä. Oman henkilökohtaisen kokemuksen reaaliaikainenkin jakaminen koetaan tärkeänä ja siitä on hyötyä katsojille, jotka pystyvät ikään kuin kokemaan jotain, jota eivät muuten ainakaan sillä hetkellä, tai koskaan, voisi kokea (Goldberger, 2010; Kramer, 2011). Sekä kuvaaja että katsoja siis voivat täysin itse päättää mitä kuvaavat ja jakavat tai mitä katsovat, ja tämäkin tekee kokemuksesta henkilökohtaisen.

*Piilotettu joukkokokemus.* Mobiilivideokommunikaatiotilanne voi olla joukkokokemus, joka ei tunnu joukkokokemukselta. Paradoksaalista, että tällainen mobiili, henkilökohtainen, fyysisesti tavallaan yhdeltä yhdelle, kuten juuri edelläkin mainitsin, (mobiililaitteesta mobiililaitteeseen) välittyvä video on kuitenkin samalla potentiaalisesti samalla hetkellä kaikkien katsottavissa, ja siis voimakkaasti joukkokokemus, jossa useat henkilöt samaan aikaan kokevat saman asian mutta eri tiloissa. Katsojalle kokemus kuitenkin voi tuntua hyvin henkilökohtaiselta, jos sitä katsoo vaikkapa yksin omassa huoneessa peiton alla. Voi tuntua siltä kuin kuvaaja puhuisi ainoastaan juuri hänelle, kun jopa kuvaajan kanssa kommunikointi on mahdollista esimerkiksi chatin kautta. Mobiilivideollakin on useita katsojia samassa tilassa silloin kun laitteen omistaja haluaa jakaa näytön lähellä olijan kanssa ja katsoa yhdessä pieneltä ruudulta, tai jakaa puhelimen näkymän reaaliajassa esimerkiksi oman television kautta näkyväksi. Mobiilivideota vaikkapa omasta kodistaan sohvan nurkasta jakava teini ei välttämättä ymmärrä, kuinka suuri katsojakunta hänellä voi olla, kuvaaja ei todennäköisesti tunne samalla tavalla jännitystä puhuessaan valtavalta yleisölle, kuin mitä hän tuntisi, jos esiintyisi vaikkapa luentosalissa paljon pienemmälle yleisöjoukolle. Kramer (2011) kertoo, kuinka hän oli myöhässä itse pitämältään luennolta mutta päättikin aloittaa jo matkallaan luennolle livevideon, jota oppilaat pystyivät seuraamaan reaaliaikaisesti, projisoituna webcast sovelluksesta luokan seinälle. Hänen saman luentonsa aikana toteutui siis sekä piilotettu joukkokokemus, sekundäärisen kontekstin yleisölle puhuminen kävellessään yksin Salzburgin kadulla, että primäärisen kontekstissa yleisön edessä puhuminen.

*Metalivevideo.* Kun jaetaan Skypea tai webcastin kautta TV-kuvaa ja päinvastoin, syntyy tilanne, jossa toisen reaaliaikaisen mediumin kautta jaetaan toista reaaliaikaista mediumia. Tässä voi siis yhdistyä esimerkiksi julkinen lähetys ja yksityinen livevideo. Tämä lisää materiaalin leviämistä sekundäärisessä kontekstissa edelleen paljon laajemmalle kuin videon alkuperäinen kuvaaja ehkä ymmärtääkään.

Avatakseni tätä kehittämäni termiä, metalivevideota, hieman lisää, esitän esimerkin Chilen maanjäristyksestä ja tsunamiuhasta vuonna 2010: Chileen iski 27. helmikuuta 2010 8.8 magnitudin maanjäristys, aiheuttaen tsunamiuhan useisiin paikkoihin Tyynen valtameren rannoilla, esimerkiksi Hawaiille. Uhan aikana jaettiin useita reaaliaikaisia internetvideoita. Katselin näitä videoita itse liveinä ja tein muistiinpanoja. Esimerkiksi webcast palvelu Ustream pyysi ihmisiä jakamaan palveluunsa livevideoita kamerapuhelimistaan. Tämän lisäksi tapahtui mielenkiintoinen livevideo-ilmio, jossa reaaliaikaista videota jaettiin toisen reaaliaikaisen videon kautta. Kutsun tätä metalivevideoksi. Löysin tapahtuman aikana kahdentyypistä metalivevideota: 1. Nettivideo television kautta, siis reaaliaikainen Skype -mobiilivideopuhelu suorassa televisiolähetyksessä 2. Televisio nettivideon kautta, siis suoran televisio-ohjelman jakaminen Ustream live webcastina.

*1. Nettivideo television kautta.* Tsunamiuha oli yhtäkkinen tapahtuma, eivätkä toimittajat päässeet tapahtumapaikoille aikataulullisten syiden lisäksi lentokenttien sulkemisten vuoksi. Koska jo tapahtumapaikalla olevilla tavallisilla ihmisillä oli kamerapuhelimet internetyhteyksineen käytettävissään, näyttää siltä, että internetin livevideoiden välityksellä onnistuttiin jakamaan tietoa jopa paremmin kuin pelkillä perinteisillä tiedotusvälineillä yksinään. Webcast-palvelu Ustreamin kautta jaettiin 4.35 miljoonaa videolähetystä tähän tapahtumaan liittyen ja lähetykset saivat paljon katsojia. Televisioyhtiöt huomasivat tässä mahdollisuuden ja pyysivät henkilöitä, jotka olivat tsunamiuhan alaisissa paikoissa, jakamaan videoita heille. Televisiokanavaan voitiin ottaa yhteyttä Skype -videopuhelulla, joka sitten näytettiin suorana televisio-ohjelmassa.

*2. Televisio nettivideon kautta.* Paikalliset televisiokanavat lähettivät suoria televisiolähetysiä, joista paikalliset ihmiset saivat tietoa tsunamiuhaan liittyen. Jotkut ihmiset näkivät mahdollisuuden, että jakamalla televisiokuva reaaliajassa nettivideona, se tavoittaisi enemmän katsojia, joita asia mahdollisesti koskettaa. Eräs näistä kansalaisjournalisteista on Kaeo Kepani (kaeokepani), joka asuu Honoluluissa, Hawaiilla, ja joka oli liittynyt Ustream

webcast palveluun vuotta aiemmin. Ustreamin esittelyssään (bio) hän kertoo olevansa video/broadcast-hullu (buff), joka on kiinnostunut videon kaikista aspekteista. Kepanilla oli käyttäjäprofiili myös YouTubessa, ja Twitterissä hänellä oli 743 seuraajaa 21. marraskuuta 2011. Myös Honoluluassa asuneen co-hostinsa John Garcian (johngarcia) kanssa hän webcastasi TV de Chilen lähetystä tsunamiuhasta, ilman julkaisevan KHON2 kanavan lupaa (Video oli siis bootleg). Heidän tsunamiuhka-webcasteillaan oli kymmeniätuhansia seuraajia. He mainostivat webcastejaan Twitterissä ja Garcia (jolla oli 5,530 Twitter seuraajaa 21. marraskuuta 2011) loi web sivun <http://hitsunami.info/> sekä #hitsunami Twitter hashtagin, joka pääsi Twitterin trending topics listan kärkisijoille. Kolmen videon, jotka Kepani oli säästänyt Ustreamissa, katsojaluvut olivat (2011): 54,112, 105,265 ja 5,363 katsojaa.

Garcia kertoo haastattelussa (Kepani & Garcia, 2010) kuinka kaikki tapahtui (vapaasti suomennettuna): “Me vain nopeasti yhdistimme voimamme ja teimme sen mahdolliseksi. Sekunnin murto-osan päätöksellä aloimme jakaa sisältöä, joka ei muuten ollut löydettävissä sosiaalisesta mediasta. Olimme ensin vaikeuksissa kapasiteetin takia mutta löysimme sitten Ustreamin kautta ratkaisun, jolla pystyimme jakamaan livevideota suurelle joukolle katsojia. Kaeo lupautui huolehtimaan video-streamista, minä rekisteröin domainin, isännöin, julkaisin ja upotin, ja rakensin webbisivun ja aloin välittömästi jakaa linkkejä joiden kautta paikalliset ihmiset saivat pääsyn video-feediin.” (Alkuperäinen englanniksi: “We just quickly locked together and made it happen. Split second decisions to flip the switch and grab a feed that was not available by local media outlets. We were initially scrambling due to capacity reasons, but finally found an un-capped viewer solution through Ustream. Kaeo agreed to handle the stream, I registered domain, hosted, posted the embed and built the website, immediately started posting links for locals to access. Live stream views grew from 200 to 1000 in about an hour, 5 hours later the stream topped off at about 13,000 viewers.”). Garcia korosti, että hän käyttää teknologiaa hyödyksemme ja että nopea toiminta sen eteen, että saadaan kanavat miehitettyä on tärkeää. Hän sanoo, että ihmiset voivat olla tällaisen

avoimen informaation varassa. Kepanin mukaan on hyvä yhdistää sosiaalinen media perinteisen median kanssa, jotta saadaan hyviä tuloksia.

Edellä mainittu esimerkki hätätilanteessa tiedon jakamisesta kuvaa metalivevideota hyvin. Kun tilanne jaetaan digitaalisena, se voi olla vaikka heti koko maailman saatavilla, hyödyntäen eri kanavia. Tämä kertoo hyvin sekundäärisen kontekstin mahdollisesta nopeasta ja laajasta leviämisestä.

*Monikäyttöisyys.* Olen tuloksina esittänyt mobiilivideon aiheita ja motivaatioita. Kameran aina mukanaolo ja mobiilius on tuonut videoon ulottuvuuden joka mahdollistaa lähes loputtomat käyttömahdollisuudet. Kramer (2011) korostaa sitä, kuinka livevideon kuvauksen avulla voi saada vaaratilanteessa apua paikalle mutta myös tässä yhteydessä unohdetumpaa turvallisuuden muotoa, rikoksen estämistä, koska rikos todennäköisesti jää tekemättä, jos on selvää, että tilannetta kuvataan tai jopa jaetaan juuri reaaliaikaisena katsojien silmiin. Goldberger (2010) kertoo, kuinka hänen videonsa oli tarkoitettu kilpailun katsojien kokemuksen vahvistamiseksi mutta kuinka sitä on myöhemmin käytetty myös mäkihyppääjien harjoittelussa. Mobiilivideo on muutenkin toimiva opetuksen väline, mutta aihe on niin laaja ja sen verran erillinen pääasiassa käsittelemästani yksityiskäytöstä, että en ota siihen tässä kantaa muuten kuin huomioimalla sen olemassaolon. Seuraavanlaisia mobiilivideo-teemoja on löydetty ja listattu osa-tutkimuksissa II-IV: Ihmiset (kuten sinä ja minä, vitsit ja sosiaalinen elämä), lapset, ryhmät, lemmikkieläimet, tapahtumat (kuten perhetapahtumat, jalkapallopelit ja muut tapahtumat) ja lomat (esimerkiksi monumentit ja maisemat), jokapäiväinen elämä, käytännölliset kuvat (ikään kuin muistiinpanojen tekeminen kameralla), objektit (kuten CD kannet), julkisuuden henkilöt (jopa television näytöltä), yllätykset (yhtäkkiset tapahtumat) ja haastattelut sekä suurena ryhmänä testit ja demot. Myös Van House ym. (2005) löysi tutkimuksessaan vanhoja ja uusia teemoja kuten spontaanit, taiteelliset ja vitsikkäät valokuvat, tutkiessaan mobiilia valokuvausta. Videoblogit ovat suosittuja etenkin sisätiloissa kuvattuna ja kiertoajelutyypisiä ulkona liikkeessä kuvattuja videoita on paljon. Myös omakuvia otettiin yleisesti. Esittämiäni motivaatioita videokuvaukselle ovat:

1. Oman elämän arkistointi 2. Oman elämän jakaminen 3. Sosiaalisen läsnäolon vahvistaminen 4. Ryhmädynamiikan fasilitointi. (osatutkimus II) Saman tyyppisiä tutkimustuloksia, joiden mukaan kuvia otetaan sekä säästettäväksi omaan käyttöön, että jaettavaksi on saatu myös mobiilia valokuvaa käsitellessä tutkimuksista (Okabe, 2004). Mobiilivideon kommunikaatio on monitasoista, jolloin eri katsojat saavat eri videosta irti erilaisia asioita, millaisella motivaatiolla ja millaisista aiheista ne onkin tehty (osatutkimus III). Mobiilivideota voidaan käyttää hyötytarkoituksiin esimerkiksi pelastusoperaatioissa (Bergstrand & Landgren, 2009) ja huvitarkoituksiin ja sen avulla voidaan seurata tuttuja tai julkkiksia, kuten myös mielenkiintoisia aiheita tai paikkoja, ja sitä hyödynnetään oman näkökulman julkittomiseen aina taiteellisista motivaatioista (osatutkimus II) kansalaisjournalismiin (Tazaki, 2006) ja kollaboraatiokäyttöön (Engström ym., 2008).

