

Artikkeli

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Viraalista marginaaliin – Vinen ja IRC-Gallerian jäljet ja kulttuurinen jatkuvuus alustojen hiipumisen ja kuoleman jälkeen

Tarkastelemme artikkelissa verkkokulttuureihin liittyvää kuolemaa ja kuoleman-jälkeisen uuden kulttuurin rakentumista kahden tapausesimerkin, videoalusta Vinen ja suomalaisen IRC-Gallerian, avulla. Hyödynnämme näiden tapausesimerkien suosion, muistamisen ja säilymisen tarkastelussa viraalin ja marginaalin käsitteitä. Käsitämme viraalina erityisesti suositut ja laajalle nopeasti levinneet verkkokulttuuriset sisällöt ja ilmiöt, kun taas marginaaleja ovat sellaiset sisällöt ja ilmiöt, jotka jäävät pienemmän piirin tietoon ja ovat siten vaarassa kadota ja unohtua. Tarkastelemme verkkokulttuureja media-arkeologisesta viitekehyksestä käsin ymmärtäen, ettei kuolleeksi hahmotettu media katoa, vaan se hakeutuu uusiin käyttötarkoituksiin ja konteksteihin. Median kehitys ei myöskään ole lineaarista, vaan täynnä katkoksia ja unohdettua mediaa. Artikkelin on teoreettinen, ja sen tavoitteena on kuvata, miten viraalien ja marginaalien verkkokulttuuristen objektien kuolemanjälkeiset elämät eroavat toisistaan ja miten tämän kahtiajaon hahmottaminen vaikuttaa verkkokulttuureihin liittyvään kriittiseen, historialliseen ymmärtämiseen. Havaitimme, että viraalina tarkastelemamme Vine jatkaa verkkokulttuurista elämäänsä laajasti muisteltuna ja yhteisöllisesti kaivattuna, kun taas lokaalimman ja marginaalimman IRC-Gallerian säilyminen on selkeämmin yksittäisten käyttäjien varassa. Artikkelin antina on käsitteellinen kehys, jota voidaan hyödyntää verkon historiakulttuurisessa tutkimuksessa.

AVAINSANAT: elämänvaiheet, marginaali, media-arkeologia, verkkokulttuurit, viraali

Sosiaalisen median arkipäiväistymistä ja muutoksia tarkastellaan usein sen alati kasvavan käytön sekä uusien verkkoalustojen kulttuurisen omaksumisen kautta. Sama pätee myös verkon menneisyyttä käsittelevään tutkimukseen. Verkkoalustojen sulkeutumisen jälkeen niihin liittyvä muistelu ja historiakulttuuri keskittyvät herkästi valtavirtaistuneimpaan, viraaleimpaan ja suosituimpaan verkossa julkaistun sisältöön (ks. esim Helmond ja van Der

Vlist 2019). Siksi verkon ja sosiaalisen median menneisyyden tarkastelussa katse kohdistuu pääosin suuren yleisön suosiossa oleviin verkkokulttuureihin. Tällöin on vaarana, että verkon rikas kulttuurihistoria pelkistyy suosittujen verkkokulttuurien historiaksi, jossa varsinkin globaalin pohjoisen kulttuurinen ja sosiopoliittinen konteksti korostuvat (ks. esim. Milan ja Treré 2019, 324–325).

Olemme aiemmassa tutkimuksemme esitelleet verkkokulttuurien ja -alustojen elämänvaiheita erittelevän nelikentän (Kuva 1) (Vaahensalo ja Sihvonon 2022). Nelikenttä havainnollistaa, millaista verkkokulttuurien kuolemanjälkeinen elämä voi olla. Tarkoitamme verkkoalustan kuolemalla sen käytöstä poistumista ja sisällön tuottamisen loppumista (Vaahensalo ja Sihvonon 2022). Käsityksemme mukaan alustan kulttuurinen elämä voi kuoleman jälkeen kuitenkin jatkua muualla varsin aktiivisena. Tämä voi tarkoittaa sitä, että käyttäjät siirtyvät uusille alustoille ja kierrättävät siellä menneen alustan sisältöä, mutta kulttuurin käyttö ja siihen liittyvä muistelu voivat näkyä myös verkon ulkopuolella esimerkiksi populaarikulttuurissa (emt.).²

Tässä artikkelissa sovellamme nelikenttää verkkokulttuurien jälkien sekä kuolemanjälkeisen elämän haavoittuvaisuuden tarkastelussa ja lähestymme verkkokulttuurien kuolemanjälkeistä elämää *viraalin* ja *marginaalin* käsitteiden kautta. Hahmotamme viraalina sellaiset verkkosisällöt ja -alustat, jotka saavuttavat laajan huomion ja suosion myös alkuperäisen julkaisukontekstinsa ulkopuolella (ks. esim. Sampson 2012; Bebić ja Volarevic 2018; Al-Rawi 2017). Viraalit sisällöt voivat levitä laajasti ja nopeasti useille eri sosiaalisen median alustoille sekä herättää julkista keskustelua. Marginaalilla tarkoitamme sellaisia sisältöjä ja alustoja, joiden tunnettavuus on syystä tai toisesta jäänyt varsinkin verkkokulttuurien globaalissa mitta-kaavassa pieneksi (ks. esim. Chan 2014). Kysymme artikkelissa, miten viraalien ja marginaalien verkkokulttuuristen objektien kuolemanjälkeiset elämät eroavat toisistaan kahden esimerkitapauksen, Vinen ja IRC-Gallerian, valossa. Miten nämä käsitteet edistävät verkkokulttuurien kriittistä, historiallista ymmärtämistä?

Hahmotamme verkkokulttuurisina objekteina sekä sosiaalisen median alustat että niillä julkaistut sisällöt kuten kuvat, tekstit ja audiovisuaaliset kokonaisuudet. Kulttuuriset objektit ovat epäinhimillisiä toimijoita (*nonhuman actors*) kuten tarinoita, symboleja tai kuvia, joille on annettu jokin yhteinen merkitys (ks. esim. Born 2015). Näiden objektien ja niihin kiinnitettyjen merkitysten avulla ihmiset voivat hahmottaa identiteettinsä eri osia sekä yhteyttään merkityksiä antaneeseen yhteisöön (ks. esim. Bartlett 2005). Käytämme yleisesti objekti-termiä kuvaamaan tutkimuksemme kohteina olevia alustoja ja sisältöjä. Objekti kattaa esimerkiksi artefaktia paremmin myös digitaalisessa muodossa olevan median.

Esimerkitapauksena viraalista verkkokulttuurisesta objektista käytämme vuosina 2013–2016 toiminnassa ollutta videoalusta Vinea, josta on jäänyt paljon muisteltua materiaalia varsinkin menestyneiden sisällöntuottajien ja sisältöjen osalta. Esimerkkinä marginaalista objektista tarkastelemme suomalaista vuonna 2000 toimintansa aloittanutta yhteisöalusta IRC-Galleriaa. Vineen verrattuna IRC-Galleria on hyvin paikallinen verkko-objekti ja edelleen toiminnassa, mutta sen aktiivisin ja sisältörikkain elämänvaihe on ollut ennen isojen kansainvälisten sosiaalisen median alustojen arkipäiväistymistä. Tämä näkyy varsinkin siinä, miten julkisessa keskustelussa IRC-Galleriaan viitataan usein vanhempien sisältöjen kuten julkisuuden henkilöiden unholaan painuneiden käyttäjätilien muisteluissa.³ Vaikka tarkoitamme verkkokulttuurien kuolemalla ensisijaisesti niihin kytkeytyvien alustojen sulkeutumista, on

kuolemanjälkeiselle elämälle tyypillisiä erityispiirteitä tunnistettavissa myös huippusuosionsa ohittaneissa verkkokulttuureissa.

Olemme valinneet Vinen ja IRC-Gallerian tapausesimerkeiksi ensisijaisesti siksi, että niistä on kummastakin jäänyt verkkoon runsaasti tunnistettavia jälkiä ja muisteluun liittyvää materiaalia. Alustat ovat myös keskenään kiinnostava vastinpari: Siinä missä Vine on tavoittanut globaalisti laajan käyttäjäkunnan, on IRC-Gallerian vaikutus lokaalimpi. Tämän ansiosta pystymme tekemään vertailua viraalin ja marginaalin kuolemanjälkeisen elämän välillä. Haluamme tapausesimerkkien analyysin sekä nelikenttämme avulla havainnollistaa, millaisia jälkiä verkkokulttuurisista objekteista jää, miten niitä verkkokulttuureissa vaalitaan ja miten erilaisista kuolemanjälkeinen elämä voi eri ilmiöiden välillä olla.

Käsitlemme verkkoalustojen elämänvaiheita, niiden kuolemanjälkeistä elämää sekä haavoittuvaisuutta media-arkeologisesta viitekehuksesta käsin (ks. myös Vaahensalo ja Sihvonon 2022). Media-arkeologia tutkii mennyttä, unohdettua ja outoa mediaa ymmärtääkseen nykyistä, vallalla olevaa mediaa ja syitä sille, miksi jokin medium jäi marginaaliin tai miksi siitä ei koskaan tullut mitään (Parikka 2012, 1–18). Media-arkeologiaa ohjaa ajatus, ettei kuolleeksi mielletty vanha media ole kadonnut mihinkään, vaan se remedioituu eli median ominaisuudet siirtyvät eteenpäin ja muuntuvat. Esimerkiksi uusi medium omaksuu vanhan mediumin piirteitä, ja vanha medium hakeutuu uusiin käyttötarkoituksiin ja konteksteihin (emt., 1–18; ks. remediaatiosta Bolter ja Grusin 1996). Tavoittemme on media-arkeologista tutkimusperinnettä mukaillen tutkia Vinen ja IRC-Gallerian jälkeensä jättämiä jälkiä sekä pohtia, miksi ne ovat sellaisia kuin ne ovat.

Artikkelimme on lähtökohdiltaan teoreettinen. Sen tarkoituksena on esitellä nelikentän avulla tehtyä analyysia sekä käsitteellistä kehystä, joka on rakennettu aiempaan tutkimukseen nojaten. Tapausesimerkkejä kuvaavat jäljet, eli erilaiset alustojen kuolemanjälkeistä elämää kuvaavat verkkosisällöt, eivät toimi artikkelin aineistona perinteisessä empiirisessä mielessä, vaan olemme valinneet ne käsitteellisen kehyksen, viraalin ja marginaalin esittelemisen välineiksi. Valitsemamme jäljet toimivat selkeinä esimerkkeinä ja havainnollistavat viraalin ja marginaalisen kuolemanjälkeisen elämän eri ulottuvuuksia sekä eroavaisuuksia. Tämä lähestymistapa keskittyy teoriaan ja sen sovellettavuuteen tapausten kautta. Emme ole valinneet jälkiä satunnaisesti, vaan nimenomaan siksi, että ne antavat mahdollisuuden tarkastella viraaliuden ja marginaaliuden toimintaa eri ympäristöissä.

Verkon ja sosiaalisen median kulttuurihistorian tutkimuseettisesti kestävä tarkastelu edellyttää arviointia siitä, mitä menneistä alustoista on jäänyt historiaan ja miksi (ks. esim. Marshall ja Shipman 2012). Myös sisältöä tallentavien tahojen, käyttäjien ja tutkijoiden vastuihin liittyy omia eettisiä kysymyksiään. Sosiaalisen median alustoja ylläpitävien tahojen vastuun tulisi jatkua myös alustojen toiminnan päätyttyä; pelkkä ylläpito aktiivisen käytön aikana ei riitä. Sosiaalisen median organisaatioiden tulisi ymmärtää, että sisällön saavutettavuus on verkon kulttuurihistorian kirjoittamisen ja ymmärtämisen vuoksi tärkeää, ja alustoilla julkaistuilla sisällöillä voi olla myös suuri sosiaalinen ja kulttuurinen merkitys alustan käyttäjille. Tutkijoiden vastuu liittyy ennen muuta käyttäjiin ja heidän yksityisyyden varjelemiseen tutkimusta tehdessä.

