



**TURUN
YLIOPISTO**

Tylyt tytöt somessa

Digitaalisen kulttuurin representaation muutos elokuvissa

Mean Girls (2004) ja *Mean Girls* (2024)

Jenni Suhonen

Kandidaatintutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2025

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Kandidaatintutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Jenni Suhonen

Tylyt tytöt somessa – Digitaalisen kulttuurin representaation muutos elokuvissa *Mean Girls (2004)* ja *Mean Girls (2024)*

Sivumäärät: 24

Abstract

Tässä tutkielmassa tarkastelen digitaalisen kulttuurin representaatiota vuonna 2024 julkaisussa teinikomediassa *Mean Girls – Tylyt tytöt*. Kyseessä on nuorille suunnattu ja nuorista kertova Tina Feyn käsikirjoittama amerikkalainen komediaelokuva. Tutkimukseni tarkoituksena on tarkastella elokuvateosta ja sen narratiivia erityisesti sosiaalisen median ja älypuhelin- representaation näkökulmasta. Elokuvasta on julkaistu alkuperäinen versio vuonna 2004 joten vertailemalla vanhaa ja uutta teosta on mahdollista tehdä havaintoja digitaalisen kulttuurin muutoksesta elokuvien käsikirjoituksessa.

Aineistonani toimii molemmat *Mean Girls* elokuvat, joiden analysoinnissa käytän lähiluvun ja narratiivisen analyysin menetelmiä. Tavoitteenani on selvittää, millaisessa roolissa digitaalinen kulttuuri näyttäytyy elokuvassa *Mean Girls (2024)* ja millaisia sosiaalisen median elementtejä ja digitaaliselle kulttuurille tyypillisiä piirteitä elokuvassa on nähtävillä. Elokuvien käsikirjoitukset ovat muuttuneet teknologisen kulttuurisen muutoksen myötä, jolloin elokuvista on mahdollista myös löytää kulttuurihistoriallisia heijastuksia ja digitaalisen kulttuurin elementtien muutoksia.

Teoksessa *Mean Girls (2024)* nämä muutokset näkyvät sosiaalisen median visuaalisuuden hyödyntämisessä yhdessä elokuvan muun visuaalisen ilmeen kanssa. Tämän lisäksi digitaalinen kulttuuri näkyy elokuvan narratiivissa kasvokkain käytävien keskustelujen repliikeissä, jotka sisältävät internet-termejä. Sosiaalinen media voidaan myös tämän tutkimuksen perusteella katsoa olevan yksi elokuvan tapahtumapaikoista.

Avainsanat: digitaalinen kulttuuri, sosiaalinen media, representaatio, elokuvat

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
1.1	Tutkimuskysymys ja kirjallisuus	4
1.2	Tutkimusaineisto ja metodit	5
2	Digitaalinen kulttuuri	6
2.1	Nuoret ja elämäjulkaisuus	7
2.2	TikTok digitaalisen kulttuurin ympäristönä	10
3	Mean Girls (2024)	12
3.1	Sosiaalisen median rooli elokuvassa Mean Girls (2024)	16
3.2	<i>#ReginaChallenge</i> – muoti-ilmiöstä somefiltteriksi	19
4	Lopuksi	23
	Lähteet	25

1 Johdanto

Tässä luvussa käsittelen tutkimuskysymyksen, tutkimuksen taustalla olevan teorian, käyttämäni tutkimusaineiston ja tutkimusmenetelmät.

Kandidaatintutkielmani käsittelee sosiaalisen median roolia nuorista kertovissa elokuvissa. Digitaalinen kulttuuri elää ja kehittyy jatkuvasti, ja teknologian rooli kulttuurissamme kasvaa aina vain suuremmaksi. Tämä digitalisaation tuoma muutos ja netin kulttuurinen omaksuminen¹ heijastuu myös elokuvateollisuuden digitaalisen kulttuurin representaation muodossa. Representaatiolla tarkoitetaan jonkin asian edustusta, esiintymistä, havainnollistamista tai kuvaamista. Tutkijat Hasan Gürkan ja Başak Gezmen katsovat tutkimuksessaan *Cinema and the Digital Revolution: The Representations of Digital Culture in Films (2024)* populaarikulttuurin elokuvien kantavan tärkeää roolia tähän kulttuurin osa-alueeseen liittyvissä mielikuvissa.² Elokuvat heijastavat jo olemassaolevaa kulttuuria, mutta myös muovaavat mielikuviamme siitä. Vuosituhannen alkupuoliskolla on käyty keskustelua siitä, kuinka matkapuhelinten yleistyminen on vaikuttanut elokuvien käsikirjoitukseen³. Matkapuhelin tai ”kännykkä” ei ole enää pelkkä esine, vaan kerronnallinen elementti, joka voi toimia elokuvan juonen kannalta hyvinkin keskeisessä roolissa. Elokuvissa tapahtuvat puhelimitse käytävät keskustelut saivat uusia mahdollisuuksia sen jälkeen, kun lankapuhelimet ja puhelinkopit eivät olleet enää rajaamassa tapahtumien kulkua. Olen kiinnostunut tutkimaan sitä, miten sosiaalinen media vaikuttaa 2020-luvun elokuvien käsikirjoitukseen. Tutkin tätä vertailemalla digitaalisen kulttuurin roolia vuosien 2004 ja 2024 *Mean Girls* elokuvateosten käsikirjoituksessa. Kyseessä on kaksi juoneltaan samanlaista nuorille suunnattua elokuvaa, jotka on julkaistu kahdenkymmenen vuoden päässä toisistaan.

1.1 Tutkimuskysymys ja kirjallisuus

Tutkimuskysymykseni muodostuu seuraavasti: Miten digitaalinen kulttuuri näyttäytyy elokuvassa *Mean Girls (2024)*? Täydennän tätä sivukysymyksillä: Kuinka suuressa roolissa digitaalinen kulttuuri on elokuvan käsikirjoituksessa? Millaisia sosiaalisen median elementtejä elokuvassa hyödynnetään?

Tutkimukseni taustalla käytän digitaalisen kulttuurin tutkija Sari Östmanin elämäjulkaisemisen käsitteeseen liittyvää väitöskirjatutkimusta ”*Millaisen päivityksen tästä sais*”

¹ Suominen 2009, 8.

² Gürkan & Gezmen 2024, 2.

³ Marling 2008, 38.

Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen (2015) sekä nuorten naisten sosiaalisen median käyttöön ja ulkonäköpaineisiin liittyviä teoksia *Perfect: feeling judged on social media* (2024) ja *Postfeminism and body image* (2023). Näiden lisäksi tutkimuksen taustana toimii tutkija Rob Coverin identiteettiin ja digitaalisen kommunikaatioon syventynyt teos *Identity and Digital Communication: Concepts, Theories, Practices* (2023). Käsittelem tutkimuksessani yleisesti sosiaalisen median yleistymistä, jonka taustana käytän teosta *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria* (2005). Keskityn tutkimuksessani analysoimaan digitaalisen kulttuurin, älypuhelimien ja sosiaalisen median elementtien määrää *Mean Girls* (2024) elokuvassa.

Digitaalisella kulttuurilla tarkoitetaan kaikkea toimintaa ja kommunikointia, joka tapahtuu digitaaliteknologisten laitteiden parissa tai niiden kautta⁴. Keskeisessä osassa 2020-luvun teini-ikäisten amerikkalaisnuorten digitaalista kulttuuria on sosiaalinen media. Sosiaalisella medialla tarkoitetaan sisällön jakamiseen ja vuorovaikutukseen keskittyviä verkkoalustoja, kuten *Instagram*, *TikTok*, *Facebook* ja *Snapchat*. Tässä tutkimuksessa keskityn digitaalisen kulttuurin sisällä erityisesti älypuhelimien ja sosiaalisen median ilmiöihin ja niiden representaatioon amerikkalaisnuorten arjesta kertovasta elokuvassa.