*Tottuminen.* Osatutkimuksen II tulokset esittävät, että henkilöt useimmiten tottuvat läsnäolevaan mobiilikameraan ja kuvaamiseen jo kuukauden aikana niin että heidän käytöksensä kuvaamista kohtaan on muuttunut neutraaliksi. Huomiota tukee myös useiden Big Brother tosi-tv ohjelman osallistujien kommentit siitä, ettei kukaan voi näytellä kuukausia jotain muuta kuin mitä on, vaikka tietää, että kamerat kuvaavat kaiken. Tämä tottuminen aiheuttaa potentiaalisen yksityisyysuhkan, koska henkilöt eivät aktiivisesti ajattele, että moni henkilö näkee heidän tekemisensä. Edellä mainitut tutkimustulokset koskevat erityisesti kuvauksen kohteita.

### **5.3. Kommunikaatio mobiilin ja videon kontekstissa**

Käsittelin jo aikaisemmin ”kommunikaatio” termin etymologiaa ja polysemiaa sekä määrittelin, että käytän termiä teoksessani seuraavasti: ”Henkilöiden välistä viestin välittämistä lokaalisti tai etäälle, reaaliaikaisesti tai viiveellä.” Termin latinankieliset lähtökohdat ovat tarkoittaneet ”kertomista, välittämistä” sekä ”minä jaan, minä kerron/välitän”, ja vielä ”tavallinen, julkinen ja yleinen”. Myös yhteisöllisyys (community, kommuuni) liittyy tähän oleellisesti. Tässä

vaiheessa teostani on lisäksi syytä tarkastella ”kommunikaatio” termiä myös mobiiliin ja videon kontekstissa.

### **Kommunikaatio mobiiliin yhteydessä**

*Mobiili videokommunikaatio pullopostina.* Kirjoitin aikaisemmin siitä, että mobiili videokommunikaatio on mobiilia sekä ajan että paikan suhteen. Jos julkaistun videon kommunikaatio tapahtuu viiveellä (esimerkiksi on demand - YouTube-video) ja jos ei tiedä vastaanottajaa (webcast ylipäätään), ei aina tiedetä, tulee joku joskus näkemään videon ja jos näkee, niin kuka näkee. Tässä mielessä mobiilia videokommunikaatiota voisikin verrata pullopostin lähettämiseen. Kommunikaatio on ehdollista, ja videolla (viestillä) siis on lähettäjän lisäksi mahdollinen vastaanottaja. Annetaan siis mahdollisuus, että joku näkee sen. Yleisönosastokirjoituksistakin on ehkä jonkinlainen käsitys mahdollisesta lukijakunnasta, toisin kuin pullopostilla tai internet videoilla. Sosiaalisesta mediasta voidaan ajatella, että joku niistä henkilöistä joka sinua seuraavat näkisi videon, mutta ei voi tietää onko niin. Potentiaalinen suuri yleisö on joskus videokommunikaation, erityisesti webcastien ja muiden internetin kautta julkaistavien videoiden innoittajana. Tätä pullopostimaisuutta on käsitelty erityisesti I ja IV osatutkimuksissa, vaikka otankin termin esille vasta nyt. Livevideota jakavalle henkilölle on tärkeää saada jonkinlaista palautetta videosta, koska sen perusteella hän tietää, että joku on sen nähnyt ja ”pulloposti on löydetty”. Myös jo pelkästään tieto siitä, että katsoja tai katsojia videolla on, koetaan tärkeänä, vaikka ei tiedettäisikään kuka katsoo.

*Ryhmäkommunikaatio.* Mobiilivideokommunikaatio mahdollistaa useiden eri paikoissa (tai ajoissa) olevien henkilöiden välisen yhteiskommunikoinnin. Tästä kertoo esimerkiksi III osatutkimus. Reaaliaikaisen kommunikaation mobiilius auttaa ryhmätilanteissa esimerkiksi suunnistusohjeiden antamista kun taas myöhemmin tapahtuvassa sekundäärisessä kontekstissa voidaan välittää tiettyä sisältöä tai viestiä samalla koko ryhmälle, ja keskustella yhdessä aiheesta vaikkapa viestitse tai kasvojen kautta. Sosiaalista mediaa ja mobiilivideota on jo tutkittu jonkin verran (Multisilta & Milrad, 2009).

*Reaaliaikaisuus.* Matkapuhelinten kehittyneet internetominaisuudet mahdollistavat jopa reaaliaikaisen kommunikaation ja siis etäläsnäolon myös videon välityksellä. Pidän reaaliaikaisuutta todella merkittävänä ja kiinnostavana mobiilivideo-kommunikaation ominaisuutena. Mobiili livevideo on uudenlainen, nyt noin 15 vuoden ikäinen kommunikaation muoto, joka on vasta noin reilun viiden vuoden kuluessa tullut kohtalaisen yleiseen tietoon ja käyttöön, sen löydettyä tiensä osaksi jo aiemmin suosiota saavuttaneisiin teksti- ja valokuvapohjaisiin sosiaalisen median palveluita kuten Twitter ja Facebook, joista käyttäjien on se helppo löytää ja ottaa käyttöönsä. Reaaliaikaisen mobiilivideon jakaminen webcast palveluun onnistuu nopeasti ja vaivattomasti, jopa yhtä nappia painamalla. Tämä on huomattavasti yksinkertaisempaa kuin se, että video ensin perinteisesti kuvattaisiin ja talletettaisiin, katsottaisiin ja arvioitaisiin ja sitten ehkä editoitaisiin ja vasta sitten julkaistaisiin, vaikka tuokin kaikki on tehtävissä matkapuhelimella. Reaaliaikaista videota jakaessa ei tarvitse pohtia olisiko video julkaisukelpoinen, koska se julkaistiin jo. Reaaliaikaisuutta käsitellään laajiten osatutkimuksissa III ja IV, mutta jo osatutkimus I huomioi sen olemassaolon. III osatutkimuksen tuloksiin viitaten, reaaliaikaista videota jaetaan ja katsotaan mieluummin kuin myöhemmin julkaistavaa. Vaikuttaa myös, että reaaliaikaisia videoita katsellaan pidempään, kuin on demand -videoita. Forrester (2017) raportoi, että livevideoita katsotaan kymmenestä kahteenkymmeneen prosenttia pidempään kuin on demand -videoita. Reaaliaikainen mobiilivideo mahdollistaa uudenlaisen nopean tiedonsiirron.

### **Kommunikaatio videon yhteydessä**

*Uhat viestin välittymiseen ja yksityisyyteen liittyen.* Videokuvaustilanteessa kuvauksen kohteita ja ohikulkijoita uhkaa yksityisyyden menettäminen, videokameran tallettaessa heidät ja luodessa uhkan videon julkaisulle. Kohteet tai vahingossa kuvassa olevat ohikulkijat eivät välttämättä edes tiedä tullessa tallennetuiksi videolle (kuvana ja/tai äänenä) eivätkä ole tietoisia siitä, että video mahdollisesti jaetaan internetin kautta kaikkien nähtäville. Heillä ei välttämättä ole mitään valtaa päättää jakamisesta tai kuvaamisesta, tai siitä mitä videossa tapahtuu ja miltä se katsojan silmiin näyttää ja kuulostaa. III



osatutkimuksessa käsittelen lyhyesti äänen jakamisen yksityisyysuhkaa kohteiden näkökulmasta. Kuvaajalle uhka ei ole yleensä yksityisyyden menettämiseen liittyvä (vaikka toki sekin on olemassa, kuten sosiaalisessa mediassa muutenkin), koska hän itse hallinnoi julkaisua, vaan enemmänkin päinvastoin uhka sille, ettei kukaan näe, uhka sille, ettei hänen viestiänsä ehkä vastaanoteta. Tämä uhka koskee samaa asiaa kun edellä mainittu mobiilivideokommunikaatio pullopostina. Myös viestin väärinymmärryksen vaara on suuri, etenkin mikäli viestintä tapahtuu viiveellä tai jos vastaanottaja näkee vain osan videosta. Joka tapauksessa videokamera on (tällä hetkellä luotettavin) mahdollistaja primäärisen ja sekundäärisen kontekstin välillä ja sekundäärinen konteksti toteutuu, kun joku vastaanottaa videon. Kuvaaja kohtaa myös uhka siitä ettei kommunikaatio ole omissa käsissä, hän ei aina voi vaikuttaa kenelle viestin lähettää. Hänellä voi olla toiveita sen suhteen, kuka videon internetistä katsoisi mutta todellisuus voi olla jotain aivan toista: video voi vaikkapa alkaa levitä internetissä hassuna meeminä (internet-ilmiönä), jos katsovat huomaavat siitä vaikkapa jonkin epäonnistuneen tilanteen tai muuta tavallisuudesta poikkeavaa, tällöin alkuperäinen viesti voi jäädä kaiken muun jalkoihin ja videon viesti voi vaikkapa kokonaan muuttaa merkitystään. Joskus livevideon erityisesti luoma uhka on myös se, että jotain odottamatonta tapahtuu, eikä kuvaaja ehdi lopettaa videon jakamista ennen kuin on jo julkaissut sisällön jota ei olisi halunnut julkaista. Vaikka kuvaaja näkisi reaaliaikaisesti, että joku katsoo internetin reaaliaikaista videolähetystä, webcastia, tuo katsoja on yleensä anonymi ja hänet voidaan siis kokea salakatselijana. Selitykseksi videon viehätykselle on tarjottu Voyeurismia jolla elokuvateoria tarkoittaa katsojan mahdollisuutta tirkistellä toisia ikään kuin kärpäsenä katossa. Anonyymit katselijat voidaan ajatella voyeristeina. Samalla voidaan ajatella että omaa elämäänsä videon kautta jakava henkilö nimenomaan haluaa että hänen elämäänsä katsellaan (vertaa elokuva, joka on fiktiota). Osatutkimuksen II osallistajat eivät kokeneet suurempaa yksityisyyden menetyksen uhkaa mutta jotkut heistä kertoivat poistaneensa videoita siltä varalta, että ne leviäisivät. Osatutkimuksessa III yksi osallistuja kommentoi kokevansa livevideon lähettämisen yksityisyysuhkana.

