

POPULAARIKULTTUURI

MODERNIN UNDERGROUND

Kuivakari Seppo

LAPIN YLIOPISTO TAITEIDEN TIEDEKUNTA

Seppo Kuivakari

POPULAARIKULTTUURI
MODERNIN UNDERGROUND

Lapin Yliopisto
Taiteiden tiedekunta
2024

Tekijä: © Seppo Kuivakari

Teoksen nimi: Populaarikulttuuri – modernin underground

ISBN 978-952-337-397-6

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja D. Opintojulkaisuja, 31

ISSN 2737-0585

Rovaniemi 2024

Julkaisun pysyvä osoite

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-397-6>

SISÄLLYSLUETTELO

Lukijalle.....	6
1. Johdanto.....	8
2. Rationaliteetti, konvergenssi ja populaari elämäntapa.....	14
3. Alakulttuurit ja populaari ideologiana.....	26
3.1 Triksterismi.....	27
3.2 Menippealaisuus.....	30
4. Päätäntä: yhteiskuntaruumiin design.....	37
Lähteet.....	48

LUKIJALLE

Seuraavissa kirjan luvuissa availen niitä perspektiivejä, joiden avulla populaarikulttuuria on pyritty jo aiemmin ymmärtämään kulutuksen ohella esimerkiksi elämäntapana tai ideologioina (ks. esim. Kallioniemi & Salmi 1995, 25, 29). Näiden perspektiivien avulla pyrin luomaan nykyajan jännitteitä, joiden käsittely on olennaista oman aikamme ”populaarin”, kansanomaisen ja enemmistön mieleen olevan ymmärtämiselle. Sitoudun käsittelemään näitä jännitteitä erilaisten vastakkainasettelujen kautta. Tällaisia ovat muun muassa rationaliteetti versus konvergenssi sekä kulutus versus osallistumisehdon täytyminen. Muutokset näissä jännitekentissä ovat luoneet sopeutumisen mahdollisuuksia myös erilaisille, esimerkiksi transkoodausta hyödyntäville populaarikulttuurin käytänteille, joita vielä ennen 2000-lukua ja digitalisaatiota oli vaikea tunnistaa.

Nämä jännitteet avaavat mentaalihistoriallisen ikkunan alhaalta ylöspäin tapahtuvaan kulttuuriosallistumiseen muun muassa keho- ja vastapolitiikkojen muodossa, jotka toimivat vaihtoehtona ”virallisen kulttuurin” luomille jäsenyyksille. Populaarikulttuurin teorioiden näkökulmasta näitä impulssien ilmenemismuotoja voidaan lukea henkilökohtaisten, affektiivisten panostuskarttojen ja eri tavoin artikuloituvien tyylien kirjona. Lisäksi immateriaalisuudella, interaktion piirteillä sekä kulttuurituotteiden muuttuvilla ominaisuuksilla on vaikutusta erityisesti osallistumisehdon täyttymiseen kulttuurissamme. Kysynkin, millainen partisipaatiokulttuurin suunnittelufilosofia on ”modernin undergroundina”?

Tässä tutkimuksessa pyritään siis syventymään populaarikulttuurin moninaisiin ulottuvuuksiin ja avaamaan sille keskeisiä teemoja, jotka heijastavat nykyajan kompleksisia suuntauksia ja ristiriitoja. Käsittelyn lähtökohtana on ymmärrys siitä, että populaarikulttuurilla on merkittävä rooli ihmisten elämässä, kulttuurisessa aktiviteetissa ja identiteetin muodostuksessa, ja sen tutkiminen auttaa hahmottamaan yhteiskunnan kulttuurisia ilmiöitä ja niiden muutoksia laajemmassa kontekstissa. Muutosta kuvaa esimerkiksi Barbara Lüneburgin kirjan (2018) otsikko ”*Transcoding – From ›Highbrow Art‹ to Participatory Culture*”. Käsite ”transkoodaus” viittaa prosessiin, jonka kautta esimerkiksi musiikin tai visuaalisten taiteiden mediaelementit uudelleenkontekstualisoidaan ja -muotoillaan toisenkaltaisiksi sensorisiksi virtapiireiksi. Tämä tapahtuu muun muassa hyödyntämällä koodausta ja algoritmeja olemassaolevan datan kääntämiseksi kokonaan tai osittain toiseen media- tai kulttuurikontekstiin.

”*Populaarikulttuuri – modernin underground*” -kirjanen kehystää populaarikulttuurin historiaa näkökulmasta, joka nostaa esiin populaarin kumouksellisen luonteen kulutuskäyttäytymisen, aktiivisen kulttuuriosallistumisen sekä tee-se-itse -kulttuurien tuotannon ideologioina.

Teoksessa esiteltyt 2000-luvun teoreettiset sekä metodologiset valinnat kiteyttävät ajatusta populaarista vasta- tai vaihtoehtokulttuurina, jolla kulttuuriosallistumisen kenttää radikalisoidaan niin suunnittelun, toiminnan kuin vastaanotonkin filosofioina. Jossain määrin aktiivisuutta, aktivismeja sekä kulttuuriosallistumista edustava näkemykseni on uniikki, proaktiivisista tuottajapositioista käsin määrittyvä käsitys populaarikulttuurin olemuksesta. Osallistumisen kulttuurisen pääoman teoretisoinnissa liikutaan hegemonisesta, valtakulttuuria myötäilevästä arvosta spekulatiivisempaan ja kriittisempään suuntaan.

Kirja on syntynyt vuorovaikutuksessa Lapin yliopistossa yli 20 vuoden ajan pitämäni populaarikulttuuria käsittelevien luentojen kanssa, ja se onkin tarkoitettu oheislukemistoksi vastaavia teemoja ja oppisisältöjä käsitteleville kursseille, mukaan lukien kulttuuriosallistumisen ilmaisullisia praktiikoita opettavat tai käsittelevät opintokokonaisuudet – onhan esimerkiksi transmediaalisessa mediaekologiassa transkoodauksen metodologiat kasvattaneet silminnähden intensiteettiään.

1. JOHDANTO

Miten populaarikulttuuria on historiallisesti tutkittu, millaisin tuloksin?

Teoriahistoriallisesti populaarikulttuuria on lähestytty monin eri tavoin. Alkuvaiheissaan populaarikulttuurin tutkimus keskittyi usein folkloristisiin ja antropologisiin lähestymistapoihin, jotka pyrkivät dokumentoimaan ja analysoimaan kansanperinteitä ja -kulttuuria. Tällaisia romantiikalle tyypillisiä tutkimuksia olivat esimerkiksi Grimmin veljesten harjoittama satujen tutkimus.

Myöhemmin populaarikulttuurin tutkimus alkoi keskittyä yhä enemmän massakulttuurin ilmiöihin, kuten elokuvaan, musiikkiin, televisioon, sarjakuviin ja lopulta myös pelien kaltaiseen uuteen mediaan. Tällaiset tutkimukset pyrkivät 1900-luvun kuluksa lähinnä selvittämään, miten populaarikulttuuri heijastaa ja vaikuttaa erityisesti kulutuskulttuurina yhteiskuntaan ja sen arvoihin sekä sensibiliateetteihin.

Kriittisen kulutusyhteiskuntatutkimustradition jälkeen muun muassa Stuart Hallin edustama Birminghamilainen kulttuurintutkimuksen koulukunta tarkasteli massakulttuuria ja sen roolia ideologian muodostumisessa. Lisäksi koulukunnassa tutkittiin 1900-luvun loppupuolella sitä, miten populaarikulttuuri voi toimia poliittisen aktivismin välineenä ja haastaa valtarakenteita.

Varsinkin 2000-luvulla tutkimus on laajentunut entisestään kattamaan esimerkiksi fanikulttuuria, sosiaalisen median vaikutuksia ja globaalin populaarikulttuurin ilmiöitä. Päivitystä ovat vaatineet niin vaihtoehto- ja valtakulttuurin hierarkiakäsitykset sekä erityisesti kansanomaisen kulttuurin osallistumisehdon täyttymistä enteilleet energiat ja impulssit.

Tutkimustulokset ovat vaihdelleet suuresti riippuen käytetyistä menetelmistä ja näkökulmista. Monet tutkijat ovat havainneet populaarikulttuurin vaikuttavan yhteiskuntaan ja sen arvoihin monin eri tavoin, ja esimerkiksi sen roolia identiteetin rakentamisessa ja yhteisöllisyyden luomisessa on korostettu monista, joskus ristiriitaisistakin näkökulmista käsin. Toisaalta on myös havaittu, että populaarikulttuuri voi vahvistaa hierarkkisia valtarakenteita ja sukupuolittuneita normeja.

Frankfurtin koulukunta ja Birminghamin koulukunta ovat kaksi 1900-luvun eri populaarikulttuurin tutkimuksen lähestymistapaa. 2000-luku on korostanut muun muassa teknis-kulttuurista konvergenssia ja kulttuoriosallistumista eri tavoin kuin mainitut koulukunnat.

Frankfurtin koulukunta, joka tunnetaan myös kriittisen teorian koulukuntana, korosti jo varhain 1900-luvulla populaarikulttuurin kytköstä kapitalismiin ja sen roolia massojen hallinnassa. Frankfurtin koulukunnan tutkijat kuten Theodor Adorno ja Max Horkheimer katsoivat, että populaarikulttuuri oli vain osa laajempaa kapitalistisen yhteiskunnan koneistoa, joka oli

suunnattu ihmisten manipulointiin ja kontrollointiin. He uskoivat, että populaarikulttuuri oli syvällisesti epädemokraattinen ja esti todellisen vapauden saavuttamisen. Koulukunnan ajatusta populaarista on tarkastellut muun muassa Douglas Kellner, joka tuo esiin koulukunnan käsityksen populaari- tai massakulttuurista uhrikäytäntönä: kulttuuri, kauneuden ja totuuden turvapaikkana, jäi rationalisoinnin ja standardoinnin jalkoihin. Kulttuuriteollisuuden instrumentaalisuus synnytti näkemyksen mukaan puolestaan esteettisiltä arvoiltaan köyhtyneen massakulttuurin. (Kellner 2002, 87.)

Hankausta kriittisiin aikalaisarvioihin tuotti puolestaan kulttuurintutkija Walter Benjamin, joka Kellnerin mukaan uskoi taiteen näyttelyarvon demystifioivan taiteen kulttiarvon ja mahdollistavan näin massojen kulttuurin edistykseellisyys – poliittisen tietoisuuden (Kellner 2002, 89). Benjamin helli ajatusta aikakauden sähköisestä energiakentästä, joka synnytti shokkikokemuksen ja saavutti merkityksellisyyden "tajunnalla varustettuna kaleidoskooppina".

Poliittisemmin populaarikulttuuria on tarkastellut myös 1900-luvun loppupuolella Birminghamin koulukunta, joka tunnetaan myös kulttuurintutkimuksen koulukuntana. Tarkemmin ilmaistuna se pohtii populaarikulttuuria 1) merkitysten sekä 2) kulttuuristen käytäntöjen näkökulmasta. Koulukunta painottaa, että populaarikulttuuri ei ole vain teollisuuden intressien läpäisemä hallitsevan luokan tuote, vaan sitä luovat ja muokkaavat aktiivisesti myös tavalliset ihmiset. Näin se syntyy myös alhaalta ylöspäin. Tämä humanistis-yhteiskunnallinen koulukunta (ks. Koivunen, Paasonen & Pajala 2001, 17) korostaa populaarikulttuurin monimutkaisuutta ja monimuotoisuutta ja katsoo, että sen kautta voidaan ilmaista vastarintaa ja muuttaa kulttuurisia käytäntöjä. (ks. myös Grossberg 1995, 190-217; vrt. myös Kallioniemi & Salmi 1995, 26.)

Näiden kahden koulukunnan välillä on joitain merkittäviä eroja. Frankfurtin koulukunta korostaa populaarikulttuurin yhteyttä talouteen, valtaan ja kontrolliin, kun taas Birminghamin koulukunta korostaa populaarikulttuurin kulttuurista moni-ilmeisyyttä ja merkitysten monimutkaisuutta vastaanottajalleen. Birminghamin koulukunta korostaa myös populaarikulttuurin potentiaalia vastarinnan ja muutoksen välineenä, kun taas Frankfurtin koulukunta näkee sen lähinnä kapitalistisen koneiston instrumentaalisena osana.

Tätä tieteenhistoriallista dialektiikkaa sekoittaa paitsi 1900-luvun lopun postmoderni kulttuuriteoria, 2000-luvulla myös käsitykset konvergenssista. Populaarikulttuuria voi länsimaisen ihmisen henkisen vapauden näkökulmasta lähestyä myös partisipaatiokulttuurina, jolloin sen yhteiskunnallis-kulttuurinen konteksti asemoituu ja artikuloituu eli niveltyy suhteiden rakenteina 1900-luvun ajattelusta poikkeavin tavoin.

Tarmo Malmberg on artikkelissaan ”Modernin kulttuurin lupaus ja populaarikulttuurikäänne” tarkastellut moderniin kytkeytyvää henkisen vapauden ideaa (Malmberg 2001, esim. 459-460, 463). Ensinnäkin hän näkee, että käsite ”moderni” hahmottuu valistuksen ja romantiikan voimakentässä. ”Moderni kulttuuri” on käsite, jonka varassa irtaannutaan renessanssista lähtien perinteisestä, keskiajalle tyypillisestä ja erityisesti kirkon ja feodalismien jäsenöimästä yhtenäiskulttuurista korostamalla muun muassa subjektin merkitystä sekä aikaansaannoksia

kyseisten instituutioiden sijaan, jolloin moderni näyttäytyy uutena, kehittyneempänä ja subjektin ”tilana” liikkuvampana kuin aiempi. Malmberg sanoo, että se olennoi uuden ajan ihmiselle kuuluvaa henkistä vapautta. Tähän henkistymiseen tarvitaan Malmbergin mukaan kolme välinettä ja niitä vastaavaa yhteiskunnallista laitosta:

1) *Ajattelu -> tiede,*

2) *Mielikuvitus -> taide ja*

3) *Julkisuus -> joukkoviestintä (emt.)*

”Moderni” maailmankatsomus on vapauden ohella myös hyödyn ja sivistyksen filosofiaa, jossa populaari näyttäytyy lähinnä modernin yhteiskunnan marginaalissa kulutuskulttuurina. Norbert Elias näkee, että modernia maailmaa on leimannut sivilisoitumisprosessi: tästä kertovat esimerkiksi tunteiden hillintä, spontaanisuuden sijaan harkinta sekä alistuminen julkiseen valtaan tai rakenteisiin. Mutta millainen suhde populaarikulttuurilla on esimerkiksi Eliaksen esittämään ajatukseen moderneista sivilisoitumisprosesseista?

Eliaksen sivilisaatioteoria kuvaa modernin länsimaisen yhteiskunnan sivilisoitumisprosessia, joka on johtanut yksilön kontrollin kasvuun ja käyttäytymisen rajoittumiseen tietyissä tilanteissa. Eliaksen mukaan modernin yhteiskunnan yksilökeskeinen ja rationaalinen kulttuuri edellyttää yksilöiltä tietyntyyppistä itsehillintää ja käyttäytymisen säätelyä, jotta yhteiskunta toimisi. (Elias 2000, 362, 319, 430.) Mike Featherstone näkee, että sivilisoitumisprosessi edellytti kasvavaa tunteiden kontrollia kohdatessamme kansankulttuurin hajut, hien, melun, kaiken kehollisuuttamme lähestyvän säädyttömyyksien maailman (Featherstone 1992, 285). Harri Heinonen uskoo, että Eliaksen teorian mukaan sivilisaatioprosessissa sisäinen affektikontrolli panee ihmisessä asuvan ”eläimen” kuriin ja järjestykseen pakottaen kohtaamaan ja taltuttamaan viettiperäiset affektit jo psyyken sisällä (Heinonen 2000, 341).

Populaarikulttuuri puolestaan viittaa kulutuskulttuuriin, jossa massamediat ja kaupalliset tuotteet muovaavat ihmisten käsityksiä ja arvoja. Populaarikulttuuri voidaan nähdä myös tapana vastustaa hallitsevaa kulttuuria ja sen normeja., jolloin sen teoriaan kytkeytyy myös näkemys populaarikulttuurista elämäntapana tai ideologiana.

Populaarikulttuurilla ja Eliaksen sivilisaatioteorialla on joitakin risteymäkohtia, kuten se, että molemmat käsittelevät yhteiskunnan ja yksilön välistä suhdetta. Populaarikulttuuri voidaan nähdä myös reaktiona modernin yhteiskunnan kontrollivaatimukseen ja normeihin, kun taas Eliaksen sivilisaatioteoria kuvaa näiden normien ja kontrollin kasvua. Populaarikulttuurin tapa vastustaa hallitsevaa kulttuuria ja sen normeja eroakin Eliaksen teorian painotuksesta ihmisten itsehillinnässä. Varsinkin tänään 2020-luvulla populaarikulttuuri korostaa yksilön vapautta ja oikeutta ilmaista itseään, kun taas Eliaksen modernin maailman konstituutioon kohdistuva sivilisaatioteoria korostaa yksilön itsehillintää ja käyttäytymisen rajoittamisen tarvetta.

Markku Koski (1985, 166-167) sanoo, että maailmankatsomusten välinen ero on seuraavanlainen: porvarin ja byrokraatin yhteiskunta on normaliteetin, järjestyksen ja siitä kertovan tiedon maailma, jota myös hallitaan samanlaisella tiedolla; ongelmat ja poikkeamat taas rikkovat tätä mieleistä yhteiskunnallista järjestystä. ”Populaarin lumo” -kirjassa Anu

Koivunen, Susanna Paasonen sekä Mari Pajala sanovat (2001, 2), että tällöin tuotetaan häilyviä, keinotekoisia tai muuttuvia identiteettikategorioita tai puretaan vastahierarkioita. Arvaamattomuus ja heterogeenisuus (vrt. emt., 19) tarjoavat kulttuurillemme mahdollisuuden paitsi ajatella, myös toimia eri tavalla.

Featherstonen artikkelissa postmodernismista ja arkipäivän elämän estetisoinnista käsitellään karnevalistisen vapauden käsitettä populaarikulttuurissa ja sitä, miten se vertautuu historiallisten markkinoiden speaktaakkeleihin ja esityksiin. Artikkelin mukaan sekä karnevalismi että historialliset markkinat ovat sisältäneet outoutta, eksoottisuutta, nautintoa ja muita vapauden muotoja, jotka on integroitu kaupankäyntiin ja myöhemmin osaksi ostokulttuuria, vapaa-ajan viihdettä ja muita, nyttemmin jo medioituja populaareja sisältöjä. Näin populaarikulttuurilla ei historiallisesti ollut omaa paikkaa, vaan se oli asetettu valtakulttuurin marginaaleihin historiallisten markkinoiden ”sosiaalisessa huimauksessa”, jossa jännitys, vaara ja shokit loivat kokijalleen erityisen tuotteistetun kokemuksen. (Featherstone 1992, 284.)

Tätähän modernin kokemusteoriat käsittelevät – esimerkiksi Benjamin (1986) shokkia ja traumaa keskeisenä modernin kokemuksena. Moderni tietoisuus henkisestä vapaudesta synnytti myös oman undergroundinsa, jonka positiota kulttuurissa aiemmin olivat edustaneet karnevalismi sekä erilaiset kultit vasta- tai vaihtoehtokulttuureina jo kauan ennen modernin kulutuskulttuurin syntyä. Ainakin tällä tavoin tarkasteltuna moderni marginalisoi populaarin instituutioidensa ulkopuolelle. Hall puhuu (1992, 246-247) sivistysprosessien yhteydessä populaarista kulttuurisena mukauttamisena tai vastarintana (emt., 248). Hän korostaa, että näköpiirissä ei ole ollut autonomista populaarikulttuuria, joka olisi kulttuurisen vallan ja hallinnan voimakenttien ulkopuolella (emt., 253, 258). Moderni maailma on tätä monimutkaisempi kudelma.