Kriittinen kulttuurihistoriallinen ymmärrys verkkokulttuureista sekä niiden jättämistä jäljistä auttaa hahmottamaan niiden vaikutuksia ja suuntia niin nyky-yhteiskunnassa kuin tule-

vaisuudessakin. Verkon kulttuurihistoriaa tarkasteltaessa on tärkeää ymmärtää verkkoalustoille keskeisiä dynamiikkoja, teknisiä toimintoja ja sosiokulttuurisia käytäntöjä. Näin rakentuu käsitys siitä, mitä muistetaan, miksi muistetaan ja mitä toisaalta jää muistetuksi ja yhdessä vaalitun historiakulttuurin ulkopuolelle.

Tämän artikkelin avulla tuomme mediatutkimuksen ja kulttuurihistorian kentälle media-arkeologiaa ja digitaalista kulttuuria yhdistelevän näkökulman, jonka avulla pyrimme lisäämään sosiaaliseen mediaan ja verkkokulttuureihin liittyvien sosiokulttuuristen kontekstien moniulotteista ja kulttuurihistoriallista ymmärrystä. Artikkelin rakenne on seuraava: Tarkastelemme ensin lyhyesti sosiaalisen median haavoittuvaista historiaa sekä tutkimuksemme media-arkeologista viitekehystä, joihin verkon kuolemanjälkeistä elämää kuvaavat käsitteet perustuvat. Sen jälkeen esittelemme aiemmin kehittämäämme nelikenttää, joka kuvaa verkkokulttuuristen objektien elämänvaiheita. Elämänvaiheiden määrittelyn jälkeen siirrymme analysoimaan esimerkkialustoja Vinea ja IRC-galleriaa viraalin ja marginaalin käsitteiden kautta. Lopuksi esittelemme yhteenvedon analyysistamme ja käsitteellisen kehikon, jossa viraalin ja marginaalin käsitteitä on suhteutettu nelikenttään.

Sosiaalisen median haavoittuvainen historia ja media-arkeologinen viitekehys

Digisyntyiset alustat, sisällöt ja ilmiöt ovat itsessään haavoittuvaisia; ne voivat kadota muutamalla klikkauksella (ks. esim. Schroeder ja Brügger 2017). Sen lisäksi sosiaalisen median menneisyydestä kiinnostuneita tutkijoita haastavat alustojen sisäiset muutokset sekä alustalta toiselle siirtyvien sisältöjen yhteydestä häviävä arvokas tieto (Wilson 2009, 182). Esimerkiksi Youtuben alkutaipaleella julkaistut videot saattavat edelleen olla katsottavissa, mutta alustan useaan otteeseen muuttunut käyttöliittymä voi tarjota hyvinkin erilaisen katselukokemuksen (Suominen ym. 2013). Kun sisältö kopioidaan ja julkaistaan jollakin toisella alustalla, saattavat alkuperäisellä alustalla sisältöön kytkeytyneet metatiedot (esim. tykkäykset, kommentit, tekijätiedot ja aikaleimat) kadota ja alkuperäisestä poikkeava alusta käyttöliittymineen voi luoda tyystin erilaisen teknisen ja kulttuurisen kontekstin sisällön ympärille.

Haavoittuvuus ei kosketa pelkästään aineiston säilyvyyttä verkossa, vaan sekin vaikuttaa, millä laitteilla alustoja käytetään. Esimerkiksi älypuhelimilla on nykyään dominoiva asema erilaisten sosiaalisen median alustojen käytössä (Willems 2021). Tämä voi tulevaisuudessa johtaa siihen, että tietokoneella tuotettu sisältö vähenee ja marginalisoituu. Immateriaaliseksi mielletty digitaalisuus onkin perustaltaan hyvinkin materiaalista (Parikka 2012, 113–122). Siksi digitaalisuus ja siihen liittyvät laitteet ja objektit ovat niin alttiita paitsi laitteiden väliselle kilpailulle ja teknologian jatkuvalla kehitykselle myös fyysikaalisille ilmiöille kuten hapettumiselle, kulumiselle ja hajoamiselle (ks. esim. Newman 2012).

Digitaalisella kuolemalla ja kuolemanjälkeisellä elämällä kuten kummittelulla on verkkokulttuurisen tutkimuksen yhteydessä usein viitattu käyttäjän kuolemaan ja tämän jälkeensä jättämään digitaaliseen jalanjälkeen; käyttäjän läsnäolo ja häntä koskeva data kuten profiilit, päivitykset, tykkäykset ja yksityiset keskustelut voivat säilyä sosiaalisen median kanavissa loputtomiin, vaikka käyttäjä ei tuota enää uutta sisältöä (ks. esim. Wright 2014; Savin-Baden ja

Mason-Robbie 2020; Sisto 2020). Joissain tapauksissa läheiset luovat virtuaalisen muistomerkkin menehtyneelle jättäen tarkoituksellisen jäljen kuolemasta (Haverinen 2014). Tässä artikkelissa olemme siirtäneet kuolemanjälkeisen elämän tarkastelun verkkokulttuurisiin objekteihin, joita lähestymme media-arkeologisesta viitekehyksestä käsin.

Erkki Huhtamo (1997) on aiemmin määritellyt media-arkeologian tavaksi tutkia mediahistoriassa toistuvia, syklisiä ilmiöitä, jotka ilmestyvät uudelleen, katoavat ja vaikuttavat jotenkin ylittävän tietyt historialliset kontekstit. Lisäksi tarkoitus on kaivaa esiin niitä tapoja, joilla nämä diskursiiviset perinteet ja muotoilut ovat ”jäljentäneet” itseään tiettyihin medialaitteisiin ja -järjestelmiin eri historiallisissa konteksteissa ja jotka vaikuttavat niiden identiteettiin yhteiskunnallisesti ja ideologisesti määrittyneiden merkitysjärjestelmien kautta (emt.).⁴ Media-arkeologia ei siten ole vain median tai teknologian historian kertomista, vaan uuden ja menneen asettamista vastakkain; nykytilaa ei hyväksytä ikään kuin annettuna (Huhtamo ja Parikka 2011).

Media-arkeologia on luonteeltaan kokeilevaa menneen ja unohdetun median tutkimusta (ks. esim. Roberts ja Goodall 2019; Strauven 2019), mikä on toisaalta Erkki Huhtamon ja Doron Galilin (2020) mukaan myös heikkous, sillä media-arkeologisella tutkimuksella ei ole selkeitä rajoja tai niin sanottuja talon sääntöjä. He huomauttavat, ettei kaikki vanhaan ja vanhentuneeseen mediateknologiaan liittyvä tutkimus ei ole automaattisesti media-arkeologista tutkimusta. Media-arkeologiassa korostuu yleensä keskittyminen ei-lineaarisiin historiallisiin kehityskulkuihin ja ei-diskursiivisiin aspekteihin, jotka ohjaavat tutkijaa pois tekstuaalisista analyyseistä ja painottavat esimerkiksi materiaalisuutta ja operationaalisuutta. Lisäksi sitä määrittelevät mediaspesifisten historiografioiden hylkääminen tutkimuksessa sekä tutkimuksen keskittyminen vanhentuneisiin, unohdettuihin medioihin, epäonnistuneisiin yrityksiin ja kuviteltuun mediaan (emt).

Verkko-objektien media-arkeologinen tutkimus on tässä mielessä sekä traditiosta poikkeavaa että sitä noudattavaa tutkimusta; hylkäämme tutkimuksen painottumisen materiaaliin toiminnallisuuksiin, mutta toisaalta emme painota kielellisiääkään merkityksiä. Tutkimuksemme fokus on enemminkin siinä, millaista menneiden ja unohdettujen verkko-objektien ja käyttäjien välinen vuorovaikutus on ja miten verkko-objektit voivat käyttäytyä kuolemansa jälkeen. Esimerkiksi verkko-objektien kuolemanjälkeinen elämä voi olla syklistä. Lisäksi vaikka uudelleenjaetut menneet sisällöt ovat usein diskursiivisia ja käyttäjien välistä sosiaalista toimintaa, ovat uudelleenjakaminen, muistelu ja sisällön muut elämänmuodot myös osa verkko-objektin omaa toimijuutta ja vuorovaikutuksen muotoja. Kiinnostavaa on esimerkiksi se, onko verkko-objektin kuolemanjälkeisellä elämällä rajoitteita tai joitain sille tyypillisiä toimintoja – mitä sillä ylipäänsä voidaan tehdä, kun tavanomainen operatiivisuus päättyy?

Huhtamo ja Galili (2020) korostavat myös, kuinka media-arkeologia voidaan nähdä meta-kriittisenä aktiviteettina, joka tarkastelee, kyseenalaistaa, uudelleenrakentaa ja päivittää ole-massaolevaa mediahistoriografiaa ja sen logiikkaa. Tutkimuksessa painotetaan siten mediahistorian hävinneitä ja sivuutettuja osapuolia (emt). Myös uusmediateoreetikko Jussi Parikka (2012, 1–18) on aiemmin korostanut huomion kiinnittämistä keskeytyksiin ja epäonnistumisiin median historiassa ja tarpeeseen rikkoa käsitykset median suoraviivaisesta kehityksestä. Tässä valossa media-arkeologia soveltuukin hyvin haavoittuvaisten ja marginaaliin jääneiden verkko-objektien tutkimukseen sekä verkkokulttuurien ei-lineaarisen kehityksen tarkasteluun.

Verkko-objektien elämänkaari ei ole synnystä kuolemaan etenevä suora polku eikä niiden kuolema aina absoluuttinen. Lisäksi haavoittuvaisella sisällöllä on oma roolinsa esimerkiksi juuri metakriittisinä keinoina kyseenalaistaa valtavirran roolia ja rakenteita.

Kuten todettu media-arkeologisissa tutkimuksissa tarkastellaan usein median materiaalisia olomuotoja, esimerkiksi mediateknologisia laitteita ja taiteellisia kokeiluja (esim. Parikka 2012), mutta toisaalta tutkimuksessa on myös teoretisoitu median matemaattisia lähtökoh- tia (esim. Ernst 2013; Parikka 2012, 15–16, 79–84) sekä digisyntyisten ohjelmistojen arkistoin- tia (Parikka 2012). Tässä tutkimuksessa sovellamme etenkin materiaalsen median käsitteitä verkkokulttuurisessa ympäristössä. Tämä on kokeileva ja leikittelevä tutkimustapa, joka tekee mahdolliseksi erilaisten käsitteiden ja teorioiden testaamisen ja kehittämisen täysin uusissa ympäristöissä. Samalla se noudattaa media-arkeologisen tutkimuksen periaatteita ja tuo paitsi media-arkeologiaan myös verkon historiakulttuuria käsittelevään keskusteluun uusia näkö- kulmia.

Media-arkeologia alkaa arkistosta ja kiinnittää huomiota myös digisyntyisten sisältöjen ja objektien arkistoitumiseen (Parikka 2012, 113–135). Arkisto on sekä mediaa että tutkimus- kohde; esimerkiksi tietokoneella ja monella muulla mediumilla on kaksoisrooli sekä arkistona että mediateknologisenä laitteena (emt). Tämä tutkimustyö on aloitettu tutkimalla digisyntyi- siä arkistoja: Olemme etsineet käsittelemiemme esimerkialustojen verkkoon jääneitä jälkiä, arvioineet niiden käyttäytymistä ja vuorovaikutusta suhteessa käyttäjiin ja tämän perusteella muodostaneet käsityksen niiden elämänvaiheesta. Arkisto toimii perustana tutkimukselle, joka pyrkii selvittämään, miten kuolleiksi mielletyt verkko-objektit voivat käyttäytyä kuole- mansa jälkeen.