*Kuvaustilanteen sisäinen kommunikaatio.* Kamera vaikuttaa ryhmädynamiikkaan primäärisessä kontekstissa. IV osatutkimuksessa kerrotaan kuinka kuvaaja voi ohjata kuvauksen kohteita suorasti tai epäsuorasti II osatutkimus puolestaan kertoo kuvaajan ja kohteen välillä voivan olla kameran avulla jopa flirttailua. Osatutkimus III:n tuloksista ilmenee, että roolit saattavat vaihtua kesken kuvaustilanteen. II-IV osatutkimuksissa todetaan haastattelutyypisten videoiden yleisyys.

*Tekstipohjainen kommunikaatio videon yhteydessä.* Tekstipohjaiset chat-sovellukset mahdollistivat mobiilivideoiden katsojien reaaliaikaisen kommunikaation, kuvaus- ja katselupaikasta riippumatta jo mobiilivideokommunikaation alusta saakka. Osatutkimuksessa III esitelty ryhmäeksperimentti hyödynsi tekstiviestikommunikaatiota, koska chat-tyyppistä ratkaisua ei tuolloin vielä ollut saatavilla. Mielenkiintoinen webcastien kommunikaation erityispiirre on, että kuvaaja kommunikoi äänensä ja kuvansa kautta suoraan reaaliaikaisen videon välityksellä mutta katsojat kommentoivat hänelle videon yhteydessä tai toisessa sovelluksessa julkaistavilla (lähes) reaaliaikaisilla tekstikommenteilla. Tämä uudentyyppinen kommunikaatiomuoto, jossa kuvaaja ja katsoja kommunikoivat eri tavoin, voi tuntua aluksi erikoiselta, kun toinen puhuu ja toinen kirjoittaa. Tätä on nähty aikaisemmin lähinnä televisio- ja radio-ohjelmissa, kun kuuluttajat vastaavat kuuntelijoiden/katsojien kommentteihin mutta se ei ole ollut yhtä reaaliaikaista kuin webcastien yhteydessä oleva kommunikaatio. Facebookin livevideoiden ja muiden sosiaalisen median webcast sovellusten myötä tämä kommunikaatiotapa on muodostunut nyt lähivuosina (2020) jo arkipäiväiseksi kommunikaatiotavaksi ja tekstipohainen kommunikaatio on tuotu osaksi videopalveluja. Katsoja voi kirjoittaa kommentteja myös katsoessaan videota jälkikäteen. Tekstikommunikaatio voi näkyä kaikille, jotka näkevät videonkin tai se voi näkyä ainoastaan kuvaajalle, mutta se mahdollistaa kuvaajan ja katsojan välisen vuorovaikutuksen jopa reaaliaikaisesti. Mahdollisuus voi olla näennäinen, jos videolla on valtavasti katsojia ja kuvaaja ei siitä tai muusta kontekstiin liittyvästä tekijästä joten pysty tai halua lukea viestejä tai vastata niihin.

*Videon sisällön viestien tasot.* Kirjoitin tästä jo Mobiilivideon monikäyttöisyyden yhteydessä. Mobiilivideokommunikaatiossa onkin hienoa se, että katsoja voi poimia videosta juuri itselleen tärkeät asiat ja vaikka jättää muut piirteet huomiotta. Toiselle oleellista on sää ja toiselle puheen mukana tuleva viesti. Tästä puhutaan osatutkimuksissa II, III ja IV

## 5.4. Mobiilivideokommunikaation kolmio

Tässä kappaleessa esitän mobiilivideokommunikaation kolmion ja erityispiirteet (Kaavio 5), sekä kiteytän vastaustani päätutkimuskysymykseeni, perustuen edellä esittelemääni mobiilivideokommunikaation kolmikenttään ja osatutkimusten tuloksiin.

KAAVIO 5. MOBIILIVIDEOKOMMUNIKAATION KOLMIO JA ERITYISPIIRTEET



*Kuvaaja hallitsee mobiilivideota, videon jakamista ja osittain tilannettakin. Mobiilivideokommunikaatio on ajan ja paikan suhteen mobiili.* Mobiilius ajankin suhteen mahdollistaa reaaliaikaisen tai viivästetyn mobiilivideokommunikaation. *Kännykkävideo* ja mobiili internet mahdollistavat mobiilivideokommunikaation. Tähän liittyy mobiili sisältö, sekä sen luominen, jakaminen ja katsominen helposti ja nopeasti. *Mobiili video on*

*henkilökohtainen*, koska mobiilivideo usein tehdään ja koetaan näennäisesti yksin, pieneltä näytöltä. Kutsuisin tätä “Minä näen” -kokemukseksi. *Mobiilivideokommunikaatio on piilotettu joukkokokemus*, joka ei aina tunnu joukkokokemukselta, koska sekä primäärisessä että sekundäärisessä kontekstissa se voidaan kokea yksityisenä kokemuksena vaikka osapuolia olisi paljon. *Metalivevideo* mahdollistaa videoiden yhä laajemman leviämisen sekundääriseen kontekstiin, koska toisen mediumin sisällä voidaan jakaa toisen mediumin sisältöä, jopa reaaliaikaisesti, tuoden mobiilivideon mistä tahansa tilanteesta milloin vain kaikkien saataville. *Metamobiili video* tarkoittaa sitä, että liikkuvalla laitteella kuvataan ja jaetaan liikkuvaa kuvaa, kaikkialle, jopa liikkuvalla katsojalle. *Subjekttiivinen kuvakulma, First person POV* ilmenee mobiilivideokommunikaatiossa usein, kun kuvaaja itse jakaa katsojien kanssa mitä kokee, näkee ja ajattelee. *Monikäyttöisyys* on mobiilivideokommunikaation vahvuus. Tämä ilmenee esimerkiksi sekä huvi, että hyötykäytöstä ja yksityisestä ja julkisesta käytöstä, reaaliaikaisesti ja myöhennettynä. *Tottuminen kameran läsnäoloon* näyttää tapahtuvan noin kuukaudessa, koska suhtautuminen kuvaamiseen muuttuu neutraaliksi. Tämä tottuminen aiheuttaa potentiaalisen yksityisyysuhkan, koska henkilöt eivät enää aktiivisesti ajattele, että moni henkilö näkee heidän tekemisensä.

*Audiovisuaalisuus* on oleellinen mobiilivideokommunikaation ominaisuus, vaikka yleensä videon määritelmässä puhutaan vain liikkuvasta kuvasta. *Sosiaalinen media toi mobiilivideokommunikaation mainstreamiksi* noin kymmenen vuotta mobiilivideon syntymisen jälkeen mutta edelleen kasvumahdollisuudet ovat valtaiset. *Kontekstin ja kontentin jakaminen* ovat mobiilivideokommunikaation kaksi puolta. Reaaliaikainen video on kuin ikkuna, jonka kautta viestitään. Talletettava ja myöhemmin jaettava video taas usein on editoidun ja arvioidun sisällön jakamista. *Video teoksena ja viestinä* kuvaavat molemmat mobiilivideokommunikaatiota. Videota voidaan käsitellä joko viestintäteorian mukaisesti (Lähettäjä, viesti, vastaanottaja) tai taideteorioiden mukaisesti (Tekijä, teos, vastaanottaja/katsoja). Reaaliaikainen video on usein viesti (kuten edellä mainitsin kontekstin jakamisesta) kun taas myöhemmin jaettavaksi tarkoitettu video usein ajatellaan teoksena, kontentin,

sisällön jakamisena. Tämä rajanveto ei ole yksiselitteistä mutta tämän eron ymmärtäminen auttaa ymmärtämään ja tulkitsemaan mobiilia videota aihekenttänä. *Television malli* näkyy mobiilivideokommunikaatiossa. Videoita tehdessä ja katsoessa televisiosta opittu kerronta ja käyttäytyminen muokkaa tekijän, kohteen ja katsojan käyttäytymistä ja laadullisia ja sisällöllisiä odotuksia. Esimerkiksi haastattelut ja pyrkimys kuuluisuuteen ja tähteyteen ovat tämän ilmenemismuotoja. *Julkisuus* on kenelle tahansa mahdollinen saavuttaa ja hallinnoida mobiilivideon jakamisen kautta, ilman ulkopuolisen mediatalon vaikutusta. *Uhat* mobiilivideokommunikaatioon liittyen ovat esimerkiksi yksityisyyden menettämisen uhka, uhka sille, ettei viestiä vastaanoteta (oikein) tai teosta nähdä, uhka, että jotain odottamatonta tapahtuu jakaessa livevideota ja salakatselun ja voyeurismin uhka. *Tekstipohjainen kommunikaatio videon yhteydessä* voi olla joko reaaliaikaista chat-viestintää tai myöhemmin jätettyjä kommentteja, julkisesti tai yksityisesti. Tämä mahdollistaa yksisuuntaistenkin mobiilien webcastien kaksisuuntaisen kommunikaation. *Videon sisällön viestien tasoja* voi olla samalla useita. Katsoja saa videosta irti sen mikä hänelle on tärkeää, mikä häntä sillä hetkellä tai esimerkiksi siinä paikassa kiinnostaa. *Kuvaustilanteen sisäinen kommunikointi* voi olla esimerkiksi suoraa tai epäsuoraa ohjausta, haastattelua tai flirttailua.

*Pullopöstimaisuus* ilmenee mobiilivideokommunikaatiossa, siten, että ennen kuin palautetta tulee, ei voi olla varma, onko kukaan vastaanottanut viestiä. *Ryhmäkommunikaatio* mahdollistuu mobiilivideon avulla, koska yhdellä videoviestillä voi kommunikoida jopa reaaliaikaisesti samalla monille ja kommunikaatio saadaan monensuuntaiseksi videon lähettäjien ja katsojien välillä. *Reaaliaikaisuus* on tärkeä ja erityislaatuinen mobiilivideo-kommunikaation ominaisuus. Tämän tyyppistä kommunikaatiokanavaa ei ole aiemmin ollut lainkaan olemassa. *Aina tavattavissa* oleminen on matkapuhelinten luoma tilanne ja nykyään olemme aina jopa vain reaaliaikaisen mobiilivideon päässä läheisistämme ja koko maailmasta.

Vastaus päätutkimuskysymykseni: “*Miten mobiilivideokommunikaatio on kehittynyt 2005-2010*” on laaja kokonaisuus, johon olen väitöskirjassani

vastannut osatutkimusten avulla ja käsiteanalyysinkin keinoin tutkinut sen taustoja ja ominaispiirteitä, lisätäkseen ymmärrystä tähän uuteen ilmiöön ja tuodakseni työkaluja sen tutkimiseen ja kehittämiseen.