Samoin Lawrence Grossberg pose- ja hypermodernismi -käsitteidensä kautta tulee avanneeksi modernin ja postmodernin välistä dialektiikkaa (Grossberg 1995, 96-97). Esimerkiksi poseerauksen, jolla hän tarkoittaa konstitutiivisten tekstuaalisten rakenteiden sijaan monimutkaisia kulttuurin artikulaatioita, jotka eivät rakennu yhden asian tai imagon varaan, monet käytännöt ovat hänen mukaansa modernistisia, mutta ne artikuloituvat viestimissä uudella tavalla poseerauksena. Hypermodernismilla hän viittaa puolestaan siihen, että monet niin sanottujen postmodernistien kuvaamat historialliset rakenteet ja kokemukset riippuvat monien moderniteetin rakenteiden ja kokemusten jatkumisesta, vaikkakin ne on artikuloitu uudelleen.

Tämänkaltaiset historiallisten artikulaatioiden muunnelmia voidaan tunnistaa esimerkiksi pelikulttuurin kontekstissa, jossa havaittavissa oleva verkkoyhteisöjen käynnistämä kapina, vastarinta tai jopa vallankumous pelin feodaaliruhtinaiden vallitsemisessa virtuaalisissa maailmoissa tuovat esiin merkittäviä sosiaalisia, kulttuurisia ja poliittisia ulottuvuuksia. Tämä historiaa toistava ilmiö on kiehtova ja monimutkainen, ja se ansaitsee akateemisen tarkastelun. Tutkimalla näitä ilmiöitä voimme syventää ymmärrystämme siitä, miten digitaaliset pelit ja virtuaaliyhteisöt voivat toimia paikkana, jossa historialliset artikulaatiot saavat uuden merkityksen ja ilmentyvät ainutlaatuisilla tavoilla. Tämä voi edistää laajempaa keskustelua

pelien kulttuurillisesta ja poliittisesta vaikutuksesta sekä tarjota uusia näkökulmia yhteiskunnallisen muutoksen dynamiikkaan digitaalisessa aikakaudessa.

Modernin kokemuksen teoriakenttä käsittelee modernin aikakauden ilmiöitä ja niiden vaikutuksia yksilön identiteettiin ja kokemukseen. Se tutkii modernin yhteiskunnan piirteitä, kuten rationaalisuutta, individualismia, teknologian kehitystä, kaupungistumista ja kulttuurin muutoksia. Se pyrkii selvittämään, miten moderni yhteiskunta muokkaa yksilöiden kokemuksia, identiteettiä ja kulttuurista maisemaa. Lähestymistavat voivat vaihdella teoreettisista pohdinnoista empiiriseen tutkimukseen ja tarjota kiinnostavia näkökulmia modernin aikakauden ilmiöiden ja niiden vaikutusten ymmärtämiseen. Teoriat voivat esimerkiksi tarkastella modernin kokemuksen ristiriitaisuuksia, kuten vapauden ja kontrollin välisiä jännitteitä, globalisaation vaikutuksia identiteetin rakentumiseen, kaupunkiympäristön vaikutusta yksilön kokemukseen tai modernin teknologian roolia identiteetin muokkaajana.

Kauhu, porno, väkivalta - vastarinnan kulttuurina populaari on kuitenkin ollut teoriaansa rohkeampi. Kun esimerkiksi sosiaalisten tabujen kohdalla teoria oli pidättyväisempi, keskittyen lähinnä modernin ajan taudin kuten vieraantumisen psyko- ja sosiokulttuurisiin analyyseihin, populaarit kehopolitiikat ja kehon affektiivinen, impulsiivinen kokemusmaailma artikuloituivat vallitsevissa teoriamuodostelmissa jo normalisaation kritiikkinä. Mainituiksi tässä yhteydessä tulevat myös erityisyksilöt, dandyt sekä flaneurit, jotka modernin teoriassa eivät näyttäytyä aitoina tai ainutlaatuisina kulttuurin ilmentyminä, mutta omassa teoriassaan marginalisoituina, eivätkä näin kykenevinä haastamaan tai horjuttamaan modernin yhteiskuntaruumistakaan. Teoriassa on kuitenkin korostettu, että dandyille kysymys oli lähinnä esteettinen (tyyli, maku). Flaneurille vetäytyvä tyyneys, yksityisyys ja kehyksistä katoaminen merkitsi puolestaan taktista irtiottoa modernin massan pyörteistä sekä maanisuudesta (ks. Benjamin 1986, esim. 45-46).

Tyyli voikin edelleen asettua populaarin tunteen, sensibiliateetin, representaatioksi posemodernismin kehyksessä. Sen sijaan henkisen vapauden artikulointi on kyettävä hahmottamaan toisin. Grossberg käyttää termiä "posemodernismi" kuvaamaan kulttuurista ilmaisua, joka sisältää tietoisien identiteetin strategisen esittämisen ja poseerausten omaksumisen nykykulttuurissa.

Grossbergin mukaan posemodernismi edustaa tietoista osallistumista erilaisiin kulttuurityyleihin, representaatioihin ja diskursseihin. Se sisältää identiteettien rakentamisen ja näyttölemisen, joka voi olla ironinen, parodinen tai tahallisen liioiteltu. Se on kulttuuriosallistumista; posemodernismi tunnistaa, miten yksilöt liikkuvat ja neuvottelevat kulttuuristen merkitysten ja arvojen monimutkaisessa maisemassa omaksumalla tiettyjä poseerauksia tai ottamalla käyttöön tiettyjä kulttuurisia asenteita. Kellner jopa sanoo, että identiteettimme voi olla myös "leikkiä, poseerausta, tyyliä ja lookia" (Kellner 1998, 263, 275).

Tässä mielessä posemodernismi heijastaa Grossbergin ajatusta identiteetin ja kulttuurisen ilmaisun performatiivisesta luonteesta. Se korostaa tapoja, joilla yksilöt aktiivisesti osallistuvat merkitysten rakentamiseen ottamalla käyttöön poseerauksia, eleitä ja asenteita, jotka heijastavat heidän osallistumistaan nykykulttuurin dynamiikkaan. Posemodernismi korostaa

kulttuurisen ilmaisun strategisia ja performatiivisia näkökohtia. Se tunnistaa, miten yksilöt aktiivisesti sijoittuvat kulttuurisiin diskursseihin, omaksuvat ja tuottavat erilaisia poseerauksia ja asenteita navigoidakseen, tunteakseen ja ymmärtääkseen nykykulttuuria. (Grossberg 1995, 96-97.)



Kuva 1: Posemodernismia? ”Bileet kattoon” populaarin affektiivisena, sosiaalisesti jaettavana ja mieliä kohottavana voimana. Kuva: Seppo Kuivakari.

Populaarikulttuurin teoriaan vahvasti kytkeytynyt konvergenssiteoria myötäilee tässä hypermodernismin ideaa siinä, missä sen ei odoteta lyövän kiilaa modernin maailman konstituutioiden ja postmodernin performatiivisuuden välille. Kyse on tavasta, kuten jo Benjamin näki.

2. RATIONALITEETTI, KONVERGENSSI JA POPULAARI ELÄMÄNTAPA

Rationaalisuuden ja standardisoinnin asema populaarikulttuurissa tänä päivänä on jossain määrin kiistanalainen. Toisaalta on monia populaarikulttuurin osa -alueita, jotka ovat erittäin rationalisoituja ja standardisoituja. Esimerkiksi suosittua musiikkia, elokuvien ja televisio-ohjelmien tuotanto ja jakelu seuraavat usein hyvin kaavamaisia, tehokkuutta ja kannattavuutta korostavaa mallia. Lisäksi monet sosiaalisen median ja digitaalisen kulttuurin näkökohdat ovat erittäin rationalisoituja ja standardisoituja, joissa algoritmit ja dataohjautuvat päätöksentekoprosessit ovat tärkeässä asemassa määrittelemässä, mitä sisältöä esimerkiksi suoratoistossa esitetään käyttäjille.

Tämä ohjaa jossain määrin myös populaarikulttuurin kulutussosiologiaa. Kuten Kaj Ilmonen on tiivistänyt, kulutuksen sosiologia on teoretisoitunut modernissa halun, tarpeen ja puutteen tyydytyksen ympärille (1993, 93-95). Poissaoleva manataan esiin kuluttamalla. Osallistumisen kulttuuri manaa puolestaan poissaolevan esiin tuottamalla sen, erityisesti sen symbolisen. Kysymme nyt, onko mielekkäämpää pyrkiä täyttämään alkuperäinen tarve sen verkoston ulkopuolisella, mahdollisesti korvaavalla sekundäärituotteella vai tarpeesta kumpuavalla omaehtoisella symbolisella toiminnalla?

Kuten Ilmonen sanoo (1993, 286-287), kulttuurinen heterogeenisuus ja taistelu kulttuurisesta hegemoniasta ovat sosiaalisen murroksen käynnistymisen perustavia elementtejä. On monia populaarikulttuurin osa-alueita, jotka nekin haastavat tai vastustavat rationalisointia ja standardisointia. Esimerkiksi fanikulttuurin ja partisipaatiokulttuurin nousu on johtanut erilaisten kiinnostuksen kohteiden ja alakulttuurien lisääntymiseen, jotka vastustavat homogenisointia ja standardisointia. Lisäksi monet populaarikulttuurin taiteilijat ja luojat tarkoituksellisesti kumoavat ja häiritsevät vallitsevia normeja ja konventioita luodakseen uusia ja innovatiivisia ilmaisumuotoja.

Populaarikulttuuriin kulutuskulttuurina liitetty rationaalisuus ja standardisointi ovat nykyään monimutkaisia ja monikerroksisia käsitteitä. Ne heijastavat sitä, miten populaarikulttuuri on yhdistetty laajempiin taloudellisiin ja sosiaalisiin järjestelmiin, mutta myös sitä, miten sitä jatkuvasti muokataan osallistujien luovilla energioilla. Aikaisemmin esimerkiksi Hannu Eerikäinen on käsitellyt (1994, esim. 101) muuttuneiden kulutustapojen ja -muotojen, mukaan lukien tuotteen, rationaalisuuden horisonttia generatiivisena ja transkulttuurisena. Tämä näkökulma on ollut relevantti verrattuna varhaisemman kriittisen teorian melko kielteisiin arvioihin populaarikulttuurin luonteesta ja olemuksesta, kuten standardisoinnista, stereotyyppisistä, konservatismista sekä manipuloituista kulutustavaroista ja -hyödykkeistä (ks. esim. Lowenthal 1989, 190, 195). Muun muassa Eerikäisen ja Kallioniemen sekä Salmen viime vuosien lopulla käynnistämä keskustelu on paitsi lisännyt ymmärrystä populaarikulttuurin

tuotteiden muuttuvista ominaisuuksista, kuten vuorovaikutuksesta, myös paljastanut kulutukseen pohjautuvan populaarikulttuurikäsitteiden rajoitukset (Eerikäinen 1994, 104; Kallioniemi & Salmi 1995, passim.).

Nykyajan populaarikulttuurissa näkyy jännite rationalisoinnin ja konvergenssikulttuurin välillä. Toisaalta digitaalisten teknologioiden ja datalähtöisen päätöksenteon yleistymisen on mahdollistanut yrityksille käyttää dataa ja seurata käyttäjien käyttäytymistä tavalla, joka johtaa yhä rationalisoidumpiin ja standardoidumpiin populaarikulttuurin muotoihin. Algoritmeja käytetään esimerkiksi suositteluun musiikkia, elokuvia ja sisältöä sosiaalisessa mediassa. Tämä voi johtaa populaarikulttuurin homogenisoitumiseen, jossa keskitytään sisältöön, joka on tuottoisinta tai todennäköisesti tuottaa klikkauksia ja katseluita. Kulutuksellisesta toiminnasta tulee kulutuksen kohdetta tärkeämpi, enemmän mielihyvää tuottava ja aktiivisempi kulttuurisuhde (Grossberg 1995, 41).

Toisaalta konvergenssikulttuuri tarjoaa myös mahdollisuuksia faneille ja luojille vastustaa tätä standardisointia ja luoda uusia ilmaisumuotoja, jotka haastavat vallitsevat normit ja käytännöt. Esimerkiksi sosiaalinen media ja digitaaliset alustat ovat helpottaneet faneja löytämään toisensa ja luomaan sisältöä, joka ei ole välttämättä suunnattu valtavirran yleisölle. Lisäksi monet taiteilijat ja luojat käyttävät tietoisesti digitaalisia teknologioita haastaakseen vallitsevat narratiivit ja luodakseen uusia, innovatiivisia tarinankerronnan muotoja.

Nykyajan populaarikulttuurissa rationalisoinnin ja konvergenssikulttuurin välillä vallitseva jännite heijastaa monimutkaista vuorovaikutusta taloudellisten ja teknologisten voimien sekä luovien energioiden ja ruohonjuuriliikkeiden välillä. Konvergenssi vaikuttaa lähes kaikkeen populaarin määrittelykentässä: taloudessa, teknologiassa, kulttuurissa ja sosiaalisuudessa (Jenkins 2006, passim.). Erilaisten konvergenssien ilmaantumisen myötä populaarikulttuuri itsensä määrittelyn areenana on laajentunut kuluttamisesta elämäntapoihin siinä missä esimerkiksi medioiden julkisuustilan toimijuuksia on demokratian näkökulmasta lisännyt lukuisat vaihtoehtojen, täydentämisen sekä hallinnan toimintapositionit.

Samalla populaarin kokemushorisontti loitontuu materiaalisesta ja avautuu kohti osallistumista ja jopa aktivismia. Tämä edellyttää populaarikulttuurin tulkinnoissa käsitystä elämäntavoista ja ideologioista kulutuksen ja tajuntateollisuuden ohella: kaikkea ei ole välttämättä tarpeellista tuoda tiedollisen piiriin, joka sitten loisi rajat kokemukselle. Sanotaankin, etteivät reaktiomme jäsenyksiin yksinomaan rationaalisen harkinnan puitteissa.

Jukeboksi edustaa modernin kulutuskulttuurin vaihetta, jolloin populaarikin miellettiin, tässä tapauksessa musiikin, kuluttamisena. Elämys oli hinnoiteltu, mutta jo kuuluisan jukeboksin valmistajan, Wurlitzerin 1900-luvun puolivälin lehtimainoksissa yhteisöllisyyden tae. Jukebox oli mielihyvää tuottavan tunnelman luoja kuluttavan yleisön kokoontumisissa yhteen: mainoskampanja lupasi musiikin keventävän oloasi, joten sen mukaan kotiin palatessasi tunnet itsesi raikkaaksi sekä rentoutuneeksi.



Kuvat 2 ja 3: jukeboksi kulutukselle perustavana musiikkikäytänteenä. Kuva 4: metsä- tai luontoteemainen karaokesovellus tiedekeskus Pilkkeessä Rovaniemellä. Karaokevalikossa on lukuisia ”ikivihreitä”, kotimaisia leirinuotiolle soveliaita lauluja. Kuva tavoittaa elämysteollisuuden keskeisen sosiaalisen panoksen – jaettavuuden lisäksi kuluttajan osallistumisen tuotteen syntyyn. Kuvat: Seppo Kuivakari.

Karaoke, poikkeuksena populaarimusiikin kulutuskulttuuriin itsensä määrättyyn areenana, korostaa osallistumista musiikkiin, jolloin kulutettavan tuotteen lisäksi korostuvat muun muassa sosiaaliset ja kulttuuriset tekijät kokemushorisontissa, jonka ”tuote” tai sen muuttuneet ominaisuudet tarjoavat. Karaokeissa tai vaikkapa interaktiivisten elokuvien esityksissä elämäntapa kiinnittyy populaarin tuotteisiin. ”Tuotteiden” kulttuurinen maisema muuttuu teknologian kehittymisen ja uusien elämäntyylien vuoksi. Kokemusyhteiskunta on aineettomuuden aikakausi, jossa kuluttajilla on käytössään monia valintoja.

Gerhardt Schulze käsittelee elämisyhteiskuntateoriassaan sitä, miten populaarikulttuurin ilmiöt, kuten musiikki, elokuvat, luontokokemukset ja urheilutapahtumat, vaikuttavat vastaanottajan tai osallistujan merkityskenttiin ja kokemuksiin nyky-yhteiskunnassa. Hänen mukaansa nämä ilmiöt tarjoavat ihmisille mahdollisuuden luoda ja jakaa yhteisiä kokemuksia, jotka ovat tärkeitä niin yksilön kuin yhteisönkin identiteetin muodostumisessa. (Schulze 2005, 14.)

Schulze näkee populaarikulttuurin tarjoavan yhteiskunnallisesti merkittäviä kokemuksia ja elämyksiä, jotka ovat olennaisia nykyajan kulttuurisessa ja sosiaalisessa muutoksessa. Pelissä ovat kollektiiviset tunteet. Hän korostaa myös populaarikulttuurin roolia yhteiskunnan arvojen, asenteiden ja käyttäytymisen muokkaajana. Schulzen mukaan populaarikulttuuri voi tarjota yksilöille mahdollisuuden kokea yhteenkuuluvuutta muiden kanssa ja luoda yhteisiä merkityksiä. Näiden kokemusten kautta yksilöiden ja yhteisöjen identiteetti ja yhteisöllisyys vahvistuvat. (Schulze 2005, esim. 35–39, 76–78.)

Schulzen elämisyhteiskunnan teoria ehdottaa, että nykyaikaisessa yhteiskunnassa kulutus ei ole vain materiaalisten hyödykkeiden hankkimista, vaan pikemminkin tarkoituksena on etsiä kokemuksia ja tunteita, jotka antavat merkityksen elämällemme. Schulzen mukaan elämme yhteiskunnassa, jossa kokemuksia ja tuntea arvostetaan enemmän kuin kulutustuotteen omistamista. Tässä Frankfurtin koulukunnan käsitykset kulttuuriteollisuudesta tulevat haastetuiksi. Kellner (2002, 94, 97) näkee, että kriittinen koulukunta teoretisoi sen ylhäältä alaspäin ohjatuksi indoktrinaation sekä sosiaalisen kontrollin välineeksi ja emansipaation sijaan ideologisen dominoinnin ja manipuloinnin apparaatiksi.

Kyseessä on modernin henkisen vapauden idean kääntöpuoli, siis: kulttuuriteollisuuden yritys elpymiseen kulttuurissa, jossa Schulzen teoria ymmärtää immateriaalisuuden kykynä tuottaa tunteita ja affektiivisia tiloja, jotka eivät ole välttämättä sidoksissa fyysisiin esineisiin tai materiaaliin omaisuuseriin. Painopiste on kokemusten subjektiivisessa ja henkilökohtaisessa luonteessa, ja siinä, miten ne syntyvät yhteiskunnallisten, kulttuuristen ja yksilöllisten tekijöiden yhdistelmänä. (Schulze 2005, 44–48.) Schulze väittää, että elämisyhteiskunnassa kuluttajat etsivät aitoja, ainutlaatuisia ja personoituja kokemuksia. Nämä kokemukset sisältävät usein tiivistä osallistumista sekä vuorovaikutusta ja on suunniteltu luomaan tunnesidoksia kuluttajan ja kokemuksen välillä. Tämä voi ilmetä monin eri tavoin, kuten konsertteihin ja festivaaleihin osallistumisena, matkailuna, äärimmäisiin urheilulajeihin tai uppouttaviin, immerssiivisiin teatteriesityksiin osallistumisena.

Yleisesti ottaen Schulzen teoria ehdottaa, että kulutuksen arvo elämysteollisuudessa liittyy enemmän sen tuottamiin tunteellisiin ja affektiivisiin kokemuksiin, erityisesti mielihyvään, kuin pelkästään kulutettuihin materiaaliin hyödykkeisiin. Läsnä teoriassa ovat eri moodit korkeakulttuurista populaarikulttuuriin. Teoria keskittyy yksilöiden sisäisiin psykologisiin prosesseihin ja kokemuksiin, kuten seikkailuun, jännitykseen ja mielenrauhaan, joita liitetään jopa hedonismiin: ihmiset elävät nautintojen ja tunteiden vuoksi. Myöhäismodernin yhteiskunnan sosiaaliset arvot ovat muuttaneet hyvän elämän merkityksen referenssipistettä. Tavaroita tai tuotteita myydään ja koetaan niiden kyvyn mukaan merkitä, ehdottaa ja stimuloida tiettyjä hyvinvoinnin, itsetunnon tai itsekunnioituksen sisäisiä tiloja tavoitellen

loputtomia mahdollisuuksia itsensä löytämiseen.