Jussi Parikan lisäksi (2012, 113–135) mediateoreetikko Wolfgang Ernst (2013) sekä media- ja pelitutkija Alison Gazzard (2019) ovat tahoillaan käsitelleet tiedon digitaaliseen ja fyysiseen tallentamiseen, sen luettavuuden säilyttämiseen sekä vanhan ja uuden median yhteensovituks- seen liittyviä ongelmia, joita ilmenee laitteiden ja alustojen kehittyessä ja hajotessa. Kyse on esimerkiksi siitä, miten tietokoneet taustaohjelmistoinen ja toimintoinen tulisi tallentaa ja arkistoida, jotta myös tulevat sukupolvet ymmärtäisivät, miten ne aikoinaan toimivat (Parikka 2012, 113–135). Gazzard on esimerkiksi lähestynyt digitaalisten pelien säilytykseen liittyvässä tutkimuksessaan arkistoa keinona uudelleenrakentaa prosesseja sen sijaan, että sitä käytettäi- siin kuvaamaan historiallisten narratiivien kulkua (Gazzard 2019).

Kaikki tämä taustoittaa omaa tutkimustamme: emme tutki verkkokeskustelujen arkistoi- tumista ja säilytyskysymyksiä tai rakenna sosiaalisen median historian lineaarista kehityskul- kua, vaan tuomme artikkelimme avulla näkyväksi sen, millaista tietoa ja sisältöä jo olemassa olevien arkistointiprosessien avulla on saatavilla, mitä sillä voi tehdä, miten verkko-objektit käyttäytyvät ja mitä niiden elämänvaiheista voi sanoa tässä hetkessä.

Verkkokulttuuristen objektien elämänvaiheet ja levinneisyys

Media ei koskaan varsinaisesti kuole vaan mukautuu uusiin käyttötarkoituksiin (Hertz ja Parikka 2012). Tarkoitamme verkkoalustan kuolemalla sen *operationaalisen elämän* päättymistä eli alustan käytöstä poistumista sekä siellä julkaistujen sisältöjen tuottamisen loppumista

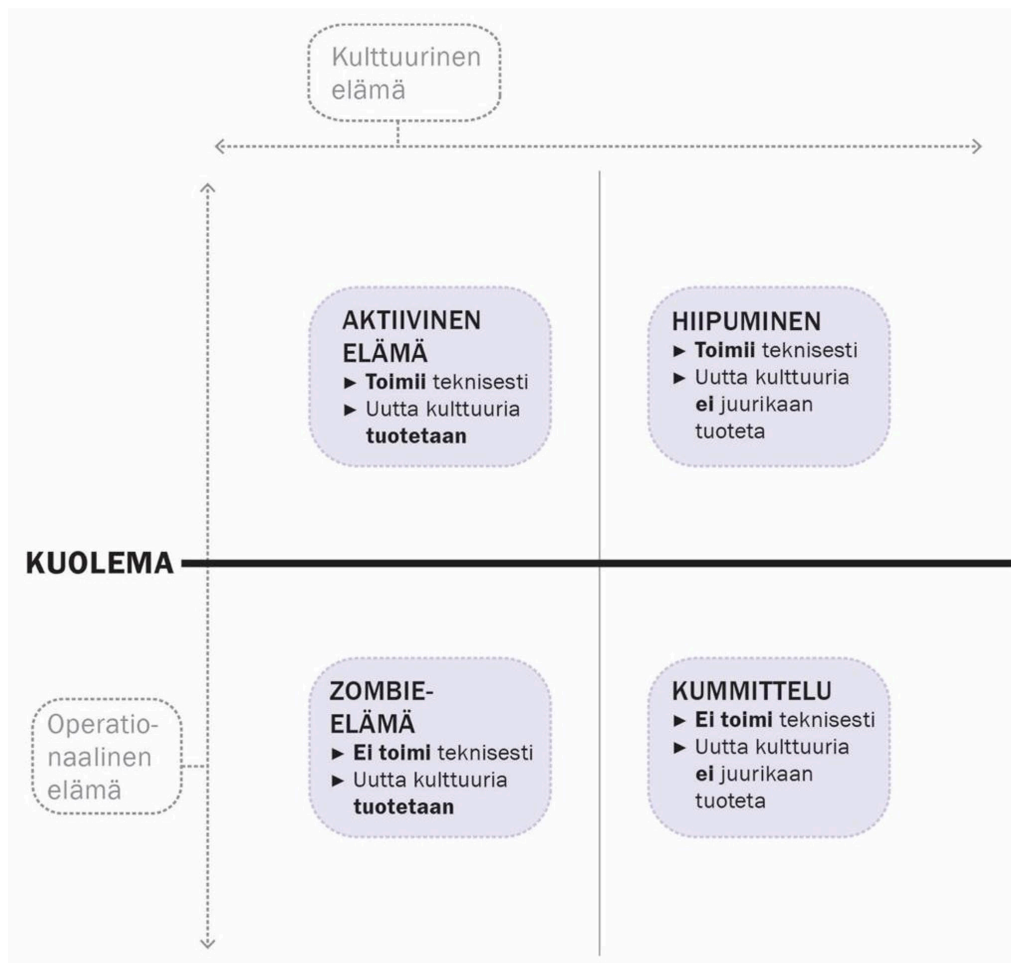
(Vaahensalo ja Sihvonon 2022; ks. myös Ernst 2011, 240). Alustaan liittyvä *kulttuurinen elämä* voi kuitenkin kuoleman jälkeen jatkua muualla varsin aktiivisena, kuten verkon ulkopuolella toteutuissa populaarikulttuurin ilmiöissä (Vaahensalo ja Sihvonon 2022).

Verkkokulttuuristen objektien kuolemanjälkeisen elämän jaottelussa olemme hyödyntäneet media-arkeologiasta omaksuttuja, etenkin median materiaalistien ominaisuuksien yhteydessä hyödynnettyjä käsitteitä: *zombie-elämä* ja *kummittelu* (Sihvonon ja Vaahensalo 2022; Hertz ja Parikka 2012; Parikka 2012, 2–15). Zombie-elämällä voidaan luonnehtia käytöstä poistunutta mediaa, joka saa uusia käyttötapoja ja -yhteyksiä; verkko-objekti saa täysin uuden roolin jossain toisessa asiayhteydessä, johon sitä ei ole aiemmin tarkoitettu. Vaikka tarkastelemme zombie-elämää yhtenä kulttuurisen elämän muotona, on zombie-elämä lähtökohdiltaan yleensä teknistä eli esimerkiksi vanhojen laitteiden toimintoja muokkaamista (esim. Hertz ja Parikka 2012). Menneen verkko-objektin kulttuurisen elämän jatkuminen uudella tavalla muualla verkossa voi syntyä jonkin uuden teknisen ominaisuuden saattelemana ja poikia myös aivan uuden, oman kulttuurinsa.

Etenkin mediateknologioihin, kuten televisioon ja radioon, on yhdistetty kummittelua, yli-luonnollisuutta sekä ajatuksia siitä, että ne toimivat portaaleina toisiin ulottuvuuksiin, minkä vuoksi tarkastelemme olemassaolon jatkumista myös kummittelun muodossa (ks. kummittelusta esim. Sconce 2000; Parikka 2012, 107–109; Vaahensalo ja Sihvonon 2022). Uutta kulttuuria tuottavaan zombie-elämään verrattuna kummittelu on passiivisempaa ja kuvastaa enemmänkin menneen verkko-objektin muisteluja (Vaahensalo ja Sihvonon 2022); verkko-objekti ikään kuin palaa hetkellisesti takaisin muistuttamaan, että se on joskus ollut olemassa.

Verkkoa etnografisesta näkökulmasta tutkinut Christine Hine (2000) esittää, että verkko ja internet ovat hahmotettavissa sekä kulttuuria tuottavana paikkana että kulttuurisena artefaktina tai objektina. Tätä näkemystä mukaillen käsitämme verkkokulttuuriset objektit selkeinä kokonaisuuksina, jotka aktualisoituvat erityisesti verkon kulttuurisessa kontekstissa. Tässä artikkelissa viittaamme verkkokulttuurisella objektilla tai verkko-objektilla verkon sisältöihin ja alustoihin. Sisällöt ovat verkossa julkaistuja tiedostoja kuten kuvia, tekstejä, videoita, ääntä tai näiden yhdistelmiä. Alustat sen sijaan ovat verkkoympäristöjä ja infrastruktuureja, joissa sisältöjä voi julkaista tai joiden avulla sisältöjen kanssa voi olla vuorovaikutuksessa. Alusta luo sisällölle sekä teknisen että sosio-kulttuurisen kontekstin, joka vaikuttaa sisällön tulkintaan ja merkitykseen (ks. Vaahensalo 2021).

Kuvassa 1 esitetty verkkokulttuuristen objektien elämänvaiheiden nelikenttä auttaa hahmottamaan sitä, miten aktiivisia erilaiset objektit ovat sekä teknisesti (operationaalisesti) että kulttuurisesti. Sen avulla operationaalisen kuoleman jälkeinen elämä on jaoteltavissa kulttuurisen elämän perusteella alustoja muistelemaan sisällön tai niillä aiemmin julkaistun sisällön näkökulmasta. Voimme hahmottaa, millaista muisteluja ja historiakulttuuria menneistä verkkokulttuureista ja kuolleista alustoista on jäänyt jäljelle.



Kuva 1. Verkkokulttuuristen objektien elämänvaiheet

Hahmotamme verkkokulttuurien levinneisyyttä tässä artikkelissa viraalin ja marginaalin käsitteiden kautta. Suositut ja viraalit sisällöt ovat sellaisia verkkosisältöjä, jotka saavuttavat alkuperäisen julkaisualustansa lisäksi paljon huomiota nopeasti myös muissa yhteyksissä. Karine Nahon ja Jeff Hemsley (2013, 2) määrittelevät viraalin jonakin merkittävänä ja sisältöjen ”merestä” erottuvana. Ahmed Al-Rawi (2017, 64) taas kuvaa sisältöjen viraaliutta yhtenä Internet-ajan mysteereistä, sillä on miltei mahdotonta ennustaa tarkalleen, mitkä sisällöt saavuttavat viraaliuden myötä huippusuosion. Varsinkin sosiaalisen median alkumetreillä viraalius käsiteltiin käyttäjien välisen ”suullisen” viestinnän (*word-of-mouth*) seurauksena (Burgess 2014; Phelps ym. 2004). 2020-luvulla käyttäjien keskinäisen vuorovaikutuksen lisäksi sisältöjen viraaliuteen vaikuttaa kuitenkin myös eri alustojen algoritmit, jotka suosittelevat käyttäjille sisältöjä heidän aiemman toimintansa perusteella (Chu ym. 2022, 2; Mendelson 2023). Pääsääntöisesti verkon käyttäjät jakavat sisältöä, joka on heidän kiinnostuksen kohteidensa

kannalta olennaista (Hermida 2014), joten käyttäjien kiinnostuksen kohteita tunnistavien algoritmien voidaankin nähdä voimistavan viraaliksi kasvamisen mahdollisuuksia.

Oman käsityksemme mukaan verkkokulttuuristen objektien suosiota määrittää usein niiden globaali levinneisyys ja käyttö. On tyypillistä, että viraalisti verkossa leviävät sisällöt ovat laajasti samaistuttavissa; käyttäjillä on taipumusta jakaa sisältöjä, jotka heijastelevat heidän arvojaan ja uskomuksiaan (Hedman 2016). Viraali sisältö ei ole vain teknisesti levinnyttä, vaan sillä on myös kulttuurista tarttumapintaa ja vaikutusvaltaa. Todennäköisesti se myös muistetaan paremmin ja pidempään, sillä käyttäjäsukupolvet saattavat jakaa sisältöä yhä uudelleen eteenpäin. Eri asia on, muistetaanko sisällön alkuperää enää verkkoalustan kuoleman jälkeen.