Mobiilivideokommunikaatio syntyi uutena kommunikaatiotapana, matkapuhelinten internet- ja videokameraominaisuuksien mahdollistamana, vuonna 2005, jolloin ComVu Pocket Caster aloitti ensimmäisenä mobiilia livevideota puhelimelta internetiin jakavana palveluna. Mobiilivideokommunikaatio alkoi hitaasti kehittyä ja yleistyä. Käyttäjien tärkeänä pitämä tekstikommentointi löysi tällä aikavälillä tiensä palvelujen sisälle, eikä kommentointiin tarvinnut enää käyttää useiden sovelluksien yhdistelmää kuten ComVu Pocket Casterin aikaan. Muutamia vuosia ennen mobiilivideokommunikaation syntyä oli ollut jo mahdollista jakaa matkapuhelimellakin kuvattuja valokuvia ja videoita vaikkapa sähköpostin välityksellä, mutta internetpalvelujen kautta julkisesti jaettavat videot, erityisesti reaaliaikaiset sellaiset, olivat uusi ilmiö. Vuonna 2010, tutkimusajankohtani loppuun mennessä, samaan aikaan kun sosiaalinen mediakin, kuten Facebook, kehittyi ja laajeni, oli syntynyt jo yli kymmenen live-webcast palvelua. On demand -videoiden jakaminen yleistyi esimerkiksi vuonna 2005 avatussa YouTubessa ja osana sosiaalista mediaa kun Facebookia ja Twitteriä. Kuitenkin, olin odottanut mobiilin livevideon nopeampaakin yleistymistä. Kramer (2011), joka itse oli ottanut Qik:n käyttöön vuonna 2007, kommentoi teknologioista yleensä tulevan mainstreamia noin viiden vuoden kuluessa siitä kun early adapterit ovat ottaneet sen käyttöön. (Katso myös Liite X; Laajuutensa vuoksi olen lisännyt livevideopalveluita käsittelevän kaavion liitteeseen X: Livevideopalveluiden kartoitus, enkä teksin joukkoon.) Lottridge ym. (2017) raportoivat 58% vuonna 2017 julkaistun tutkimuksensa osallistujista käyttävän ainoastaan yhtä sovellusta livevideon jakamiseen, 28% kahta, 10% kolmea ja 4% useampaa kuin kolmea. Suosituin livevideon jakamiseen käytetty sovellus oli Instagram, jota käytti 165 osallistujaa, seuraavaksi suosituimmat olivat Twitch (98), YouNow (85), Facebook LIVE (71) ja Periscope (56). Pidän livevideoiden jakamisen sisällyttämistä sosiaaliseen median palveluihin tärkeänä syynä siihen, että mobiilivideokommunikaatiosta on tullut mainstreamia jakamisen ja katsomisen suhteen.

Mobiilivideokameran ilmaantuminen tilanteisiin 2005-2010 on tuonut mukanaan yksityisyyden menetyksen uhkan, koska se laajentaa kontekstia primäärisestä sekundääriseen, mutta merkittävää yksityisyyden menetyksen pelkoa ei ole havaittu. Ihmiset mobiilivideokommunikaation eri rooleissa: kuvaaja, kohde, ohikulkija ja katsoja, siis eivät joko välitä uhkasta tai ymmärrä uhkan olemassaoloa. Kameran läsnäoloon ja kuvaamiseen tottuminen kuukauden aikana lisää tuota uudenlaista yksityisyysuhkaa, koska tutussa tilanteessa käyttäydytään aidoimmin.

Primääristä ja sekundääristä kontekstia, ikään kuin mobiilivideokommunikaation kahta ulottuvuutta, voidaan tarkastella kehittämäni, I osatutkimuksessa esittämäni, primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin avulla (Kaavio 1). Malli antaa mahdollisuuden mobiilivideokommunikaation tilanteiden ja vaikutussuhteiden kuvaamiseen ja tutkimiseen. Videokameran läsnäolo tilanteessa ja siten jakamisen mahdollisuus on mahdollistaja tilanteen laajenemiseen primäärisestä sekundääriseen kontekstiin. Mille vain tilanteelle, jossa on vaikka vain yksi henkilö voi siis jopa reaaliaikaisesti tulla miljoonayleisö. Leviämisen mahdollisuus lienee jossain määrin ollut aina olemassa, esimerkiksi tarinoiden ja juoruilun kautta mutta tässä laajuudessaan ja taltioinnin realistisuudessaan se on nyt mobiilivideokommunikaation ansiosta uusi. Ihmisten toiminta primäärisessä kontekstissa vaikuttaa sekundääriseen kontekstin syntyyn ja toisaalta sekundääriseen kontekstin mahdollisuus vaikuttaa ihmisiin primäärisessä kontekstissa, kuvaustilanteessa. Kuitenkin, tutkimus osoittaa, että kuvattavan käytös kuvaamista kohtaan muuttuu yleensä välinpitämättömäksi jo kuukauden aikana. Myös sekundääriseen kontekstin tapahtumat voivat vaikuttaa primääriseen kontekstiin, aivan kuten primääriseen kontekstin tapahtumat sekundääriseen.

Mobiilivideokommunikaation osa-alueet ovat tallennus, editointi, jakaminen, kuluttaminen ja palaute. Ne kehittyivät viiden vuoden aikana teknisten ominaisuuksien kehittyä mutta pääpiirteissään nämä osa-alueet säilyivät samoina. Nämä kaikki eivät aina välttämättä toteudu ja esimerkiksi mobiiliin

livevideon varsinainen editointi ei vielä 2010 mennessä ollut tutkimissani sovelluksissa mahdollista.

Motivaatiot mobiilivideon kuvaamiseen olivat tutkimuksen mukaan mobiilivideokommunikaation syntyvuosina: 1. Oman elämän arkistointi 2. Oman elämän jakaminen 3. Sosiaalisen läsnäolon vahvistaminen 4. Ryhmädynamiikan fasilointi. Livevideon kuvaus- ja katsomismotivaatiot liittyivät perheen ja tuttujen kesken jakamiseen tai esimerkiksi itseä kiinnostaviin aiheisiin tai paikkoihin tai julkkiksiinkin. Ryhmätilanteessakin mobiiliin videokommunikaatioon oltiin motivoituneita ja siitä koettiin olevan hyötyä. Suhtautuminen ylipäättään mobiililivevideota kohtaan sen alkuvuosina, jolloin sen käyttö oli vasta alkanut, oli tasaisesti jakautunut positiiviseen, negatiiviseen ja neutraaliin mutta mobiilivideoita sekä katseltiin ja jaettiin mieluummin livenä kuin myöhemmin.

Mobiilivideokommunikaation eräänä erityispiirteenä olen noteerannut sen, että usein toinen kommunikaation osapuoli vastaa videoon tekstillä. Tämä, ja se, että videoon kuuluu oleellisesti myös ääni, tekevät mobiilivideokommunikaatiosta yhdistelmän videota, ääntä ja tekstiä. Videon sisäinen kommunikaatio on esimerkiksi haastattelua tai flirttailua ja kuvaaja usein ohjaa kuvattavia implisiittisesti tai eksplisiittisesti, pyrkien vaikuttamaan videon sisältöön. Monentyypistä kommunikaatiota siis tapahtuu sekä kuvaustilanteen sisällä että primäärisen ja sekundäärisen kontekstin välillä. Joissain tilanteissa erityisesti äänen jakaminen on tuntunut kuvauksen kohteen mielestä uhkalta. Äänen jakamiseen liittyvä uhka koskettaa erityisesti myös ohikulkijoita, jotka eivät ehkä lainkaan huomaa tullessa taltioituksi videolle, vaikkapa puhuessa puhelimeen.

Mobiilin kuvan ja videon teemoja vuosina 2005-2010 olivat: Ihmiset (myös omakuvat, selfiet), lapset, ryhmät, lemmikkieläimet, vitsit, sosiaalinen elämä, tapahtumat, lomamatkailuun ja monumentteineen, jokapäiväinen elämä, käytännölliset kuvat eli muistiinpanot kameralla, objektit, julkisuuden henkilöt, yllätykset eli yhtäkkiset tapahtumat, haastattelut, videoblogit, haastattelut,



kiertoajelut testit ja demot. Näistä testit ja demot olivat hyvin suosittuja livevideoissa ja tämän arvioitiin johtuvan webcast-palvelujen uutuudesta. Osa teemoista oli niinsanotusti vanhoja tuttuja teemoja, kuten ihmiset, lemmikkieläimet ja lomamatkat mutta uusista, mobiilivideolle tyypillisistä teemoista esimeksi subjektiivista kuvakulmaa käyttävät kiertoajelut selittyvät videokuvauslaitteen mobiiliudella, ja yhtäkkisten tapahtumien kuvaaminen sillä, että mobiilivideokamera on aina mukana ja nopeasti käynnistettävissä.

Haastattelut kertovat television vaikutuksesta. Vlogien ominaisuuksissa on havaittavissa eroa kiinteällä kameralla ja mobiilikameralla kuvaamisen välillä mutta oman elämän ja oman agendan jakaminen ja julkisuuteen pyrkiminen vaikuttaa motivaatiolta molemmissa, mobiilivideon antaessa enemmän kuvatilaa myös ympäristölle, kiinteän kameran keskittyessä vlogaajan kasvojen kuvaamiseen. Media-arkeologisesti ajateltuna, nämä televisiosta tutut elementit ovat topoita, historiassa toistuvia teemoja (Huhtamo, 2004).

Mobiilivideokommunikaatiota voi käyttää hyvin monipuolisesti, joko perinteisemmin tai täysin uudennlaisilla tavoilla, ja koska se on aina saatavilla ja oikein toteutettuna helppokäyttöinen, sen synty vaikutti niin yksittäisten ihmisten elämään kuin myös yhteiskunnallisella tasolla, esimerkiksi informaation jakajana ja erilaisten näkökulmien ja totuuksien paljastajana sekä kuten jo ensimmäisessä osatutkimuksessa ennakoitiin, mediatuotannon muutoksena.

Perustuen käsitteiden aiempiin määritelmiin, käytän mobiili, video ja kommunikaatio termeistä väitöskirjassani seuraavanlaisia määritelmiä:

*Mobiili: Jotain joka on helppo kuljettaa mukana*

*Video: Liikkuvien visuaalisten kuvien tallenne, kopio tai lähetys, joka voi sisältää myös ääntä*

*Kommunikaatio: Henkilöiden välistä viestin välittämistä lokaalisti tai etäälle, reaaliaikaisesti tai viiveellä*

Edellä mainittujen määritelmien ja tutkimustulosteni pohjalta määrittelen mobiilivideokommunikaation näin:

*Mobiilivideokommunikaatio on viestin välittämistä henkilöiden tai kontekstien välillä lokaalisti tai etäälle, reaaliaikaisesti tai viiveellä, hyödyntäen helposti mukana kulkevaa, mahdollisesti ääntäkin sisältävää liikkuvien visuaalisten kuvien tallennetta, kopiota tai lähetystä, sekä usein myös tekstiä.*

Tärkeimpänä tutkimustuloksenani osoitan, kuinka mobiilivideokommunikaatio laajentaa tilanteita kasvattaen kontekstia primäärisestä sekundääriseen kontekstiin.