Tähän myös elämysteollisuus on tarttunut. Esimerkki on Irish Independent -lehdestä 2.11.2017. Myytäviä ja ostettavia elämyksiä koskeva artikkelin kappale on tässä suurennettuna sen luettavuuden parantamiseksi:



Kuva 5: Sivu Irish Independent -lehdestä vuodelta 2017. Kuva: Seppo Kuivakari.

Ylläolevassa “Welcome to the future” -artikkelissa painotetaan ostoskeskuksien muuttumista elämyskeskuksiksi. Perinteinen kuluttajakokemuksen näkemys viittaa siihen, että teoksen ydin, kuten maalaus, teatteriesitys, elokuva tai laulu, on kuluttajan kokemuksen pääasiallinen määrittäjä. Kuitenkin viimeaikainen tutkimus on haastanut tämän näkemyksen korostamalla tämän ytimen ympärille liitettyjä lisäominaisuuksia ja -piirteitä. Ne liittyvät saavutettaviin palveluihin, interaktiivisiin kulttuurisiin muotoihin tai vaikkapa sosiaalisiin vuorovaikutuksen tapoihin karaokessa. Myös yllä oleva artikkeli korostaa samaa: elämyskeskusten emotionaalisia kokemuksia materiaalien hankintojen sijaan. ”Stuff will not matter”.

Populaarikulttuurin utopioiden voisi ajatella olevan konkretisoitumassa käsillä kosketeltaviksi. Tätä painottaa myös elämysteollisuuden teoretikko Rolf Jensen. Jensenin näkemykset elämysteollisuudesta ovat osittain yhteydessä Schulzen teoriaan elämisyhteiskunnasta. Jensenin mukaan elämysteollisuus on yksi keskeisimmistä nykyaikaisen talouden ilmiöistä, joka perustuu elämysten – tarinoiden sekä emootioiden – tarjoamiseen kuluttajille muun muassa teemaravintoloissa. Niissä voivat painottua myytit; esimerkiksi menneiden heimoyhteisöjen luonnonmukaiset ja sosiaaliset elämäntavat (Jensen 1999, 28). Elämukset

muodostuvat näin monista tekijöistä, kuten tunteista, kokemuksista ja inspiroivista sekä kannustavista tarinoista, joita voidaan tarjota esimerkiksi matkailussa, teatterissa, urheilussa ja muilla viihdealoilla. Jensenin mukaan esimerkiksi mielenrauhaa tarjoava elämysteollisuus on keino vastata modernin yhteiskunnan ihmisten kasvavaan tarpeeseen tuntea elävänsä merkityksellistä elämää (emt., 97).

Schulzen teoria elämysyhteiskunnasta puolestaan korostaa immateriaalisen kulutuksen merkitystä nykyaikaisessa yhteiskunnassa. Schulzen mukaan elämyksellisyys on yksi tapa, jolla kuluttajat voivat tuntea olevansa osa yhteiskuntaa ja ylläpitää yhteisöllisyyttä. Hän näkee elämysyhteiskunnan kehityksen osana suurempaa kulttuurista muutosta, joka vaikuttaa yhteiskunnan kaikkiin osa-alueisiin.

Vaikka Jensen ja Schulze käsittelevät eri näkökulmista elämyksiä nykyaikaisessa yhteiskunnassa, heidän näkemyksissään korostuu yhteiskunnan muutos kohti elämyksellisyyttä ja immateriaalista kulutusta. Jensenin määrittämä elämysteollisuus ja Schulzen käsittelemä elämysyhteiskunta voidaan siten nähdä yhteydessä toisiinsa nykyaikaisen kulutuksen ja yhteiskunnan muutosten kuvauksena.

Tässä kehyksessä voimme tiivistää joitain kehityskulkuja. Immateriaalisuudella ja muilla kulttuurituotteiden muuttuvilla ominaisuuksilla on vaikutusta erityisesti osallistumisehdon täyttymiseen (kuten fanifiktio, pelikulttuurin muodot jne.). Se tarjoaa mahdollisuuden ymmärtää partisipaatiokulttuuri henkilökohtaisen esimerkiksi omaehtoisen ilmaisun mahdollisuutena, kansalaisaktiivismina sekä sosiaalisena verkostoitumisena, Näkyvissä onkin siirtymiä – laajennuksia, lavennuksia – pelkästä semioottisesta demokratiasta osallistumiseen mediakonvergenssissa.

Strukturalismi pyrki löytämään piileviä ajatusmalleja kaiken inhimillisen toiminnan ja sitä hallitsevien rakenteiden taustalta. Sen myötä katosi käsitys ihmisestä aktiivisena ja omasta historiastaan tietoisena subjektina. Tilalle tulivat säännöt, koodit ja rakenteet, jotka piilottelevat näennäisten merkitysten pinnan alla ja jotka pitää määrittää, jotta inhimillistä toimintaa ja yhteiskuntaa voidaan selittää (Lecarpentier 2015, 13.) Maailma muodostuu asioiden ja ilmiöiden sijaan niiden välisistä suhteista. Terence Hawkes ajattelee (1977, 17-18), että tämä konstituoii strukturalismin ensimmäisen periaatteen: asioilla ei ole merkitystä sellaisenaan. Sen sijaan ne ovat aina alistettu niiden suhteelle toisiin asioihin käsillä olevassa tilanteessa. Strukturalismin mukaan tietoa ei voida ymmärtää pelkästään yksittäisten asioiden ominaisuuksien kautta, vaan tieto syntyy siitä, miten erilaiset asiat liittyvät toisiinsa. Strukturalismi korostaa siis kokonaisuuksien ja järjestelmien – ”struktuurien” – merkitystä yksittäisten asioiden ja toimintojen sijaan. Georges Teyssot’n mukaan strukturalismin lähtökohtiin kuuluu ajatus siitä, että maailmaa hallinnoivat ”abstraktit totaliteetit”, jotka ovat konstituoituneet yksilön sekä yhteisön historian ulkopuolella (Teyssot 2013, 7-8).

Strukturalismi näkee kulttuurin sekä rajoittavana että sallivana. Näkymättömät vaikuttimet koskevat myös populaarikulttuurin kulutuskuulttuurina ymmärtävässä teoretisoinnissa. Näkemyksessä kulttuuri varastoi ja jakaa resursseja, joita me sosiaalisina agenteina hyödyntävät merkityksellistäessään maailmaa. Maailma on kuitenkin kompleksinen ja

ristiriitainen, avoin manipulaatiolle sekä jatkuvalla kulttuuristen materiaalien uudelleenmuokkaamiselle (vrt. Tudor 1999, 165). Tämä ajatus kulttuuriresurssien vapaasta hyödyntämisestä on ollut ehkä keskeisin kimmoke aktualiteettien ja historioiden paluulle populaaria koskeviin teorioihin. Se tarkoittaa myös siirtymää ylhäältä alas -ajattelusta kohti aktiivisempien agenttien käytännöllistä agendaa. Tällöin se tarjoaa strukturalismille tietyn alhaalta ylös kurkottavan näkökulman. Ylideterminoitunut strukturalistinen ajattelu antaa tällä tavoin tilaa tietoiselle tarkoitusten, jopa ideologioiden muotoiluille sekä subjektin konstituutioille (vrt. emt.).

Kellnerin mukaan nämä joko mukauttavat vallitsevaan yhteiskuntajärjestykseen tai luovat keinoja taistella sitä vastaan. Hän näkeekin ikääntyneen aikakautemme osoittavan, että monet vanhat modernit teoriat ja luokittelut eivät enää riitä kuvailemaan nykyistä kulttuuria, politiikkaa ja yhteiskuntaa (Kellner 1998, 63). Esimerkiksi John Fiskin ajattelun keskiössä onkin kulttuurimme dominoivien voimien sekä niitä vastustavien vitaalisten taktiikoiden välinen jännite. Hänen huomionsa kiinnittyy erilaisten hegemoniateorioiden makropoliittisuuden sijaan yksilöihin, erilaisiin alatasen kulttuuriin taktiikoihin sekä mikropoliittikoihin, jotka kertovat kukin tavallaan populaarikulttuurin edistyksestä potentiaalista (Tudor 1999, 180;182) ja samalla kulttuurisesta monipaikkaisuudesta. Monipaikkaisuus viittaa siihen, että median yleisöt eivät asetu sille valmiisiin lokeroihin, vaan voivat lähestyä sitä odottamattomistakin suunnista käsin (Jenkins 2011, xxvi). Ajatuksen mukaan populaarikulttuuria ei syötetä valmiina ylhäältä käsin vaan se nimenomaan ”tehdään” alhaalta ylöspäin (Hietala 2013, 53).

Fiskin huomio kiinnittyy vastaanottajaan ja hänen tulkintamahdollisuuksiinsa ”semioottisessa demokratiassa”, jossa kulttuuriresurssit ovat vapaasti hyödynnettävissä (Hietala 2004, 286; Hietala 2013, 53). Kulttuurintutkimuksen asenne problematisoi kriittisen koulukunnan ajattelun keskeisiä lähtökohtia: media sisältää ideologisten sanomien ohella aina myös välineitä samojen sanomien purkamiseen ja uudelleenmuotoilemiseen (Ampuja 2004, 26). Tärkeällä sijalla esimerkiksi Stuart Hallin edustamassa kulturalismissa sekä kulttuurintutkimuksen perinteessä ovatkin ihmisten toiminta, tulkinnat ja omaehtoisen kulttuurin tuottaminen (Seppänen 2005, 69) itsensä määrittelyn areenana. Tällöin kulttuuriresurssien hyödyntäminen ei ole pelkästään semioottista vaan myös tuottavaa.

Kulttuuristen käytänteiden/toimijapositionien muutokset todennettavissa mediakonvergenssin seuraamisen välityksellä. Mutta mitä yhteistä ja mitä erilaista on Henry Jenkinsin konvergenssiteorialla ja traditionaalisemmillä populaarikulttuurin teorioilla? Miten esimerkiksi partisipaatiokulttuuri kytkeytyy populaarikulttuuriin?

Jenkinsin konvergenssiteoria ja traditionaalisemmat populaarikulttuurin teoriat eroavat toisistaan lähestymistapansa ja käsitteidensä suhteen, vaikka niillä on myös joitain yhteisiä piirteitä. Konvergenssikulttuurin teoria kuvaa sitä, miten digitaaliset mediateknologiat ovat hämärtäneet perinteisiä median rajoja ja johtaneet uusiin osallistuvan kulttuurin muotoihin. Tämä teoria korostaa vuorovaikutuksen, yhteisöllisen älykkyyden ja yhteistyön merkitystä digitaalisen median kulttuurin muokkaamisessa. Konvergenssi on prosessi, ei päätepiste (Jenkins 2006, 16).

Toisaalta strukturalismi on teoreettinen lähestymistapa, joka korostaa kielen ja kulttuurin taustalla olevia rakenteita, eikä niinkään historiallista kontekstia tai yksilöllistä toimijuutta. Strukturalismi näkee kulttuurin merkkien ja symbolien järjestelmänä, joka ei riipu mistään tietystä historiallisesta tai sosiaalisesta kontekstista.

Vaikka nämä kaksi teoreettista lähestymistapaa saattavat vaikuttaa ristiriitaisilta, ne voivat itse asiassa täydentää toisiaan nykyaikaisen osallistuvan kulttuurin monimutkaisuuksien ymmärtämisessä. Strukturalismi voi tarjota hyödyllisen kehyksen digitaalista mediaa muokkaavien perusrakenteiden ja järjestelmien analysoimiseen, kun taas Jenkinsin konvergenssikulttuurin esiin tuomat historialliset praktiikat tuovat valoon yksilön ja kulttuurin saavutukset.

Konvergenssikulttuurin teoria voidaan nähdä vastauksena strukturalistisiin lähestymistapoihin, jotka taipuvat jättämään huomiotta historialliset ja kontekstuaaliset tekijät. Strukturalismi on teoreettinen lähestymistapa, joka keskittyy ihmiskulttuuria ja käyttäytymistä muokkaaviin perustaviin rakenteisiin ja järjestelmiin usein historiallisen ja kulttuurisen kontekstin kustannuksella.

Jenkins puolestaan tunnistaa historiallisten ja kulttuuristen kontekstien merkityksen osana partisipaatiokulttuuria. Hän korostaa, miten verkko-yhteisöt ja fanikulttuurit ovat kehittäneet omia erityisiä käytäntöjä ja arvoja, jotka usein juontavat juurensa tiettyihin kulttuuriperinteisiin ja historiallisiin konteksteihin.

Tässä mielessä Jenkinsin konvergenssikulttuurin teoria pyrkii siltaamaan kuilua strukturalististen lähestymistapojen ja partisipaatiokulttuurin välillä. Teoria tunnistaa perustavia rakenteita ja järjestelmiä, mutta korostaa myös voimakkaasti kulttuuriosallistumisen aktuaalisuutta ja historiaa. Se korostaa perustavien rakenteiden ja järjestelmien monimutkaista vuorovaikutusta niiden kulttuuristen käytäntöjen ja arvojen kanssa, jotka niistä nousevat ja/tai haastavat. Teoria korostaa historiallisten ja kontekstuaalisten tekijöiden huomioon ottamisen tärkeyttä sekä yksilöiden ja yhteisöjen elävien kokemusten merkitystä partisipaatiokulttuurissa (Jenkins 2006, 2-3, 245.)

Toinen merkittävä ero on, että Jenkinsin teoria korostaa aktiivisen osallistumisen merkitystä monimutkaisena verkostona aukeavassa populaarikulttuurissa. Hän käyttää termiä "partisipaatiokulttuuri" kuvatessaan sitä, kuinka ihmiset osallistuvat aktiivisesti kulttuurin tuottamiseen ja jakamiseen uusien teknologioiden, kuten internetin, avulla. Tämä eroaa perinteisemmistä teorioista, jotka usein pitävät populaarikulttuuria lähinnä kulutushyödykkeenä, jota kuluttajat passiivisesti vastaanottavat ja käyttävät (Jenkins 2006, 3)

Jenkinsin konvergenssiteoriaa ja populaarikulttuurin perinteisempiä teorioita voidaan kuitenkin jossain määrin yhdistää. Esimerkiksi molemmat lähestymistavat tutkivat, kuinka populaarikulttuuri heijastelee yhteiskunnan arvoja ja kulttuurisia normeja, ja kuinka se voi vaikuttaa yksilöiden ajatteluun ja käyttäytymiseen.

Siispä, kun puhutaan partisipaatiokulttuurista, se voidaan nähdä osana populaarikulttuuria. Partisipaatiokulttuuri viittaa siihen, kuinka ihmiset osallistuvat aktiivisesti kulttuurin

tuottamiseen ja jakamiseen, ja tähän liittyy usein esimerkiksi internetin kautta tapahtuva luova sisällöntuotanto ja jakaminen. Tämä voi sisältää esimerkiksi fanifiktioita, faniteorioita, tee-se-itse -kulttuureja ja uusien tuotteiden keksimistä, uusien kulttuuristen merkitysten luomista tai media-aktivismiin eri muotoja kuten dokumentarismia jne. (Jenkins 2006, 3, 257.) Kaikki tämä voi olla osa laajempaa populaarikulttuuria, joka on yläkäsite myös monille muille kulttuurin muodoille kuten elokuville, televisiolle, musiikille ja peleille.

Pelitään eivätkään tässä näkemyksessä vain palautta – attraktoi - meitä toimintaamme jäsentäviin kulttuurisiin konventioihimme; parhaimmillaan pelit aktivoivat populaarin edistyksestä potentiaalia toisinkytkemällä niitä ylihistoriallisia suhdeverkostoja, joista peli käsitteellisesti rakennetaan (Jenkins 2006, 96-98; ks. myös Sotamaa 2009, 65; vrt. Hietala 2013, 53; Tudor 1999, 180; 182). Nämä ylikulut ovat osa modernin maailman konstituutiota ja subjektin emansipaatiota, liikettä pois strukturalismin mukavuusalueelta, jolla kulttuuriset muodot määrittäisivät pelkäämistään sääntöjen, koodien ja vuorovaikutteisten mekaniikkojen kokoelmiksi. Tämä johtaa semioottisesta demokratiasta osallistumiseen mediakonvergenssissa, mikä lopulta mahdollistaa Fiskin tarkastelemat kulttuurisen monipaikkaisuuden kulttuuriset taktiikat sekä mikropoliittikat.

Konvergenssiteoria viittaa yleisesti ottaen siihen, kuinka erilaiset teknologiat, mediat ja kulttuurin muodot yhdistyvät ja sulautuvat toisiinsa. Se kuvaa sitä, kuinka eri alueilla toimivat teknologiat, instituutiot, markkinat ja yhteisöt tulevat yhteen ja vuorovaikuttavat keskenään. (Jenkins 2006, 17-18, 243.) Konvergenssiteoriaa voidaan soveltaa esimerkiksi mediaan, teknologiaan, talouteen, kulttuuriin ja yhteiskuntaan. Populaarikulttuurin yhteydessä teoria käsittelee erityisesti sitä, kuinka kansanomaisen populaarikulttuuri kehittyy ja muuttuu erilaisten mediateknologioiden ja -alustojen vuorovaikutuksen kautta. Hän näkee, että eri mediat, kuten televisio, internet, pelit ja mobiililaitteet, ”yhteytyessään” mahdollistavat kollektiivisen älyn ja luovat mahdollisuuksia uusille kulttuurin muodoille ja kokemuksille.

Konvergenssi muodostuu monista tekijöistä, kuten teknologisista innovaatioista, mediasisällön jakelun muutoksista, markkinoiden ja yhteisöjen vaikutuksista sekä kuluttajien käyttäytymisestä. Esimerkiksi internetin yleistymisen on mahdollistanut monien eri mediateknologioiden yhdistymisen yhteen paikkaan, mikä on johtanut uusien kulttuuristen kokemusten syntymiseen.

Konvergenssiteoria korostaa myös kuluttajien roolia tässä kehityksessä, sillä he ovat aktiivisesti mukana mediasisällön luomisessa ja jakamisessa. Tämä voi johtaa uusien kulttuuristen merkitysten, käytäntöjen ja yhteisöjen syntymiseen, joita ei ehkä olisi syntynyt ilman konvergenssia (Jenkins 2006, 246).

Fanikulttuuri ja -taide ovat osa partisipaatiokulttuuria sekä käytännössä että teoreettisesti. Fanikulttuuri ja -taide viittaavat tapoihin, joilla yksilöt osallistuvat aktiivisesti ja luovasti populaarikulttuuriin. Tämä voi sisältää esimerkiksi fanien luomia teoksia, kuten fanifiktioita, fanivideoita ja fanitaiteita, joissa fanit käyttävät populaarikulttuurin elementtejä omiin luoviin projekteihinsa. Fanit voivat myös vaikuttaa suoraan populaarikulttuurin sisältöön esimerkiksi sosiaalisen median kautta, jossa he voivat jakaa mielipiteitään ja toiveitaan suosikkielokuvista,

-sarjoista ja -peleistä.