Verkkokulttuurien ilmiöt elävät useassa eri tasossa: ne toteutuvat oman alkuperäiskontekstinsa tasolla, niitä kommentoidaan metatasolla, niitä luonnehditaan muissa medioissa sekä määritellään syvällisemmin tieteellisen keskustelun tasolla (Suominen ym. 2019, 29). Nämä tasot ovat yhteydessä myös siihen, miten verkkokulttuurien ilmiöt valtavirtaistuvat. Verkko-meemit tai kuuluisat sosiaalisen median sisällöntuottajat saattavat tulla televisio-ohjelmien, elokuvien tai sanomalehtiartikkelien ansiosta tutuiksi sellaisillekin ihmisille, jotka eivät käytä sosiaalista mediaa. Suosittu sisältö ei ole aina positiivista sisältöä, vaan myös negatiiviseksi määriteltävä sisältö voi saada runsaasti huomiota. Tällaisia voivat olla esimerkiksi kyseenalaiset taiteelliset teokset tai Ukrainan sotaan liittyvät väkivaltaa sisältävät sisällöt.⁵

Suosittu ja laajalle levinnyt verkkosisältö on usein verkkokulttuurien normien mukaista ja noudattaa alustojen sääntöjä kohdaten siten mahdollisimman vähän vastustusta ylläpidolta ja muilta käyttäjiltä (ks. esim. Stanfill 2015, 1060–1061). Verkkotalustojen ja verkkokulttuurien normatiivisessa toimijuudessa toistuu usein myös valkoisuuteen tai heteronormatiivisuuteen liittyviä oletuksia (ks. esim. Phillips 2019). Tämä ei tarkoita sitä, että kaikki verkkokulttuureihin kytkeytyvä viraali sisältö kuvastaisi täysin tätä normia, vaan valtavirtaistunut ja globaalisti suosituksi kasvanut verkkosisältö usein hahmotetaan normin muovaaman linssin kautta.

Hahmotamme marginaaliin jäävät verkkokulttuuriset objektit erityisen haavoittuvaisiksi. Marginaaliset sisällöt ja alustat eivät saavuta suurta suosiota tai viraliteettia, eivätkä ne välttämättä asetu verkkokulttuurien sosio-kulttuurisiin normeihin. Nämä objektit voivat poiketa ”tavallisuudesta” linkittymällä verkkokulttuureissa muotoutuviin ala- tai vastakulttuureihin tai ne voivat olla yhteiskunnassa muutoinkin marginalisoidussa asemassa olevien yhteisöjen tuottamia. Marginaaliin jääväksi sisällöksi voidaan ymmärtää myös sellaiset sisällöt, jotka rikkovat alustojen sääntöjä tai kulttuurisia normeja. Alustojen väärinkäyttö voi liittyä sosiaalisten sääntöjen rikkomisen lisäksi myös käyttöliittymien ja alustojen teknisten ominaisuuksien väärinkäyttöön (ks. esim. Acker 2018). Tällaiset sisällöt voivat herkästi jäädä vain oman käyttäjäkulttuurinsa tietoon, eivätkä ne kulkeudu muille alustoille tai muihin medioihin.

Alkuperäisten julkaisualustojen sulkeutuessa marginaaliin jäävät sisällöt ovat siis kaikkein suurimmassa vaarassa tulla unohdetuiksi, jolloin myös niiden kuolemanjälkeinen elämä voi jäädä passiiviseksi. Verkkokulttuuristen objektien osalta marginaaliutta määrittää myös se, rajautuvatko ne pienemmille kielialueille ja vaatiiko niiden käyttö tai tulkinta muun kuin englannin kielen osaamista. Vaikka marginaaliin jäävät verkkokulttuuriset objektit ja ilmiöt ovat haavoittuvaisia, ei niitä silti tule missään nimessä hahmottaa passiivisina tai merkityksettöminä (ks. esim. Chan 2014, 11). Pienenkin mittakaavan lokaaleilla ilmiöillä voi olla omalle sisäpiirilleen suuri kulttuurinen ja sosiaalinen merkitys.

Tutkimuskirjallisuudessa kiinnostus on kohdistunut erityisesti viraaleihin verkkoilmiöihin, niiden selittämiseen sekä siihen, miten viraaliuden voisi valjastaa erilaisiin markkinointitaroituksiin (Berger ja Milkman 2012; Burgess 2014). Verkkokulttuurista marginaaliutta taas on tarkasteltu pääsääntöisesti digitaalisen epätasa-arvon ja verkon käytön saavutettavuuden (ks. esim. Dunlap ym. 2003; Villanueva-Mansilla 2020; Yates ym. 2020; Epstein ja Quinn 2020) tai vähemmistöjen verkkokulttuurisen representaation ja osallisuuden näkökulmasta (ks. esim. Eickers ja Rath 2021; Nemer 2015; Aryal 2024). Oma media-arkeologiaa painottava näkökulmamme tuo uuden näkökulman osaksi näitä kahta ilmiötä käsittelevään keskusteluun. Tavoitteemme on, että hahmottamalla nämä käsitteet yhdessä verkon ja sosiaalisen median historiakulttuuria muokkaavina voimina, voidaan myös paremmin ymmärtää, miten ne toisintavat, kyseenalaistavat ja muovaavat (verkko)kulttuurisia normeja ja käytäntöjä (ks. esim. Nahon ja Hemsley 2013, 3).

Seuraavissa luvuissa tarkastelemme viraalin ja marginaalin eroja kahden tapausesimerkin, videoalusta Vinen ja kuvagalleriasivusto IRC-gallerian, kautta.

Viraali Vine videoalustojen vaikuttajana

Vuonna 2013 toimintansa aloittanut Vine oli lyhytmuotoisten, kuuden sekunnin mittaisten videoiden julkaisuun keskittynyt sosiaalisen median alusta. Vuoden 2015 loppuun mennessä yhdysvaltalaislähtöinen alusta oli saavuttanut 200 miljoonaa aktiivista käyttäjää ja siten globaalin suosion⁶. Vinen nousukiito jäi kuitenkin lyhyeksi, sillä lokakuussa 2016 alustan omistava Twitter ilmoitti estävänsä uuden sisällön julkaisemisen alustalla. Kyseessä ei ollut täydellinen äkkikuolema, vaan Vinessä julkaistujen videoiden katselu ja omille laitteille lataaminen oli silti edelleen mahdollista. Vuonna 2019 julkaistujen videoiden staattiseksi arkistoksi muovautunut Vine lopulta sulkeutui, vaikka osa sisällöistä on edelleen löydettävissä Vine-käyttäjien nimimerkkien avulla⁷. Tämän lisäksi Vinessä julkaistua sisältöä on tallennettu ja jaettu laajasti muilla sosiaalisen median alustoilla.

Vinen viraalius pohjautuu paitsi globaaliin suosioon myös sen jättämiin jälkiin. Toisin kuin videoalusta Youtube, Vine asetti alustalla julkaistuille videoille kuuden sekunnin aikaraamin. Videoiden tunnusomaisen keston lisäksi alustan käyttöä ja sen yhteydessä tuotettua sisältöä määrittä myös ”luuppaava” (*looping*) toistorakenne, eli videot lähtivät uudelleen käyntiin heti päätyttyään. Videoiden tiiviyttä ja toistoa korostava formaatti mahdollisti viraalien, laajalle levinneiden trendien muodostumisen. Lyhyitä videoita oli helppo jakaa ja katsella. Lyhyet videot myös mahdollistivat alustan helpon, paikasta riippumattoman käytön erilaisilla mobiililaitteilla.

Vinen helppokäyttöisyys, suosio ja viraalisti levinneet sisällöt ovat alustalla syntyneitä genrejä tutkineen Kendra Calhounin (2019, 28) mukaan myötävaikuttaneet merkittävästi lyhytmuotoisten, alle minuutin mittaisten verkkovideoiden suosioon. 2010- ja 2020-lukujen aikana lyhyiden videoiden julkaisu on tullut mahdolliseksi niin Instagramissa kuin Facebookissakin⁸, mutta lyhytmuotoisten videoiden suosion vaikutus näkyy erityisesti videoalusta TikTokissa. Vuonna 2017 globaaliin käyttöön julkaistu kiinalaislähtöinen TikTok on onnistunut Vinen tavoin tavoittamaan erityisesti nuoria, 1990-puolivälin jälkeen sekä 2000-luvun alussa syntyneitä sosiaalisen median käyttäjiä eli niin kutsuttua Z-sukupolvea (Harwood 2021; Literat ja Kligler-Vilenchik

2023; Statista 2022; Hautea ym. 2021; DNA 2022; 2024). Alustaa on sen maailmanvalloituksen myötä kritisoitu paljon sen alkuperämaa Kiinan, tietoturvan ja yksityisyyden takia (Zeng ym. 2021). Tästä huolimatta TikTok on saavuttanut Vineäkin laajemman globaalin suosion; miljardi aktiivista käyttäjää.⁹

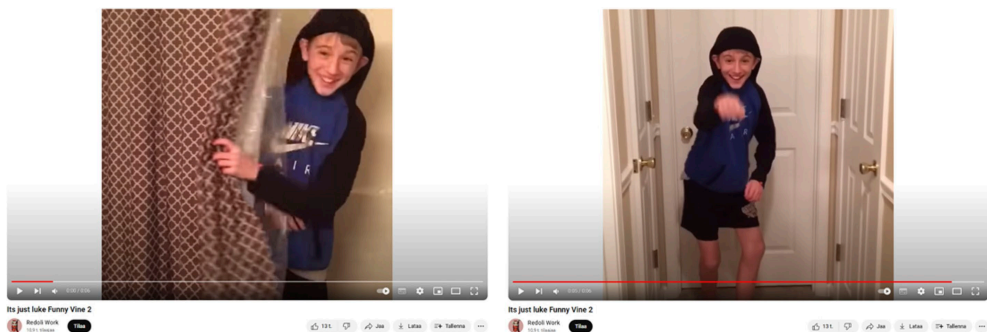
Yhtenä esimerkkinä Vinen viraalista ja globaalista luonteesta on remedioituminen muille alustoille kuoleman jälkeen ja sitä ennen. Ominaisuudet – kuten videoiden lyhytkestoinen formaatti – kopioituvat tai siirtyvät uusille alustoilla. Tällöin käyttäjien siirtyminen uudelle alustalle ja alustan arkipäiväistyminen tai domestikaatio (eli kesyttäminen tai kotouttaminen) helpottuvat. Teknologian kulttuurista omaksumista selittävän domestikaatioteorian mukaan teknologian arkipäiväistymisen taustalla on vuorovaikutus niin teknologian, sen käyttäjien kuten myös vallitsevan kulttuurin välillä (Saariketo 2020, 40–42). Leviämisen ja suosion lisäksi kopioituminen ja imitaatio ovat viraalin ilmiön tunnusmerkkejä (Sampson 2012; Bebić ja Volarevic 2018).

Lyhytmuotoisien videoiden suosiosta muodostuva kytkös Vinen ja Tiktokin välillä ei ole yksiselitteisen lineaarinen, jossa Vine on formaatin keksijä ja Tiktok kopioija. On tärkeää muistaa, ettei lyhytmuotoisten videoiden suosio ole jäljitettävissä pelkästään Vinen kulttuuriin vaikutukseen. Ennen Tiktokin läpilyöntiä varsinkin Kiinassa on ollut käytössä useita suosittuja lyhytmuotoisia videoita ylläpitäviä alustoja (Zeng ym. 2021, 3162), ja globaalisti lyhyiden videoiden levinneisyyteen on vaikuttanut myös mobiilin viestintäalusta Snapchatin pitkäaikainen suosio (Suominen ym. 2019, 244–247). Tässä artikkelissa esittelemme kytköstä esimerkkinä siitä, miten verkkokulttuuriset ilmiöt jatkavat elämäänsä monissa eri muodoissa ja miten alustojen toiminnallisuuksissa on tunnistettavissa yhteyksiä jo edesmenneisiin alustoihin. Toiminnallisuudet yksinään eivät rakenna kulttuuria, vaan verkkokulttuuriset ilmiöt muodostuvat sisällöntuottajien ja toiminnallisuuksien vuorovaikutuksesta. Vinen ja Tiktokin erityinen suhde on tunnistettavissa myös Vinen kulttuurista jatkuvuutta kommentoivissa sisällöissä. Menneen ja nykyisen vertailua tehdään erityisesti sisällöissä, joissa Vine ja TikTok asetetaan rinnakkain. Vertailu ei ole neutraalia, vaan sisällöissä saatetaan haikailla ylivertaiseksi koetun Vinen perään tai vastakkaisesti julistaa sekä juhlistaa Vinen kuolemaa ja tappiota kuvitteellisessa kilpailussa Tiktokia vastaan (Kuva 2). Vinen kuolemanjälkeinen elämä sekä globaali vaikutus näkyvät siis Tiktokia sekä sen roolia kommentoivissa diskursseissa.