## 6. Pohdinta

Onnistuin mielestäni väitöskirjassani kartoittamaan mobiilivideokommunikaation alkuvaiheet ja esittelemään sen erityispiirteet. Olen tutkimuksessani tallentanut mobiilivideokommunikaation synnyn ja peilannut sitä nykypäivään, pyrkimyksenäni auttaa ymmärtämään kokonaiskuvaa ja ilmiötä. Niin yksilötasolla kuin yhteiskunnallisesti olisi hyvä tuntee tätä uutta mutta nyt jo yleistynyttä kommunikaation muotoa, ja sen merkitystä yhä paremmin, jotta sitä voitaisiin hyödyntää ja jotta sen tuomiin haasteisiin osattaisiin varautua. Vaikka tutkimusajanjakso on kymmenen vuoden takaa, tuloksia voidaan suurelta osin hyödyntää edelleen ja ne ovat relevantteja. En voi korostaa liikaa mobiilivideon ja nimenomaan mobiiliin livevideon jakamisen ja katsomisenkin helppoutta. Tämä täysin uudenlainen kommunikaation muoto ja oman todellisuuden jakaminen videona ympäri maailman on aina mahdollista lähestulkoon yhdellä napin painalluksella. Tätä mahdollisuutta ei ole mielestäni edelleenkään täysin ymmärretty ja hyödynnetty.

### **Elämästä kameroiden kanssa**

Kännykkäkamerat ja muut tallennuslaitteet vaikuttavat aluksi paljonkin ihmisten käyttäytymiseen kuvaustilanteessa. Ihmiset voivat kuitenkin varautua, ja käyttäytyä kuin heitä katseltaisiin, vain jos huomaavat kuvauksen tai jos eivät vielä ole tottuneet siihen liikaa. Todellisuus, jossa vieraatkin ihmiset tallentavat ja jakavat videoita, tuo yhä suuremman yksityisyyden menetyksen uhkan. Tallentamisella on usein vaikutusta tilanteeseen ja ihmisten käyttäytymiseen siinä. Nykymaailmassa, jossa jokainen sana ja teko analysoidaan, jokapäiväistyvän videokuvauksen vaikutukset voivat olla arvaamattomatkin, niin yksilötasolla kuin laajemmin. Tällä tarkoitan mahdollisten salaisuuksien tai väärinkäytösten paljastumista, mutta myös esimerkiksi väärinkäsitysten ja mielipide-erojen tuomia vaikutuksia. Vaikka kameraan totutaan, niin julkkiksen tyyliseen asemaan päätyneen kuvaajan (kuten somepersoonat ja tubettajat) tietäessä, että videolla on runsaasti katsojia, itsekritiikki voi iskeä rajustikin.

Kuvaaja voi itse alkaa sensuroimaan omaa esiintymistään ja palautteen pelossa miettimään, mitä voi jakaa ja mistä voi julkisesti puhua. Videon jakaminen on siis tietynlaista tasapainoilua; kuvaajalla on valta julkaista, mitä haluaa mutta samalla vastuu julkaisusta on ainoastaan omilla harteilla. Kuvaaja on todellakin yksin maailman edessä, vaikkakin samalla valtavan sekundäärisen kontekstin keskellä. Mahdollisen julkisen arvostelun uhkasta voi tulla taakka, joka ehkä ajaa ohi kuukauden aikana kameraan tottumisen lupauksesta, ja oman todellisuuden jakaminen asettuu uuteen kriittisempään valoon. Kaikkiällänsä olevien videokameroiden ansiosta yksityishenkilökin (niin kuvaajat kuin kuvauksen kohteet ja ohikulkijat) voivat kokea jokapäiväisen elämänsä samoin kuin paparazzien kohteena olemiseen tottuneet julkkikset. Kuten Ylä-Kotolakin (1997) kirjoittaa, itseä katsellaan ikään kuin ulkopuolelta, kuvauksen kohteena. I osatutkimuksessa esitetyssä kaaviossa (Kaavio 2) ei otettu huomioon kameraan tottumista, eikä siis esimerkiksi kotiympäristön ja muun ympäristön luomia uusia käyttäytymismalleja täysin vielä ymmärretty ja kaaviosta voidaan ajatella puuttuvan kolmas ulottuvuus, aika. Videoiden jakamiseen liittyy myös sellainen uhka, jota en ottanut huomioon tutkimusta aloittaessani; kun kansalaiset jakavat materiaalia sosiaalisen median kautta, samalla sosiaalisen median alustat jakavat, mahdollisuuksien mukaan, kaiken saamansa tiedon käyttäjistä esimerkiksi mainostajille (ks. esim. Burkart & McCourt, 2019). Yksityisyyteen ja siihen liittyvän tiedon säilyttämiseen ja jakamiseen liittyen onkin jo tehty säädöksiä. Kun jaetaan videota sosiaalisen median kautta, ei siis jaeta pelkästään videota, vaan huomaamattaan, mahdollisesti esimerkiksi myös omaa ja toisten sijaintia, kontakteja ja kiinnostuksenkohteita.

### **Kontekstin laajenemisesta**

Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin (Kaavio 1) avulla voidaan kuvata ja tarkastella mobiilivideokommunikaation tilanteita ja piirteitä yksinkertaisella mutta kattavalla tavalla. Malli on skaalautuva, koska se auttaa ymmärtämään mobiilivideokommunikaation vaikutusta niin yksilötasolla, kuin yhteiskunnallisesti. Se ilmaisee kuinka tilanteet (primäärisessä kontekstissa) eivät ole enää yksityisiä sen jälkeen kun kamera on niihin tuotu ja toisaalta

kuinka missä vain tilanteessa voidaankin olla osana (sekundäärisessä kontekstissa) jonkun henkilön yksityistä tilannetta. Primäärien kontekstin laajentuminen videoiden kautta sekundääriseen, liittyy tällä hetkellä vahvasti sosiaaliseen mediaan. Sosiaalista mediaa ja sen vaikutuksia on nyt jo tutkittu paljon; selvitetty on esimerkiksi suhdettamme sosiaaliseen mediaan (Seymor, 2019) ja sosiaalisten rajojen uudelleenmäärittelemistä (Lampinen, 2014). Koko maailma ikään kuin liikkuu aina mukana mobiililaitteen kautta. Baudrillard (1988) on kirjoittanut tällaisesta yksityisen ja julkisen tilan muutoksesta ja McLuhanin (1962) maailmankylä-ajatus kuvaa hyvin nykyistä tilannetta. Livevideon voi usein katsoa myös jälkikäteen ja katsojamäärä voi vielä silloinkin lisääntyä eksponentiaalisesti. Video muuttuu samalla tämänhetkisen kontekstin jakamisesta menneessä ajassa tapahtuneen ja kuvatun sisällön jakamiseksi. Osa mobiilivideosta jaetaan pelkästään jälkikäteen. Molemmissa edellä mainituissa tapauksissa, katsoja, onpa se itse kuvaaja tai toinen henkilö, pääsee ikään kuin kokemaan tilanteen myöhennettynä, ajan ja paikan kokemuksen saadessa yhä useammin moninaisia signaaleja ja sekundäärisen kontekstin laajetessa laajenemistaan. Kvanttifysiikan termi retrokausalityyppi tarkoittaa sitä, että tulevaisuuden tapahtumat vaikuttavat menneeseen. Voidaan ajatella, että tulevaisuuden sekundäärinen konteksti, ja vaikkapa miljoonayleisö, voisi vaikuttaa esimerkiksi juuri nyt kuvattavaan livevideoon videon, kuvaajan, kohteen, ohikulkijan tai koko kuvatun primäärisen kontekstin ikään kuin tietäen yleisönsä, ajasta riippumatta, ja muodostuvan sen mukaisesti.

### **Reaaliaikaisesta ja on demand -videosta**

Mobiilivideokommunikaatio ilmestyi yhtä aikaa sekä reaaliaikaisina että on demand -internetpalveluina. Tämä tapahtui vain muutama vuosi sen jälkeen, kun olimme jo saaneet mahdollisuuden lähettää kamerapuhelimella otettuja videoita multimediateksteinä tai sähköpostin liitteenä. Helmikuussa 2005 avattiin sekä ComVu Pocket Caster, jonka kautta voi jakaa reaaliaikaista mobiilivideota että YouTube joka silloin mahdollisti tallennetun mobiilivideon jakamisen. Kuitenkin reaaliaikainen video yleistyi hitaammin kuin on demand -video. Vuosien 2005-2010 välillä näytti siltä, että reaaliaikaisen mobiilivideon

kautta tehty “tosi-tv” oli tutkimukseni alussa arvioimaani hankalampaa toteuttaa, niin että siitä tulisi katsojille mielenkiintoinen ja saavuttaisi suuren suosion. Nykyään (2020) internetin kautta julkaistavat reaaliaikaisetkin videoblogit ja videostreamit ovat jo saavuttaneet suosiota ja ei-reaaliaikaiset ovat huomattavan suosittuja. Esimerkiksi Sampo Kaulasen ylläpitämän Jounin Kaupan Facebook sivulla ([www.facebook.com/Jouninkauppa](http://www.facebook.com/Jouninkauppa)) on yli puoli miljoonan seuraajaa. Seuraajille lähtee automaattisesti tieto alkaneesta livevideosta ja video saavuttaa hetkessä suuren määrän potentiaalisia katsojia. Suosituilla tubettajilla on seuraajia sadoista tuhansista jopa kymmeneen miljooniin. Televisiokin on tarttunut mobiilivideoihin muutenkin kuin hauskojen kotivideoiden muodossa, ja esimerkiksi “Iholla” -ohjelmasarja (Moskito Television, 2014) seurasi tavisten elämää heidän omien kameroidensa kautta nähtynä. Tässä ohjelmissa päähenkilöt kuvasivat enimmäkseen omia kasvojaan mutta osittain myös ympäristöä. Reaaliaikaisuus jäi tästä ohjelmasta täysin puuttumaan ja ohjelmakokonaisuus oli editoitu televisioyhtiön toimesta.

Tutkimukseni lähtökohtana oli reaaliaikainen video mutta vaikka sekä reaaliaikaisen että on demand -videon käsittely yhdessä ehkä hieman hajottaa tutkimukseni fokusta, en kuitenkaan halunnut rajata väitöskirjaani pelkästään reaaliaikaiseen videoon, koska se olisi sulkenut pois kiinnostavia näkökulmia mobiiliin videokommunikaatioon liittyen ja vertailumahdollisuuden. Ylipäättään erottelu reaaliaikaisen ja ei-reaaliaikaisen videon välillä on hankalaa, koska usein reaaliaikaisetkin videot jäävät internetiin niin, että niitä voi katsella tarvittaessa myöhemminkin, on demand, ja toisalta on-demand videot voidaan julkaista pian ja jopa edioitumatta ja ne katsotaan usein heti julkaisun jälkeen. Videoiden tekotavassa vaikuttaa kuitenkin olevan eroa, riippuen siitä onko se tarkoitettu reaaliaikaiseksi vai myöhemmin jaettavaksi. On demand -tarkoitukseen tehdyt videot ovat usein editoitumpia ja pureskellumpia, kun taas livevideot ovat kiinnostavia kaikessa arvaamattomuudessaan ja usein amatöörimäisyydessäänkin. Myös livevideoita voidaan kuitenkin editoida, esimerkiksi rajaamalla ajallisesti ja kuva-kulmallisesti. Video voi aina olla harhaanjohtava eikä siksi kerro täyttä totuutta kokonaistilanteesta. Disinformaationkin jako on yleistä; esimerkiksi kriisitilanteissa voidaan näyttää

vaikkapa elokuvien tai vanhojen tai toisaalla kuvattujen videoiden materiaalia ja sanoa sen olevan suoraa kuvaa kriisialueelta. Tai päinvastoin voidaan näyttää rauhallista kuvaa, joka on otettu aikaisemmin tai toisaalla. I osatutkimuksessa esitettiin, että kameroiden määrän lisääntyminen tilanteessa kasvattaa videon totuusarvoa. Edelleen nyt vuonna 2020 vaikuttaa siis siltä, että jos tilanteesta on materiaalia useilla toisistaan riippumattomilla kameroilla kuvattuna, reaaliaikaisestikin ja jopa paikkaan sijoitettuna (tägättynä), kasvaa todennäköisyys sille, että videomateriaali on totta ja sitä mitä sen kerrotaan olevan. Nykyään jopa reaaliaikaisten videoiden editointimahdollisuudet ovat jo laajat. On epätodennäköistä, vaikkakin epäilemättä mahdollista, että samasta tilanteesta olisi esimerkiksi useita täsmälleen samalla tavoin editoituja “deep fake” videoita. Videoita voidaan siis todentaa vertailemalla niitä ja voidaan ajatella, että jos tilanteesta halutaan jakaa uskottavaa videota, se kannattaa kuvata ja jakaa useiden henkilöiden toimesta. Kasvojen tunnistaminen videoilta on jo mahdollista ja kun se vielä helpottuu ja yleistyy, kuka vain voisi periaatteessa seurata ketä tahansa henkilöä kaikkien maailman reaaliaikaisten videoiden välityksellä reaaliaikaisesti ja jälkikäteen, jos tällainen sallitaan.