Myös pelikulttuurille tyypillinen modaus on osa aktiivisuutta, johon liittyy usein myös yhteisöllisyys ja vuorovaikutus. Fanit jakavat kokemuksiaan ja luomuksiaan keskenään, ja heillä voi olla vahva tunne yhteisöllisyydestä muiden samanhenkisten fanien kanssa. Teoreettisesti fanikulttuuri ja -taide ovat osa partisipaatiokulttuuria, joka viittaa yleisemmin tapoihin, joilla yksilöt osallistuvat aktiivisesti ja luovasti kulttuuriin. Partisipaatiokulttuuriin liittyy usein voimakas yhteisöllisyyden tunne ja vuorovaikutus, jolla on merkitystä yhteisöjen rakentamisessa. Partisipaatiokulttuuri voi myös haastaa perinteisiä valtarakenteita ja mahdollistaa moniäänisyyden ja moninaisuuden (vrt. Jenkins 2011, xxix). Teorian ytimessä on kollektiivisen älyn tuottama kunnianosoitusten, häväistysten ja digimytologioiden hämmästyttävä kooste (Jenkins 2006, passim.). Tällöin partisipaatiokulttuuri ei Jenkinsin mukaan ole millään muotoa homogeeninen eikä yksiääninen.

Kaarina Nikunen ymmärtää fanikulttuurin ja -taiteen merkityksen partisipaatiokulttuurissa juuri osallistumisen näkökulmasta. Hänen mukaansa fanikulttuuri ja -taide ovat tärkeitä osia laajempaa osallistumiskulttuuria, jossa kuluttajat eivät vain passiivisesti vastaanota vaan myös aktiivisesti tuottavat sisältöä.

Fanikulttuuri ja -taide ovat Nikusen mukaan merkittäviä juuri siksi, että ne tarjoavat yhteisöllisyyttä ja mahdollisuuden tulla kuulluksi ja nähdyksi omassa yhteisössä. Ne myös tarjoavat tavan ilmaista itseään ja olla osa kulttuuria ja yhteiskuntaa. Samoin kuin Jenkins, myös Nikunen näkee, että fanikulttuuri ja -taide voivat siis toimia osana poliittista aktivismia tai vastarintaa, kun ihmiset käyttävät niitä välineinä oman äänensä kuulumiseen ja valtarakenteiden haastamiseen. Faniuden poliittisuus ei ole hänen mukaansa kuitenkaan ilmeistä eikä aina etusijalle asettuvaa. Poliittisuus voi jäädä yksilötasolle, se voi olla hetkellistä ja haihtua faniuden myötä. (Nikunen 2008, 8-9.)

Nikunen korostaa myös, että fanikulttuuri ja -taide ovat tärkeitä tapoja oppia ja kehittyä. Ne tarjoavat mahdollisuuksia kokeilla erilaisia tapoja ilmaista itseään ja kehittää omaa osaamistaan. Fanikulttuurin ja -taiteen kautta voidaan oppia uusia taitoja ja saada palautetta omasta työstä, mikä voi edistää henkilökohtaista kasvua ja kehitystä. Fanius voi näyttäytyä hänen mukaansa joskus hiljaisena ja tavanomaisena, mutta myös aina aktiivisena, yhteisöllisenä ja alakulttuurisena. (emt., 11.)

Modifiointi eli "modding" pelikulttuurissa korreloi fanifiktiota ja fanikulttuuria useilla tavoilla. Sekä modifiointi että fanifiktio ovat partisipaatiokulttuurin muotoja, joissa fanit ja modaajat aktiivisesti osallistuvat ja vaikuttavat panostamiinsa mediamaailmoin ja kertomuksiin.



Kuvat 6 ja 7. Postikortteja apokalypsistä. Fallout 4 -pelin muokattua, ydintuhon jälkeistä rantaelämää transmediaalisesta postikorttisarjasta postikorttien kulttuurihistoriaan transkoodattuina jäljitelminä. Kuva: Seppo Kuivakari.

Modifiointi, joka tarkoittaa videopelien muokkaamista tai muuttamista uusien ominaisuuksien, sisällön tai toiminnallisuuden lisäämiseksi, voidaan nähdä luomisen ja ilmaisun muotona. Se on käyttäjälähtöistä pelisisällön tuottamista tai kehittämistä pelidataa muokkaamalla. Aivan kuten fanifiktio, modifiointi mahdollistaa pelaajien tulemisen yhteisluojiksi, laajentaen alkuperäistä pelikokemusta ja tuoden mukaan omia ideoita ja tulkintoja. Käynnistyy ”transkoodaus” (ks. kuvat 6 ja 7). Modifioijat usein työskentelevät olemassa olevan pelirakenteen sisällä luodakseen uusia tasoja, hahmoja, pelimekaniikkoja tai jopa kokonaan uusia pelejä käyttäen pelinkehittäjien tarjoamia resursseja ja työkaluja. Tämä luova sopeuttaminen ja uudelleentulkinta heijastelee kaikinensa fanifiktion muuntautumiskykyä.

Lisäksi sekä modifiointi että fanifiktio pohjautuvat intohimoon lähdeaineistoa kohtaan ja haluun sitoutua siihen syvemmällä tasolla. Modifioinnin tai fanifiktioinnin luojat usein motivoituvat rakkaudestaan ja innostuksestaan peliä tai kuvitteellista maailmaa kohtaan. He pyrkivät tutkimaan ja laajentamaan olemassa olevia kertomuksia, hahmoja ja maailmoja tarjoten omia ainutlaatuisia näkökulmia ja kertomuksia. Nämä eivät aina koodaudu pelin ehdottamiin ideologis-periaatteellisiin järjestyksiin. Modaamisen tiedonintressi voi olla – esimerkiksi sukupuolittunutta pelikulttuuria reflektoiden queermodien olemassaolosta päätellen – teknis-emansipatorinen, mutta myös teknis-manipulatiivinen, jolloin sen ideologiset normit voivat määriytyä esimerkiksi hakkeriettiikkaa olennoivan vapauden horisontin ulkopuolelta käsin korostamalla esimerkiksi konservatiivisia esteettisiä tai moraalisia arvoja.

Lisäksi modifiointi- ja fanikulttuurit usein limittyvät ja kohtaavat. Monet modifiointiyhteisöt toimivat alustoina fanifiktioinnin kirjoittajille, tarjoten heille tilan jakaa tarinoitaan ja laajentaa pelien muokkauksillaan luotuja tarinoita ja hahmoja. Samoin fanikulttuurit voivat omaksua ja sisällyttää modifioitua sisältöä kertomuksiinsa tai käyttää modifioituja versioita innoituksena tarinoilleen (Jenkins 2006, 256). Molemmista ilmaisun muodot mahdollistavat yksilöiden aktiivisen osallistumisen ja vaikuttamisen niihin maailmoihin, joihin he ovat intohimoisesti kiintyneitä, laajentaen alkuperäisten kertomusten rajoja ja edistäen elinvoimaista fanikulttuuria. Tämänkaltaista transkoodausta tapahtuu myös virtuaalihahmojen sekä -idolien

luomisessa jopa persoonallisuutta myöten.

Fandomit, modit ja fanitaiteen erilaiset ilmentymät ovatkin populaarin ideologian sävyttämiä, jolle keskeistä on esimerkiksi Lähikuva -lehden politiikkaa ja populaarikulttuuria käsittelevän erikoisnumeron mukaan oletukset ihmisyydestä, yhteiskunnasta ja maailmasta, mikä tekee kaikesta populaarikulttuurista jollain tapaa poliittista tai ainakin ideologista. Populaarikulttuuri osallistuu lehden mukaan julkiseen keskusteluun erityisesti affektiivisuuden, kertomuksellisuuden ja viestinnällisyyden kautta. (Hakola & Salminen 2020, 4.)

Pääasiallinen ero Jenkinsin 2000-luvun partisipaatiokulttuuriteorian ja 1900-luvun kriittisen teorian välillä piilee niiden painotuksissa, tavoitteissa ja perimmäisissä näkökulmissa; niiden suuntautumisessa populaarikulttuuriteorian kehityksessä. Jenkinsin teoria suuntautuu käsittelemään populaarikulttuurin luovaa potentiaalia ja fanien osallistumista, kun taas kriittinen teoria populaarikulttuurin kontekstissa keskittyy usein populaarikulttuurin artefakteihin ja tuotanto-olosuhteisiin juurtuneiden ideologioiden ja valtasuhteiden kritiikkiin. Birminghamin koulukunta on ollut tässä välissä teorianhistoriallisen risteyskohdan asemassa joidenkin postmodernien kulttuuriteorioiden tapaan.

Tässä luvussa kuvatun muutoksen perusteella voidaan olettaa myös ”populaarissa” itäneiden impulssien nousseen uudelleen näkyviin modernin sivistysprosessien pimenneistä. Ne virittävät modernin undergroundin. Näitä asenteita, käytänteitä ja ideologioita käsitellään seuraavassa luvussa.

3. ALAKULTTUURIT JA POPULAARI IDEOLOGIA

Viimeistään 2000-luvulla olemme tilanteessa, jossa sosiaalisen todellisuuden murros on aiheuttanut lukuisten sosiaalisten maailmojen erilaistumisen (mm. ala- tai vaihtoehtokulttuureiksi). Tilanteessa on nähty, että ainutkertaisuus ja aitous tai autenttisuus kulttuurisena ja moraalisen arvona eivät ole enää päteviä mittareita kuvaamaan ihmisen kulttuurista maisemaa. Aitoutta kyseenalaistettiin kuitenkin jo 1900-luvun loppupuolen postmodernia koskevissa keskusteluissa. Esimerkiksi Geer Lovinkin käsitykset ”datadandyistä” keinotekoisina minuuden representaatioina olivat tällaisia Internet-ajan elämäntyylin kuvauksia (Lovink 1994, 142-143). Datadandyt ovat sekä pose- että hypermodernismin ilmauksia. Näkemysten mukaan ajassamme onkin syntymässä uusi sosiaalisten tarpeiden dynamiikka. Esimerkiksi tyyli toimii tässä kontekstissa yhtenä kulttuurille hahmoa antavana tekijänä.

Kun tarkastelemme vallan, tiedon ja kulttuurin instituutioita historiassamme, myös niin sanottuja "modernin" henkisen vapauden instituutioita, on tärkeää huomata, että populaareille ja kansanomaisille ilmiöille ei näissä rakenteissa näytä olevan paljon poliittista tilaa. Kuitenkin erilaisten tulkintojen perusteella voidaan olettaa, että populaarikulttuurille voi löytyä mielekäs paikka niissä elämäntavoissa ja ideologioissa, jotka ovat luoneet kriittisiä, rakenteiden ulkopuolisia praktiikoita ja näkökulmia aiemmin pelkästään kulutuskulttuurina pidettyyn ilmiöön.

Grossbergin tavoin on hahmotettava sensibiliateettejä, jotka määrittävät, miten käytännöt omaksutaan ja koetaan, sekä miten ne vaikuttavat yleisön muodostumiseen (Grossberg 1995, 39). Konvergenssikulttuurissa yleisön käsite ei sekään liene enää ainoa mittari kuvaamaan suhteitamme populaariin. Grossbergia seuraten (emt., 23) on etsiydyttävä kulttuurisiin käytänteisiin toimintakykyisyyden muotojen saavuttamiseksi. Hänestä toimintakykyisyys merkitsee osallisuutta ja panostusta (emt.). Alkaa populaarin yhteiskuntaruumiin design. Tällöin puhumme konvergenssin ohella myös partisipaatiosta. Kulttuurin rakenteisiin asettuu kulutuksen rationaliteettia liikutteleva kulttuuriosallistuminen.

On mahdollista asettaa parikin tulkintakehystä, joissa kulttuuriosallistumisen ideologioita panostuskartoillamme on arvioitu: asenteita, arvoja ja toimintatapoja, joissa populaarit impulssit määrittyvät vaihtoehtoina valtakulttuurin harjoittamalle säätelylle.

3.1 TRIKSTERISMI

Jeanne Rosier Smith näkee triksterin käsitteen sekä hahmona että trooppina. Hahmona triksteri on jokeri, parodisti, valehtelija, con-artist tai tarinankertoja. (Smith 1997, 11.) Hänen mukaansa triksteri haastaa vallitsevan sosiokulttuurisen tilanteen ja häiritsee asetettuja kulttuurisia ja moraalisia rajoja. Triksterit uhmaavat homogenisointia. Heitä ei voida asettaa pienimmän yhteisen nimittäjän alle; heidän olemuksensa avautuu ja merkityksellistyy vain osana laajempaa kulttuurista kontekstia (emt., xii). He ovat rajanvetojen ja vaihdon mestareita, jotka tuovat mukaan useita näkökulmia haastaakseen kaiken, mikä on tukahduttavaa, hierarkkista, latteaa tai määrittelevää. Triksterit ilmentävät monimutkaisuutta, moninaisuutta ja paradokseja (emt., xiii).

Tässä kulttuurisessa monipaikkaisuudessa heitä kuvaa myös moraalinen moniselitteisyys; he ovat luoja ja tuhoaja. Triksteri kyseenalaistaa luonnollisen järjestyksen rajat ja omaa siksi potentiaalia radikaaliin kulttuuriseen uudelleenmäärittelyyn (emt., 13). Triksteri ilmentää alati muuttuvaa, dynaamista kulttuuri-identiteettiä pikemminkin kuin supistuvaa sekä staattista, muuttumatonta identiteettiä (emt., 156).

Historiallisesti triksterit on ymmärretty lähinnä arkkityypeinä (shamaanit, hyväntekijät kuten Prometheus tai Robin Hood, hakkerit, muodonmuuttajat jne.); myös jungilaisessa psykologiassa heidät on ymmärretty vastakulttuurisina sankareina. Triksterit ovat toistuva motiivi monissa eri kulttuureissa ja mytologioissa ympäri maailmaa. Ne kuvataan usein ilkkurina ja ovelina hahmoina, jotka haastavat tai kumoavat vakiintuneita normeja ja käytäntöjä.

Mutta kun hahmoa ei tarkastella enää kirjallisena hahmona vaan osallistujana, siirrymme kulttuurintutkimuksen pariin. Se vie pohtimaan populaarikulttuurin ideologiaa vastakulttuurina. Emme tietenkään ole muodonmuuttajia, harva meistä on shamaanikaan. Kulttuurisia toimijoita sen sijaan moni voi ollakin, ja erityisesti erilaisten mikropolitikkien keskuudessa harjoitettujen käytänteiden.

Jenkinskin on tunnustanut ja käsitellyt triksterismin käsitettä subversiivisena ilmiönä nykyajan mediakulttuurissa. Trikster-hahmot, jotka ovat leikkisiä, kujeilevia, jopa petollisia normeja kyseenalaistavia ja kykeneviä haastamaan auktoriteetteja, voivat vaikuttaa tiettyihin partisipaatiokulttuurin muotoihin. Jenkins tunnistaa triksterismin potentiaalinen luovana ja häiriötä aiheuttavana voimana, joka mahdollistaa yksilöille dominantteja kertomuksia ja valtarakenteita haastavan, vaihtoehtoisia merkityksiä kokeilevan ja epätavanomaisilla tavoilla kulttuurista tuotantoa harjoittavan toiminnan – esimerkkinä hän käyttää Twin Peaks -sarjan luojaan David Lynchiin kytkeytyviä ilmaantumia (Jenkins 2006b). Vaikka triksterismi ei ole keskeinen osa hänen tutkimustaan, Jenkins tuo esiin triksterin kaltaisten käyttäytymismallien ja subversiivisten käytäntöjen läsnäolon ja merkityksen nykyajan mediakulttuurissa. ”Triksteri” voi esimerkiksi edustaa marginaalisia tai poikkeavia ryhmiä, kuten erilaisia vähemmistöjä.

Näin triksterismi voidaan käsittää yhtenä populaarin vastakulttuurin ilmentymänä. Triksteri

haastaa valtarakenteita ja normeja, ja tarjoaa vaihtoehdoisen tavan ilmaista itseään ja katsoa, kokea ja tulkita maailmaa. Triksteri voi myös tarjota symbolisen tien vastarintaan, joka ei aina ole suoraviivaista tai selkeää, mutta voi olla silti tehokasta muuttaa yhteiskuntaa. Hahmon muuntautumiskyky onkin liitetty tutkimuksessa yhteiskunnallisen muutoksen mahdollisuuteen (Ahokas 2001, 299).

Tutkimuksessa yksi keskeisin ja käytetyin määritelmä kuuluukin, että triksteri on muutoksen agentti. Tällä tarkoitetaan kontekstista riippuen eri asioita, mutta olennaiseksi piirteeksi kohoaa ajatus olosuhteiden ja sosiaalisten suhteiden kehittämistä esimerkiksi uusien kulttuuristen muotojen keksimiseksi sekä algoritmien tai vastaavien luomisesta tätä toimintaa silmälläpitäen.

Ideologiana triksterismi voidaan ymmärtää tiukkojen tai autoritaaristen valtajärjestelmien hylkäämisinä ja luovuuden, sopeutumiskyvyn sekä improvisaation korostamisena. Triksterien kerrotaan usein käyttävän älykkyyttään ja oveluuttaan voittaakseen itseään vahvemmat hahmot, mikä viittaa siihen, että älykkyys ja kekseliäisyys ovat arvokkaampia kuin raaka voima tai vaikkapa vauraus.

Monissa kulttuureissa triksterit liittyvät myös liminaalisuuteen tai välitilaan, joka sijoittuu eri maailmojen tai kategorioiden välille. Tämä voidaan nähdä binääriseen ajatteluun tai kiinteisiin kategorioihin kohdistuvana torjuntana ja monimutkaisuuden ja monimuotoisuuden omaksumisena. Yleisesti ottaen triksterismi voidaan ymmärtää subversiivisena ja luovana voimana, partisipaatiokulttuurin ilmentymänä, joka haastaa vallitsevat normit ja arvot sekä korostaa älykkyuden, kekseliäisyyden ja joustavuuden tärkeyttä.

Jenkinsin mukaan tämänkaltainen toiminta uudelleenmerkityksellistää kaupallisia, henkisiä tai muita oikeuksia ja sisältöjä tarkastelemalla kulttuuria sen ulkopuolelta käsin. Se haluaa paljastaa kulttuurin identiteetin, sen rajat ja konventiot haastamalla ne. Triksterismiä voikin pitää metodina sorron ja erilaisten ”purismien” paljastamiseksi tai vastustamiseksi (esim. hakkerismi tai huono maku). Näin se on myös makusäädösten/tapojen/sääntöjen kritiikkiä ja populaarikulttuurin ideologiaa karnevalismina.

Muun muassa Paul Booth, Francesca Coppa ja Camille Bacon-Smith näkevät fanifiktio ja triksterin käsitteiden yhteyden siinä, miten fanit ottavat käyttöönsä olemassa olevaa kulttuurista materiaalia, leikittelevät sen kanssa, rikkovat rajoja ja luovat sille uusia merkityksiä omasta karnevalistisesta näkökulmastaan. Tämänkaltaiset triksterihahmojen ominaispiirteet auttavat ymmärtämään fanifiktio roolia populaarikulttuurin kentässä. Myös tällä ”vastafanikulttuurilla” on oma sosiaalistava roolinsa.

Esimerkiksi Coppa puhuu drag-kulttuurien – perinteisen ja uudemman – performanssien kyvystä loihdella esiin toisinlaisia tulkintoja sukupuolittuneista käytänneistä ja tavoista sekä ruumiillistaa uudenlaisia seksuaalis-sosiaalisia rooleja. Fanifiktiossa triksterin määritelmä ”tarinankertoja” täyttyy usein paitsi teknisesti, myös ideologisesti. Tästä kertoo esimerkiksi Coppin tutkimus ”Vidding”, millä tarkoitetaan jo 1970-luvulla käynnistynyttä remiksaukseen keskittyvää yhteisöllistä fanifiktio alustaa, jossa muun muassa slash-tekniikalla on editoitu kehollisia transformaatioita eli muodonmuutoksia sukupuolen poliitikoissa. (Coppa 2018, passim.)

Digitaalinen karnevalismi on käsite, joka liittyy uusmedian ja digitaalisen kulttuurin ilmiöihin. Se kuvaa tapaa, jolla digitaaliset teknologiat ja verkkoalustat mahdollistavat ihmisten osallistumisen ja ilmaisun uudella tavalla, usein rajoja rikkoen ja normeja haastaen, samalla kun se voi myös heijastaa karnevalismin piirteitä, kuten hämmennystä ja inversiota. Tämä voi sisältää esimerkiksi meemit, viraalit haasteet sekä erilaiset internet-huumorin ilmiöt. Se on anarkian koomisuutta.