1.2 Tutkimusaineisto ja metodit

Vuonna 2004 julkaistiin amerikkalaisen käsikirjoittajan Tina Feyn ja elokuvaohjaaja Mark Watersin ohjaama teinikomedial *Mean Girls*, joka perustuu Rosalind Weismanin kirjaan *Queen Bees And Wannabes*. Elokuva kertoo nuoresta nimeltään Cady Heron, joka muuttaa Afrikasta Yhdysvaltoihin. Elokuvan aikana hän tutustuu amerikkalaiseen nuorisokulttuuriin ja yhdessä uusien ystäviensä Janisin ja Damianin kanssa päätyy suunnittelemaan kostoja lukionsa ilkeille, mutta suosituille tytöille. Cady soluttautuu koston kohteena olevaan, koulun ”kunin-gattaren” Regina Georgen ylläpitämään ryhmään, jonka jäseniä kutsutaan nimellä *Plastics*. Kostoyritysten, juonittelun ja koko koulun kattavien riitojen myötä teini-ikäiset nuoret saavuttavat lopulta rauhan ”tyttöjen maailmassa”, samalla oppien ystävyystensä ja omana itsenä pysymisen tärkeydestä. Sittenkin elokuvasta on tehty vuonna 2018 samanniminen Broadway-musikaali. Vuonna 2024, kaksikymmentä vuotta ensimmäisen elokuvan julkaisun jälkeen, teattereihin saapui samanniminen musikaalielokuva. *Mean Girls* (2024) kertoo saman tarinan nuoresta Cady Heronista, joka muuttaa Yhdysvaltoihin opiskelemaan lukiossa muiden ikäistensä nuorten kanssa. Elokuva voidaan tulkita alkuperäisen elokuvan

⁴ Suominen 2013, 2.

uudelleenfilmatisoinniksi (*remake*), sillä juoni on pääsääntöisesti sama, vaikka elokuvassa onkin mukana Broadwaylta tuttuja, mutta alkuperäisestä elokuvasta poikkeavia musikaalikohtauksia sekä modernimpaan nuorisokulttuuriin päivitettyjä muutoksia. Modernista nuorisokulttuurista kertoo esimerkiksi sosiaalisen median rooli käsikirjoituksessa. Tässä tutkimuksessa aineistona toimivat vuosina 2004 ja 2024 julkaistut elokuvateokset.

Tutkimuksessa käytetään aineiston analysointiin lähilukumenetelmää, joka tarkoittaa aineiston huolellista lukemista analyttisellä näkökulmalla. Tekstiä luetaan toistuvasti ja yksityiskohtiin huomiota kiinnittäen. Koska aineisto tarkoittaa tässä tapauksessa elokuvateoksia, lukeminen tarkoittaa elokuvien katsomista. Lähiluvun lähtökohtana toimivat tutkimuskysymyksiä tuomat näkökulmat sekä havaintojeni pohjalta heräävät kysymykset, joiden myötä palaan aineistoon. Vertailen digitaalisen kulttuurin elementtien merkitystä käsikirjoitukselle ja sen hahmoille katsomalla uuden elokuvan rinnalla myös alkuperäistä vuonna 2004 julkaistua elokuvaa. Keskityn erityisesti tutkimaan elokuvassa käytettyjä repliikkejä sekä visuaalista ilmettä. Lähilukumenetelmän lisäksi aineiston analyysiini kuuluu narratiivinen analyysi, jota kutsutaan myös kertomusanalyysiksi⁵. Tämän analyysimenetelmän tarkoituksena on keskittyä tulkitsemaan elokuvassa käytettävää tarinankerrontaa sen merkityksellisyyden kautta. Kerronta heijastaa kulttuurin normeja ja mielikuvia, joiden tunnistamiseen tarvitaan laadullista narratiivista analyysia. Elokuvan käsikirjoitukseen sisältyviä repliikkejä tarkastelemalla on mahdollista havaita erilaisia kertomuksia sosiaalisen median ja digitaalisen kulttuurin merkityksestä 2020-luvulla kasvaneiden amerikkalaisten nuorten elämässä.

2 Digitaalinen kulttuuri

Digitaalisella kulttuurilla tarkoitetaan kaikkea toimintaa ja kommunikointia, joka tapahtuu digitaaliteknologisten laitteiden parissa tai niiden kautta. Digitaalinen kulttuurintutkimus tutkii teknologisten laitteiden ja niiden avulla tapahtuvan toiminnan merkitystä ihmiselle. Niin kauan kuin digitaalisia laitteita on ollut olemassa, ovat ne vaikuttaneet käyttäjiensä kulttuuriin ja toimintatapoihin. Digitaalisen kulttuurin tutkimuksessa voidaan perehtyä esimerkiksi internetin, tietokoneiden, videopelien tai sosiaalisen median historiaan. Nuorten elokuvaa tutkiessa digitaalisen kulttuurin representaation tutkimus voisi kattaa myös esimerkiksi elokuvassa näkyvät kannettavat tietokoneet ja muut elektroniset laitteet, mutta tämä tutkimus keskittyy digitaalisen kulttuurin sisällä älypuhelimien ja sosiaalisen median rooliin.

⁵ Pöysä 2022, 287-290.

2.1 Nuoret ja elämäjulkaisuus

“Puhelimemme takavarikoitiin.”

Gretchen elokuvassa *Mean Girls* (2024)⁶.

2010-luvulla älypuhelinien ja sosiaalisen median muutosten myötä digitaalinen kulttuuri alkoi elää entistäkin nopeammin. Sosiaalisen median alustat kuten *Facebook* ja *Instagram* muuttivat digitaalisen kulttuurin maisemaa saavuttaessaan suurta suosiota käyttäjien keskuudessa. Sosiaaliseen mediaan julkaisemisen yleistymisen on mahdollistanut kulttuurimme elämäjulkaisuuden tavan, jonka myötä on luonnollista valokuvata omaa arkeaan ja luoda siitä julkaisuja internetiin muiden nähtäville. Elämäjulkaiseminen on digitaalisen kulttuurin tutkija Sari Östmanin nimeämä käsite, jolla tarkoitetaan 1990-luvulta internetin yleistymisestä alkaen syntyneitä omaelämäkerrallista tapaa jakaa henkilökohtaista elämää verkossa, yleensä sosiaalisen median alustoilla.⁷ Elämäjulkaisemisen ja teknologian kulttuurisen muutoksen myötä elämän hetkien taltioimiseen ei enää tarvita perheen yhteistä videokameraa, vaan lähes jokaisen taskusta löytyy kameralla varustettu videokamera, jonka avulla kuka tahansa käyttäjä voi halutessaan luoda kuvapäivityksen sosiaaliseen mediaan (Kuvat 1&2).

Oman elämän jakaminen internetiin ei kuitenkaan aina ole ollut yhtä suosittua kuin tällä hetkellä. Elämäjulkaisemisen suosiota on mahdollistanut 2010-luvulla yleistyneet sosiaalisen median alustat kuten vuonna 2007 Suomeen tulleet *Facebook*. Mobiiliteknologian kehittyminen alkoi mahdollistamaan reaaliaikaisen päivittämisen myös muualta kuin kotitietokoneen ääreltä. Östmanin tutkimuksessa ”*Millaisen päivityksen tästä sais*” *Elämäjulkaisuuden kulttuurinen omaksuminen* (2015) käy ilmi kolme erilaista syytä, jotka ovat saaneet tutkittavan ryhtymään elämäjulkaisijaksi: Kokeilunhalu, elämäntilanne ja ajautuminen⁸. Sosiaaliseen mediaan liittyminen ja elämäjulkaisuus on alkanut puhtaasta kokeilunhalusta ja uuden oppimisen viehätystä. Toisilla elämäntilanne tai sen muutos on tarjonnut otollisen hetken alkaa kirjoittamaan elämästään julkaisuja esimerkiksi omaelämäkerrallisesti tai päiväkirjan omaisesti. Näiden lisäksi elämäjulkaisijoiksi myös ”ajaututtiin”, jopa ensin hieman kriittisen suhtautumisen jälkeen. Sosiaalisen median käytön yleistymisen ympärillä olevien ihmisten keskuudessa ajoi käyttäjiä ryhtymään itsekin päivittämään elämästään sosiaaliseen mediaan. Tämä linkittyy teknologian historioitsijoiden Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin teknologian

⁶ Mean Girls 2024, 00:27:47-00:27:50

⁷ Östman 2015, 15-21.