### **Mobiilivideokommunikaation hallinnasta ja kontrolloimisesta**

Kuten jo ensimmäisessä osatutkimuksessa arveltiin tapahtuvaksi, monet nykypäivän julkkikset, kuten tubettajat, ovat saaneet julkisuutensa ja kuuluisuutensa jakamalla omaa todellisuuttaan nettivideoiden kautta. Mäkelä (2017) kirjoittaa tunteita hyväksikäyttävän, kaikkialle tiensä löytäneen, tarinallistamisen vaaroista ja toteaa, että *“Aiemmin kertomus miellettiin taitolajiksi, nyt jokaisen – yhtä lailla bloggarin kuin poliitikon, johtajan kuin alaisen, potilaan kuin lääkärin – on oltava tarinankertoja.”* Tarinoiden avulla asioita voidaan vääristellä, esimerkiksi korostaen yhden henkilön näkökulmaa tutkimustiedon jäädessä toissijaiseksi, onpa tarina lähtöisin yksityishenkilön tai media-ammattilaisen kynästä. Mobiilivideoissakin on kyse näkökulmista. Olen kuitenkin todennut, että oleellisinta livevideoissa on usein kontekstin, eikä sisällön jakaminen, jolloin siis suunnitelmallinen tarinankerronnallisuus voi jäädä niissä vähemmälle merkitykselle. Webcastit ovat pysyneet käyttäjien

käsissä, suorana sosiaalisen median kanavana yksityishenkilöiltä toisille. Uusia mediatyyppejä, niin sanottuja tubetallejakin on kuitenkin syntynyt hallinnoimaan YouTube-yhteisöjä. Siihen, etteivät mediatalot ole enemmän ottaneet live-webcasteja käyttöönsä, arvelen johtuvan ainakin livevideoiden arvaamattomuudesta. Mobiileja livevideoita kun on vielä hankalampi kontrolloida kuin vaikkapa Big Brotherin tyypistä suljetussa tilassa tapahtuvaa reaaliaikaisesti jaettua ohjelmaa. Esimerkiksi Facebookin livevideota on käytetty väkivallantekojen ja muun sopimattoman sisällön jakamiseen ja tällaiset ilmiöt hankaloittavatkin livevideon käyttöä, vaikka varsinaisesti tämän merkitystä on vaikea todistaa. Reaaliaikaista videota on hyvin hankalaa hallita ulkopuolelta ja tällä on sekä hyvät että haastavat puolensa, kuten todettu, ja lieveilmiöt ovat aina läsnä. Esimerkiksi Norri-Sederholm ym. (2019) kirjoittavat aiheesta, todeten, että sosiaalisen median vahvuudet ovat sen kommunikaation nopeudessa, sananvapaudessa ja keskitetyn kontrollin puuttumisessa. Tämä uusi tutkimus tukee osatutkimusteni viidentoista vuoden takaisia lähtökohtia ja tuloksia siitä, että tavalliset ihmiset ovat mobiilivideoiden myötä saaneet itselleen vallan jakaa omaa todellisuuttaan ilman ulkopuolista kontrollia. Kuvaajalla on valta jakaa, mitä haluaa, kun taas muilla läsnäolijoilla on omalta osaltaan valta tehdä videosta haluamansalainen, erityisesti jos editointia kuten leikkausta ja kuvan ja äänen manipulaatiota ei oteta huomioon. Tämä pätee varsinkin reaaliaikaisen videon tapauksessa ja primäärisessä kontekstissa. Joissain tapauksissa myös sekundäärisen kontekstin henkilöt voivat vaikuttaa videoon esimerkiksi lähettämällä kommentteja, jotka vaikuttavat kuvaajaan. Silti julkiseksi tekemisen, jakamisen, valta säilyy kuvaajalla.

### **Subjektiiivisesta kuvakulmasta ja puettavista kameroista**

Subjektiiivinen kuvakulma ei ole saavuttanut niin suurta suosiota, kuin tutkimusta aloittaessani arvelin, tai ainakaan se ei ole syrjäyttänyt kolmannen persoonan kuvakulmaa. Oman itsen kuvaaminen on säilyttänyt suosiota. Elokvateoriassa First Person POV kuvakulmaan liittyy myös kasvojen kuvaaminen. Mobiilivideokommunikaatiossakin kasvojen näyttäminen on



tärkeää, jotta katsojat saavat käsityksen siitä, kuka kuvaaja on (Kramer, 2011). Voisinkin siis kritisoida omaa lähtökohtaisia ajatteluani mobiilivideon telepresenssemäisestä käytöstä, toisen silmin näkemisestä hieman; en heti ymmärtänyt kuinka tärkeää on myös kuvaajan kasvojen esittäminen. Katsoja pääsee ehkä vielä paremmin kuvaajan maailmaan kiinni, kun ei katsele pelkästään näkymää kuvaajan silmien kautta vaan katsoo myös kuvaajaa ulkopuolelta. Näin katsoja näkee, kuka kuvaaja on, miltä hän näyttää, ja millainen tunnetila hänellä on kasvoillaan. Kuvaajan kasvojen esittämisestä on katsojan lisäksi hyötyä myös kuvaajalle, koska viesti välittyy paremmin ilmeiden avulla ja omien kasvojen näyttäminen ylipäättään on kuuluisaksi haluavalle kuvaajalle yleensä tärkeää. Tämä POV videoitakin tuttu molempien kuvakulmien yhteiskäytön merkitys ja tarkeys selkeni tutkimukseni edetessä.

Kypäräkameratyypisellä setupilla kuvatessa omat silmät ikään kuin koetaan kamerana ja kaikki äänet tallentuvat lähietäisyydeltä. Tämä on jotenkin intiimimpää kuin kädessä kannettavalla kameralla kuvaaminen ja oma kokemukseni on, että näin kuvatessa tulee tunne kuin itse salakuvaisi omaa katsettaan. Puettava teknologia lisää läpinäkyvyyttä koska kamera on aina valmiina käyttöön, päällepuettuna. Puettavalla kameralla voi kuvata ilman linssin läpi katsomista, eivätkä paikalla olijat välttämättä edes huomaa sen käyttöä. Puettava kamera kuitenkin tuo uudenlaisia haasteita. Yksityisyyden menettämisen uhka kasvaa, koska läsnäolijat ovat aina ja entistä enemmän mahdollisia kuvauksen kohteita, ehkä tiedostamatta sitä. Tästä esimerkkinä on Google Glassin (Googlen puettava kamera) myötä alkanut kiivas keskustelu salakuvauksesta, jonka oletettiin olevan laitteen yleinen käyttötarkoitus. Jopa termiä GlassHole käytettiin kyseisen laitteen käyttäjistä. I osatutkimuksessa mainittu Media-ärkeologi Huhtamon (2004) topos-esimerkki kameran epäihmillisestä luonteesta olikin taas selkeästi nähtävissä. Google Glassin myötä vuonna 2014 alettiin ymmärtää jo laajemmassa mittakaavassa, että videota voi jakaa mobiilisti nettiin (vaikka se oli ollut mahdollista jo useita vuosia kamerapuhelimilla, reaaliajassa). Vaikka Google Glass ei osoittautunut suurina massoja kiinnostavaksi ratkaisuksi, muita vastaaventyylisiä, edistyneempiä tuotteita on tullut markkinoille ja erityisesti Microsoftin

HoloLens on alkanut korkeasta hinnastaan huolimatta yleistyä etenkin teollisuuden piirissä. HoloLens -silmikkonäytöllä voi käyttää lisätyn todellisuuden (Augmented reality, AR) sovelluksia, kuvata videota ja jakaa reaaliaikaista videota Skypen kautta.

### **Sijaintiin perustuvasta selailusta**

Katsojat haluavat seurata tiettyjä henkilöitä (idoli, kaveri, tms.) tai tiettyjä paikkoja (urheiluhalli, matkakohde, tms.) monenlaisten syiden vuoksi. Usein sijainti ja ajoitus on katsojalle tärkeämpi, kuin kuvaaja (esimerkiksi Kramer, 2011). Periscope oivalsi vuonna 2015, että video voi ilmestyä kartalle kun se alkaa, jolloin katsojat voivat aina halutessaan etsiä sovelluksen kautta reaaliaikaista kuvaa tietyltä alueelta. Samalla myös kuvaajat saavat katsojia, joita kyseinen sijainti kiinnostaa. Myös Facebookin livevideosovelluksessa oli käytössä karttanäkymä vuosina 2016-2018. Vaikka sisältö olisi vain autosta kuvattu maantie, juuri tuo paikka ja hetki saattaa kiinnostaa joitain katsojia, esimerkiksi säätilan, maisemien, parkkipaikkojen, pukeutumistyylin, tai minkä tahansa kontekstista videon kautta välittyvän sillä hetkellä kiinnostavan asian suhteen. Voidaan yksinkertaisesti vain avata puhelimesta webcast sovellus, klikata kartalta mielenkiintoinen sijainti ja jäädä tuijottamaan, kuinka kaveriporukka juuri nyt ajalee autolla pitkin katuja, radio taustalla pauhaten.

Reaaliaikaisen mobiilivideon yksinkertaisuus on sen voimavara. Se tarjoaa mahdollisuuden kuluttaa aikaa ja tuijottaa puhelimen ruudun kautta ulos virtuaalisesta ikkunasta, vaikka aina toiselle puolelle maapalloa asti. Samalla voi tehdä huomiota vieraista kulttuureista ja paikoista, tutustua uusiin ihmisiin ja vaikkapa luoda ystävyysuhteita. Tällainen video ei ehkä ole tekniseltä toteutukseltaan television dokumentin veroista, mutta vie suhteellisen todennäköisesti aitoon tilanteeseen aitojen ihmisten mukana, sekundäärisessä kontekstissa. Tai ehkä Facebook lähettää notifiaktion siitä, että kaveri tai idoli jakaa juuri nyt livevideota. Valtavien televisiotuotantokoneistojen valta on jossain määrin ohi, kun kuka tahansa voi nyt jakaa videoita. Kaikki löytyvä video ei välttämättä vastaa katselijan toiveita, koska videota voi tosiaan jakaa

kuka vaan ja millaisilla motivaatioilla vaan. Kaikessa simppeliydessään mobiilivideo ja erityisesti mobiili livevideo kuitenkin tarjoaa ennennäkemättömiä mahdollisuuksia, joiden hyödyntäminen on uskoakseni vastaanottanut ensimmäisiä askeliaan. Esimerkiksi livevideon niin sanotuissa uutistilanteista hyödyntäminen, kansalaisjournalismin kautta (Tazaki, 2006), on vain jäävuoren huippu mutta erittäin oleellinen sellainen. Maapallo on täytetty kaikkialle näkeville silmillä, jotka ovat aina auliisti käytettävissämme, kuinka ja missä roolissa niitä halutaankaan käyttää.