Kuva 2. Videoalusta TikTok ja Vine rinnastetaan useissa meemisisällöissä toisiinsa. Alustat nähdään kilpakupppaneina, joista Vine kuvataan häviäjänä ja joissain tapauksissa kuolleenä. Lähteet: Imgflip 2024¹⁰ (vasen), Memedroid 2024¹¹ (kesellä) ja Tumblr 2024¹² (vasen).

Vinen kuolemanjälkeistä elämää vahvasti värittävä viraalisuus näkyy myös siinä, että kuolutta alustaa käsittelevissä uusissa sisällöissä viitataan tyypillisimmin kaikkein suosituimpiin sisällöntuottajiin, ilmiöihin sekä yksittäisiin Vine-videoihin. Yksi tällaisista esimerkeistä on kuvassa 3 oleva Vinen käyttäjien keskuudessa *Sweatshirt ear kid* -nimen saanut, Vine-videossa esiintynyt hahmo. Vuoden 2015 aikoihin julkaistussa kuuden sekunnin mittaisessa videossa virnuileva, huppupäinen poika kääntyy useaan otteeseen kohti kameraa samalla kun taustalla soi rap-artisti Snoop Doggin kappale ”Drop it like it’s hot”.¹³ Vaikka videolla on Vine-videoille tyypillinen nopea tahti ja se on editoitu useista eri videopätkistä, ei siinä tarinallisesti tapahdu mitään. Videon huumori ja samaistuttavuus perustuukin todennäköisesti sen absurdisuuteen ja yksinkertaisuuteen.



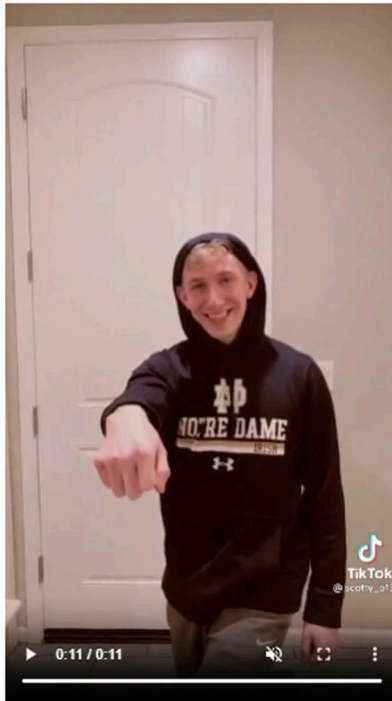
Kuva 3. Kuuden sekunnin mittaisella videolla *Sweatshirt ear kid*iksi ristitty Vine-käyttäjä kurkkaa nurkan takaa ja ovenraosta sekä tanssii Snoop Doggin ”Drop it like it’s hot” -kappaleen tahtiin. Lähde: Redoli Work 2015¹⁴ ja KnowYourMeme 2022¹⁵.

Vaikka *Sweatshirt ear kid*in hahmo toteuttaa Vinen kuolemanjälkeistä elämää alustan sulkeutumisen jälkeen tehdyissä viraalia sisältöä kokoavissa kokoelmavideoissa, toteutuu Vinen zombie-elämä ja kuolemanjälkeinen uuden kulttuurin tuottaminen erityisesti hahmon henkiinheräämiseen viittaavissa sisällöissä. Arviolta vuonna 2020 TikTok-käyttäjä scotty_013 julkaisi ”I’m back” -otsikolla varustetun videon, jossa oletettavasti käyttäjä itse ”tekee paluun” aikuisena *Sweatshirt ear kid* -hahmona.¹⁶ Vaikka myöhemmin paljastui, ettei kyse ollutkaan alkuperäisestä *Sweatshirt ear kid* -pojasta, on Vine-hahmon henkiinherättäminen otettu useissa yhteyksissä vastaan hahmon aitona paluuna. Esimerkiksi mikroblogin Tumblrissa aikuista *Sweatshirt ear kid*ä on kommentoitu ”kuninkaan paluuna”. Viraalin Vine-hahmon remedioituminen ja kirjaimellinen henkiinherättäminen osoittaa, että Vinen kuolemanjälkeinen elämä kytkeytyy kanonisoituihin alustan omassa kulttuurisessa kontekstissaan rakentuneisiin niin sanottuihin kulttihahmoihin. Elämän ja kuoleman erottaa varsinkin *Sweatshirt ear kid* -hahmon uudelleentulemisessa juuri se, miten sen yhteydessä viitataan hahmon paluuseen ja henkiinherätykseen. Kuvassa 4 käyty vuorovaikutus valottaa tätä prosessia.

[zjprasidones:](#)

[cocteauwinslyrics:](#)

[tiktoksthataregood-ish:](#)

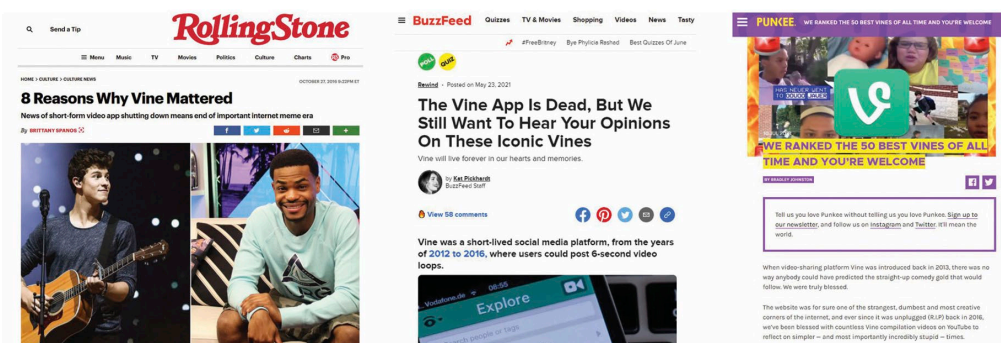


[211,215 notes](#) (via [majorpepperidge](#) & [tiktoksthataregood-ish](#))
Tags: [THE KING HAS RETURNED](#)



Kuva 4. Alkuperäistä Sweat-shirt ear kid -hahmoa muistuttavan TikTok-käyttäjän video otettiin muun muassa mikroblogialusta Tumblrissa vastaan autenttisenä, alkuperäisen Vine-hahmon paluuna. Lähde: Tumblr 2024b¹⁷.

Menneen muistelua ja kummittelua näkyy varsinkin alkuperäisten Vine-sisältöjen monumentalisoinnissa ja kanonisoinnissa. Alun perin juuri Vine-alustalla julkaistuihin ja suosituiksi kasvaneisiin sisältöihin suhtaudutaan ikään kuin muuttumattomina, virallisina monumentteina ja alkuperäisen sekä autenttisen, mutta myös menetetyn Vine-kulttuurin reliikkeinä. Tällaisesta kanonisoinnista ja monumentalisoinnista esimerkkeinä ovat muistettavasta sisällöstä ja sisällöntuottajista eri sivustoilla julkaistut kuratoidut listaukset (Kuva 5). Listauksissa nimeetään kaikkein ”ikonisimpia” sisältöjä, kuuluisimpia sisällöntuottajia sekä mieleenpainuvimpia videoita.



Kuva 5. Vineä koskevissa, verkossa julkaistuissa listauksissa muistellaan sekä luetaan niin ”ikonista”, mieleenpainuvaa kuin merkittävääkin Vine-sisältöä ja sisällöntuottajia. Lähteet: Rolling Stones 2016¹⁸ (vasen), BuzzFeed 2021¹⁹ (keskellä) ja Punkee 2018²⁰ (oikea).

Sisältöjen ja ilmiöiden monumentalisointi tällaisten listausten avulla liittyy todennäköisesti varsinkin Vinen melko lyhyeksi jääneeseen elämään sekä alkuperäisen sisällön ”menetykseen”. Tällöin alustalle ei ehtinyt kertyä yhtä paljon sisältöä kuin edelleen toiminnassa oleville alustoille. Siten on myös helpompaa erotella alustasta ja sen sisällöistä muistamisen arvoisia yksityiskohtia. Koska alkuperäiset Vine-sisällöt eivät ole helposti tavoitettavissa alkuperäisen lähteensä kautta, toimivat nämä Vine-listaukset myös arkistoina sekä muistamisen paikkoina. Niiden avulla sekä listausten tuottajat että lukijat saavat yhteyden siihen sosiaalisen median aikakauteen, jota Vine edusti toimiessaan. Listausten antamaan tietoon on kuitenkin suhtauduttava lähdekriittisesti; ne heijastelevat kirjoittajiensa näkökulmaa eivätkä välttämättä anna kattavaa kuvaa alustalla tuotetusta kulttuurista.

Paikallisesti vaikuttanut IRC-Galleria marginaalisena verkkoalustana

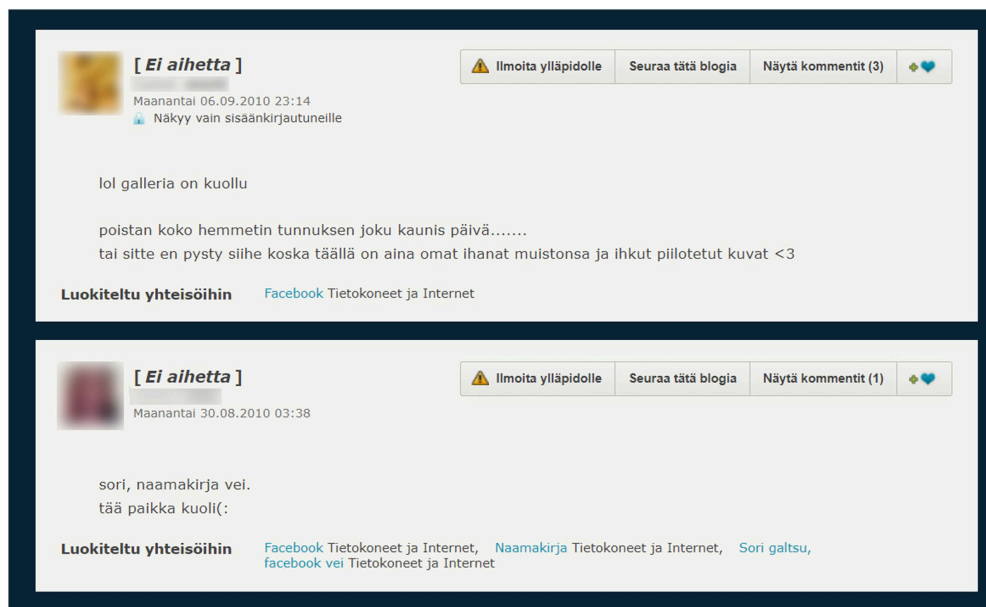
Käsitlemme IRC-Galleriaa esimerkkinä marginaalista verkkoalustasta ja sisällöstä. Alustan marginaalisuutta määrittää se, että se on suunnattu rajatulle kielialueelle ja käyttäjämäärät ovat olleet pienet verrattuna Tiktokin tai Snapchatin käyttäjämääriin pelkästään Suomessa (DNA 2024). Vaikka IRC-Gallerialla on ollut laaja kulttuurinen vaikutus suomalaiseen verkko-

kulttuuriin, sen vaikutus, levinneisyys ja muistelu ovat rajautuneet lokaalisti Suomeen. Sen arkistoisimisprosessit ovat siten paljon pienemmän käyttäjäkunnan varassa Vineen verrattuna, mikä voi vaikuttaa myös siihen, millaista sisältöä lopulta arkistoituu tai leviää muualle verkkoon. Maailmanlaajuisessa mittakaavassa tällaiset pienet paikalliset verkkoalustat jäävät väistämättä marginaaliin, ja niiden kuolemanjälkeinen elämä on hyvin pienen käyttäjäkunnan varassa. Onkin tyypillistä, että verkkoa käsittelevä historiakulttuuri on keskittynyt omaksumaan ja muistamaan länsimaista, globaalissa pohjoisessa sekä Yhdysvalloissa – erityisesti Piilaaksossa – syntynyttä teknologiaa. Tällöin moninaiset lokaalit digitaaliset innovaatiot ja käytännöt jäävät vähemmälle huomiolle (Chan 2014, 34). Verrattuna Vineen IRC-Galleria on edelleen elävä alusta, vaikka puhetta sen hiipumisesta ja kuolemasta on ollut olemassa jo yli vuosikymmenen.