Paul Booth esittääkin, että fanifiktio voidaan tulkita uudenlaisena karnevalistisena ilmiönä, joka ilmentää anarkian koomisuutta tai huvittavuutta, ja heijastaa samalla digitaalisen karnevalismin groteskia ruumista tai kehoa. Ottaen huomioon paitsi Smithin teorian triksteristä tarinankertojana, myös Booth tunnistaa nämä karnevalismin historiallisesti juurtuneet ominaisuudet fanifiktio subversiivisten tuottajien tunnusmerkeiksi, erottaen ne fanifiktio hegemonisemmasta valtavirtavirrasta (Booth 2014, 400). Sekä karnevaali että fanifiktio subversiot kyseenalaistavat kulttuuriset odotukset ja horjuttavat vallan rakenteita (Booth 2017, 59, 65-75). Näin ollen fanifiktio sisältöihin liittyvät kulttuuriset ennako-odotukset ja -arvot voivat myös joutua uudelleenarvioinnin kohteeksi (emt., 59).

Myös pelikulttuurissa triksterillä on puolijumalan rooli. Hekin ovat erityisiä muutoksen agenteja ja alakulttuurien kulttuuriheeroksia; näin triksterismi on aktiivisen tuottamisen ja toiminnan alue modernin undergroundissa. Fiskeä ja Hietalaa seuraten voisi sanoa, että osallistumisehdon täyttymisen avulla kulttuuriresurssit tulevat myös tässä kulttuurissa vapaasti hyödynnettäviksi.

Mutta miten hakkerismi voidaan tulkita triksterismiksi? Hakkerismi voidaan tulkita kulttuurintutkimuksessa triksterismiksi siinä missä se usein haastaa vallitsevia normeja ja valtarakenteita. Hakkereiden toiminta voi olla petollista ja yllättävää, mikä muistuttaa triksterin tapaa toimia. Menippolaisen satiirin ihanteet ikäänkuin lihallistuvat toiminnassa. Hakkerit ovat usein marginaalisia ryhmiä, jotka käyttävät teknologiaa ilmaistakseen vastustustaan tai haastaakseen valtarakenteita. Esimerkiksi hakkerit ovat usein puuttuneet suuryritysten tai hallitusten toimintaan ja paljastaneet tietoja, jotka ovat aiheuttaneet kohua ja haastaneet vallitsevia normeja. Myös tekijänoikeuslain piiriin kuuluvia oikeuksia on loukattu. Hakkerit ovat siis käyttäneet teknologiaa vastarinnan välineenä ja tarjonneet vaihtoehdoisen tavan toimia myös populaarikulttuurin ja kulttuuriteollisuuden kehyksissä uutta vanhasta luovana voimana. (vrt. Nikitina 2012, passim.)

Hakkerismi voi siis toimia triksterismiin liittyvänä vastarinnan muotona, joka haastaa vallitsevia valta- tai talousrakenteita ja tarjoaa vaihtoehdoisen tavan toimia. Hakkerit voivat myös edustaa marginaalisia ryhmiä ja tarjota tavan ilmaista itseään ja tulkita maailmaa rationaliteetin ennustettavuuden kustannuksella.

Erityisesti mediakulttuurin teknologisessa virtapiirissä triksterin käsitteeseen solmiintuvat käsitykset emansipatorisesta tiedonintressistä. Mediakompetenssi mahdollistaa eronteon luotuneista kulttuurisista odotushorisonteista; kutsuttakoon yhdistelmää tällöin esimerkiksi teknis-emansipatoriseksi intressiksi digitalisaation aikakaudella. Tämä puolestaan johtaa hajoamiseen yhteiskuntaruumiin teoriaan sekä kulttuuriosallistumisena myös sen designin

filosofiaan.

3.2. MENIPPEALAISUUS

Edellisen, populaaria elämäntapaa käsittelevän luvun perusteella populaarikulttuurissa vallitsee usein menippealainen ajattelun vire. Menippealainen aistimellisuuden ja kehollisuuden mentaalihistoria on läpi historian määrittynyt normalisaation kritiikkinä. Anglismi (*”Menippean”*) kääntää huomion termin alkuperästä, menippolaisen satiirin kirjallisesta lajityypistä kohti sen käsittelemää kansanomaista kulttuuria ja ideologiaa. Bahtin puhuu kulttuurimme populaareista, kansanomaisista historiallisista muodoista käsitteen ”groteski” puitteissa, jota selittämään hän tuo myös menippealaisuuden ajatuksen. Menippolainen satiiri viittaa kirjallisuuden syvähistorialliseen lajiin, joka yhdistää useita eri tyylejä ja genrejä, kuten proosaa, runoutta, dialogia ja satiiria. Kaikkinensa menippealaisuus resonoi jo antiikista peräisin olevaa kulttuurin kaikkinaista karnevalisoitumista sekä maallistumista; näin se välittyy kirjallisen esikuvansa tavoin erilaisten impulssien ja energioiden artikulaatioina.

Se on edustanut muun muassa ekstaattisia ja esimerkiksi sukupuolen moninaisuuteen viittaavia eksessiivisiä ruumisgenrejä, jotka eivät tahdo asettua modernin sivistysprojektiin. Sen sijaan lähes ikiaikaisina ne osoittavat virallisen totuuden vaihtoehtoihin sekä mahdollisuuksiin sen ideologian rakentumiseen kansan parista – toreilta, maanteiltä, kehoista, kapakoista ja kulttipaikoista ”virallisempien” instituutioiden sijaan. Se on ”modernin undergroundia”. Tällöin ajattelulla on vaikutusta yhteiskuntaruumiimme kokoonpanoon.

Joitakin menippealaisuuden piirteitä on liitetty vielä modernin underground-vastakulttuurin ominaisuuksiin. Tämä voi liittyä esimerkiksi menippealaisuuden tapaan yhdistää eri tyylejä ja genrejä, mikä on myös yksi underground-kulttuurin tunnusmerkeistä 1900-luvun alusta aina 2000-luvulle saakka. Lisäksi molemmat ”liikkeet” ovat usein pyrkineet haastamaan vallitsevia normeja ja instituutioita.

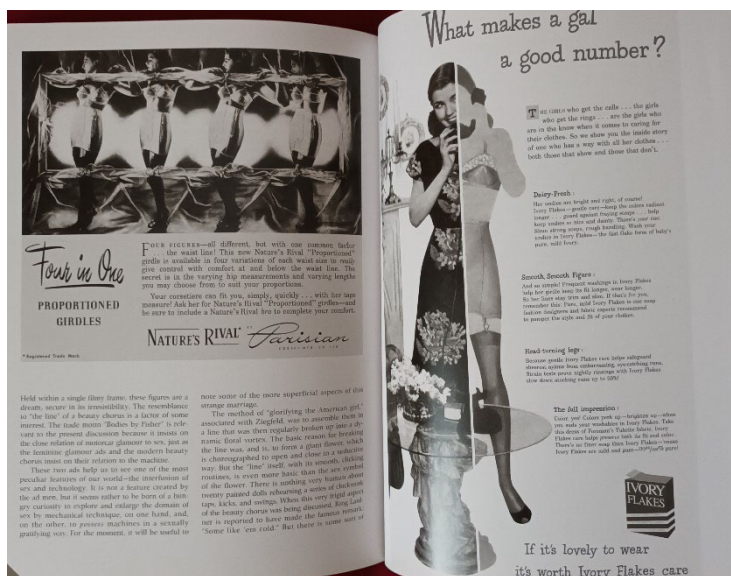
Kehollisuus ja kulttuurin ekstaattiset sekä eksessiiviset muodot voivat myös olla osa vastakulttuurin piirteitä, mutta tämä ei liity pelkästään menippealaisuuteen vaan laajemmin vastakulttuuriin. Ekstaattiset ja eksessiiviset ruumisgenret eivät asetu muotteihin, joilla ”hyvää elämää” tai yhteisöllistä ”makua” säädellään. Esimerkiksi underground-musiikissa ja performansitaiteessa on usein korostettu kehollisuutta ja ekstaattisia, rajat ylittäviä ilmaisumuotoja. Nämä vitaalit kulttuurin muodot ovat usein pyrkineet haastamaan vallitsevia normeja ja rakenteita ja tarjoamaan vaihtoehtoisen tavan ilmaista itseään. Myös edelliseen alalukuun viitaten, tänään ehkä burleski on seksistisen, esineellistävän agendan ohella myös merkityksellinen areena sukupuolen moninaisuuden ja kehollisuuden politiikoille populaarikulttuurissa. Impulssien sitomisen ohella voi painottaa myös solmujen avaamista.

Tämä näkyy eri muodoissa populaarikulttuurissa, kuten musiikissa, taiteessa ja kulttuurihäirinnässä, joissa vastakulttuuristen liikkeiden kautta nousee esiin vaihtoehtoisia

näkökulmia yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Bahtinin konseptiossa, kansanjuhlan maailmassa ilmenee materiaalis-ruumiillinen nurinkääntämisen periaate, jossa kosminen, sosiaalinen ja ruumiillis-materiaalinen ovat erottamattomasti yhtä (Bahtin 2002, 19).

On kuitenkin tärkeää huomioida, että vastakulttuurin piirteet ja ilmiöt voivat vaihdella ajan ja paikan mukaan, ja että vastakulttuurin käsitteen käyttöön liittyy aina tietynlainen poliittinen ja kulttuurinen konteksti. Menippealainen vastakulttuuri on modernin undergroundia, jolle on ominaista liialliset ja ekstaattiset ilmaisumuodot. Tämä vastakulttuuri voidaan ymmärtää populaarikulttuurissa muotona vastustaa vallitsevia kulttuurisia normeja ja arvoja. Populaarikulttuurissa on usein hegemonisia kuvauksia, jotka heijastavat vallassa olevien ihmisten etuja ja arvoja. Menippealainen vastakulttuuri sen sijaan tarjoaa vaihtoehtoisia ilmaisumuotoja, jotka haastavat ja kumoavat näitä vallitsevia keskusteluja ”hyvän maun” näkökulmasta pornografisina tai muina transgressiivisina esityksinä, skatologioina sekä groteskeina anatomioina ja mielen psykopatologioina (Musgrave 2014; Bahtin 2002, 28-29).

Marshall McLuhan käsitteli mainonnan groteskeja anatomioita osana teollisen ajan ihmisen folklorea jo 1900-luvun puolivälissä. Hän havaitsi, että ”mekaanisen morsiamen” kokoonpanolinjoissa seksuaalisuus oli kytkeytynyt erottamattomasti teknologiseen (McLuhan 2011, esim. 93-101).



Kuva 8: aukeama (s. 94-95) Marshall McLuhanin teoksesta ”Mechanical Bride”. Molempien mainosten purkamissa naisfigureissa on kyse massamedioiden populaarista folkloresta, joka kertoo teollisesti kokoonpannun ”jokamiehen” groteskeista anatomioista todeksitulleena ihanteena. Kuva: Seppo Kuivakari.

Menippealaisen vastakulttuurin yhteydessä esiintyvät liialliset ja ekstaattiset ilmaisumuodot voidaan ymmärtää myös populaarikulttuurin näkökulmasta. Populaarikulttuurin viihdemuotojen ydinmehu tarjoaa vapautuksen arkielämästä ja mahdollistavat voimakkaiden

tunteiden ja aistimusten kokemisen. Menippealainen vastakulttuuri, joka korostaa liioittelua ja ekstaattisuutta, voidaan nähdä tapana hyödyntää näitä samoja haluja voimakkaisiin kokemuksiin. Henri Broms sanoo, että groteskeissa olosuhteissa alamaailma tulee eläväksi ja kääntää ”ylämaailman” pääläelleen. Näin testataan äärimmäisiä filosofisia kysymyksiä skandaalinomaisissa olosuhteissa (Broms 1985, 46). Samalla koetellaan ”hyvää makua”.

Täten menippealainen, karnevalisoitunut vastakulttuuri voidaan nähdä osana laajempaa populaarikulttuurin historiallista kudelmaa, joka tarjoaa vaihtoehtoisen näkökulman ja tilan kokeiluille ja ilmaisulle. Se tarjoaa yksilöille ja ryhmille mahdollisuuden haastaa vallitsevat kulttuurinormit ja arvot ja tutkia uusia mahdollisuuksia ilmaisulle ja identiteetille. Jo tuolloin populaaria tehtiin ”alhaalta ylöspäin”. Tuotannossa on paljon tee-se-itse -kulttuurin energioita.

Seuraavassa muutamia esimerkkejä menippealaisen vastakulttuurin historiasta. Kulttuuriliikkeet ilmaisevat kukin modernin ajan henkistä vapautta asettumatta modernin institutionalisiin kehyksiin. Kyse on sen sijaan transkoodauksesta: useiden kulttuuristen koodien kokoamisesta musiikkien, fanzineiden, flyiereiden, sarjakuvien sekä performanssien aktiviteeteiksi aikakaudesta riippumatta.

Greil Marcus on kirjassaan ”Lipstick Traces” kontekstualisoinut 1900-luvun alakulttuurista maisemaa niin tyylin kuin ideologiankin yhteneväisyyksissä. Hän aloittaa kirjansa (1989, 1) viittaamalla kiistanalaisen Sex Pistols -yhtyeen kuuluisiin lyriikoihin: ”I am an antichrist”. Punk nauttikin modernista henkisestä vapaudesta skandaalin estetiikassa.

1. Karnevalismi oli Bahtinin mukaan auktoriteetit kyseenalaistavaa kulttuuria, tarjoten valtakulttuurille vaihtoehtoisia ratkaisuja. Se on vastakulttuuria vailla menippealaista totuuden ideologiaa. Varhaisia esimerkkejä kirjallisesta karnevaalista tavataan Bahtinin mukaan antiikin menippolaisista satiireista. Karnevalistinen elementti on mukana myös burleskeissa ja parodioissa. Karnevalistisessa näkökulmassa speaktaakeli on ruumiillisuuden, nautinnon ja kumouksen tila (Koivunen, Paasonen ja Pajala 2001, 23). Tieteen termipankin mukaan karnevalismi on perimmiltään vapautuksen ja vallankumouksen asialla, mutta harvoin todella vaarantaa virallisen valtakulttuurin aseman. Karnevalismia kuvaa kulttuurinen kaikkiruokaisuus ja ylensyönti.
2. Dadaismi oli avantgarde-taideliike, joka syntyi Euroopassa ensimmäisen maailmansodan aikana. Liike hylkäsi perinteiset taiteelliset arvot ja omaksui anarkistisen ja alakulttuuria haastavan lähestymistavan taiteeseen. Dadaistiset taiteilijat, kuten Marcel Duchamp, Man Ray ja Hannah Höch loivat teoksia, jotka kyseenalaistivat vakiintuneita taiteen muotoja ja kritisoivat sosiaalisia normeja ja arvoja esimerkiksi kollaaseissaan. (Marcus 1989, 222-223). Populaarikulttuuriin viitaten, dadan syntyhistoriaan liittyy voimallisesti myös kabaree (emt., 202-204, 213-215).



Kuva 9: Yhteiskunnallista tilaa kommentoivia dadakollaaseja 1920-luvulta. Oikealla Laszlo Moholy-Nagyn näkemys tuon ajan Saksaa vaivaavasta inflaatiosta. Kuva: Seppo Kuivakari.

3. Situationistit kannattivat spontaania ja luovaa toimintaa, joka vapauttaisi yksilöt kaupallisista ja valtaapitävistä rakenteista. Situationistien keskeinen metodi oli *detournement*. *Detournement* tarkoittaa olemassa olevan kulttuurisen materiaalin uudelleen käyttämistä ja muokkaamista tarkoituksenaan haastaa vallitsevat kulttuuriset merkitykset ja luoda uusia näkökulmia. *Detournementin* avulla situationistit pyrkivät paljastamaan kulttuurin hierarkioita ja valtarakenteita sekä herättämään yleisön ajattelua. Tällainen luova ja subversiivinen lähestymistapa oli heidän tapansa vastustaa vallitsevia rajoituksia ja tarjota vaihtoehtoisia näkökulmia modernin maailman muotoutumiseen. (vrt. Marcus 1989, 353-354, 422-431; Huhtamo 1995, 76-79.)
4. Punk syntyi Isossa-Britanniassa ja Yhdysvalloissa 1970-luvun puolivälissä. Musiikille oli ominaista nopea ja aggressiivinen äänimaailma sekä vallitsevaa kulttuuria vastustavaa sanomaa välittävät lyriikat ja asenne (Marcus 1989, 6). Se oli eleitä, performatioita. Punk hylkäsi valtavirtakulttuurin ja juhlisti yksilöllisyyttä ja epäsovinnaisuutta esimerkiksi rienaamalla ja naurettavaksi teke(yty)mällä. Marcusin mukaan punkin suhde dadaan sekä situationismiin oli tyyliin sidotussa sosiokulttuurisessa kapinassa (emt., 19, 441, 443). Myös Jenkins viittaa (2006a, 149-150) ajankohdan kulttuurisen ja poliittisen kentässä tee-se-itse -kulttuureihin, kuten punkkiin, queer-kulttuureihin ja feminismiin vaihtoehtoenergiaa kanavoivina liikkeinä.
5. Queer-kulttuuri on ollut menippealainen vastakulttuurin muoto jo monien vuosien ajan. Se syntyi vastauksena vallitsevan kulttuurin hylkivälle suhtautumiselle LGBTQ+ -identiteetteihin ja on pyrkinyt luomaan tilaa vaihtoehtoisille sukupuolen ja seksuaalisen ilmaisun muodoille. Sukupuolen moninaisuutta ylläpitävä Queer-kulttuuri on juhlistanut yltykylläisyyttä ja ekstaattisuutta omaksumalla usein näyttävän ja kirjavan

ilmaisevan tyylin. Esimerkiksi Suomen tv:ssä vuonna 2023 esitettyä ”The Book of Queer” ohjelmaa arvioitiin sen esitysaikaan ”karnevalismina”.

6. Hip hop sekä rap syntyivät musiikin lajityyppinä Bronxissa New Yorkissa 1970-luvulla. Niille oli tunnusomaista rap-musiikin ja breakdanssin käyttö sekä keskittyminen afrikkalaisamerikkalaisen ja latinokulttuurin kokemuksiin ja ääniin. Hip hop on ollut menippealainen vastakulttuurin muoto, koska se on usein liitetty valtavirta-arvojen hylkäämiseen ja vaihtoehtoisten ilmaisun ja identiteetin muotojen omaksumiseen. Myös rap-musiikki voidaan nähdä osana menippealaista vastakulttuuria useista syistä; lyhyesti sanottuna se toimi ilmaisukeinona nuorille, jotka halusivat kertoa omista elämäntilanteistaan, sosiaalisista haasteistaan ja poliittisista näkemyksistään.

Rap-musiikin tekstit käsittelevät usein yhteiskunnallisia epäkohtia, eriarvoisuutta ja vallan epätasapainoa. Se on toiminut välineenä kritisoida valtavirtakulttuurin arvoja ja tuoda esiin vaihtoehtoisia näkökulmia. Rap-musiikki on myös antanut äänen nuorille ja marginalisoiduille ryhmille, jotka eivät välttämättä tunne olevansa edustettuina valtavirtamedian ja viihdeteollisuuden tarjoamassa kulttuurissa. Sen kasvava itsetietoisuus ulottuu ajassa taaksepäin läpi hip hopin sitä edeltäneisiin kansalaisyhteiskunnallisiin asti. Lisäksi rap-kulttuuri on usein liittynyt vastarintaan ja protestiin. Se on ollut tapa ilmaista tyytymättömyyttä ja taistella epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Rap-musiikki on hip hopin välittänyt viestejä aktivismista, yhteisöllisyydestä ja muutoksesta.