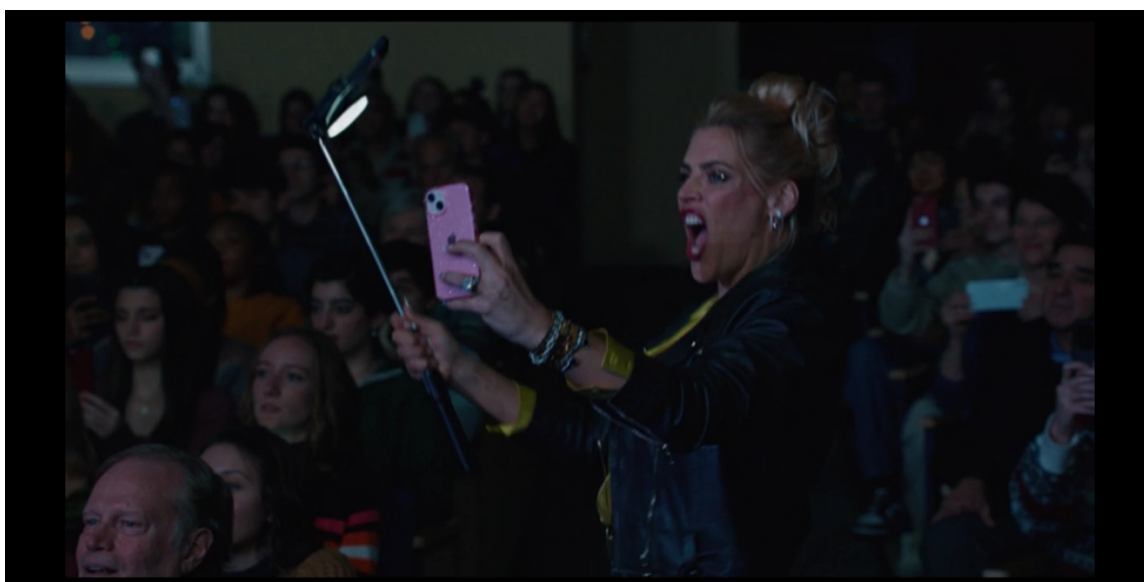
⁸ Östman 2015, 78.

kulttuurisen omaksumisen teoriaan, jonka mukaan teknologian kulttuurinen omaksuminen on prosessi, jonka myötä kuluttaja vähitellen tottuu uuteen teknologiaan vastahakoisuudestaan huolimatta ja teknologia alkaa vaikuttaa kulttuuriin⁹. Sosiaalinen media on tuntunut monen mielestä luotaantyöntävältä ympäristöltä, tai asialta, johon on joutunut tottumaan ympäristön paineesta, kun nyt 2020-luvulla sosiaalinen media on niin merkittävässä osassa arkea, että se on onnistunut muuttamaan kulttuuriamme ja toimintatapojamme ja korvaamaan perinteisenä nähtyä uutismediaa kuten sanomalehtiä ja nettisivustoja.

Digitaalisen kulttuurin ja teknologian kulttuurinen muutos näkyy siinä, että 2020-luvulla sosiaalisen median läsnäolo kuluttajien arjessa on niin tavanomaista, että jo elokuvissa ja tv-sarjoissa nähdään kohtauksen päällä sosiaalisen median affordanssien, eli vuorovaikutukseen kannustavien toimintojen, visualisointeja matkivia elementtejä, kuten tykkää-nappeja, emojiä tai notifikaatioita eli ilmoituksia esimerkiksi uusista viesteistä tai katsojakerroista. Näihin affordansseihin perehdyn lisää kappaleessa *3.1. Sosiaalinen median rooli elokuvassa Mean Girls (2024)*. Gürkanin ja Gezmenin tutkimuksen mukaan digitaalisen kulttuurin representatio populaarikulttuurin elokuvissa on muuttunut 40 vuoden aikana arkipäiväisemmäksi ja yksilön kokemusta korostavammaksi, mutta läsnä ovat yhä myös kyberturvallisuuden ja yksityisyydensuojan teemat¹⁰. Sosiaalinen media ja digitaalinen teknologia yhdistetään siis arkipäiväistymisestään huolimatta populaarikulttuurin elokuvissa yhä usein uhkakuviin ja haittoihin kautta.

⁹ Hård & Jamison 2005, 14

¹⁰ Gürkan & Gezmen 2024, 12-13



Kuva 1 & 2 Regina Georgen äiti (Amy Poehler & Busy Phillips) kuvaamassa nuorten tanssiesitystä. Vuoden 2004 elokuvassa videokuvaaminen tapahtuu videokameralla¹¹. Vuonna 2024 nuorten esitys taltioidaan älypuhelimella¹².

Digitalisaatio digilaitteineen ja sosiaalisen median alustoineen on herättänyt suurta keskustelua niin nuorissa, heidän huoltajissaan kuin poliitikoissakin. Yhtenä yleisimpänä keskustelun aiheena tämän vauhdilla etenevän kulttuurisen muutoksen matkassa on ollut digilaitteiden vaikutukset lasten ja nuorten identiteetteihin. Jo vuonna 2004 matkapuhelimia on tutkittu osana nuoren ihmisen sosiaalista performanssia.¹³ 2020-luvulla vastaavassa asemassa ovat älypuhelimilla käytettävät sosiaalisen median alustat, kuten nuorten suosima TikTok-palvelu ja Metan

¹¹ Mean Girls 2004, 00:37:32

¹² Mean Girls 2024: 01:00:39

¹³ Caronia & Caron 2004, 28-61.

ylläpitämä sosiaalisen median alusta Instagram. Keskustelu sosiaalisen median ympärillä nostaa usein esille huolen nuorten hyvinvoinnista. Kirjassa *Perfect: Feeling Judged on Social Media* sosiaalisen ja kulttuurisen analyysin professori Rosalinda Gill tuo ilmi useiden haastattelemiensa nuorten tarinoita siitä, kuinka kuva- ja videosisältöön keskittyvän sosiaalisen median ulkonäkökeskeisyys voi edistää nuoren ulkonäköpaineita. Ulkonäkökeskeisyys ja sen tuomat paineet eivät ole uusi ilmiö, sillä erityisesti naisten ulkonäkö ja kehonkuva on ollut laajan arvostelun kohteena jo ennen sosiaalista mediaa aikakauslehdissä, televisio-ohjelmissa ja elokuvissa.¹⁴ Sosiaalinen media on kuitenkin tuonut tähän paineeseen lisää voimakkuutta ja lisännyt haasteita pysyä nopeasti muuttuvien ulkonäkötrendien matkassa.

Sosiaalinen media katsotaan usein tärkeäksi osaksi 2020-luvun kuluttajan arkea. Sitä pidetään hyödyllisenä työkaluna esimerkiksi tiedonhaun, luovuuden, itseilmaisun ja kommunikaation kannalta. Kirjassa *Identity and Digital Communication* tutkija Rob Cover määrittelee identiteetin prosessiksi¹⁵. Digitaalinen teknologia ei ainoastaan vaikuta nuoren identiteettiin, vaan voi olla myös keskeisessä roolissa nuoren identiteettiprosessin toteutumisessa. Virtuaalisissa ympäristöissä käytetyt profiilikuvat ja avatarit ovat tapa suorittaa identiteetin prosessia internetin välityksellä. Tästä kaikesta hyödyllisyydestä huolimatta somessa aktiiviset nuoret vaikuttajat ovat kertoneet, että esimerkiksi seuraajamäärän lisääntyessä sisällöntuotannon paine ja alustalla aktiivisena pysyminen voi aiheuttaa stressiä, ahdistusta ja muita mielenterveyden haasteita¹⁶. Tarve pysyä ”relevanttina”, tavoitettavissa tai tietoisena vallitsevista ilmiöistä nopeampaisen sosiaalisen median maailman mukana saattaa lisätä nuoren kokemaa stressiä. Sosiaalisesta mediasta saattaa tulla nopeasti taakka, jolloin miellekkyys elämäjulkaisemista kohtaan katoaa. Sosiaalinen media on merkittävä osa tämän päivän nuorten arkea, negatiivisista puolistaan huolimatta tai juuri niistä johtuen.

2.2 TikTok digitaalisen kulttuurin ympäristönä

“Voi teeskennellä olevansa joku muu. Se on kuin internet.”

Karen elokuvassa *Mean Girls* (2024)¹⁷.

Elokuvassa *Mean Girls* (2024) on nähtävissä useissa kohtauksissa pystysuuntaisia videoita,

¹⁴ Riley, Evans & Robson 2023, 9-13.

¹⁵ Cover 2024, 6.

¹⁶ Gill 2024, 145-170.

¹⁷ *Mean Girls* 2024, 00:36:17-00:36:25

jotka ovat visuaalisen ilmeensä vuoksi helppo yhdistää nuorten suosimaan TikTok-sovellukseen. Elokuvasa ei näytetä TikTok-sovelluksen logoa, mutta esimerkiksi TikTokista tunnettuja somevaikuttajia nähdään vilahtavan elokuvassa, joten tässä kappaleessa kerron tarkemmin TikTokista.

Vuonna 2018 kiinalainen sovellus nimeltä Musical.ly muuttui nimeltään TikTokiksi. Siitä lähtien sovellus on kerännyt suurta suosiota erityisesti nuorten keskuudessa. Pelkästään Suomessa sovellusta käyttää 1,5 miljoonaa käyttäjää, joista suurin osa on nuoria¹⁸. TikTok tunnetaan musiikkiin ja tanssiin keskittyvistä lyhytvideoistaan, mutta on saavuttanut käyttäjäkuntansa monipuolisesti erilaisia sisällöntuottajia ja sosiaalisen median käyttäjiä. Sosiaalisen median alustat elävät ja muuttuvat käyttäjiensä ehdoilla, ja TikTokin voi tällä hetkellä katsoa sisältävän monenlaista sisältöä niin huumorivideoita ja meikkitoriaaleja, kuin poliittista sisältöä tai uutismedioiden omia virallisia kanavia. Kirjoitushetkellä TikTok tarjoaa mahdollisuuden myös livestriimaukseen ja pidempien videoiden julkaisemiseen. Alustan suosiota on perusteltu pystysuuntaisten, älypuhelimien ruudulle sopivien lyhytvideoiden koukuttavuudella sekä TikTokin ainutlaatuisella algoritmilla, joka näyttää käyttäjälleen kohdennettua sisältöä muita alustoja tehokkaammin.