IRC-Gallerian ensimmäinen versio julkaistiin loppuvuonna 2000 (Suominen ym. 2019, 263). Alustalla oli tuhansia käyttäjiä, mutta suosio räjähti kunnolla vuonna 2004 nuorien ikäluokkien omaksuessa alustan käytön.²¹ Yhtenä syynä suosion kasvulle on pidetty sitä, että galleria on toiminut väylänä löytää samanhenkisiä ystäviä. IRC-Gallerialla oli parhaimmillaan yli puoli miljoonaa käyttäjää, ja perustajat tähtäsivätkin kansainvälistymiseen tekemällä siitä testimielessä myös saksalaisen version. Ongelmat alkoivat kuitenkin vuonna 2007, kun IRC-Gallerian taustayritys Dynamoid Oy myytiin Habbo-hotellin perustaneelle Sulake Oy:lle. Yhdistäminen ei tuottanut positiivista tulosta osittain siksi, että yhtiöiden organisaatiokulttuurit olivat erilaiset. Sulake Oy:ssa ryhdyttiin myös järjestämään yt-neuvotteluja, eikä yhtiö lopulta listautunut pörssiin suunnitelmista huolimatta. Aiempien sisäisten ongelmien lisäksi tuli myös ulkoisia ongelmia, kun käyttäjät alkoivat siirtyä Facebookiin. Vuonna 2011 osa IRC-Gallerian entisestä johdosta osti gallerian takaisin itselleen.²¹

Sittemmin IRC-Gallerian käyttö on hiipunut ja pitkälti unohtunut. IRC-Galleriaa muistellaan aktiivisesti²², joskaan kyseessä ei ole vielä kuollut verkkoalusta. IRC-Galleria on edelleen olemassa ja käyttäjät julkaisevat yhä uutta sisältöä alustalla. Lisäksi korona-ajan alussa alustan käyttö elpyi, kun vanhat ylläpitäjät muistuttivat entisiä käyttäjiä IRC-Gallerian olemassaolosta sähköpostiviestein.²³

Vaikka alusta on edelleen toiminnassa, sen menneisyyttä muistellaan samoin tavoin kuin jo menetettyjä ja menehtyneitä verkkokulttuureja – aivan kuin se olisi kuollut. Tämä esimerkki on osoitus siitä, etteivät verkkokulttuuristen objektien elinkaaret ole staattisia ja lineaarisia; ne voivat olla sekä elossa että kuolemanjälkeiselle elämälle tyypillisen muistelun kohteina. IRC-Galleriaan on kohdistettu myös kuolevalle alustalle tyypillistä puhetta kuolemasta (ks. Vaahensalo ja Sihvonon 2022, 413). Varsinkin Facebookin yleistyessä monet käyttäjät siirtyivät uudelle alustalle käynnistäen spekulatioita ja keskusteluja IRC-Gallerian kuolemasta (Kuva 6). Kuoleman mainitsemisen lisäksi kuolemanjälkeinen elämä voi näkyä muisteluissa hautautumiseen ja museoihin liittyvinä sanavalintoina; kuolema tiedostetaan, vaikkei sitä kirjaimellisesti sanallistettaisikaan.²⁴



Kuva 6. Facebookin eli "naamakirjan" suosion kasvu johti keskusteluun IRC-Gallerian kuolemasta.

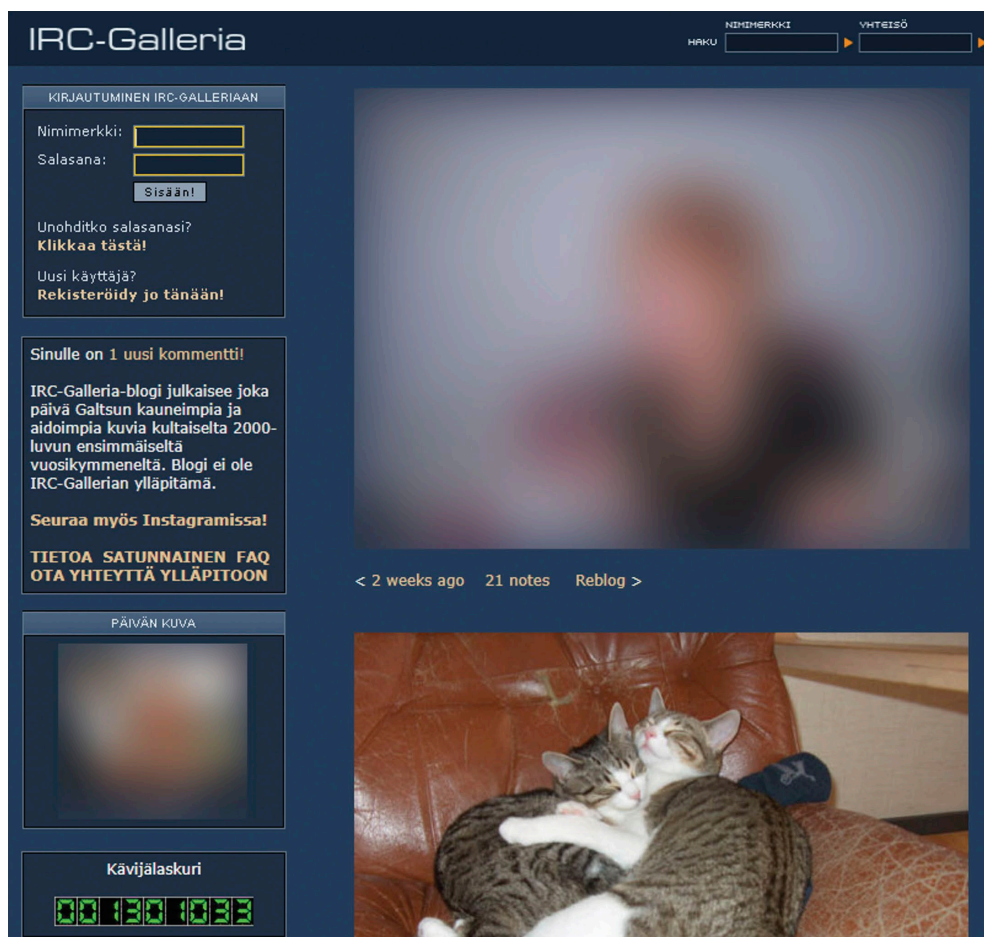
Lähde: IRC-Galleria 2010²⁵.

IRC-Galleria on yksi suomalaisen sosiaalisen median kulttuurihistorian merkittävimpiä verkkoalustoja. IRC-Gallerian rooli on korostunut etenkin vaikeina aikoina kuten Jokelan ja Kauhajoen koulusurmista vuosina 2007 ja 2008, kun ylläpitäjät sulki surmaajien profiilitiedot, autoivat poliisia tutkinnassa sekä perustivat kriisichatteja.²¹ Se on toiminut ponnahduslautana ensimmäisille somejulkiksille ja kuvailmiöille kuten selfieille sekä ollut tunnettu erilaisista hyvin värikkäistä nimetyistä yhteisöistään. IRC-Gallerian vanhimmat tilit ovat jo yli 20 vuotta vanhoja, ja monet sen yhteisöistäkin ovat edelleen aktiivisia.²¹

Lokaalien, maantieteellisesti ja kielellisesti rajatuille käyttäjäryhmille suunnattujen alustojen ja sisältöjen muistaminen ja merkityksen tunnustaminen on aivan yhtä tärkeää kuin suositusten. Monet ilmiöt arkipäiväistyvät myös marginaaliin jäävillä alustoilla – joskin pienemmässä mittakaavassa. Paikallisesti IRC-Gallerialla on ollut suuri ja uusikin rooli esimerkiksi poliisin tutkimustyön avustamisessa ja rikosten selvittämisessä, sillä ensimmäinen nettipoliisi Marko Forss aloitti toimintansa juuri IRC-Galleriassa (Suominen ym. 2013, 154, 186). Paikallisten (kansallisten) digitaalisten kulttuurien sekä niiden historian ymmärtäminen on tärkeää, sillä digitaaliset kulttuurit ja muistot ja siten myös digitaalinen kulttuuriperintö eivät ole muusta ei-digitaalisesta menneisyydestä irrallisia. Yhteiset, merkittävät digitaaliset "sukupolvikokemukset" kuten IRC-Galleria kertovat myös siitä, miten digitaalisia alustoja on hahmotettu aiemmin ja miten samaan sukupolven kuuluvat hahmottavat näiden kokemuksien kautta uusia alustoja.

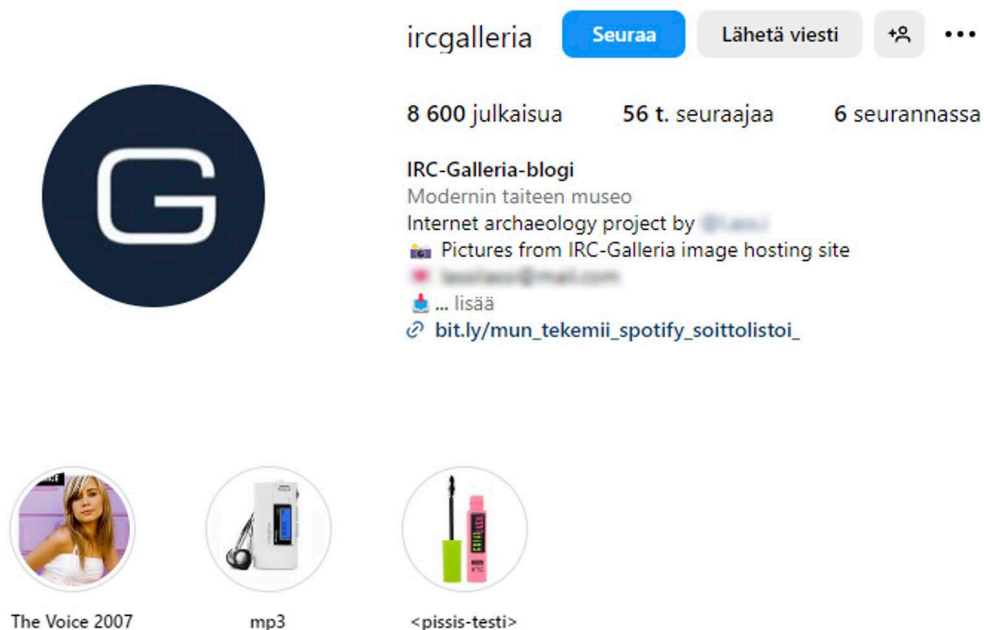
Suomen suurimmaksi internet-yhteisöksi itseään nimittäneen IRC-Gallerian kulttuurinen elämä on limittynyt elämän ja kuoleman rajamaille. Se näkyy siinä, että edelleen toiminnassa

olevan alustan menneisyyttä on monumentalisoitu nykyisen uuden kulttuurin laajan omaksu-
misen sijaan. Monumentalisoinnin kohteena on erityisesti IRC-Gallerian ”kulta-ajaksi” nimetty
ajanjakso, joka sijoittuu 2000-luvun ensimmäiselle vuosikymmenelle sekä erityisesti Faceboo-
kin läpilyöntiä ja IRC-Gallerian ”kuolemaa” edeltäville vuosille. Tuo ajanjakso näkyy eniten IRC-
Gallerian menneisyyttä koskevassa muistelussa, jossa alusta määrittynyt suomalaisen nuorison
välittömäksi kohtauspaikaksi.²⁶ Onkin tärkeää muistaa, ettei IRC-Gallerian menneisyyden ja
sen muistelun tarkastelu ole vain alustan tai verkon historian tarkastelua, vaan kyse on myös
suomalaisen nuorisokulttuurin historiasta (Gränö 2006). IRC-Gallerian marginaali asema kyt-
keytyy osittain juuri sen käyttäjäkunnan ikään. Siinä missä esimerkiksi Facebook tavoitti jo
varhaisessa vaiheessa useita eri ikäluokkia, oli IRC-Gallerian käyttäjien keski-ikä pääsääntöi-
sesti alle 20 vuotta (Suominen ym. 2013, 112, 132).²⁷



Kuva 7. IRC-Gallerian sisältöjä uudelleen julkaiseva epävirallinen Tumblr-tili imitoi IRC-Gallerian noin vuosina 2006–2009 käytössä ollutta etusivunäkymää, vaikka sivuston toiminnallisuudet vastaavatkin ainoastaan Tumblr-alustan toiminnallisuuksia. Lähde: Tumblr 2024a²⁸.