Edellä esitetyn puitteissa menippeanismi ei ole vain selkeästi määritelty ideologia tai filosofia, vaan myös menippolaisena satiirina pidettävä tai siitä vaikutteita ammentava kirjallinen tai kulttuurinen tyyli, joka on luonteeltaan satiirinen, subversiivinen ja usein kaottinen lähestymistapa taiteeseen ja kulttuuriin. Tämän vuoksi sillä ei ole yhtä ainoaa tai johdonmukaista näkökulmaa totuuteen tai valtaan. Kuitenkin yhteinen piirre alakulttuureissa on vakiintuneiden normien ja arvojen hylkääminen ja painotus irrationaalisuuteen, absurditeettiin ja ennalta arvaamattomuuteen. Tämä voidaan nähdä haasteena perinteisille valtastruktuureille ja kehotuksena yksilön autonomialle ja vapaudelle. Se on modernia ilman instituutioita.

Totuuden näkökulmasta kyseinen kulttuuri kyseenalaistaa usein objektiivisen totuuden tai auktoriteetin käsitteen. Se voi viitata siihen, että totuus on subjektiivinen, vaikeasti tavoitettavissa tai jopa olematon. Tämä voidaan nähdä tapana haastaa vallitsevia kertomuksia ja paljastaa vallan mielivaltaisuus. Usein se pyrkii omaksumaan leikkisän ja subversiivisen lähestymistavan kulttuuriin ja yhteiskuntaan ja voi pyrkiä haastamaan tai kumoamaan olemassa olevia valtastruktuureja satiirin, ironian ja absurditeetin kautta. Undergroundin jatkumo rap-musiikkiin asti on osa menippealaista vastakulttuuria, koska se haastaa vallitsevia valtakulttuurin normeja, edustaa marginaalisia ääniä ja käyttää taiteellista ilmaisua välineenä sosiaalisen ja poliittisen muutoksen tavoitteluun.

Ajassamme onkin vaikea määrittää "postmodernin" kaltaista kulttuurista dominanttia, josta Fredric Jameson on ollut kiinnostunut (Jameson 2007 52-53). Hänen mukaansa kulttuurisen dominantin käsite sisältää itseensä ajatuksen ei-dominoivista virtauksista ja vastustuksen

muodoista, joita ei voida arvioida ennen kuin järjestelmä on tullut tunnetuksi. Teknologisen, taloudellisen, kulttuurisen yms. konvergenssin ollessa alituisessa liikkeessä systeemin määrittäminen on ongelmallista, eikä kamppailua kulttuuridominantin paikasta ole mielekästä julistaa päättyneeksi.

Ongelmakenttää voi hahmottaa esimerkiksi DIY:n ja taiteellisen tutkimuksen välisellä yhteydellä: partisipaatiokulttuurin kuten populaarien tee-se-itse -kulttuurien ja taiteellisen tutkimuksen välinen suhde on sellainen, joka sisältää vastavuoroista vaikutusta ja yhteistyötä. Sekä tee-se-itse -kulttuurit että taiteellinen tutkimus korostavat aktiivista osallistumista, kokeilua ja uusien ideoiden ja ilmaisumuotojen tutkimista.

Suosittut tee-se-itse -kulttuurien tekijäliikkeet kuten dokumentaristit, fanikulttuurit, modaajat ja verkko-yhteisöt kannustavat usein yksilöitä ottamaan käytännön lähestymistavan omien kulttuuristen artefaktien luomiseen ja muokkaamiseen. Tee-se-itse -kulttuuri korostaa itseilmaisua, luovuutta ja perinteisten rajojen rikkomista. DIY-kulttuureissa osallistujat osallistuvat aktiivisesti kulttuurisisällön luomiseen ja levittämiseen, hämärtäen tuottajien ja kuluttajien välistä rajaa.

Toisaalta taiteellinen tutkimus on tutkimuksen muoto, jossa yhdistyvät taiteellinen käytäntö ja tieteellinen tutkimus. Se sisältää taiteellisten prosessien tutkimisen, materiaalien ja tekniikoiden kokeilun sekä uuden tiedon tuottamisen taiteellisin keinoin. Taiteellista tutkimusta harjoittavat tutkijat työskentelevät usein projekteissa, jotka rikkovat perinteisten taiteen muotojen rajoja, haastavat vakiintuneita konventioita ja käsittelevät sosiaalisia ja kulttuurisia kysymyksiä.

Suosittujen tee-se-itse -kulttuurien ja taiteellisen tutkimuksen yhteys perustuu heidän jakamiinsa arvoihin luovuudesta, kokeilusta ja aktiivisesta osallistumisesta. Molemmat pyrkivät haastamaan perinteisiä kulttuurin tuotantomuotoja ja kannustamaan yksilöitä tutkimaan omaa luovaa potentiaaliaan. Tee-se-itse -kulttuurit voivat toimia inspiraation lähteenä ja alustana taiteelliselle tutkimukselle tarjoten mahdollisuuksia yhteistyölle, palautteelle ja ideoiden vaihdolle.

Lisäksi taiteellinen tutkimus voi myös tuoda panoksensa tee-se-itse -kulttuureihin tarjoamalla kriittisiä näkökulmia, teoreettisia viitekehyksiä ja innovatiivisia lähestymistapoja luovaan käytäntöön. Taiteellista tutkimusta harjoittavat tutkijat voivat tuoda mukanaan osaamistaan taiteellisista tekniikoista, esteettisistä teorioista ja kulttuurianalyysistä DIY-yhteisöihin rikastuttaen luovaa keskustelua ja koetellen rajoja siitä, mikä on mahdollista DIYn kontekstissa.

Partisipaatiokulttuurin kuten tee-se-itse -kulttuurien ja taiteellisen tutkimuksen välinen suhde on symbioottinen. Ne jakavat sitoutumisen luovaan tutkimukseen, aktiiviseen osallistumiseen ja kulttuurisen tuotannon demokratisointiin (ks. esim. Ridell 2005 seuraavassa luvussa). Risteämällä ja yhteistyössä ne voivat inspiroida ja haastaa toisiaan, johtaen uusiin taiteellisen ilmaisun muotoihin ja kulttuuriseen osallistumiseen. Sen tiedonintressi on näin teknis-emansipatorinen.

Tämä on uutta designia ja uutta kulttuurista pääomaa.

4 PÄÄTÄNTÄ: YHTEISKUNTARUUMIIN DESIGN

”Play Box” (2013, ks. kuva alla) on kokoelma pelejä, leikkejä ja aktiviteetteja menneiltä vuosisadoilta. Laatikko kertoo meille, että populaarissa kyse ei ole vain nykyisestä mediakulttuurin tuotannosta, vaan osin interaktiivisiakin – pyöritettäviä rullakiekkvoja, kuvien täydentämistä omalla iholla/ruumiinosilla jne. – populaareja elämyksiä tuotettiin mediateollisuudessa jo satoja vuosia sitten. Populaaria on laatikon sisällön perusteella ollut ruumiinkulttuuri, jonka kehokäsityksissä ja -kehyksissä on virrannut runsaasti energioita sekä aistimellisia impulsseja, jotka eivät ole vain ajallemme ominaisia, vaan esimerkeistä päätellen ylihistoriallisia.



Kuva 10: Playboxin sisällöstä esillä tässä ovat pikkutuhmat, tekosiveää tapakulttuuria pilkkaavat seksistiset postikortit sekä groteskeja kehoja ja anatomioita esittelevät maalaukset ja ”5 päätä 10 ruumista” -tyyppiset jo satoja vuosia vanhat, populaarin kulutushistoriassa vaikuttaneet visuaaliset illuusiot. Vertaa kuvan 8 ”4 yhdessä” -mainoksen keholliseen representaatioon. Vielä 1900-luvun kulutukselle pohjautuvassa mediamaisemassa populaarikulttuurin kehollinen koheesio on ollut vähäinen. Kuva: Seppo Kuivakari.

Luemme populaaria sitten kulutuksena, elämäntapana tai vastakulttuurina, monimutkaistuu luonnehdinta modernin vapauden alueista ja sen instituutioista (ajattelu/tiede, mielikuvitus/taide, julkisuus). Partisipaatiokulttuurina se jakaa erityisesti mielikuvituksen ja

julkisuuden olennoitumat (mukaan lukien lajityyppien sekoittumisen) ja korostaa yksilön vapauden tilaa kuluttamisen affektiivisena monimuotoisuutena, tyylinä tai alakulttuurisena toimimisena omien merkitysten luomiseen (vrt. mash-up, modaus tai fanifiktio). Tätä voidaan verrata esimerkiksi Grossbergin pose- tai hypermodernismin käsitteeseen, joka kuvaa modernin vapauden idean tai tilan jatkumista postmodernin affektiivisessä populaarikulttuurin rakenteessa. Hypermodernismilla hän tarkoittaa sitä, että historialliset rakenteet ja kokemukset riippuvat monien modernin vapauden rakenteiden ja kokemusten jatkumisesta, vaikka ne ilmenevätkin uudelleen, kuten tyylinä tai fanifiktiona kulutuksen rakenteissa. (Grossberg 1995, 97.)

Populaarikulttuurin teoriat voivat nähdä kulttuurisen monipaikkaisuuden ja mikropolitiikan merkityksellisinä populaarikulttuurin tutkimuksessa. Kulttuurisen monipaikkaisuuden käsite viittaa siihen, että kulttuuri muodostuu monista eri paikoista ja että ihmisten identiteetit ovat monimutkaisia ja monikerroksisia. Populaarikulttuurin teoriat voivat käyttää kulttuurista monipaikkaisuutta tarkastellakseen, miten populaarikulttuuri tuottaa ja vaikuttaa ihmisten identiteetteihin ja kulttuurisiin käytäntöihin.

Mikropolitiikka puolestaan tarkoittaa poliittisten ja sosiaalisten suhteiden tarkastelua pienemmässä mittakaavassa, esimerkiksi yksilöiden tai yhteisöjen tasolla. Populaarikulttuurin teoriat voivat käyttää mikropolitiikan käsitettä tarkastellakseen, miten populaarikulttuuri tuottaa ja vaikuttaa vallan ja hierarkioiden jakautumiseen yhteiskunnassa.

Esimerkiksi populaarikulttuurin tutkimuksessa on tarkasteltu, miten populaarikulttuuri toimii erilaisten yhteisöjen ja kulttuurien välisessä vuorovaikutuksessa ja miten se vaikuttaa kulttuuriseen monimuotoisuuteen. Populaarikulttuurin teoriat ovat myös tutkineet, miten populaarikulttuuri voi toimia kanavana poliittiselle aktivismille tai vastarinnalle ja miten se voi haastaa valtarakenteita.

Yhteenvetona voidaan todeta, että populaarikulttuurin teoriat voivat hyödyntää kulttuurisen monipaikkaisuuden ja mikropolitiikan käsitteitä tarkastellakseen, miten populaarikulttuuri vaikuttaa ihmisten identiteetteihin, kulttuurisiin käytäntöihin, vallan ja hierarkioiden jakautumiseen sekä poliittiseen aktivismiin.

Useat tutkijat ovat hahmotelleet, miten populaarikulttuuri voi toimia kanavana poliittiselle aktivismille tai vastarinnalle ja miten se voi haastaa valtarakenteita. Esimerkiksi Jenkins on tutkinut populaarikulttuurin roolia fanikulttuureissa ja poliittisessa aktivismissa.

Tutkimukset ovat osoittaneet, että populaarikulttuurin avulla on mahdollista tuottaa vastarintaa ja haastaa vallitsevia valtarakenteita. Populaarikulttuuri voi toimia kanavana poliittiselle aktivismille, sillä se tarjoaa monia keinoja ilmaista poliittisia mielipiteitä ja haastaa vallitsevia ajattelumalleja. Esimerkiksi musiikki, elokuvat ja televisio-ohjelmat voivat käsitellä yhteiskunnallisia kysymyksiä ja herättää keskustelua.

Populaarikulttuuri voi myös toimia haastajana valtarakenteille, sillä se voi tarjota vaihtoehtoisia näkökulmia ja kuvata maailmaa eri tavalla kuin valtamedia. Tämä voi auttaa kyseenalaistamaan vallitsevia ajattelumalleja ja luoda uusia yhteiskunnallisia käytäntöjä.

Fiske ymmärtää kulttuuriset mikropolitiikat tapoina, joilla yksilöt tai ryhmät käyttävät kulttuurisia käytäntöjä, kuten mediankulutusta tai populaarikulttuuria, haastaakseen tai vastustaakseen vallitsevia valtarakenteita yhteiskunnassa (Fiske 2011, 154). Hän väittää, että kulttuuriset käytännöt voivat toimia taistelukenttinä, joissa ihmiset voivat neuvotella identiteeteistään, eduistaan ja arvoistaan suuremmissa sosiaalisissa ja poliittisissa, osin myös edistyksellisissä kontekstissa (esim. Fiske 1989, 56-57, 162). Hän on tutkinut tapoja, joilla yksilöt ja ryhmät käyttävät kulttuurisia käytäntöjä osallistuakseen ja haastaakseen vallitsevat valta-asetelmat, ja miten heidän moniulotteinen asemansa yhteiskunnassa vaikuttaa näihin sosiokulttuurisiin käytäntöihin.

Fiske tarkastelee myös eräänlaista kulttuurista monipaikkaisuutta, joka viittaa yksilöiden kykyyn hallita useita ja joskus ristiriitaisiakin asemia yhteiskunnassa. Populaari on kontrastien kulttuuria (Fiske 2011, 172). Hän väittää, että yksilöt voivat käyttää monipaikkaisuutta osallistuakseen kulttuurin käytäntöihin, jotka haastavat tai kumoavat vallitsevat valtarakenteet. Esimerkiksi henkilö, joka kuuluu marginaaliseen sosiaaliseen ryhmään, voi käyttää kulttuurista monipaikkaisuutta samaistuaan ja omaksuaan kulttuurin käytäntöjä, jotka ovat perinteisesti liittyneet dominoivaan kulttuuriin myös haastaakseen tai kumotaan vallitsevat kulttuuriset normit. Vastanonon skeemoihin kytkeytyvät myös tekijyyden kuten dokumentoinnin tai esittämisen tuottamat prepositiot.

Fisken käsitykset mikropolitiikasta ja kulttuurisesta monipaikkaisuudesta korostavat yksilöiden toimijuutta vallitsevien valtastruktuurien muovaamisessa ja haastamisessa heidän osallistuessaan kulttuuriin käytäntöihin. Fiske näkee kulttuuritaktiikat luovina ja strategisina keinoja, joilla yksilöt ja ryhmät käyttävät populaarikulttuuria myös vastustaakseen vallitsevia ideologioita ja valtarakenteita. Fisken mukaan kulttuuritaktiikat voidaan nähdä "jokapäiväisenä vastarintana", joka haastaa vallitsevat valtasuhteet omaksumalla kulttuurisia resursseja ja tulkitsemalla uudelleen niitä omien edistyksellisten tai taantumuksellisten etujensa tai halujensa mukaisesti (Fiske 2011, 2; Glynn et al 2011, liv). Taktiikoiden käyttö liittyy usein populaarikulttuuriin, sillä se tarjoaa monia mahdollisuuksia kulttuuristen resurssien käyttöön ja uudelleentulkintaan. Tämä dynaaminen, mutta samalla ristiriitainen liike (Fiske 2011, 4-5, 175) voi tapahtua esimerkiksi musiikin, elokuvien, televisiosarjojen, muodin ja tänään myös useiden muiden kulttuuristen ilmiöiden kautta. Fisken mukaan kulttuuritaktiikat ovat tärkeitä, sillä ne tarjoavat yksilöille ja ryhmille keinoja vastustaa vallitsevia valtasuhteita ja edistää muutosta yhteiskunnassa.

Fiske väittää, että populaarikulttuuri tarjoaa runsaan ja monipuolisen valikoiman resursseja, joita ihmiset voivat hyödyntää luodakseen kulttuurisia taktiikoita (Fiske 1989, 142, 147). Esimerkiksi fanit voivat käyttää suosittuja, professionaalisia mediaesityksiä luodakseen omia fanifiktioitaan tai taideteoksiaan, jotka haastavat vallitsevat narratiivit tai tuovat esiin uusia näkökulmia. Samoin aktivistit voivat käyttää populaarikulttuurin muotoja, kuten musiikkia, elokuvaa tai katutaidetta, luodakseen vastanarratiiveja, jotka haastavat vallitsevat sosiaaliset ongelmat.

Fisken mukaan kulttuuriset taktiikat ovat keskeinen osa populaarikulttuuria, koska ne edustavat tapaa, jolla ihmiset osallistuvat ja muokkaavat bricolagen tavoin ympäröiviä kulttuurisia

muotoja (emt., 150-151). Sen sijaan, että vain hyväksyisivät vallitsevat kulttuuriset normit, Fiske väittää, että ihmiset aktiivisesti osallistuvat kulttuuristen merkitysten luomiseen ja tulkintaan arkipäivän käytänteidensä kautta. Kulttuuristen taktiikoiden avulla ihmiset pystyvät haastamaan vallitsevia ideologioita ja valtarakenteita sekä luomaan uusia kulttuurin ilmaisumuotoja, jotka heijastavat heidän omia etujaan ja kokemuksiaan (Glynn et al 2011, xliv).

Viestintätutkija Seija Ridell on tutkinut kuinka toimijaroolit muuttuvat ja valtahierarkiat siirtyvät, kun yleisöstä tulee passiivisten kuluttajien sijaan aktiivisia osallistujia sisällön tuottamisessa ja jakelussa. Tämä voi tapahtua esimerkiksi sosiaalisen median kautta, kun yksilöistä tulee sisällöntuottajia ja heidän tuotoksensa tavoittavat suuren yleisön. Tämä kulttuurisesta monipaikkaisuudesta kertova muutos vaikuttaa toimijaposition, joka määrittyy suhteessa muihin toimijoihin ja valtarakenteisiin. Voidaan puhua myös kulttuurisesta monipaikkaisuudesta: esimerkiksi tulkitsijan, keskustelijan, esittäjän tai luojaan positioista, joista käsin omaehtoista, usein populaaria kulttuurista sisältöä tuotetaan passiivisemmän, mediateollisuuden intressin säätelemän position sijaan. (vrt. Ridell 2005, 248-249.)

Glynn et al (2011, li-ii) mukaan mediakulttuurissa yleisön rooli on muuttumassa passiivisista vastaanottajista aktiivisiksi luojiksi ja jakelijoiksi. Tämän seurauksena yleisön valta on kasvanut ja sen asema mediatuotannossa on muuttunut kohti suurempaa tasa-arvoa ja autonomiaa. Ridell taas näkee, että havaittu muutos kohti julkisoutta vaikuttaa valtasuhteisiin mediatuotannossa, sillä se haastaa perinteiset hierarkkiset tuotannon sekä jakelun rakenteet. Osallistumisensa myötä aktualisoituvat ryhmät pystyvät ilmaisemaan omia näkökulmiaan ja haastamaan hallitsevia kuvauksia todellisuudesta, luoden monimuotoisemman ja inklusiivisemmän kulttuurimaiseman. Moniarvoisuus kertoo toimijuudesta mediateollisuuden vaihtoehtoina sekä täydentämisenä. (vrt. Ridell 2005.) Samalla täydentyvät länsimaista henkistä vapautta indikoivat mielikuvituksen sekä julkisuuden agendat demokratian käsitteistöllä.

Ridellin tutkimus toimijapositionista ja median muuttuvista valtahierarkioista korostaa tapoja, joilla myös partisipaatiokulttuuri on muuttanut mediatuotannon dynamiikkaa ja avannut uusia mahdollisuuksia kulttuurituotannolle ja -vaihdolle. Kuten edellä tuli ilmi, Ridellin mukaan tämä muutos voi mahdollistaa uusien toimijoiden esiintulon, jotka eivät välttämättä ole perinteisesti kulttuurin tai median valtavirran edustajia. Tämä voi haastaa vakiintuneita valtarakenteita ja johtaa kulttuurisen monimuotoisuuden lisääntymiseen – positioissa eletään, tuotetaan ja ylläpidetään identiteettejä ja yhteisöyttä (emt., 253). Samalla tämä muutos kulttuuriosallistumisessa voi kuitenkin myös vahvistaa valtarakenteita ja tuottaa uusia hierarkioita, sillä yksilöt kilpailevat huomiosta ja vaikutusvallasta verkossa.