Suosituksen sosiaalisen median sovelluksen käyttö voi olla nuorelle tärkeä osa paitsi yhteisöllisyyttä, myös identiteettityötä ja oman persoonan vahvistamista. Sosiaalinen media voi parhaimmillaan tarjota nuorelle hänen tarvitsemaansa identiteettiprosessia tukevaa sisältöä ja elämäjulkaisuus voi toimia osana oman persoonan identiteettiprosessin performatiivisuutta¹⁹. Digitaaliset ympäristöt eivät ole enää erillinen saarreke jossa nuoret viettävät aikaa, vaan sosiaalisessa mediassa keskusteleminen voi olla nuorelle yhtä luonnollinen tapa kommunikoida muiden ihmisten kanssa kuin kasvokkain käytävässä keskustelussakin²⁰. Suomessa on todettu TikTokin olevan vuonna 2024 nuorten suosituin uutismedia²¹. Tilastojen mukaan vuonna 2024 TikTokin käyttäjistä kolmasosa on teini-ikäisiä²². Näiden tilastojen valossa voidaan todeta TikTokin olevan tämänhetkisen nuorten keskuudessa nuoria koskettavien asioiden yksi merkittävimpiä julkisia keskustelualustoja ja tiedonlähteitä.

¹⁸ Varila & Vesanummi 2024

¹⁹ Bhandari & Bimo 2022, 3.

²⁰ Nuorisotutkimus 2019, 34.

²¹ Björkstén, 2025

²² Wallaroo Media, 2024

TikTok on tuonut sisällöntuottajille uuden alustan blogien, YouTuben ja Instagramin rinnalle, ja ”tiktokkaajat” ovat 2020-luvun tunnetuimpia somevaikuttajia. Tammikuussa 2025 käyttäjällä @khaby.lame on 162,4 miljoonaa seuraajaa, mikä tekee senegalilais-italialaisesta Khaby Lamesta palvelun seuratuimman ”tiktokkaajan”. Hän on TikTok-uransa myötä päässyt vierailemaan suuren budjetin amerikkalaisissa elokuvissa, kuten vuoden 2022 Marvel Comics sarjakuvahahmoon perustuvan *Black Panther: Wakanda Forever* -supersankarielokuvan italiankielisessä dubbauksessa, jossa hän ääninäytteli. Ääninäyttelyn lisäksi Lame on päässyt tekemään vuoden 2024 Columbia Picturesin tuottamassa *Bad Boys: Ride or Die* elokuvassa pienen cameo-roolin. Tämä kertoo TikTokin suosiosta sekä sen vaikutuksesta ulottua arkipäiväisistä ”tavallisista” somekäyttäjistä jopa Hollywood-elokuvaan asti.

3 Mean Girls (2024)

”Olen @cooliäiti, kuudella o:lla. #VanheneSeksikkäästi”

- Regina Georgen äiti elokuvassa *Mean Girls* (2024)²³.

Edellisessä kappaleessa olen avannut digitaalista kulttuuria ja sosiaalista mediaa, joten tämän kappaleen alla kerron miten nämä näkyvät *Mean Girls*-elokuvissa. Teen tämän vertailemalla vuosien 2004 ja 2024 teoksia. Kappaleessa 3.1 kerron analyysin pohjalta nousseita havaintojani sosiaalisen median roolista elokuvassa *Mean Girls* (2024). Kappaleessa 3.2 analysoin tarkemmin yhtä molemmissa elokuvissa nähtyä kohtausta, joka on uudelleenfilmatisoinnissa kirjoitettu uudelleen sosiaalisen median maailmaan sopivaksi. Tarkastellessani näitä elokuvia jaoin muistiinpanoni kolmeen teemaan:

- 1) Kuinka monessa kohtauksessa näkyy tai mainitaan puhelin
- 2) Mitkä juonen kannalta olennaiset kohtaukset vanhasta elokuvasta on uudelleenkirjoitettu digitaalisen kulttuurin ympäristöön sopivaksi ja miten tämä on toteutettu 2024 vuoden elokuvassa
- 3) Millaisia sosiaaliselle medialle tyypillisiä ilmiöitä ja elementtejä, kuten puhekuplia tai pysytysuuntaisia videoita, elokuvassa näkyy.

²³ Mean Girls 2024, 00:27:27-00:37:30

Puhelimella tarkoitetaan vuosituhaten alussa käytössä olleita matkapuhelimia tai langattomia pöytäpuhelimia, sekä uudemmassa elokuvassa nähtäviä modernimpia älypuhelimia. Vuoden 2024 uudelleenfilmatisointia analysoidessa olisi liki mahdotonta laskea jokainen elokuvassa nähty puhelin. Toisin kuin vuonna 2004, puhelimia näkyy lähes jokaisen kohtauksen taustalla nuorten kädessä, ilman varsinaista merkitystä juonelle. Tämä tietysti kertoo puhelinten yleistymisestä nuorten kulttuurissa sekä niiden merkityksestä nuorelle, kun puhelin on näkyvästi läsnä päivän jokaisessa hetkessä. Puhelimen merkitys alleviivataan ääneen jo elokuvan ensimmäisen minuutin aikana, kun Damian sanoo repliikin ”*Älä pudota puhelintani*”²⁴. Tämä kuvastaa elokuvassa toistuvaa teemaa; puhelin on 2020-luvun amerikkalaiselle nuorelle kallisarvoinen ja tärkeä esine. Tämä teema on tulkittavissa narratiivista myös tilanteissa, joissa puhelimen pois ottamista käytetään kotiarestiin verrattavissa olevana rangaistuksena. Cadyn kotiarestin ja koulun erottamisjakson päättyessä hänen äitinsä tuo puhelimen hänelle takaisin sanoilla ”tarvitset tätä laittaaksesi herätyksen huomisaamulle”. Puhelin näytetään välttämättömänä osana nuoren arkeen palaamisessa.

Puhelinten suuresta määrästä johtuen tyypistin laskelmani kattamaan ne hetket, jolloin elokuvan käsikirjoituksessa tapahtuu jotain puhelimeen liittyvää, joka huomioi kyseisen laitteen olemassaolon tai käyttötarkoituksen. Tämä tarkoittaa hetkiä, jolloin puhelinta käytetään tai siihen viitataan hahmon toimesta. Kohtauksia, joissa puhelin oli nähtävissä juonelle merkityksellisessä roolissa, oli vanhassa elokuvassa kuusi (6) kappaletta ja uudessa kaksikymmentä neljä (24) kohtausta. Laskelmasta voi päätellä puhelimen roolin käsikirjoituksessa jopa nelinkertaistuneen kahdenkymmenen vuoden aikana.

Ensimmäisessä elokuvassa puhelinten rooli nuorten elämässä jää verrattain melko pieneksi, mutta ei kuitenkaan täysin pois. Matka- ja pöytäpuhelimia käytetään yhteydenpitoon, ”juonimiseen” ja kostamisen välineenä. Nuoret soittavat toisilleen ryhmäpuheluita, osin salaa toisilta puheluun osallistujilta (Kuva 3). Huomionarvoista on, että vaikka 2020-luvun elokuvassa puhelinta käytetään paljon monipuolisemmin ja enemmän, sillä ei soiteta kertaakaan puhelua. Teknologisen kehityksen mullistumisen suuruus mobiililaitteissa korostuu tätä vertailua tehdessä. Vuonna 2024 puhelin toimii kommunikaatiovälineen lisäksi herätyskellona, nauhurina, sekä erityisesti kamerana, ja antaa nuorten keskinäiselle juonittelulle aivan uudenlaisia toimintamuotoja.

²⁴ Mean Girls 2024, 00:00:31-00:00:32



Kuva 3 Cady (Lindsay Lohan, kuvassa alavasemmalla) ystävineen puhumassa ryhmäpuhelia elokuvassa Mean Girls (2004)²⁵.



Kuva 4 Gretchen (Bebe Wood) viestittelemässä Reginalle samalla kun hän käy keskustelua Cadyn kanssa elokuvassa Mean Girls (2024). Kuvassa näkyvät tekstiviestejä esittävät puhekuplat ovat esimerkki sosiaalisen median visuaalisuuden tuomisesta elokuvan visuaaliseen ilmeeseen²⁶.