### **Livevideoiden koukuttavuudesta**

Livelähetysten koukuttavuus syntyy arvaamattomuudesta, koska kukaan ei tiedä mitä tai milloin tulee tapahtumaan ja katsoja pääsee näkemään tapahtumat ensimmäisenä, yhdessä kuvaajan ja primäärisessä kontekstissa paikalla olijoiden kanssa. Livevideoita katsellaan pidempään kuin aiemmin kuvattuja ja sisällön niin sanottu järkevyyttä ja ammattimaisuus ei välttämättä aina ole oleellista, vaan kiinnostavuus syntyy ainakin osaksi ennustamattomuudesta.

Epämääräinenkin sisältö voi olla arvokasta, koska se kuitenkin aina jakaa jonkinlaista tietoa tai viihdettä siltä hetkeltä, tietystä kohteesta tai paikasta. Tammikuussa 2016 toteutettu Periscope webcast, jakoi livevideota Englannissa sijaitsevasta vesilätäköstä. Tällä videolla ohikulkijat ylittivät suuren vesilätäkön kuka milläkin omintakeisella tyylillään ja joutuivat samalla huomaamattaan kuvauksen kohteiksi. En tiedä oliko kyseinen video mobiilivideo vai kiinteällä nettikameralla kuvattu, mutta kiinnostavaa on, että se sai puoli miljoonaa katsojaa (ABC News, 2016). Katsojat ovat myös päässeet kokemaan hyppääjän kypäräkameran kuvan kautta, miltä mäkihyppy tuntuu (Goldberger 2010) mutta vielä pidempi ilmaloikka webcastattiin syyskuussa 2012. Tuolloin yli 8 miljoonaa ihmistä koki YouTubessa reaaliaikaisesti extremeurheilija Felix Baugartnerin kypäräkameran POV videon kautta hypyn avaruuden reunalta maahan (Red Bull, 2012).

## Jatkotutkimuksesta

Droonien yleistyttyä yleistyy myös mobiilivideokommunikaation muoto, jossa kuvaaja jakaa droonin kautta näkemäänsä ensimmäisen persoonan POV kuvakulmaa. Tämä tuo ilmiöön lisää laajuutta ja kysymyksiä, koska kuvauksen kohde ja jopa kamera voi olla kuvaajaan nähden sekundaarisessa kontekstissa, mikäli kuvaaja näkee kohteen ainoastaan kameran kuvan kautta. Kuvaajalla on myös vapaus käänellä katselukulmaa kuten kännykällä, kun taas puettavaa kameraa käyttävä henkilö joutuu olemaan tarkka omien liikkeidensä kanssa. Drooni on kuin supernäön tarjoava kännykkä jatkokäden varassa. Kuvaajan ja kameran sijaitseminen toisiinsa nähden eri kohteissa haastaa primäärisen ja sekundaarisin kontekstin mallini. Tässä olisikin aihetta jatkotutkimukselle.

Jatkotutkimuksena voisi myös pohtia tulevaisuuden kommunikaatiotapoja; mitä voisi tulla mobiilivideokommunikaation, ja jopa virtuaalitodellisuudessa (VR) tapahtuvan kommunikaation jälkeen, ja miten nykyinen mobiilivideokommunikaatio ja siitä tehty tutkimus ehkä edesauttaa tulevaisuuden kommunikaation kehittymistä.

Olisi myös mielenkiintoista tutkia laajemminkin mobiilivideokommunikaation yhteiskunnallista merkitystä. Myös “deep fake” josta esimerkiksi Chan ym. (2019) kirjoittaa, tuo mukanaan uutta laajaa potentiaalista tutkimuskenttää; mitä tapahtuu kun emme voi enää lainkaan luottaa, että videossa tai puhelussa esiintyvä henkilö on se, jolta kuulostaa ja näyttää. Esimerkiksi Barack Obamasta on jo tehty videoita, joissa hänen puhettaan ja esiintymistään on muutettu radikaalisti (Suwajanakorn ym., 2017).

Myös puettavien kameroiden ja lisätyn todellisuuden (AR) kentällä on paljon kiinnostavaa tutkittavaa, esimerkiksi subjektiivisen kuvakulman ja kehollisuuden kannalta. Videota voisi katsella esimerkiksi kehollisesti ja paikkasidonnaisesti suoraan siitä suunnasta, jossa se on kuvattu tai jossa sitä parhaillaan kuvataan, vaikkapa suoraan “Maan läpi” (Katso Reponen & Keränen 2010; Reponen ym., 2011; 2012).

Kiinnostavaa aiheeseen sopivaa tutkimuskenttää, jossa tutkimustani voidaan käyttää inspiraationa ja pohjana on siis paljon.

Tärkeimpänä tutkimustuloksenani osoitan, kuinka mobiilivideokommunikaatio laajentaa tilanteita kasvattaen kontekstia primäärisestä sekundääriseen kontekstiin. Tutkimukseni antaa välineitä ymmärtää ja käsitellä mobiilivideokommunikaation tuomaa muutosta niin yksilön kuin yhteiskunnankin kannalta. Työtäni voidaan hyödyntää esimerkiksi tuotekehityksessä ja koulutuksessa. Primäärisen ja sekundäärisen kontekstin mallin avulla voidaan kuvata tilanteita, joissa on mukana tallentava tai sisältöä jakava teknologia.

## Lähteet

- ABC News. (2016). Drummond Puddle Watch: Over 500k Viewers Watch UK Puddle Livestream. 7.1.2016. Haettu osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=uRXuE7PBdLI>
- Adams, A. (1999). The Implications of Users' Privacy Perception on Communication and Information Privacy Policies. Teoksessa *Proc. Telecommunications Policy Research Conference 1999, Alexandria, VA, USA*.
- Adams, A. (2000). Multimedia information changes and whole privacy ballgame. Teoksessa *Proc. The tenth conference on Computers, freedom and privacy, 2000, Toronto, Ontario, Canada*. (25-32). New York, USA: ACM
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres at simulation*. Paris; Galilée.
- Baudrillard, J. (1988). *The Ecstasy of Communication*. MIT Press.
- Baudrillard, J. (1995). *Lopun illuusio*. Helsinki: Galilée, Gaudeamus Kirja.
- Bergstrand & Landgren. (2009). Information sharing using live video in emergency response work. Teoksessa *Proc. SCRAM 2009, Göteborg, Sweden*. New York, USA: ACM DOI: 10.1504/IJEM.2009.031567
- Beyer H.R. ja Holtzblatt K. (1998). *Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Blythe, M. & Cains, P. (2009). Critical Methods and User Generated Content: the iPhone on YouTube. Teoksessa *Proc. ACM CHI 2009, Boston, US* (1467-1476). New York, USA: ACM
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (2003). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2001). *Film Art: An Introduction, 6th ed.* New York, USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Branigan, E.R. (1979). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. University of Wisconsin-Madison.
- Brewer, J. & Hunter, A. (2006). *Foundations of Multimethod research*. Thousand Oaks, CA: SAGE

- Bruns, A. (2009). The User-Led Disruption: Self-(Re)broadcasting at Justin.tv and Elsewhere. Teoksessa *Proc. EuroITV'09, 2009, Leuven, Belgium* (87–90), New York, USA: ACM <https://doi.org/10.1145/1542084.1542099>
- Burkart, P. & McCourt, T. (2019). *Why Hackers Win: Power and Disruption in the Network Society*. Oakland, California: University of California Press.
- Carey, J.W. (1992). *Communication as Culture. Essays on Media and Society*. New York: Routledge
- Chan, C., Ginosar, S., Zhou, T. & Efros, A.A. (2019). Everybody Dance Now. Julkaistu verkossa: *Cornell University arXiv*. Haettu osoitteesta <https://arxiv.org/abs/1808.07371>
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: the basics*. Routledge
- Dey, A.K. & Abowd G.D. (1999). Towards a better understanding of context and context-awareness. Teoksessa *Proc. HUC 1999, Karlsruhe, Germany* (304-307). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Delamont, S. (2004). Ethnography and participant observation. *Qualitative research practice*, 217 (206-207).
- Denzin, N.K. (1970). *The research act*. Chicago, IL: Aldine.
- Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (2003). (toim.) *The Landscape of Qualitative Research. Theories and Issues*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Ellis, J. (1982). *Visible Fictions*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Engström, A., Esbjörnsson, M. & Juhlin, O. (2008). Mobile Collaborative Live Video Mixing. Teoksessa *Proc. MobileHCI 2008, Amsterdam, The Netherlands* (157-166). New York, USA: ACM Press.
- Eskola, J. & Suoranta, J. (2014). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino
- Fisher, R.J. & Green, G. (2004). *Introduction to Security*. Boston, MA: Butterworth-Heinemann.
- Fiske, J. (1992). *Merkkien kieli*. Vastapaino.
- Forrester. (2017). *Prepare To Support Video Livestreaming For Customer Experiences. Technology Democratization Boosts Live Video Into The Mainstream*. (1. elokuuta, 2017) Haettu osoitteesta <https://www.forrester.com/report>





- Jacucci, G., Oulasvirta, A., Ilmonen, T., Evans, J. & Salovaara, A. (2007). CoMedia: Mobile Group Media for Active Spectatorship. Teoksessa *Proc. CHI 2007, San Jose, California, USA* ( 1273-1282). New York: ACM Press.
- Kepani, K. & Garcia, J. (2010). Haastattelu, artikkelissa: Hay, R. 24.02. (2010). *Social Media Provides Critical Data During Hawaiian Tsunami*. Haettu osoitteesta <http://www.windowsobserver.com/2010/02/27/social-media-provides-critical-data-during-hawaiian-tsunami>
- Kindberg, T., Spasojevic, M, Fleck, R and Sellen, A. (2005). I saw this and thought of you: some social uses of camera phones. Teoksessa *Proc of ACM CHI 2005, Portland, Oregon, USA* (1545-1548). New York, USA: ACM.
- Kirk, D., Sellen, A., Harper, R. & Wood, K. (2007). Understanding Videowork. Teoksessa *Proc. ACM CHI 2007, San Jose, USA* (61–70) New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240634>
- Knuutila, T. & Lehtinen, A.P. (2010). (toim.) Johdanto: *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press
- Koskinen, I., Kurvinen, E. & Lehtonen, T.-K. (2001). *Mobiili kuva*. Helsinki: Edita/IT.
- Kramer, M.A.M. (2010). *Henkilökohtainen haastattelu*. Qik livevideo Rovaniemi, Suomi - Salzburg, Itävalta. Tammikuu, 2011. Julkaistu sähköisesti [https://erikareponen.com/research/Kramer\\_Interview.pdf](https://erikareponen.com/research/Kramer_Interview.pdf)
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis - An introduction to its methodology*. London: Sage.
- Kutcher, A. (2009). *24 hours at Sundance*. Useita kuvaajia. (17. tammikuuta 2009), Utah, USA. Ustream. Haettu osoitteesta <https://www.youtube.com/user/24hoursatsundance/videos>
- Laing, R.D. (1965). *The Divided Self. An Existential Study in Sanity and Madness*. London, UK: Pelican Books
- Lampinen, A. (2014). *Interpersonal Boundary Regulation in the Context of Social Network Services*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Lehikoinen, J.T. & Kaikkonen, A. (2006). PePe Field Study: Constructing Meanings for Locations in the Context of Mobile Presence. Teoksessa *Proc. MobileHCI 2006, Espoo, Finland* (53-60). New York, USA: ACM.