Siinä missä Vine on remedioitunut uuden, kuolemanjälkeisen zombie-elämän muodossa uusille alustoille varsinkin viraalien ilmiöiden kopioimisen ja muistelun kautta, keskittyy IRC-Gallerian muistelu juuri tälle kultaiselle ajanjaksolle. IRC-Galleriassa julkaistuja sisältöjä Instagram- ja Tumblr-tileillä uudelleen julkaiseva Lassi Varinen on erikoistunut sisältöjen kuratoinnissa juuri kuviin ”kultaiselta 2000-luvun ensimmäiseltä vuosikymmeneltä”. Kuvien valinta ei ole neutraalia tai objektiivista, vaan Varinen valitsee epävirallisille IRC-Galleria-tileille aitoina, raakoina ja filteröimättöminä pitämiään kuvia.²⁹ Tätä aitoutta Varinen tavoittelee myös Tumblr-tilillään, joka imitoi IRC-Gallerian etusivunäkymää (Kuva 7). Instagram-tilillä Varinen puolestaan nimittää vanhojen IRC-Galleriasta poimittujen kuvien julkaisua ”*Internet archaeology*” -projektiksi ja modernin taiteen museoksi (Kuva 8). IRC-Gallerian parhaiksi toimintavuosiksi hahmotetun ajanjakson muistelu nähdään siis nimenomaan jonkin menneen, hautautuneen ja kuolleen esiin kaivamisena.



Kuva 8. IRC-Gallerian sisältöjä uudelleen julkaiseva epävirallinen Instagram-tili tunnistaa ja tunnustaa roolinsa verkkosisältöjä ”arkeologisesti” etsiväksi että museoivaksi projektiksi. Lähde: Instagram 2024³⁰.

Verkkokulttuuristen objektien marginaalia asemaa voi määrittää myös niiden poikkeaminen verkkokulttuurissa tai laajemmin yhteiskunnassa omaksutuista normeista. IRC-Galleria oli Vinen tavoin omassa ajassaan nuorten suosima kohtaamispaikka, eikä se alustana tai sisältöinä poikennut verkkokulttuurisesta normista. Muutos sisällönjakopalveluissa sekä tavoissa, joilla esitämme omia kuviamme verkossa, on kuitenkin vahvistanut IRC-Gallerian sisältöjen nykyistä asemaa marginaalissa. Vaikka verkkokulttuuristen objektien asemaa verkon historia-

kulttuurissa onkin arvioitava niiden oma aika huomioiden, on niitä peilattava myös nykyajan verkkokulttuuriin normeihin.

Verrattuna jo kuolleeseen, käytöstä poistuneeseen Vineen IRC-Gallerian käyttäjätilit ovat edelleen suhteellisen helposti saavutettavissa. Kaikki tilit eivät ole aktiivisessa käytössä, mutta ne ovat olemassa eivätkä ne ole arkistoituneet vielä kattavasti muualle. IRC-Galleriasta saata-vaan tutkimusdataan on paitsi marginaaliuden myös aktiivisuuden takia kohdistettava erilaista tutkimuseettistä arviointia. Sisällön muistelu on yksilökeskeisempää ja henkilökohtaista, kun taas Vinen muistelu muistuttaa ilmiötä, josta on erotettavissa omia osa-alueitaan; muistelu kohdistuu suosittuihin käyttäjiin ja sisältöihin. IRC-Gallerian muistelu rajoittuu keskusteluforumien viestiketjuihin ja yksittäisiin uutisointeihin. Vaikka IRC-Galleriassa on ollut kuuluisia, kanonisoiduiksikin tulkittavia hahmoja, hahmoihin liittyvä muistelu on enää vain muutamien lähteiden varassa. Kuuluisuudesta IRC-Gallerian kultakauden jälkeen vetäytyneiden käyttäjien käsittely tutkimuskirjallisuudessa vaatisi erityistä eettistä varovaisuutta, sillä taakse jäänyt julkisuus voi herättää käyttäjissä kiusallisia tunteita.³¹

Lopuksi

Kysyimme artikkelin alussa, miten viraalien ja marginaalien verkkokulttuuristen objektien kuolemanjälkeiset elämät eroavat toisistaan kahden esimerkkitapauksen, Vinen ja IRC-Gallerian, valossa sekä miten näiden käsitteiden roolien hahmottaminen vaikuttaa verkkokulttuureihin liittyvään kriittiseen, historialliseen ymmärtämiseen?

Paikallisuus on jättänyt IRC-Gallerian väistämättä verkkokulttuuriseen marginaaliin, joka tekee alustasta, sen sisällöistä, niihin liittyvistä ilmiöistä sekä muistoista haavoittuvaisia. Siinä missä viraalien verkkokulttuuristen objektien kuolemanjälkeiset vaikutukset heijastuvat laajasti erilaisissa remedioitumisen muodoissa, voi IRC-Gallerian kaltaisten marginaalien verkkokulttuuristen objektien kulkeutuminen, kopioituminen ja muistaminen olla yksittäisten käyttäjien sekä muistelijoiden harteilla. Tällöin myös siihen liittyvässä historiakulttuurissa väistämättä toistuvat melko kapeat näkökulmat. Viraalin verkkokulttuurisen objektin ja ilmiön muistaminen ei silti välttämättä automaattisesti tarkoita inklusiivisempaa ja objektiivisempaa muistamista, vaan Vinen tavoin kuolemanjälkeisessä elämässä saattavat korostua lähinnä suosittu sisällöt ja sisällöntuottajat. Alustan viraali, globaali ja suosittu luonne eivät siis takaa, ettei osa sen kontekstissa tuotetuissa sisällöistä muuttuisi ajan myötä marginaaliksi.

Vinen ja IRC-Gallerian erot kuolemanjälkeisessä elämässä ja historiakulttuurissa voivat liittyä siihenkin, miten erilaisina aikoina alustat ovat toimineet ja miten erilaisia niiden toiminnallisuudet ovat keskenään olleet. IRC-Gallerian parhaiksi vuosiksi hahmotetun 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen aikana verkkosisältöjä ei jaettu yhtä tehokkaasti muille alustoille, jolloin verkkokulttuurit pysyttelivät omilla alustoillaan ja omissa konteksteissaan. IRC-Galleriaa ja Vineä erottavat myös yhteisö- ja yksilökeskeisyyden erot. IRC-Galleriassa käyttäjät eivät rakentaneet seuraajaverkostoja eivätkä siten myöskään omalle käyttäjätilille kertyvää kuuluisuutta. Vinen aikakautena verkkoalustojen käyttö oli muuttunut sosiaalisen median aikakaudelle tyypillisesti verkostoitumista suosivaksi, mikä mahdollisti useiden kuuluisuuskien nousun tavallisten käyttäjien keskuudesta. Siksi verkkokulttuureja hyödyntävän tutkijan

onkin tärkeää ymmärtää, miten erilaiset verkkokulttuuriset objektit omassa kontekstissaan toimivat, milloin ne ovat rakentuneet ja millaisia rajoitteita niihin mahdollisesti liittyy.

Vinen vilkkaaseen kuolemanjälkeiseen elämään on saattanut myötävaikuttaa sen lyhyt elämä ja äkkikuolema. Alusta ja sen kulttuuri eivät hiipuneet unholaan hiljalleen vuosien mitaan, vaan Vine suljettiin käytöltä kulttuurin ollessa edelleen aktiivinen. Globaalisti suosittu alustan nopea menetys saattaa heijastua aktiivisessa zombie-elämässä, jossa menetystä käsitellään sekä toisaalta vastustetaan esimerkiksi ”kuolleiden” Vine-hahmojen henkiinherätysten muodossa. IRC-Galleriaan liittyvät muutokset ovat tapahtuneet hitaammin ja alustan kultakauden kuolema on ollut ”luonnollinen”, sillä iso osa aktiivisista käyttäjistä siirtyi omaehtoisesti Facebookin kaltaisille uusille alustoille.

Vaikka kummallakin verkkoalustalla on ollut käytössään omassa kontekstissaan laajahko käyttäjäkunta, ne molemmat soveltuvat media-arkeologiseen viitekehykseen; ne ovat medioita, joiden rooli globaalissa mediahistoriassa on ollut lyhyt tai paikallinen. Kummankin kohdalla spekulointi, vaihtoehtoisten historioiden esittäminen ja jopa provosointi on mahdollista; mitä jos Vine olisikin päihittänyt TikTokin tai siitä olisi tullut vähintään yhtä suosittu länsimaissa? Entä jos IRC-Gallerian yhdistyminen Habbo-hotellin kanssa olisi onnistunut? Miltä sosiaalinen mediamme näyttäisi tänä päivänä, jos asiat olisivat menneet toisin?

Selviytymisen sijaan tarkastelemme nyt media-arkeologisesta näkökulmasta syitä alustojen passivoitumiselle, kuolemalle ja kuolemanjälkeiselle elämälle sekä niiden haavoittuvuudelle. Oma tutkimuksemme näyttäytyy media-arkeologisessa viitekehyksessä myös hieman poikkeavana, sillä aiempi tutkimus keskittyy etenkin median materiaaliin ilmentymiin ja ulottuvuuksiin (ks. esim. Parikka 2012, 136–158). Tutkimuksemme osallistuukin tässä mielessä keskusteluun verkkoalustojen media-arkeologisesta tutkimuksesta ja osoittaa sen, millä tavoin menneet verkko-objektit ovat läsnä nykyisyydessä ja miten ne soveltuvat media-arkeologiseen tutkimukseen. Tutkimuksen lähtökohdaksi voi aivan hyvin omaksua ajatuksen siitä, ettei verkkaan kehitys ole lineaarista, vaan pikemminkin täynnä unohdettuja ja hylättyjä sivustoja, jotka ovat lopulta usein remedioituneet muille suosituimmille alustoille; eli niiden ominaisuuksia on siten löydettävissä muualta verkosta. Tällainen tutkimus voi auttaa ymmärtämään verkon nykyistä tilannetta ja jopa ennustamaan tulevaisuutta.

Olemme tässä artikkelissa havainnollistaneet aiemmin kehittämämme nelikentän käyttöä ja sitä, miten sen avulla hahmotetaan ja lähestytään eri elämänvaiheessa olevia verkkokulttuureja sisältöineen. Nelikenttä on kehittynyt verkko-objektien itsensä sisältämän tiedon pohjalta, ja sitä käytetään niiden tarkempaan tutkimiseen. Siten voidaan ymmärtää verkon ilmiöitä ja luonnetta paremmin. Nelikenttä tarjoaa tutkijoille käsitteellisen kehyksen, jonka tulokset osoittavat, kuinka tutkimamme verkko-objektit levittäytyvät laajalle verkkokulttuurissa ja hajoavat irrallisiksi itsenäisiksi objekteiksi, joiden alkuperä ei välttämättä avaudu enää uusille verkon käyttäjille. Osa verkon objekteista ja ilmiöistä myös nousee syystä tai toisesta pinnalle uudelleen ja katoaa unohduksiin vain näennäisesti ja hetkellisesti.