²⁵ Mean Girls 2004, 00:50:38

²⁶ Mean Girls 2024, 00:38:16

Tämä nähtävissä oleva teknologiakulttuurinen muutos on ottanut suurimman harppauksen vuonna 2007 ensimmäisen Apple Incin julkaiseman älypuhelimien, iPhoneen, tullessa markkinoille. Puhelimista haluttiin kehitellä entistä monipuolisempia laitteita, joiden rooli ihmisten arjessa aloitti kasvunsa tämän läpimurron myötä myötä. Laite nimettiin jopa Time-lehden vuoden keksinnöksi²⁷. Sittemmin kilpailevat yritykset ovat lähteneet mukaan älypuhelinmarkkinoille ja puhelimesta on tullut vakiintuneesti paljon muutakin kuin vain puheluihin ja yhteydenpitoon käytettävä väline.

Vaikka puhelimet näkyvät elokuvassa myös muussa käyttötarkoituksessa kuin puheluiden tai sosiaalisen median välineenä, keskityn tutkimuskysymyksen mukaisesti seuraavissa kappaleissa analysoimaan elokuvan digitaalista kulttuuria keskittyen sosiaaliseen mediaan. Analysoidessani elokuvaa *Mean Girls* (2024) tunnistin useita erilaisia sosiaaliseen mediaan liittyviä ilmiöitä, jotka on kirjoitettu mukaan elokuvan juoneen. Nämä elementit on koottu seuraavaan olevaan taulukkoon ja niitä avataan tarkemmin seuraavissa kappaleissa:

Kategoria	Ilmiö	Esimerkki
Visuaalisuus	Affordanssien imitointi	Tykkäysnapit, puhekuplat, pystysuuntaiset videot
Käytettävä kieli	avainsanojen ja käyttäjätunnuksien käyttäminen kasvokkaisissa keskusteluissa	#AgingHotly @coooooolmom
Filtterit	Somessa käytetyt kuvasuodattimet	WetLook-filtteri, ”Käyttämäsi filtteri näyttää minulta”
Elämäjulkaiseminen	Hahmojen tapa kuvata sosiaalista mediaa varten elämäänsä	laulu- ja musiikkivideot, kotibileistä tiedon levittäminen
Trendit	muoti-ilmiöihin osallistuminen sosiaalisessa mediassa	#ReginaChallenge
Some lokaationa	Julkinen somekeskustelu koulun tapahtumista	”Äänestä kumpi on kuumempi, Cady vai Regina”

Taulukko: Sosiaaliseen mediaan liittyvät ilmiöt elokuvassa Mean Girls (2024)

²⁷ Goggin 2009, 236.

3.1 Sosiaalisen median rooli elokuvassa Mean Girls (2024)

”Käytä takakameraa. Se on nätimpi, koska tiede.”

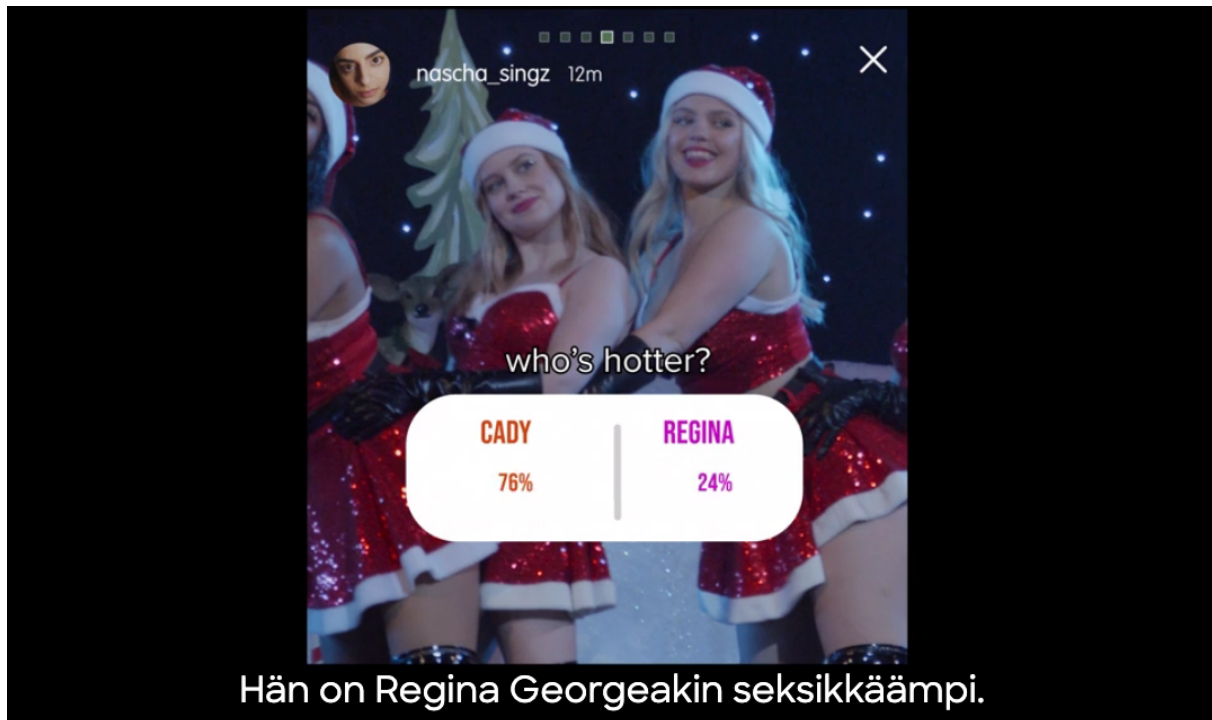
Karen elokuvassa Mean Girls (2024)²⁸.

Merkittävin visuaalinen muutos aineistojen välillä on digitaalisen kulttuurin affordanssien käyttäminen uudemman elokuvan visuaalisessa ilmeessä. Affordanssilla tarkoitetaan tässä yhteydessä sosiaalisen median tarjoamia toiminnan mahdollisuuksia, kuten useissa somekanavissa käytössä olevia reagointi”nappeja”. Näillä ”napeilla” käyttäjä voi ilmoittaa ”tykkäävänsä” näkemästään sisällöstä, sekä kommentoida tai jakaa kyseistä sisältöä eteenpäin muiden käyttäjien nähtäville. Elokuvassa nähdään myös affordanssien hyödyntämistä julkisessa keskustelussa, jossa nuori voi äänestää onko hän Regina Georgen vai Cady Heronin puolella (Kuva 5). Sosiaalisen median affordansseihin kuuluu myös yksityisviestien lähetysmahdollisuus, sekä kaikki notifikaatiot, eli ilmoitukset käyttäjän saamista tykkäyksistä, kommenteista, jaoista ja viesteistä. Elokuvateos ei itsessään ole interaktiivinen eikä mahdollista vuorovaikutusta, mutta affordanssien ikonit ovat sosiaalisen median yleistymisen myötä tunnistettavassa asemassa ja niiden tuominen elokuvan visuaalisuuteen kertoo katsojalle osan elokuvan kohtauksista ”tapahtuvan somessa²⁹”.

Sosiaalisen median visuaalisuutta imitoidaan myös osassa kohtauksista käytetyllä pystysuuntaisella 9:16 kuvasuhteella, sekä tekstiviestikeskustelujen puhekuplien näkymisenä ruudulla (Kuva 4). Tämä luo siltaa elokuvateatterien vaakasuuntaisen valkokankaalle ja älypuhelimien pystysuuntaisen ruudulle. Tekstiviestien puhekuplat tarjoavat monipuolisuutta hahmojen väliseen keskusteluun, kun kaikkea ei tarvitse sanoa ”ääneen”.

²⁸ Mean Girls 2024, 00:36:31-00:36:37

²⁹ some = sosiaalinen media



Kuva 5 Kuvakaappaus elokuvasta *Mean Girls* (2024) jossa näkyy sosiaalisen median keskustelua, jossa arvostellaan Cadyn (Angourie Rice, kuvassa vasemmalla) ja Reginan (Renee Rapp, kuvassa oikealla) ulkonäköä. Kuvassa näkyy yksi sosiaalisen median vuoro-vaikutukseen kannustava elementti, jolla sosiaalisen median käyttäjä voi klikkaamalla osallistua äänestämiseen³⁰.