- Leino, P. (1993). *Polysemia - kielen moniselitteisyys*. Kieli 7. Helsinki: Suomen kielen laitos, Helsingin yliopisto
- Lexico, Oxford English dictionary. Haettu osoitteesta <https://www.lexico.com/en/definition/video>.
- Lottridge, D., Bentley, F., Wheeler, M., Lee, J., Cheung, J., Ong, K. & Rowley, C. (2017). Third-Wave Livestreaming: Teens' Long Form Selfie. Teoksessa *Proc. MobileHCI '17, Vienna, Austria* (1–12). New York, USA : ACM. <https://doi.org/10.1145/3098279.3098540>
- Mann, S. (2004). Continuous Lifelong Capture of Personal Experience with EyeTap. Teoksessa *Proc Carpe'04, New York, USA* (1-21). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1026653.1026654>
- Mascelli, J.V. (1965). *The five Cs of cinematography*. USA: Silman James Press.
- Mayring, P. (2004). Qualitative content analysis. A companion to qualitative research, 1, (159-176).
- McDonald, S. (2005). Studying actions in context: a qualitative shadowing method for organizational research. *Qualitative Research*, 5(4) (455–473)
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Mentor.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.
- Merriam Webster dictionary. Haettu osoitteesta <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video>, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mobile> ja <https://www.merriam-webster.com/dictionary/communication>
- Moskito Television. (2012). *Iholla*. Televisiosarja 2012-2014.
- Multisilta, J. & Milrad, M. (2009). Sharing Experiences with social mobile media. Teoksessa *Proc. Mobile HCI 2009, Bonn, Germany* (1–3). <https://doi.org/10.1145/1613858.1613977>
- Multisilta, J., Suominen, J. & Viteli, J. (2011). Johdannoksi, CoEx Hankkeen esittely. Teoksessa Suominen, J., Multisilta, J., Viteli, J., Friman, U., Tawast, P., Stenfors, L., Jurvela, H. & Perttula, A. (toim.). *Kokemuksen jaetut tilat, näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen*. (7-18) Turun yliopisto.

- Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja; Vuosikerta 32. Turku: TURUN YLIOPISTO.
- Multisilta, J. & Suominen, M. (2009). MoViE: Mobile Video Experience. Teoksessa *Proc. MindTrek '09. Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era, Tampere, Finland* (157–161). <https://doi.org/10.1145/1621841.1621870>
- Myrick, D. & Sánchez, E. (1999). *The Blair Witch Project*. USA: Haxan Films. Haettu osoitteesta [https://www.imdb.com/video/vi9044249?playlistId=tt0185937&ref\\_=tt\\_ov\\_vi](https://www.imdb.com/video/vi9044249?playlistId=tt0185937&ref_=tt_ov_vi)
- Mäkelä, M. (2017). Blogiteksti: *Kertomuksen vaarat*. Julkaistu verkossa: <https://kertomuksenvaarat.wordpress.com/2017/08/08/maria-makelan-kolumni-kertomuksen-vaarat/>
- Nightingale, A. (2009). Triangulation. Teoksessa Kitchin, R. & Thrift, N. (toim.). *International encyclopedia of human geography* (489-492). Oxford: Elsevier.
- Niiniluoto, I. (1979). Verisimilitude, Theory Change, and Scientific Progress. Teoksessa I. Niiniluoto & R. Tuomela (toim.), *The Logic and Epistemology of Scientific Change* (243-264). North-Holland Publishing Company.
- Nordenstreng, M. (1975). *Tiedotusoppi: johdatus yhteiskunnallisten viestintäprosessien tutkimukseen*. Helsinki: Otava.
- Norri-Sederholm, T., Norvanto, E., Talvitie-Lamberg, K. & Huhtinen, A-M. (2019). Social Media as the Pulse of National Security Threats: A Framework for Studying How Social Media Influences Young People's Safety and Security Situation Picture. Teoksessa: Popma, W. & Francis, S. (toim.) *Proc. of the 6th European Conference on Social Media*. ECSM 2019, 13-14 June, 2019, (231-237), ACPI.
- Norrick, N. R. (1981). *Semiotic principles in semantic theory* (Vol. 20). John Benjamins Publishing.
- O'Hara, K. & Black, A. & Lipson, M. (2006). Everyday practices with mobile video telephony. Teoksessa *Proc. ACM CHI 2006, Montreal, Canada* (871–880). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124900>

- Okabe, D. (2004). Emergent Social Practices, Situations and Relations through Everyday Camera Phone Use. Teoksessa *Proc. The 2004 International Conference on Mobile Communication. Soul, Korea.*
- PBS. (1973). *An American Family.*
- Puikkonen, A., Häkkinen, J., Ballagas, R. & Mäntyjärvi, J. (2009). Practices in Creating Videos with Mobile Phones. Teoksessa *Proc. MobileHCI '09, Bonn, Germany* (1–10). New York, USA: ACM.
- Quinn Patton, M. (1990). *Qualitative evaluation and research methods.* London, UK: Sage.
- Red Bull. (2012). Axel Baumgartnerin vapaapudotus stratosfääristä, Red Bull Stratos, POV video. 14.10.2012. Haettu osoitteesta <https://www.redbull.com/int-en/fly-with-felix-red-bull-stratos-pov-video>
- Reponen, E., and Keränen, J. (2010). Mobile Interaction with Real-Time Geospatial Data by Pointing Through Transparent Earth. Teoksessa *Proc. NordiCHI 2010, Reykjavik Iceland* (403–412). New York, USA: ACM.
- Reponen, E., Keränen, J., and Aaltonen, V. (2011). User Interface for Browsing Geotagged Data – Design and Evaluation. Teoksessa *Proc. Intetain 2011, Genoa, Italy* (1-11). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Reponen, E., Koponen, T., Keränen, J., Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2012). The Whole World under Your Feet: Field Trial of Embodied Browsing of Geotagged Content. Teoksessa *Proc. TEI 2012, Kingston, Ontario, Canada* (291–298). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2148131.2148192>
- Roessler, B. (2001). *Der werd des Privaten.* Frankfurt Am Main: Suhrkamp.
- Sanakirja.org. Haettu osoitteesta: <https://www.sanakirja.org/kommunikaatio>, <https://www.sanakirja.org/video> ja <https://www.sanakirja.org/video>
- Sarvas, R., Oulasvirta A. & Jacucci, G. (2005). Building social discourse around mobile photos—a system perspective. Teoksessa *Proc. MobileHCI 05, Salzburg, Austria* (31–38). New York: ACM.
- Seymour, R. (2019). *The Twittering Machine.* The Indigo Press.
- Shamma, D.A., Churchill, F.E., Bobb, N. & Fukuda, M. (2009). Spinning Online: A Case Study of Internet Broadcasting by DJs. Teoksessa *C&T '09: Proceedings of the fourth international conference on Communities and*

- technologies June 2009* (175–184). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1556460.1556486>
- Stefanone, M.A. & Lackaff, D. (2009). Reality Television as a Model for Online Behavior: Blogging, Photo, and Video Sharing. Teoksessa *Journal of Computer-Mediated Communication Volume 14,(4)* (964–987).
- Star Wars kid. (2002). *YouTube* video. Haettu osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=HPPj6viIBmU>
- Suomisanakirja. Haettu osoitteesta <https://www.suomisanakirja.fi/kommunikaatio>
- Suoranta, J. & Ylä-Kotola, M. (2000). *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. Helsinki: WSOY.
- Suwajanakorn, S., Seitz, S.M. & Kemelmacher-Shlizerman, I. (2017). Synthesizing Obama: Learning Lip Sync from Audio. Siggraph 2017. *ACM Trans. Graph 36(4) Article 95*. (1-13) <http://dx.doi.org/10.1145/3072959.3073640> Video: <https://grail.cs.washington.edu/projects/AudioToObama/>
- Tazaki, A. (2006). InstantShareCam: Turning Users From Passive Media Consumers to Active Media Producers. Esitetty työpajassa: *Investicating new user experience challenges in iTV: mobility & sociability. ACM CHI 2006*.
- Truong, K.N., Patel, S.N., Summet, J.W. & Abowd, G.D. (2005). Preventing Camera Recording by Designing a Capture Resistant Environment. Teoksessa *Proc. UbiComp 2005, Tokyo, Japan* (s.78-86). Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi
- Tuomi, P. (2019). Pakko katsoa?! Nykypäivän provokatiivinen televisiotuotanto mediateollisuuden muotona. Teoksessa *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu*, 31(4) (48-79). Lähikuva-yhdistys.
- Tuomi, P. & Multisilta, J. (2010). MoViE: Experiences and attitudes-Learning with a mobile social video application. Teoksessa *Digital Culture & Education, 2010*.

- University of Cambridge dictionary. Haettu osoitteesta <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video>, ja <https://www.cs.columbia.edu/~hgs/rtp/glossary.htm#v>
- Van House, N., Davis, M., Morgan, A., Finn, M. & Viswanathan V. (2005). The Uses of Personal Networked Digital Imaging: An Empirical Study of Cameraphone Photos and Sharing. Teoksessa *Proc CHI 2005, Portland, Oregon, USA (1853-1856)*. New York, USA: ACM
- Vriend, R. & Reponen, E. (2008). Personal Data in the Information Age: Scrutinizing Relationships between Privacy and Security. Esitetty työpajassa: *MobiMundi: exploring the impact of user-generated mobile content -- the participatory panopticon. Mobile HCI 2008, Amsterdam, The Netherlands*.
- Warhol, A. (1968). *Näyttely. Moderna Museet, Stockholm, Sweden*.
- Westin, A.F. (1970). *Privacy and Freedom*. New York, USA: Atheneum.
- Wilson, J. (1969). *Thinking with concepts*. New York: Cambridge University Press
- Ylä-Kotola, M. (1997). Evoluutio vai nollapiste? Mediatieteen bioparadigma ja Herman Friedmann. Teoksessa Hintikka, K.A. & Kuivakari, S. (toim.), *Mediaevoluutioita (93-94)*. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja; No. 9. Lapin yliopisto.
- Ylä-Kotola, M. (1998). *Jean-Luc Godard Mediafilosofina. Rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdistista*. Lapin yliopisto, Taiteiden Tiedekunta, Mediatieteen julkaisuja B1. Helsinki: Yliopistopaino
- Ylä-Kotola, M. (1999). Mediatieteen kysymyksiä 1. Mitä on mediatiede? Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta, Mediatieteen julkaisuja C2. Hämeenlinna: Karisto.
- Åkerlund, J. (1997). *Smack My Bitch Up*. The Prodigy music video. Haettu osoitteesta <http://www.jonasakerlund.com/prodigy-smack-my-bitch-up/>

# Liitteet