Onkin tärkeää huomata, että populaarikulttuurin rooli poliittisessa aktivismissa ja vastarinnassa on monimutkainen ja voi vaihdella eri yhteiskunnissa ja kulttuureissa. Populaarikulttuurin vaikutus voi olla ristiriitainen ja sen käyttö poliittisiin tarkoituksiin voi aiheuttaa myös vastustusta. Tällöin myös kehittyvä yhteiskuntaruumis on mahdollisesti outo tai peräti hajonnut Frankensteinin hirviön kaltaiseksi kokoelmaksi erilaisia ”ruumiinosia” groteskina anatomiana, joka purkaa yhteiskunnallista koheesiota. Michel Maffesolin ajatus yhteiskunnasta tai

yhteiskunnallisesta kehosta tarkoittaa sitä, että hän näkee yhteiskunnan jäsenet samankaltaisena kuin ruumiin jäsenet (*corps social*). Yhteiskunta ei ole pelkästään joukko yksilöitä, vaan se on kollektiivinen kokonaisuus, joka koostuu yksilöiden välisistä suhteista ja yhteisöllisyydestä. Sosiaalinen keho voi olla myös rikki.

Hän kertoo kirjassaan ”Maailman mieli”, että kollektiivinen herkkyys painottaa kaikkialta huokuvaa korporeismia, ruumiillisuutta, jossa monet virrat ehtyvät mutta toiset saavat voimaa ja ponnekkua liikkeessä, kuvien leikissä ja ilmaisun kukoistuksessa, jotka itsepäisesti muodostavat uutta sosiaalista ”ihoa”, jonka suojissa yhteiskuntaruumis kehittyy. Tämä kollektiivinen ruumis kannustaa Maffesolin mielestä katsomaan uusien silmin kaikkia yhteisöllistä elämä rytmittäviä outoja rituaaleja, heimojen kokoontumisia, kuohuntoja ja kaupunkiparveiluja, joissa muotojen kirjavuus näyttlee pääroolia. Tämä saattaa esimerkiksi etnosentriselle mielenlaadulle välittyä barbaarisena. (Maffesoli 1995, 168-169.)

Tällä Maffesoli korostaa yhteiskunnan sosiaalista ja kulttuurista monimuotoisuutta ja erilaisia käyttäytymismalleja, joita hän kutsuu termillä "uusheimolaisuus" (Järvinen-Tassopoulos 2015, 284). Hän katsoo, että moderni yhteiskunta, joka perustuu individualismiin ja rationaaliseen ajatteluun, on menettämässä otettaan, ja sen sijaan ihmisten yhteisöllisyys ja sosiaalinen vuorovaikutus ovat nousussa (Sulkunen 1995, 7).

Maffesolin ajatus yhteiskunnasta tai yhteiskunnallisesta kehosta onkin herättänyt kiinnostusta erityisesti postmodernin yhteiskunnan tutkimuksessa. Hänen teoriansa auttaa ymmärtämään nyky-yhteiskunnan monimuotoisuutta ja monitulkintaisuutta, joka näkyy esimerkiksi populaarikulttuurissa ja erilaisissa yhteisöissä. Esimerkiksi yhteisöllisen tyylin muodot hän näkee eräänlaisena yhteiskuntaruumiina, joka ilmentää yhteisöllisyyden kokemuksia ja identiteettejä (Maffesoli 1995, esim. 35, 38). Hän korostaa, että nykyaikaisessa yhteiskunnassa erilaiset yhteisöt eivät enää nojaa niinkään yhteiskunnan instituutioihin ja ideologioihin, vaan yksilöiden ja yhteisöjen väliseen läheiseen ja emotionaaliseen yhteyteen. Tyyli on (itse)tietoisuutta, valtaistumista ja maantumista tunnistettujen ja tunnustettujen piirteidensä perusteella: näin se voi signaloida myös kulttuurista pääomaa.

Maffesoli huomauttaa, että yhteisöllisten tyylien muodot ovat usein spontaaneja ja vähemmän hierarkkisia kuin perinteiset instituutiot. Tällaiset yhteisölliset tyylin muodot voivat ilmetä esimerkiksi alakulttuureina, joissa jäsenet jakavat tiettyjä kulttuurisia piirteitä, kuten musiikkimakuja, vaatetusta, kieltä ja kehollisia ideaaleja. Liikkuvat alakulttuurit voivat olla vakaumukseltaan poikkeavia vastarintakulttuurin muotoja ja representoida erilaisten ryhmien halua ilmaista omaa identiteettiään ja kapinoida vallitsevia normeja vastaan – ajattelun tottelemattomuus on sopusoinnussa tottelemattoman elämän kanssa (Järvinen-Tassopoulos 2015, 281).

Maffesoli näkee yhteisöllisen tyylin muodot myös yhteydessä modernin yksilön kokemaan yhteisöllisyyden kaipuuseen. Hän huomauttaa, että yksilöiden keskinäinen yhteys on nykyaikaisessa yhteiskunnassa heikkoa, ja siksi ihmiset haluavat hakeutua yhteisöihin, joissa he voivat tuntea kuuluvansa johonkin suurempaan kokonaisuuteen. Tämä voi tapahtua tyylin perusteella; tyyli kokoaa yhteen (Bradford 2002, 229).

Maffesoli hahmottaa heimoyhteisöjen uudelleen ilmestymisen merkkinä yhteiskunnan hajaantumisesta ja yksilöllistymisestä. Hän korostaa heimon merkitystä yhteiskunnassa, koska se tarjoaa yksilöille yhteenkuuluvuuden tunnetta ja turvallisuutta. Maffesolin mukaan heimojen avulla ihmiset voivat muodostaa uusia yhteisöjä ja identiteettejä, jotka eivät perustu vain perinteisiin instituutioihin kuten perheeseen, uskontoon tai kansallisuuteen. Minän korvaa me (Järvinen-Tassopoulos 2015, 283). Heimojen kautta yksilöt voivat löytää uusia tapoja elää ja kokea yhteisöllisyyttä, mikä auttaa heitä selviytymään yhteiskunnan nopeasta muutoksesta.

Heinosen mukaan Maffesoli tarkastelee tässä uutta postmodernia tilannetta, jossa modernin rationaalisuuden ja utilitarismin paikalle astuu yksilöiden tavoittelema nautinto, hedonistisuus, elämyksellisyys ja imaginaarinen. Tässä piilee jotain vanhakantaisen transsin tapaista, jonka pääasiallisena tehtävänä on vahvistaa samoista mysteereistä ammentavien yhdessä olemista, yhdessä kokemisen hurmiota. (Heinonen 2000, 348.)

Maffesoli esittää, että yhteiskunta ei koostu yksilöistä vaan orgaanisesta kokonaisuudesta, joka on suurempi kuin osiensa summa. Tämä yhteiskunnallinen keho koostuu monipuolisesta joukosta sosiaalisia ryhmiä ja alakulttuureja, joilla jokaisella on omat arvonsa, uskomuksensa ja käytäntönsä. Nämä ryhmät yhdistyvät ja vuorovaikuttavat keskenään jakamalla yhteisen identiteetin ja kuulumisen tunteen, usein populaarikulttuurin välityksellä, mutta toimintaa sävyttää valuvuus tai virtaavuus sekä satunnaisuus (Sulkunen 1995, 8). Sosiaalisen tai kulttuurisen koheesion näkökulmasta ne voidaan nähdä rakennusosina ”barbaarille keholle”, josta Maffesoli puhuu oudon kansanjuhlan viitekehyksessä. Ruumiiseen kohdistuvat useat, keskenään erilaiset energiavirrat.

Featherstone käsittelee artikkelissaan "Postmodernism and the Aestheticization of Everyday Life" groteskin kehon käsitettä populaarikulttuurissa vähemmän metaforisesti. Hän väittää (1992, 283), että groteski keho on keskeinen osa postmodernia estetiikkaa ja että se edustaa siirtymää modernin taiteen klassisesta ideaalikehosta, jolle on tyypillistä kauneus, symmetrisyys ja kaikinpuolinen ideaalisuus.

Featherstone ehdottaa, että groteski keho on heijastus yhteiskunnallisesta tilasta, jolle on ominaista pirstoutuneisuus, epävakaus ja epävarmuus. Groteski keho on tapa kuvata kehoa konfliktin, ristiriidan ja moniselitteisyyden paikkana, eikä yhtenäisenä ja harmonisena kokonaisuutena: se on epäpuhdas, suhteeton ja aukkoisen seksuaalisen promiskuiteetin keho (emt., 293). Pirstotussa kehossa on paljon McLuhanin hahmottamaa mekaanisen morsiamen folklorea. Myös Fiskelle kehon kulttuuriset sekä poliittiset ulottuvuudet merkitsivät. (Glynn et al 2011, 1)

Muun muassa Maffesolia seuraten voi sanoa, että populaarikulttuuri on keskeisessä asemassa yhteiskunnallisen ”kehon” määrittämisessä. Se tarjoaa tilan kollektiivisen identiteetin ilmaisuun ja sosiaalisten sidosten muodostamiseen, sekä mahdollistaa uusien kulttuurikäytäntöjen, sosiaalisten organisaatiomuotojen ja mahdollisesti myös yhteiskunnallisen koostumuksen kehittämisen. Populaaria koostumuksessa on esimerkiksi leikit, pelit, nautinnot ja tunteet (Järvinen-Tassopoulos 2015, 288). Osallistumalla populaarikulttuuriin yksilöt voivat kytkeytyä muihin, jotka jakavat heidän kiinnostuksensa ja

arvonsa, ja he voivat luoda panostuskartoillaan merkitystä ja tarkoitusta elämäänsä.

Populaarikulttuurin ja Maffesolin yhteiskuntaruumiin teorian näkökulmasta rikkoutuneen yhteiskuntaruumiin suunnittelu voidaan nähdä myös spekulatiivisena tai kriittisenä. Partisipaatiokulttuurin ilmentymänä spekulatiivinen suunnittelu tarkoittaa vaihtoehtoisten tulevaisuuksien hahmottamista tai olemassa olevien sosiaalisten ja kulttuuristen normien kyseenalaistamista artefaktien tai pelien kaltaisten järjestelmien suunnittelun avulla (esim. Auger 2013). Kriittinen suunnittelu puolestaan pyrkii herättämään kriittistä pohdintaa ja keskustelua kyseenalaistamalla vallitsevia ideologioita ja valtastruktuureja, mutta metadesignina myös käytetyn teknologian rajoista suunnittelutoimenpiteiden kautta.

Rikkoutuneen yhteiskuntaruumiin käsite voidaan ymmärtää paitsi transkoodauksena, myös Maffesolin ja McLuhanin teorioiden kautta, joissa korostetaan nykyaikaisten yhteiskuntien pirstoutunutta ja virtaavaa luonnetta eri tavoin. McLuhanin korostaessa globaalin maailmankylän liikkuvaa luonnetta Maffesoli väittää, että modernit yhteiskunnat ovat siirtyneet individualistisesta ja rationaalisesta modernin paradigmasta kohti yhteisöllisempää, tunteellisempaa ja kokemuksellisempaa paradigmaa. Hänen teoriasa mukaan yhteiskuntia leimaavat erilaiset sosiaaliset siteet, yhteiset identiteetit ja jaetut kokemukset.

Populaarikulttuurin kontekstissa rikkoutuneen yhteiskuntaruumiin suunnittelu voi tutkia ja arvioida nyky-yhteiskunnan murtumia, ristiriitoja ja jännitteitä. Se voi heijastaa sosiaalisten siteiden hajoamista tai katkeamista, yksilöiden vieraantumista tai yhteisten arvojen ja jaettujen kokemusten rapautumista. Suunnittelu voi ilmentyä esimerkiksi konsepteina, visuaalisena tai vuorovaikutteisena taiteena tai monimediaalisesti organisoituina kokemuksina, ja sen tavoitteena on herättää tunteita, herättää keskustelua ja kyseenalaistaa vallitsevia kulttuurisia kertomuksia.

Kuvaamalla rikkoutunutta yhteiskuntaruumista suunnittelun avulla populaarikulttuuri voi käsitellä Maffesolin teoriaa korostaen ideaalisten yhteisöllisten siteiden ja todellisen yhteiskunnan tilan välisiä ristiriitoja. Spekulatiivisena tai kriittisenä se voi lisätä tietoisuutta sosiaalisista murtumista ja konflikteista, jotka ilmenevät sosiaalisissa rakenteissa, kulttuurinormeissa ja yhteisöllisissä identiteeteissä. Tämä design voi myös ehdottaa vaihtoehtoisia visioita tai mahdollisuuksia rikkinäisen yhteiskuntaruumiin korjaamiseen tai uudelleenmuotoiluun, kannustaen katsojia tai osallistujia hahmottamaan ja tutkimaan uusia sosiaalisen yhteenkuuluvuuden ja solidaarisuuden muotoja.

Kriittinen ja spekulatiivinen suunnittelu saattaa saada alkunsa erikoistuneista suunnittelupiireistä, mutta ne voivat vaikuttaa populaarikulttuuriin sitoutumisellaan ajankohtaisiin kysymyksiin tai mielikuvituksellisiin tulevaisuuksiin esimerkiksi refleктоimalla kriittisesti oman rakentumisensa teknis-kulttuurisia ehtoja. Niiden vaikutus populaarikulttuuriin ei ehkä ole yhtä välitön tai valtavirtainen kuin viihteen tai kulutuskulttuurin muodot, mutta ne osallistuvat laaja-alaiseen kulttuuriseen keskusteluun ja voivat ajan mittaan muokata näkökulmia ja asenteita.

Nämä suunnittelutavat, vaikka ne usein mielletään avantgardistisiksi tai erikoisiksi, ovat saaneet tunnustusta ja vaikutusta laajemmissa kulttuurisissa yhteyksissä. Kriittisestä

näkökulmasta suunnittelutoimenpiteitä, jotka kyseenalaistavat vallitsevia ideologioita, normeja ja valtasuhteita, voidaan pitää kulttuurikritiikin muotona. Ne osallistuvat ja kommentoivat nyky-yhteiskunnan kysymyksiä, mikä tekee niistä relevantteja myös laajemmalle yleisölle. Toisaalta spekulatiivinen suunnittelu tutkii usein mahdollisia tulevaisuuksia, vaihtoehtoisia skenaarioita ja populaaria mielikuvitusta ruokkivia maailmoja.

Mainitut suunnittelustrategiat kyseenalaistavat vallitsevia oletuksia, paljastavat sosiaalisia murtumia ja kutsuvat pohtimaan nyky-yhteiskunnan tilaa. Tämän suunnittelulähestymistavan avulla populaarikulttuuri voi osallistua laajempaan keskusteluun sosiaalisen yhteenkuuluvuuden dynamiikasta, kollektiivisista identiteeteistä ja kulttuuristen käytäntöjen muutospotentiaaleista. Kaiken kaikkiaan Maffesolin yhteiskuntaa kehona koskeva käsite korostaa sosiaalisen koheesion ja kollektiivisen identiteetin merkitystä postmodernissa yhteiskunnassa, ja korostaa populaarikulttuurin roolia näiden sidosten luomisessa tai kyseenalaistamisessa. Käsitteet poikkeaa esimerkiksi Benjaminin (1986) näkemyksestä massoista ja väkijoukoista, kuten myös Georg Simmelin ajatuksesta modernista, vivahteikkaasta mutta samalla homogeenisestä suurkaupunkielämästä ”kylläntyneen” yhteiskuntaruumiina (Simmel 1986, 77-78; Simmel 2005, 34-35).

Maffesoli näkee yhteisöllisen tyylin muodot ja ideologiat osana kulttuurista pääomaa, joka tuotetaan yhteiskunnassa. Hänen mukaansa yhteisöllisyyden kokemukset ja tunteet ovat keskeisiä yhteisöllisen tyylin ideologian rakentamisessa ja vahvistamisessa. Tämä yhteisöllisyyden kokemus voi ilmentyä esimerkiksi alakulttuurien kautta, jotka voivat tuottaa tiettyjä merkityksiä ja arvoja, joita jaetaan yhteisössä. Tyyli on muotoa antava muoto (Maffesoli 1995, 169), joka synnyttää uusia olemisen tapoja (turistista matkajaksi), tottumuksia (näyttäytyminen), representaatioita (selfiet imagonrakentajana) ja muoteja, joiden kautta 2000-luvun yhteisöllinen elämä ilmenee populaarikulttuurina: muotien, mainonnan, makujen ja tyylien alituisessa vaihdunnassa sekä niiden arvojen, makujen jne. kierrossa kollektiivisessa alitajunnassamme (vrt. Sulkunen 1995, 9).

Maffesolin käsitys ”elämästä taideteoksena” kertoo esteettisestä tavasta, joka suosii yhdessäoleamista, joka ei hae saavutettavaa päämäärää eikä ole suuntautunut tulevaisuuteen, vaan pyrkii nauttimaan, jakamaan yhteisiä mielenliikutyksiä ja tunteita. Tätä on lopulta ”postmoderni heimollisuus”.

Tee-se-itse -kulttuurin tuotannollisia virtauksia ja energioita voi löytää esimerkiksi tyylien artikulaatioista. Maffesoli käyttää käsitettä "vibraatiot" kuvaamaan sitä, miten virtauksia ja energioita voi löytää tyyleistä ja kulttuurisista ilmiöistä yleisesti tapoina, joilla yhteisöllinen kokemus välittyy kulttuuristen muotojen kautta. Värähtelyt, jotka voivat olla harmonisia tai epäharmonisia, viittaavat fyysisiin ja psyykkisiin aaltoihin, jotka leviävät yhteisöstä toiseen ja voivat tuottaa yhteisöllisen tunnetilan (Bradford 2002, 230). Resonanssi puolestaan viittaa siihen, miten yksilöt voivat vastaanottaa ja välittää näitä värähtelyjä sekä tunnetiloja.

Maffesolin mukaan nämä virtaukset ja energiat voivat ilmetä eri tavoin eri kulttuurisissa muodoissa. Esimerkiksi musiikilla, tanssilla ja muilla fyysisillä ilmaisuilla voi olla voimakas vaikutus ihmisten tunteisiin ja tunnelmiin. Myös visuaaliset elementit kuten värit, muodot ja

kuvat voivat välittää affektiivisiä merkityksiä. Näiden affektiivisten tyylien kautta ihmiset voivat löytää myös ideologisen yhteyden toisiinsa ja yhteisöönsä, mikä vahvistaa heidän sosiaalista asemaansa ja tuottaa kulttuurista pääomaa populaarissa (vrt. Järvinen-Tassopoulos 2015, 286).

Bourdieu tarkastelee kulttuurista pääomaa laajemmin yhteiskunnallisessa kontekstissa. Hänen mukaansa kulttuurista pääomaa on olemassa eri muodoissa, kuten taloudellisena, sosiaalisena ja symbolisena pääomana. Symbolinen pääoma viittaa erityisesti kulttuurin arvoihin, merkityksiin ja normeihin, jotka ovat vallitsevia yhteiskunnassa. Bourdieun mukaan kulttuurista pääomaa käytetään eri yhteiskunnallisissa tilanteissa, kuten koulutuksessa, työmarkkinoilla ja kulttuurisessa toiminnassa. Sillä on merkittävä rooli yhteiskunnalliskulttuurisen erottautumisen mekanismeissa kuten yksilön habitukseen liittyvissä erotteluperiaatteissa, jotka synnyttävät esimerkiksi erilaisia kulttuurisia käytäntöjä (Bourdieu 1998, 18).