Sosiaalinen media tuodaan mukaan elokuvan narratiiviin myös muuten, kuin visuaalisin keinoin. Elokuvan kertomukset viittaavat sosiaaliseen mediaan käyttämällä digitaalisen kulttuuriin kuuluvaa sanastoa osana käsikirjoitusta. Regina Georgen äiti esittäytyy Cadylle kodissaan kertomalla oman sosiaalisen median käyttäjätunnuksensa ja kutsuu itseään avainsanalla ”#coolmom”. Avainsana, eli usein englanninkielisesti tunnettu *hashtag*, on sana, jota käytetään sosiaalisessa mediassa sisällön luokitteluun tietyn aiheen ympärille. Regina George viittaa sosiaalisen median ulkonäkökeskeisyyteen ja omaan kauneusihanteet täyttävään ulkonäköönsä laulamalla ”*Käyttämäsi filteri on minun näköiseni*”. Filtteri tarkoittaa tässä yhteydessä kuva- tai videosuodatinta, jota käytetään sosiaalisessa mediassa valokuvien tai videoiden editoimiseen. Reginan viittaus filterin ja oman ulkonäkönsä yhteyteen kertoo sosiaalisessa mediassa tyypillisestä tavasta käyttää kuvasuodattimia oman ulkonäön ehostamiseksi. Ennen kaikkea elokuvan narratiivissa internet-termien käyttäminen havainnollistaa Hårdin ja Jamesonin teknologisen kulttuurin omaksumisen teoriaa³¹ ja sitä, kuinka internetin kulttuurinen omaksuminen on muuttanut jopa käyttämäämme puhekieltä.

³⁰ *Mean Girls* 2024, 01:01:34-01:02:39

³¹ Hård & Jameson 2005, 14.

Elämäjulkaiseminen näkyy elokuvassa heti ensimmäisestä kohtauksesta alkaen. Janis ja Damian rikkovat elokuvan neljättä seinää kuvaamalla itsestään videota, jossa esittävät musiikkikappaleen kameralle. Tästä alkaa elokuvassa nähtävien elämäjulkaisemisen eri tapojen kirjo, joka esitetään usein juuri tällaisen pystysuuntaisen videon kuvaamisen kautta. Regina Georgen ystäväpiiriin kuuluva Gretchen nähdään kuvaamassa itsestään lauluvideota, Cady ottaa puhelimellaan kuvia itsestään oppitunnin aikana ja koulun oppilaat kuvaavat koulun tapahtumista videoita sosiaaliseen mediaan. Gretchenin videon kuvaaminen keskeytyy, kun hänen ystävänsä Karen ohjeistaa vaihtamaan etukameralla nauhoittamisen takakameran käyttöön, koska silloin kuvanlaatu on hänen mukaansa parempi. Tämä kertoo nuorten teknologiatietoisuudesta ja yhdistettynä elokuvassa nähtävään jatkuvaan kuvaamiseen voi elokuvan nuorten elämäjulkaisemisen sanoa olevan vakiintunutta.

Sosiaalisen median suuruus elokuvassa kertoo jo itsessään sosiaalisen median merkityksestä ja vaikutuksista elokuvan nuorten elämässä. Tämän lisäksi elokuva käsittelee lyhyesti sosiaalisen median aiheuttamaa ulkopuolisuuden tunnetta. Cady järjestää Janisin tietämättä kotibileet, jossa paikallaolevat nuoret kuvaavat sisältöä, jonka julkaisevat sosiaalisessa mediassa. Janis saapuu paikalle ja sanoo Cadyille: *”Sinun piti olla matkoilla, mutta kuusikymmentä ihmistä julkaisee kuvia bileistäsi”*. Janis on saanut tietää häneltä salassa järjestetyistä kotibileistä sosiaalisen median kautta. Sosiaalisen median yleistymisen ja elämäjulkaisemisen vakiintumisen myötä juhlista ulkopuolelle jääminen ei enää tarkoita, ettei juhlan tapahtumia pääsisi todistamaan. Muiden nuorten kokemukset juhlissa tulevat vastaan sosiaalisen median julkaisuvirrassa, joka korostaa käyttäjälleen sitä, ettei hän ole paikan päällä kokemassa tapahtumia, joka täten voi lisätä nuoren kokemaa ulkopuolisuuden tunnetta.

Sosiaalinen media ei kuitenkaan näyttäydy elokuvassa itsessään hyvänä tai pahana asiana, vaan se voidaan tulkita olevan luonnollinen osa elokuvan nuorten kasvuympäristöä. Elokuvan nuoret osallistuvat aktiivisesti sosiaalisen median trendeihin, jotka leviävät ehkä ennalta-arvaamatta suuremmalle yleisölle kuin alkuperäinen tarkoitus on ollut, mutta toisin kuin monissa muissa digitaalisen kulttuurin representaatiota sisältävissä elokuvissa³², *Mean Girls* -elokuvan rakentama mielikuva somesta ei keskity suoranaisesti alleviivaamaan esimerkiksi yksityisyydensuojan vaaroja tai kyberturvallisuutta. Sosiaalisen median tuoma julkisuus ja alituisen kuvattavana oleminen on tietysti kantava teema, mutta elokuva esittää tämän realistisena kuvauksena osana nykypäivän nuorten arkea, eikä niinkään mystisenä ulkopuolisena uhkana.

³² Gürkan & Gezmen 2024, 10-11.

Elokuvan keskeisin teema on digitaalisen kulttuurin suuresta roolista huolimatta lukiolaisten nuorten välisissä ihmissuhteissa.

3.2 #ReginaChallenge – muoti-ilmiöstä somefilteriksi

”Käyttämäsi filtteri on minun näköiseni”

Regina George elokuvassa *Mean Girls* (2024)³³.

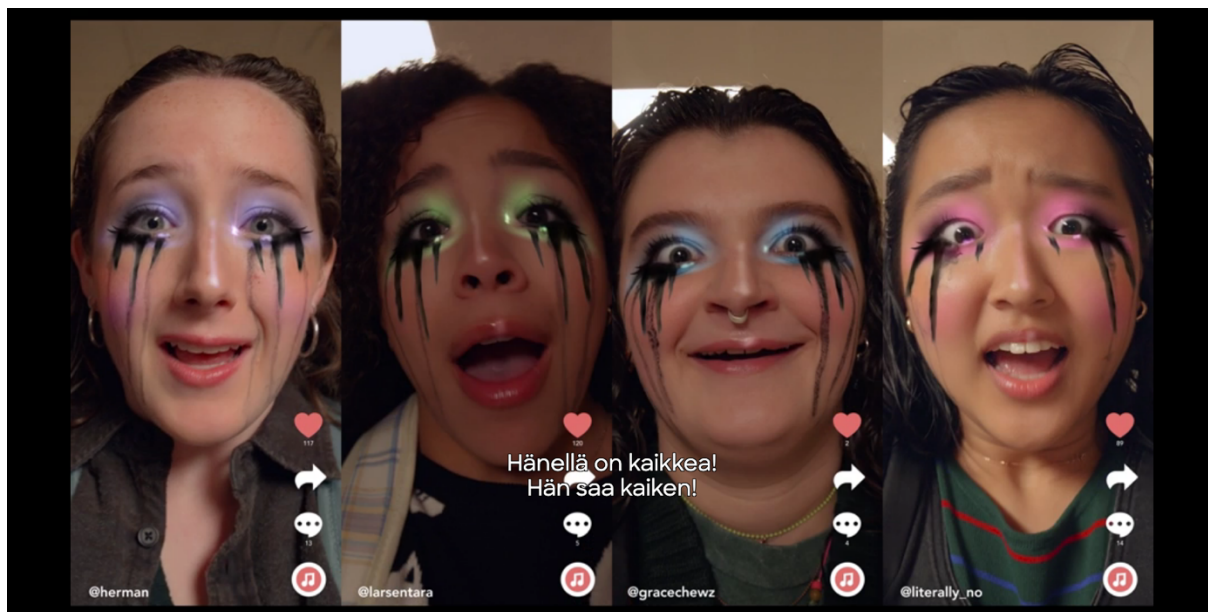
Sosiaaliselle medialle tyypillistä on erilaiset ”trendit” ja replikoitavat meemit. Tässä aluvuossa analysoin sitä, kuinka ensimmäisessä elokuvassa nähty muoti-ilmiön leviämiseen liittyvä kohtaus on kirjoitettu 2020-luvun digitaalisen kulttuurin maailmaan mukautuvaksi. Molemmissa *Mean Girls* elokuvissa Cady ja hänen ystävänsä Janis ja Damian pyrkivät pilaamaan koulun suosituimman oppilaan Regina Georgen maineen erilaisilla ilkeillä tempuilla. Pilaaminen kuitenkin epäonnistuu, sillä Regina Georgen rooli muodin edelläkävijänä ja koulun ”kuningattarena” saa tempuista aikaan vain lisää uusia muoti-ilmiöitä.



Kuva 6 Regina Georgen vaatetyyliä matkitaan koulunkäytävillä vuoden 2004 elokuvassa³⁴.

³³ Mean Girls 2024, 00:11:39-00:11:42

³⁴ Mean Girls 2004, 00:30:51



Kuva 7 Regina Georgen meikkityyliä matkitaan sosiaalisessa mediassa filttereillä. Kuvassa sosiaalisen median affordansseja kuten tykkäys- kommentti ja jako-kuvakkeet³⁵.

Ensimmäisessä elokuvassa Janis leikkaa Reginan pukukoppiin jättämiin vaatteisiin reikiä, pilatakseen Reginan asun ja aiheuttaakseen tälle siten häpeää. Reginan puettua vaatteet päälleen tämä kuitenkin päättää kulkea itsevarmasti rikkinäisellä paidalla, jonka jälkeen oppilaan muut tytöt tekevät saman perässä. Seuraavaksi elokuvassa koulun käytävillä nähdään kaikilla muillakin tyttöoppilailta samaan tyyliin leikatut paidat päällään (Kuva 6). Täten Janis ei olekaan onnistunut nolaamaan Reginaa, vaan sen sijaan hänen tekonsa on tahattomasti aiheuttanut uuden muoti-ilmiön nuorten keskuudessa.³⁶

Uudelleenfilmatisoinnissa Regina esiintyy koulun jalkapallokentällä ”homecoming royaltyyna”, eli amerikkalaisen koulun perinteen mukaan äänestettynä koulun edustajana. Janis, Damian ja Cady vivahtavat laittamaan jalkapallokentän vesisprinklerit päälle kastellakseen kentällä seisovan Reginan. Heidän tarkoituksenaan on pilata Reginan kauneusihanteisiin kuuluva ulkonäkö kastelemalla hänen meikkinsä ja hiuksensa koko koulun edessä. Toisin kuin ystävät suunnittelivat, Reginan kastellusta ulkonäöstä, eli ”wet lookista” salamannopeasti levinneet kuvat ja videot synnyttävät uuden trendin sosiaaliseen mediaan. ”Wet lookia” ei nähdäkään nolona, vaan päinvastoin ihailtuna ja tavoiteltavana asiana. Syntyy #ReginaChallenge ja jopa

³⁵ Mean Girls 2024, 00:50:54

³⁶ Mean Girls 2004, 00:30:30-00:30:59

uusi ”filteri” eli kuvasuodatin, jonka avulla sosiaalisen median käyttäjät voivat imitoida tapahtumaa omilla kasvoillaan (Kuva 7)³⁷.

Näiden kohtausten vertailu demonstroi hyvin sosiaalisen median tuoman kulttuurisen muutoksen kolmesta näkökulmasta: nuorisotrendien uusi toimintaympäristö, replikoinnin uudet mahdollisuudet sekä laajemman yleisön tavoittaminen.

Kautta aikojen ulkonäköihanteet ovat muovanneet nuorten pukeutumista. Tätä ihannetta ovat ylläpitäneet mm. kauneuslehdet, televisio-ohjelmat ja elokuvat. Digitaalisen median lisääntyä muotibloggaajat ja sosiaalisen median vaikuttajat ovat päässeet ottamaan näiden tahojen pitämää valtaa omiin käsiinsä. Sosiaalinen media ja sen sisällä tapahtuva kaikille avoin keskustelu tarjoaa olosuhteet vernakulaariselle vertaisuudelle³⁸. Digitaalisen kulttuurin tutkimuksessa vernakulaari käsitetään eliitin ja instituutioiden vastaisena ryhmänä, eli tässä tapauksessa esimerkiksi vernakulaarina nähdään nuoret, jotka toimivat institutionaalisessa roolissa olevien kaupallisten kauneus- ja hyvinvointialan toimijoiden suoran vaikutuspiirin ulkopuolella. Ulkonäköihanteissa tämä tarkoittaa sitä, että sosiaalinen media tarjoaa uudenlaista kuvastoa, kun julkiseen vaikuttajan asemaan pääsyä ei kontrolloi enää yhtä vahvasti suuret mediatilat. Toisaalta sosiaalisen median vaikutukset on tunnistettu kaupallisten toimijoiden taholta, jolloin tätä on alettu hyödyntämään kauneustuotteiden markkinointitaktiikkana esimerkiksi kaupallisina yhteistöinä somevaikuttajien kanssa tai kosmetiikkatuotteita myyvien yritysten omina sosiaalisen median tileinä. Tutkija Mark Deuze kutsuu tätä digitaalisen kulttuurin ilmiötä globaaliksi osallistavaksi mediakulttuuriksi³⁹. Digitaalinen teknologia nähdään työkaluna niin muoti-ilmiön levittämisessä, kuin siihen osallistumisessa. Elokuvassa nähtyyn *#ReginaChallengeen* osallistuminen voidaan katsoa osaksi Coverin tutkimaa digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaa identiteettiprosessin esittämistä⁴⁰. Muoti-ilmiö ei enää keskity pelkästään siihen millaisia vaatteita pukee päälleen kouluun. Ilmiö sitoutuu vahvemmin siihen, miten muoti-ilmiöön osallistuminen näyttäytyy sosiaalisen median kautta muille ihmisille ja kenelle tämä identiteetin performatiivisuus näkyy. Ilmiöön osallistuminen voi vahvistaa nuoren osallisuuden ja yhteisöllisyyden tunnetta, ja toisaalta osallistumatta jättäminen voi luoda ulkopuolisuuden tunnetta.

³⁷ Mean Girls 2024, 00:50:10-00:00:51:20

³⁸ Koski & Turtiainen 2020, 88.

³⁹ Deuze 2007, 245.

⁴⁰ Cover 2023, 38-45.

Sen lisäksi että muoti-ilmioiden evoluutio ei enää rajoitu niin kutsuttuun ”fyysiseen maailmaan”, eivät muoti-ilmiot itsessään rajoitu enää fyysisen maailman ilmiöihin. Elokuva antaa esimerkin siitä, kuinka vaatetyylin valitseminen on saanut rinnalleen myös sen, millaista kuva-suodatinta nuori käyttää sosiaalisen median kanavassaan. Replikointi on tuttu ilmiö sekä muodissa että meemikulttuurissa. Meemit ovat vakiintunut kulttuurinen ilmiö, joka tarkoittaa yleensä helposti replikoitavissa, eli ”kopioitavissa” olevia humoristisia julkaisuja, jotka leviävät nopealla vauhdilla internetissä⁴¹. *#ReginaChallengessa* voi tulkita olevan memeettisiä piirteitä juuri tämän replikoinnin vuoksi. Kyseinen haaste tuo esille digitaalisten laitteiden sisällä tapahtuvien nuorisotrendien ulottuvuudet. Trendeihin voi osallistua nyt myös internetin kautta, ja joissain tapauksissa, kuten tässä *#ReginaChallengen* tiettyyn kuva-suodattimeen keskittyvässä trendissä, osallistuminen on mahdollista ainoastaan internetin ja teknologian kautta. Kertomusanalyttisestä näkökulmasta tällaisen kohtauksen perusteella voidaan tulkita digitaalisten ympäristöjen olevan elokuvan nuorille tärkeä osa jokapäiväistä elinympäristöä, sillä tämän trendin leviäminen yhdistetään myös korreloimaan Reginan hahmon suosion kanssa.

Kolmantena teemana aineistojen vertailussa on huomionarvoista ymmärtää, kuinka digitaalinen kulttuuri laajentaa nuoria koskettavien asioiden yleisöä. Sosiaalinen media mahdollistaa koulun sisällä tapahtuvista yksityisistä asioista ja tilanteista tulevan helposti julkisia tai jopa ”viraaleja”. ”Viraalilla” tarkoitetaan tässä tapauksessa sosiaalisen median sisältöä, joka on levinnyt laajalle yleisölle nopeasti. ”Viraalit” julkaisut ovat usein valtakunnallisella tai kansainvälisellä tasolla suosiota saavuttaneita kuva- tai videojulkaisuja. Tapahtumat, jotka ensimmäisessä elokuvassa sijoittuvat amerikkalaisen lukion seinien sisälle, ovatkin nyt koko maailman nähtävissä julkisina somepäivityksinä. Tätä havainnollistaa myös elokuvassa nähdyt, suositut ja tunnetut ”tiktokkaajat”, jotka osallistuvat elokuvassa nähtyyn sosiaalisessa mediassa tapahtuvaan keskusteluun. Jos vuoden 2004 elokuvassa Cady Heronin kokemuksia olisi käsitelty julkisessa keskustelussa nuorten tuntemien julkkisten toimesta, olisi se todennäköisesti vaatinut valtakunnallisen uutiskynnyksen ylittämistä tv- ja sanomalehtimedian kautta. Tällaisen keskustelun käyminen sosiaalisen median alustoilla tekee sosiaalisesta mediasta yhden elokuvan merkittävimmistä tapahtumapaikoista koulun ja kodin rinnalla.

⁴¹ Mähkä, Saarikoski & Peltonen 2022, 434-435.