Symbolinen kulttuuripääoma Bourdieun käsitteellistämänä viittaa sosiaaliseen arvoon ja arvostukseen, joka liittyy kulttuuriin käytäntöihin, taitoon, tietoon ja artefakteihin. Se kattaa tunnustuksen, statuksen ja symbolisen vallan, jota yksilöt tai ryhmät saavat osallistumalla kulttuuriin toimintoihin (emt., 15-18). Kulttuurisen pääoman hankkiminen liittyy usein myös kulttuuriseen kompetenssiin, tavoitellun sisäänkirjautumisen koodin ymmärtämiseen ja hallintaan (Bourdieu 2010, 403). Tämä muodostaa kulttuurin pyhän ja ylevöitetyn piirin, johon alhaisempi tai vulgaarimpi, profaani ei sovi (emt., 404). Koodia on kuitenkin mahdollista rikkoa, ja lopulta myös horjuttaa kulttuurisen maun sosiokulttuurista legitimizeettiä (vrt. emt.; Fiske 2011, 109-110). Samoin esimerkiksi intersektionaaliset panostuskartat voivat kyseenalaistaa luokka-ajatteluun perustuvan kulttuurisen pääoman ajatusta.

Kompetenssista riippuen koodia voi myös transkoodata vastaavan lopputuloksen saavuttamiseksi. Transkoodattu sisäänkirjautumisen koodi voi jopa subvertoida kysymyksen kulttuurisen pääoman legitimizeetistä. Tästä esimerkiksi Lüneburg puhuu kirjassaan käsitellessään taideprojektinsa metodologiaa, joka perustuu kulttuurifragmenttien rakenteluun sekä kokoamiseen yhteen tavoilla, joilla perinteisen käsityksen taiteellisesta luomisesta voi purkaa (Lüneburg 2018, 57-58). Yhdeksi tällaiseksi populaariksi metodiksi Lüneburg esittää remiksausken (emt., 60).

Partisipaatiokulttuurin, kuten tee-se-itse -kulttuurin, lopputulokset voivatkin omata symbolista kulttuuripääomaa monin tavoin. Ensinnäkin DIY-luomukset, tunnukset ja artefaktit voivat sisältää kulttuurista pääomaa niiden esteettisten ominaisuuksien, käsityön ja innovatiivisen materiaalien käytön kautta. Tee-se-itse -projektien ainutlaatuinen ja henkilökohtainen luonne, tyyli, voi vaikuttaa niiden symboliseen arvoon, sillä ne usein heijastavat tekijöidensä taitoja, luovuutta ja hienostunutta sivistysnäkökulmaa horjuttavia sisältöjä sekä teemoja (vrt. Nikunen 2005, 39; Lüneburg 2018, passim.).

Lisäksi DIY-kulttuuri korostaa näin erikoistuneen tiedon ja taitojen hankkimista ja jakamista. Osallistuminen tee-se-itse -käytäntöihin mahdollistaa yksilöille asiantuntemuksen kehittämisen esimerkiksi aktivismina tai dokumentarismina, mikä voi saada tunnustusta ja

arvostusta muilta kulttuurikentän toimijoilta. Transkoodaus skaalautuu digitaalisista ekologioista esimerkiksi performanssien, äänikävelysten tai visuaalisen etnografian yhteisöllisen äänen tavoittelun etiikkaan. Tällöin tietojen ja taitojen kertyminen edistää tee-se-itse -kulttuuriin liittyvää symbolista kulttuuripääomaa. Minuuden kuratointi voi sekin perustua tälle artistiselle kyvykkyydelle, mutta kulttuurista pääomaa voi kasvattaa myös katuuskottavuus tai affektiivinen panostuskartta.

Partisipaatiokulttuuri toimii myös yhteisöissä ja verkostoissa, jotka vahvistavat, voimistavat ja tunnistavat tiettyjä kulttuurisia piirteitä kuten käytäntöjä ja luomuksia (vrt. Nikunen 2005, 39). DIY-yhteisöissä tunnustusta ja arvostusta voidaan saavuttaa vertaisarvioinnin, maineen ja yhteistyöhankkeisiin osallistumisen kautta. Vertaisten harrastajien ja yhteisön jäsenten tunnustus voi vahvistaa tee-se-itse -luomusten symbolista kulttuuripääomaa. Se voi myös astua erilaisten luokitustaistelujen käyttöön (vrt. Ilmonen 2007, 272).

Jenkinsin suunnittelufilosofian partisipaatiokulttuurissa voi nähdä korostavan saavutettavuutta, yhteistyötä, monimuotoisuutta, toimijuutta ja kriittistä osallistumista. Tavoitteena on luoda ympäristö, jossa yksilöt ovat aktiivisia osallistujia, yhteissuunnittelijoita ja kriittisiä kuluttajia muokaten ja muuntamalla kulttuurikäytäntöjä ja -artefakteja. Hän kannustaa kriittiseen ajatteluun ja aktiiviseen osallistumiseen kulttuurimediaan. Hän korostaa passiivisen mediankulutuksen sijaan median analysointia, uudelleenmiksausta ja materiaalien uudelleenkäyttöä uusien merkitysten luomiseksi ja vallitsevien kertomusten kritisoinniseksi tai jopa kyseenalaistamiseksi.

Jenkins tunnistaa monipuolisten näkökulmien ja useiden äänien arvon. Suunnittelufilosofia edistää inklusiivisuutta ja omaksuu laajan kirjjon kulttuurisia ilmaisuja, mahdollistaen erilaisten identiteettien, kokemusten ja kertomusten tutkimisen, esittämisen ja juhlistamisen. Antamalla yksilöille mahdollisuuden aktiivisesti osallistua ja muokata omia kulttuurikokemuksiaan, tämä suunnittelufilosofia mahdollistaa heidän muuttumisensa kriittisiksi toimijoiksi, jotka muun muassa remiksauksissaan kyseenalaistavat olemassa olevia järjestelmiä, kertomuksia ja rakenteita. Se kannustaa spekulointiin, kriittiseen pohdintaan ja vaihtoehtoisten mahdollisuuksien luomiseen, mikä tekee mahdolliseksi tulkita se symbolisena kulttuurisena pääomana populaarikulttuurin kontekstissa.

On tärkeää huomata, että tee-se-itse -luomusten symbolista kulttuuripääomaa ei yleisesti tunnisteta tai arvosteta samalla tavalla kaikissa sosiaalisissa konteksteissa. Eri kulttuurikentät ja sosiaaliset ryhmät voivat antaa erilaisen tason arvostusta tee-se-itse -käytäntöjä ja luomuksia kohtaan. DIY:n symbolista kulttuuripääomaa saatetaan arvostaa enemmän tietyissä alakulttuureissa, populaareissa erikoisyhteisöissä tai vaihtokulttuurin liikkeissä, kun taas valtavirtainstituutiot ja vallitsevat kulttuurikentät voivat antaa sille vähemmän arvoa.

Yleisesti ottaen DIY:n praktiikoiden symbolinen kulttuuripääoma perustuu niiden esteettisiin ominaisuuksiin, henkilökohtaiseen luonteeseen, erikoistuneen tiedon ja taitojen hankintaan sekä tunnustukseen tietyissä kulttuuriyhteisöissä. Se edustaa sosiaalista arvoa ja tunnustusta, joka vaikuttaa yksilöiden tai ryhmien kulttuuripääomaan osallistavissa kulttuurikäytännöissä.

Maffesoli ja Bourdieu lähestyvät kulttuurista pääomaa eri näkökulmista, mutta molemmat

korostavat sen merkitystä yhteiskunnassa. Maffesolin määrittämät yhteisöllisen tyylin muodot ja Bourdieun kehittänyt symbolinen pääoma voivat molemmat käsitteellistää merkityksiä ja arvoja, jotka ovat keskeisiä kulttuurisessa toiminnassa ja yhteiskunnallisessa vuorovaikutuksessa. Tyyli ei ehkä määrity partisipaation vallitsevana kulttuurimuotona, vaan elävänä, muuttavana ja energisenä: modernin undergroundina.

Tarvitaanko siis populaarin asianajajaa? Alamaailma ei etsiydy institutionaalisiin rakenteisiin. Konvergenssiteoria selittää, että talouden, sosiaalisuuden, kulttuurin ja teknologian ilmiöt limittyvät ja konvergoituvat toisiinsa osallistumisen välityksellä. Tämän teorian pohjalta ei ole välttämätöntä konstitutioida yhden asianajajan tai instituution toimintaa modernin tavan mukaisiksi henkisen vapauden territorioiksi. Tämän kaltainen hypermodernismi kertoo, että suljetut kategoriat eivät ole mielekkäitä jäsennyksiä kulttuurisen tilanteen kartoittamiseksi. Pikemminkin postmodernissa tilassa ei ole selkeitä, dominoivia kategorioita tai kulttuurisia paikkoja eikä niiden välisiä rajoja.

Grossbergin hypermodernismin käsite tunnistaa nyky maailman nopeat muutokset ja monimutkaisuuden. Se tunnustaa digitaalisten teknologioiden, globalisaation ja uusliberalismin vaikutuksen kulttuuriin ja yhteiskuntaan. On suhdanteita. Hypermodernismi kannustaa yksilöitä kriittiseen osallistumiseen ja navigointiin näiden monimutkaisten tekijöiden keskellä, samalla tunnustaen niihin liittyvien ylihistoriallisten voimien rajoitukset ja ristiriidat.

Hypermodernismin käsite heijastaa modernistisen perinteen henkisen vapauden ideaa haastamalla perinteiset ajattelutavat ja omaksumalla nykykulttuurin monimutkaisuuden. Se korostaa yksilön autonomian merkitystä ja kykyä navigoida ja ymmärtää nykykulttuurin maisemaa. Se kannustaa yksilöitä kyseenalaistamaan vallitsevia kertomuksia, kyseenalaistamaan valtasuhteita ja aktiivisesti osallistumaan omien kokemustensa ja identiteettiensä muokkaamiseen. Myös transkoodauksen käsite heijastaa modernistista perinnettä henkisen vapauden merkityksessä, tunnistaen tarpeen kriittiselle osallistumiselle, tutkimukselle ja toimijuudelle nykykulttuurin monimutkaisuuksien ja ristiriitojen edessä. Kulttuurisena hälynä populaari artikuloituu kategorioiden välisissä kytköksissä, suhteissa tai modulaatioissa pysyvän aseman, position tai kontrollin sijaan.

LÄHTEET

Vaativimpien käännöstöiden muokkaamiseen ja hiomiseen on käytetty Chatgpt:tä Lapin yliopiston suositusten mukaisesti.

Ahokas, Pirjo: ”Sukupuoli- ja rotustereotyyppettä vastaan – Alice Walkerin *Meridian* ja Louise Erdrichin *Love Medicine*”, teoksessa *Populaarin lumo*, toim. Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala. Turun yliopisto, Turku 2001.

Ampuja, Marko: ”Massapetoksen äärellä: Theodor W. Adornon kulttuuriteollisuusteoria ja kulttuurintutkimus”, teoksessa *Möra*, Tuomo, Inka Salovaara-Möring & Sanna Valtonen (toim.) *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki 2004.

Auger, James: ”Speculative design: crafting the speculation”. *Digital Creativity*, 2013 Vol. 24, No. 1, 11–35, <http://dx.doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>

Benjamin, Walter: *Silmä väkijoukossa*. Odessa, Helsinki 1986.

Booth, Paul: ”Slash and porn: media subversion, hyper-articulation, and parody”. *Continuum*, 28:3 (2014), 396-409, DOI: 10.1080/10304312.2014.893985

Booth, Paul: *Digital Fandom: New Media Studies 2.0*. Peter Lang, New York 2017.

Bradford, Vivian: ”Style, Rhetoric, and Postmodern Culture”. *Philosophy & Rhetoric*, Vol. 35, No. 3 (2002), pp. 223-243.

Broms, Henri: *Alkukuvien jäljillä. Kulttuurin semiotikkaa*. WSOY, Helsinki 1985.

Bourdieu, Pierre: *Järjen käytännöllisyys*. Vastapaino, Tampere 1998.

Bourdieu, Pierre: ”Introduction and the Sense of Distinction, from *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*”. Teoksessa *The Design Theory Reader*, edited by Grace Lees-Maffei & Rebecca Houze. Berg, Oxford & New York 2010.

Coppa, Francesca: ”Slash/Drag Appropriation and Visibility in the Age of Hamilton”, teoksessa *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Booth, Paul. John Wiley & Sons, Inc. (2018), DOI:10.1002/9781119237211.

Eerikäinen, Hannu: *Muutos ja utopia: media, postmoderni, avantgarde. Mediatieteellisiä tarkasteluja*. Julkaisematon lisensiaatintyö, Lapin yliopisto, Rovaniemi 1994.

Elias, Norbert: *The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*. Basil

Blackwell, Oxford 2000.

Featherstone, Mike: "Postmodernism and the Aestheticization of Everyday Life", teoksessa *Modernity & Identity*, eds. Lash, Scott & Jonathan Friedman. Blackwell, Oxford & Cambridge, Usa 1992.

Fiske, John: *Understanding Popular Culture*. Routledge, London & New York 1989,

Fiske, John: *Reading the Popular*. Routledge, London & New York 2011.

Förnäs, Johan: *Kulttuuriteoria: myöhäismodernin ulottuvuuksia*. Vastapaino, Tampere 1998

Glynn, Kevin et al: "Reading Fiske and Understanding the Popular", teoksessa *Reading the Popular*. Routledge, New York 2011.

Greil, Marcus: *Lipstick Traces. A Secret History of the Twentieth Century*. Secker & Warburg, London 1989.

Grossberg Lawrence: *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Vastapaino, Tampere 1995.

Outi Hakola, Outi & Janne Salminen: "Populaarikulttuurin poliittisuus propagandasta ideologisuuteen". *Lähikuva* 3–4/2020.

Hall, Stuart: *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Vastapaino, Tampere 1992.

Hawkes, Terence: *Structuralism and Semiotics*. University of California Press, Berkeley & Los Angeles 1977.

Heinonen, Harri: "Mediavälitteistä urheilufaniutta paikantamassa – jälkimodernia intohimoa, yhteisöllisyyttä ja selviytymistä". *Yhteiskuntapolitiikka* 65 (2000): 4.

Hietala, Veijo: "Kevyestä vakavaa: John Fiske ja populaarikulttuuri tutkimuskohteena", teoksessa Mörä, Tuomo, Inka Salovaara-Möring & Sanna Valtonen (toim.) *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki 2004.

Hietala, Veijo: "Viihde, utopia ja akatemia – Miten populaarista tuli tiedettä?". *Lähikuva* 1/2013.

Huhtamo, Erkki: *Taidetta koneesta. Media, taide, teknologia*. Turun yliopisto, Turku 1995.

Ilmonen, Kaj: *Tavaroiden taikamaailma*. Vastapaino, Tampere 1993.

Ilmonen, Kaj: *Johan on markkinat. Kulutuksen sosiologista tarkastelua*. Vastapaino, Tampere 2007.

Jameson, Fredric: *Jameson on Jameson*. Duke University Press, Durham & London 2007.

Jenkins, Henry: *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press, New York 2006a.

Jenkins, Henry: *How Slapshot Inspired a Cultural Revolution (Part One): An Interview with the Wu Ming Foundation — Pop Junctions* (henryjenkins.org) [Blog Post] 2006b. http://henryjenkins.org/blog/2006/10/how_slapshot_inspired_a_cultur_1.html

Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York & London 2006.

Jenkins, Henry: *Transmedia 202: Further Reflections* [Blog Post]. 6 p. (2011) http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jensen, Rolf: *The Dream Society. How The Coming Shift From Information To Imagination Will Transform Your Business*. McGraw-Hill Education, New York 1999.

Järvinen-Tassopoulos, Johanna: ”Michel Maffesoli ja postmodernin yhteiskunnan käsitteistö”, teoksessa *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*, toim. Miikka Pyykkönen & Ilkka Kauppinen. Gaudeamus, Helsinki 2015.

Kallioniemi, Kari & Hannu Salmi: *Porvariskodista maailmankylään. Populaarin historiaa*. Turun yliopisto, Turku 1995.

Kellner, Douglas: *Mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere 1998.

Kellner, Douglas: ”Theodor W. Adorno and the Dialectics of Mass Culture”, teoksessa *Adorno: A Critical Reader*, ed. Nigel Gibson & Andrew Ruhin. Blackwell, Malden, Mass. & Oxford 2002.

Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala: ”Populaarin strategiat ja taktiikat”, teoksessa *Populaarin lumo*, toim. Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala. Turun yliopisto, Turku 2001.

Koski, Markku: *Alemmat taiteet*. Odessa, Helsinki 1985.

Laine, Tapani: ”Jälkisanat – Romaanin synty kansan naurukulttuurin hengestä”, teoksessa Bahtin, Mihail: *Francois Rabelais – keskiajan ja renessanssin nauru*. Like, Keuruu 2002.

LeCarpentier, Damien: ”Johdanto: Strukturalismista pragmatismiin”, teoksessa *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*, toim. Miikka Pyykkönen & Ilkka Kauppinen. Gaudeamus, Helsinki 2015.

Lehtonen, Mikko: ”Intellektuellit, akatemia ja populaari”, teoksessa *Populaarin lumo*, toim. Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala. Turun yliopisto, Turku 2001.

Lovink, Geert: ”Sovereign Media and the Data Dandy. Two Fragments of Adilkno’s Media Theory”, teoksessa *Isea 1994 Catalogue*, ed. Minna Tarkka. University of Art and Design, Helsinki 1994.

Lowenthal, Leo: ”Historical Perspectives on Popular Culture”, teoksessa *Critical Theory and Society. A Reader.*, eds. Bronner, Stephen & Douglas Kellner. Routledge, New York & London 1989.

Lüneburg, Barbara: *TransCoding - From ›Highbrow Art‹ to Participatory Culture. Social Media - Art – Research*. Transcript Verlag, Wetzlar 2018.

Maffesoli, Michel: *Maailman mieli. Yhteisön tyylin muodoista*. Gaudeamus, Tampere 1995.

Malmberg, Tarmo: ”Modernin kulttuurin lupaus ja populaarikulttuuri käänne”, teoksessa *Populaarin lumo*, toim. Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala. Turun yliopisto, Turku 2001.

McLuhan, Marshall: *The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. Duckworth Overlook, London 2011.

Musgrave, David: *Grotesque Anatomies: Menippean Satire since the Renaissance*. Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2014.

Nikitina, Svetlana: ”Hackers as tricksters of the digital age: Creativity in hacker culture”. *Journal of Popular Culture*, 45(1), 2012.

Nikunen, Kaarina: *Faniuden aika - Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhaten taitteen Suomessa*. Tampereen yliopisto, Tampere 2005.

Nikunen, Kaarina: Uusia katseita faniudesta faniuksiin”, teoksessa *Fanikirja - tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. toim. Kaarina Nikunen. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 96. Jkl, Jyväskylän yliopisto. 2008.

Ridell, Seija: ”Yleisö”. Teoksessa Seija Ridell, Pasi Väliäho & Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere, Vastapaino 2005.

Schulze, Gerhardt: *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. laitos. Campus Verlag, Frankfurt am Main 2005.

Seppänen Janne: *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Vastapaino, Tampere 2005.

Simmel Georg: *Muodin filosofia*. Odessa, Helsinki 1986.

Simmel, Georg: *Suurkaupunki ja moderni elämä. Kirjoituksia vuosilta 1895-1917*. Gaudeamus, Helsinki 2005.

Smith, Jeanne: *Writing Tricksters. Mythic Gambols in American Ethnic Literature*. University of California Press, Berkeley & Los Angeles & Oxford 1997.

Sotamaa, Olli: *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampereen yliopisto, Tampere 2009.

Sulkunen, Pekka: ”Esipuhe”, teoksessa Maffesoli, Michel: *Maailman mieli. Yhteisön tyylin muodoista*. Gaudeamus, Tampere 1995.

Teyssot, Georges: *A Topology of Everyday Constellations*. The MIT Press, Cambridge & London 2013.

Tudor: *Decoding Culture. Theory and Method in Cultural Studies*. Sage Publications, London, Thousand Oaks & New Delhi 1999.