4 Lopuksi

Edellisissä luvuissa olen tutkinut *Mean Girls* (2024) elokuvaa digitaalisen kulttuurin representaation näkökulmasta. Verrattunani vuoden 2004 ja vuoden 2024 *Mean Girls* elokuvia on mahdollista todeta, että vaikka elokuvien juoni on lähes identtinen, on uudelleenfilmatisoinnissa digitaalisella kulttuurilla merkittävä rooli elokuvan tapahtumien kulussa. Puhelimien merkitys nuoren elämässä on kasvanut suuremmaksi ja sen käyttötavat ovat muuttuneet. Puhelinta ei enää käytetä soittamiseen, vaan sen tilalle on tullut monipuolinen mobiililaitte, jolla voi kuvata ja tekstata ja jota voi käyttää niin herätyskellona kuin elämäjulkaisemisen työkaluna. Tämä on suora heijastus ympäröivän kulttuurin digitalisaatiosta, sosiaalisen median yleistymisestä ja älypuhelimien suosiosta nuorten keskuudessa.

Digitaalinen kulttuuri näyttäytyy elokuvassa sekä sen visuaalisessa ilmeessä että roolihahmojen repliikeissä. Näiden lisäksi sosiaalinen media toimii yhtenä elokuvan olennaisena tapahtumapaikkana. Elokuvassa hyödynnetään toistuvasti sekä sosiaaliselle medialle tuttua pystysuuntaisen videon kuvasuhdetta että sosiaalisen median affordanssien visuaalista ilmettä. Yleisimmät elokuvassa nähtävät affordanssit, kuten tykkäys-napit ja kommenttikentät, voidaan katsoa imitoivan nuorten keskuudessa suosittun TikTok-alustan visuaalista ilmettä ja trendejä. Osa elokuvan keskustelusta kuvataan tapahtuvan sosiaalisen median kommenttikentissä ja videojulkaisuuksina, joka tekee sosiaalisesta mediasta yhden elokuvan tapahtumapaikoista. Näiden lisäksi 2020-luvun digitaalinen kulttuuri tulee esille myös roolihahmojen kasvokkaisissa keskusteluissa käytetyissä repliikeissä, joissa viitataan sosiaalisessa mediassa käytettäviin käyttäjätunnuksiin tai avainsanoihin.

Sosiaalinen media on vahvasti läsnä nykyajan nuorten elämässä, jolloin tätä elokuvaa voi pitää realistisena tapana kuvata nuorten elämää. Digitaalisen kulttuurin muutos on tunnistettavissa vuoden 2004 ja 2024 elokuvia vertailemalla, esimerkiksi jo nuorten teknologisten laitteiden määrää seuraamalla. Vuonna 2007 tapahtunut läpimurto ensimmäisen iPhone'n tullessa markkinoille - samoihin aikoihin kun sosiaalisen median sivusto Facebook alkoi nostaa suosiotaan - on raivannut tietä digitaaliselle kulttuurille ja elämäjulkaisijuudelle sellaisena kuin me sen nyt tunnistamme. Narratiivisen analyysin näkökulmasta puhelimen voi todeta olevan teini-ikäiselle amerikkalaisnuorelle vuoden 2024 elokuvassa huomattavasti tärkeämpi asia kuin vuonna 2004. Puhelinten lisäksi elokuva kuvastaa digitaalisten ympäristöjen ottaneen haltuunsa muoti-ilmiöt, joista joihinkin ei ole edes mahdollista osallistua ilman digitaalista teknologiaa. Elokuva tuo konkreettisesti näkyväksi teknologisen kulttuurin omaksumisen

teoriaa⁴² havainnollistamalla miten nuoret ovat omaksuneet sosiaalisen median ja elämäjulkaisuuden osaksi arkeaan. Sosiaalinen media näyttäytyy elokuvassa luonnollisena osana nuorten elämää ja tärkeänä luovuuden ja itseilmaisun välineenä.

Tälle tutkimukselle olisi mahdollista tehdä jatkoa esimerkiksi syventymällä tarkemmin puhelimen monipuolisiin käyttötarkoituksiin, tai tutkimalla sosiaalisen median visuaalisen ilmeen historiaa. Näiden lisäksi tätä tutkimusmenetelmää voi soveltaa myös muiden digitaaliteknologisten laitteiden, kuten elokuvassa nähtyjien tietokoneiden, representaatiota osana populaarikulttuurin teoksia. Humanistisen tutkimuksen näkökulmasta tällaisten populaarikulttuurielokuvien uudelleenfilmatisointien avulla voidaan tutkia suurienkin yhteiskunnallisten muutosten vaikutuksia niin nuorisokulttuurin, kuin nuorten teknologisen kulttuurin muutoksen näkökulmasta.

⁴² Hård & Jamison 2005, 14.

Lähteet

Aineisto:

Mean Girls, ohjaus Mark Waters, käsikirjoitus Rosalinda Weisman & Tina Fey, Paramount Pictures, 97min, 27.8.2004

Mean Girls, ohjaus Samantha Jayne & Arturo Perez Jr., käsikirjoitus Rosalinda Weisman & Tina Fey, Paramount Pictures, 112min, 1.12.2024

Kuvat: SkyShowtime 26.3.2025

Kirjallisuus:

Bhandari, Aparajita & Bimo, Sara 2022: Why's Everyone on TikTok Now? The Algorithmized Self and the Future of Self-Making on Social Media. *Social Media + Society* 8(1), 1-11. <https://doi.org/10.1177/20563051221086241>

Björkstén, Tuomo 2025: "TikTok on nuorten tärkein uutismedia, muut jäävät kauas taakse, paljastaa tutkimus", *Yle Uutiset* 27.1.2025 <https://yle.fi/a/74-20139349>

Caronia, Letizia & Caron, Andre H. 2004: Constructing a Specific Culture: Young People's Use of the Mobile Phone as a Social Performance, *Convergence*, 10(2), 28-61. <https://doi.org.ezproxy.utu.fi/10.1177/135485650401000204>

Cover, Rob 2023: *Identity and Digital Communication: Concepts, Theories, Practices*, Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003296652>

Deuze, Mark 2007: Convergence culture in the creative industries *International Journal of Cultural Studies* 10(2) 242-263, DOI: 10.1177/1367877907076793

Gill, Rosalind 2024: *Perfect: feeling judged on social media: a roundtable discussion*. *Feminist Media Studies* 1–5. <https://doi.org/10.1080/14680777.2024.2422343>

Goggin, Gerard 2009: Adapting the mobile phone: The iPhone and its consumption, *Continuum*, 23(2), 231-244, DOI: 10.1080/10304310802710546

Gürkan, Hasan, & Gezmen, Başak 2024: Cinema and the Digital Revolution: The Representations of Digital Culture in Films, *EVOLUTIONARY STUDIES IN IMAGINATIVE CULTURE*, 1–15. <https://doi.org/10.56801/esic.v8.i1.1>

Hård, Mikael, & Jamison, Andrew 2005: *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315024400>

Kaarakainen, Meri-Tuulia & Saikkonen, Loretta 2019: Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat – nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet, *Nuorisotutkimus* 37(1), 20-37

Koski, Kaarina & Turtiainen, Riikka 2020: "Vernakulaari verkossa: Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet." *Elore* 27(1): 85–107. <https://doi.org/10.30666/elore.88834>

Manyam, Shiresha, Swarnalatha, Mary & Padma, Alapati 2018: Impact of Social Media on Current Fashion *International Journal of Education Science and Research*, (8)3, 127-134

Marling, William 2008: Mobile Phones as Narrative Tropes, *Journal of Popular Film and Television* 36(1), 38-44

Mähkä, Rami, Saarikoski, Petri & Peltonen, Jenna 2022: Meemien kulttuurihistoriallinen tutkimus. *Kulttuurihistorian seura*, <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202301031204>

Pöysä, Jyrki 2022: Narratiivinen analyysi. Teoksessa Fingerroos, Outi, Kajander Konsta & Lappi Tiina-Riitta *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*, Helsinki: Finnish Literature Society, DOI: <https://doi.org/10.21435/tl.274>, 287-320

Riley, Sarah, Evans, Adrienne, & Robson, Martine 2023: *Postfeminism and body image*. Routledge

Suominen, Jaakko 2009: Johdannoksi: netin kulttuurihistoriaa, teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari *Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus Helsinki, 7-22

Suominen, Jaakko 2013: "Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muutuvalla tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta". *WiderScreen* 16 (2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/>

Sarwar, Muhammad & Soomro, Tariq 2013: Impact of Smartphone's on Society *European Journal of Scientific Research* 98(2), 216-226

Varila, Miikka & Vesanummi, Mari 2024: Sukelsimme syvälle vaaralliseksi moitittuun Tiktokiin – jos luulet tietäväsi kuinka se toimii, voit olla väärässä. *Yle verkkouutiset* 26.8.2024 <https://yle.fi/a/74-20093902>

Walloo Media, <https://wallaroomedia.com/blog/social-media/tiktok-statistics/>

Östman, Sari 2015: "Millaisen päivityksen tästä sais?" – elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

(Kaikki verkkolähteet tarkistettu 27.3.)