Tarkastelemalla esimerkkitapauksiamme ja niiden kuolemanjälkeistä elämää marginaalin ja viraalin käsitteen avulla olemme havainneet käsitteiden kytköksen alustojen kulttuurisen elämän kanssa; Uutta rakentava, aktiivinen kulttuuri niin alustan operationaalisen elämän aikana kuin sen jälkeenkin mahdollistaa ilmiön kasvun viraaliksi ja siten vahvistaa siihen liittyvää muistamista. IRC-Gallerian osoittama passiivisempi kulttuurinen elämä hiljalleen hiipu-

van tai kummittelevan verkkoalustan muodossa on puolestaan korostuneessa riskissä painua unholaan. Koska olemme tarkastelleet käsitteellistä kehystä vain kahden esimerkkitapauksen avulla, ei tätä kulttuurisen elämän, marginaalisuuden ja viraliteetin sidonnaisuutta voi julistaa täysin ehdottomaksi. Kytös avaa kuitenkin mahdollisuuden pohtia esimerkiksi sitä, myötävaikuttaako suositu ja viraalin verkkoalustan nopea kuolema sen aktiivista kuolemanjälkeistä elämää tai altistaako hidas kuolema verkko-objektin passiiviselle kuolemanjälkeiselle elämälle.

Käytännössä käsitteellisen kehiksemme avulla voi tutkia jo kuolevia ja kuolinmerkkejä lähettäviä verkko-objekteja ja -kulttuureja sekä ennustaa niiden käyttäytymistä. Yksi tällaisista alustoista on esimerkiksi aiemmin Twitterinä tunnettu sosiaalisen median alusta X, jonka taustalla vaikuttanut yrityskauppa ja isot muutokset organisaatiossa synnyttivät spekulatiivista alustan kuolemasta niin alustan sisällä kuin myös julkisessa keskustelussa.³² Vaikkei X olekaan kohdannut varsinaista operationaalista kuolemaa, on muutos Twitteristä X:ään eräänlainen kulttuurinen kuolema, jonka seurauksena muistamisen, tallentamisen, kanonisoinnin ja monumentalisoinnin prosessit ovat lähteneet käyntiin.

Verkkoielmiöiden elinkaarien ja elämänvaiheiden tarkastelu viraalin ja marginaalin käsitteen avulla auttaa siis hahmottamaan tämänhetkisten verkkoarkistojen sisältöä ja luonnetta. Tutkijat voivat myös niiden avulla pohtia, millaista tutkimuseettistä arviointia tulee tehdä. Haa-voittuvaisen sisällön ja alustan tunnistaminen on tärkeää, jotta sen kulttuuriperintö säilyy ja jotta voimme tulevaisuudessa helpottaa digisyyntisten aineistojen tutkimuseettisesti kestävä lähestymistä. Emme voi täysin ennustaa, miten tutkijat tulevaisuudessa ymmärtävät ja käsittelevät tällaista aineistoa, mutta voimme antaa käsityksen siitä, miten aineistoa on tässä ajassa tulkittu. Yksi mahdollinen tapa tukea tämän hetken tulkintojen ymmärtämistä tulevaisuudessa on selvittää esimerkiksi käyttäjätutkimuksen menetelmin, miten verkon käyttäjät muistavat, hahmottavat ja jakavat viraalia ja marginaalia sisältöä. Voimme esimerkiksi pyytää käyttäjiä tunnistamaan sisältöjä ja yhdistämään niitä oikeisiin alustoihin sekä selvittää, millaisia merkityksiä he siihen kytkevät ja miten he suhtautuvat esimerkiksi sisällön arkistointiin.

Verkkokulttuuristen objektien elämä ja kuolema ei ole neutraalia tai yhdenvertaista, vaan arvottamisen ja sen pohjalta tehtyjen valintojen seurausta. Tulevaisuudessa verkkosisältöjen arkistointiprosessit kehittyvät, jolloin tämäkin käsitteellinen kehys jalostuu esimerkiksi arkistoinnin työkaluksi, eli sen avulla voidaan määritellä tallennettavaa sisältöä ja pohtia siihen liittyviä arvottamiskysymyksiä jo arkistointivaiheessa.

Kiitokset

Suurkiitos Päivi Rantalalle, Hanna-Reetta Schreckille ja Karoliina Sjölle kaikesta artikkelimme editoinnin eteen tekemästänne työstä. Kiitämme myös Media @ viestintä -lehden toimituskuntaa sekä kahta anonymia vertaisarvioijaa saamistamme kommentteista ja kehitysideoista.

Viitteet

- 1 Verkon historiakulttuurilla tarkoitamme kuten historiakulttuurilla yleensä tarkoitetaan ”kaikkia niitä tapoja, joilla menneisyyttä koskevia mielikuvia ja tietoja tuotetaan ja käytetään. Historiakulttuuri muodostuu erilaisista menneisyyden kohtaamisen muodoista, tavoista ja tapahtumista sekä menneisyydelle annetuista merkityksistä.” (Finto, YSO 2011.)
- 2 Viittaamme artikkelissamme muun muassa Kalevauva.fi-yhtyeeseen, joka hyödyntää sanoituksissaan verkon keskustelupalstojen sisältöä (ks. Vaahensalo ja Sihvonon 2022)
- 3 Iltalehti 5.5.2022. ”Sanna Marinin IRC-Galleria-profiili löytyi? Tältä näytti tuleva pääministeri vuonna 2008.” <https://www.iltalehti.fi/digiutiset/a/0749b8fo-8933-45b9-8d44-9acddc8b792>; Iltalehti 7.5.2022. ”IL penkoi IRC-Galleriasta julkisten vanhat profilit – Jaajo Linnonmaa kiistää, että tili olisi hänen.” <https://www.iltalehti.fi/viihdeutiset/a/c3c3d957-575a-4027-96f4-b6d9cbf8408d>
- 4 Huhtamon (1997) mukaan kyse on tietynlaisen déjà vu -ilmiön selittämisestä; nykyisten ihmisten reaktioista siihen, miten ihmiset ovat aiemmin kokeneet teknologian (ks. myös Gunning 1991).
- 5 Teemu Mäen ”*Sex and death*” -video aiheutti aikoinaan kohun, joka muistetaan vieläkin ja joka elää monella alustalla, ks. Iltalehti 13.11.2021. ”Elämäni biisin vieras sai tv-katsojat kihisemään raivosta: ’Ala-arvoinen veto!’” <https://www.is.fi/viihde/art-2000008403128.html>.
- 6 DMR Business Statistics 2021. ”27 Vine Statistics and Facts.” <https://web.archive.org/web/20220308222249/https://expandedramblings.com/index.php/vine-statistics/>
- 7 Twitter Help Center. 2024. ”Vine FAQs.” <https://web.archive.org/web/20221219120813/https://help.twitter.com/en/using-twitter/vine-faqs>
- 8 Yhdysvaltalaisen mediakonglomeraatti Metan omistamissa Instagramissa ja Facebookissa lyhytmuotoiset videot ovat julkaistavissa story-ominaisuudella. Sekä Instagramissa että Facebookissa story-videot poistuvat näkyvistä vuorokauden kuluessa, mikäli videoiden julkaisija ei erikseen tallenna niitä.
- 9 TikTok Newsroom 27.9.2021. ”Thanks a billion!” <https://newsroom.tiktok.com/en-us/1-billion-people-on-tiktok>
- 10 Imgflip. 2024. ”Tik tok.” <https://imgflip.com/i/3z15cd>
- 11 Memedroid 2024. ”Tikity Tikity.” <https://www.memedroid.com/memes/detail/2727686/Tikity-Tikity?refGallery=tags&page=1&tag=vine>
- 12 Tumblr 2024c. ”Vine-aiheinen kuvapäivitys.” <http://web.archive.org/web/20210526210139/https://pentablind-shibboleth.tumblr.com/post/647409188890411008>
- 13 Alkuperäisen *Sweatshirt ear kid* -videon julkaisupäivä ei ole tiedossa, mutta vanhimmat ilmiöön viittaavat Youtube-videot ovat vuodelta 2015. Youtube-käyttäjä Dank Redoli latasi kanavalleen *Sweatshirt ear kid* -videon otsikolla ”*Its just luke Funny Vine 2*” marraskuussa 2015. ”*Just Luke*” on *Sweatshirt ear kid* -videon alkuperäisen Vine-julkaisijan nimimerkki; ks. Redoli Work. 2015. ”*Its just luke Funny Vine 2*.” *YouTube* 22.11.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=E66DCwncqyQ>
- 14 Redoli Work. 2015. ”*Its just luke Funny Vine 2*.” *YouTube* 22.11.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=E66DCwncqyQ>
- 15 KnowYourMeme 2022. ”*Sweatshirt ear kid*.” <https://knowyourmeme.com/memes/sweatshirt-ear-kid>
- 16 scotty_013. 2021. ”I’m Back.” *TikTok* 14.2.2021. https://www.tiktok.com/@scotty_013/video/6928967923428019462?is_copy_url=0&is_from_webapp=v1&item_id=6928967923428019462&lang=fi-FI
- 17 Tumblr 2024b. ”*Sweatshirt ear kid* -aiheinen ketju.” <https://mishacakes.tumblr.com/post/743374650832240640>
- 18 Rolling Stone 17.6.2024. ”8 Reasons Why Vine Mattered.” <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/8-reasons-why-vine-mattered-129757/>
- 19 BuzzFeed 23.5.2021. ”The Vine App Is Dead, But We Still Want To Hear Your Opinions On These Iconic Vines.” <https://www.buzzfeed.com/katherinepickhardt/best-vines-poll>
- 20 Punkee 10.7.2018. ”We Ranked the 50 Best Vines of All Time and You’re Welcome.” <https://punkee.com.au/best-vines-of-all-time/52184>
- 21 Yle 4.12.2020. ”Sukupolvemme < .JPG >.” <https://yle.fi/uutiset/3-11665943>.
- 22 Esim. Vauva.fi-muisteluketju 13.4.2017. ”Irc-gallerian nolot yhteisöt ja nimimerkit -muisteluketju.” <https://www.vauva.fi/comment/56667739>
- 23 MTV Uutiset 18.4.2020. ”Saitko jo viestin IRC-Gallerialta? Menneiden vuosien ”somejätti” elää uutta tulemista – tätä käyttäjät hakevat galtsusta nyt.” <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/saitko-jo-vestin-irc-gallerialta-menneiden-vuosien-somejatti-elaa-uutta-tulemista-tata-kayttajat-hakevat-galtsusta-nyt/7782384>

- 24 Esim. Onninen, Oskari 2013. "Kaikki nuoret tyypit." *Image* 18.6.2013. <https://www.apu.fi/artikkelit/kaikki-nuoret-tyypit>
- 25 IRC-Galleria 2010. "Keskusteluketjuja". *IRC-Galleria.net*. <https://irc-galleria.net/community/1696066-facebook/blogs?first=49014554>
- 26 Kultakautensa lisäksi IRC-Galleria on määrittänyt nuorten pakopaikaksi myös 2010-luvulla. Tuolloin Facebookin käyttö laajeni yhä moninaisemmille käyttäjäkunnille, minkä seurauksena monet nuoret sosiaalisen median käyttäjät pakenivat "noloja" vanhempiin Facebookista IRC-Galleriaan, ks. Yle 9.3.2012. "Nolot vanhemmat Facebookissa – nuoret valtaavat nyt IRC-Gallerian." <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/03/09/nolot-vanhemmat-facebookissa-nuoret-valtaavat-nyt-irc-gallerian>
- 27 Vuonna 2020 IRC-Gallerialla arvioitiin olevan 100 000 aktiivista käyttäjää kuukausittain, ja heidän keski-ikänsä on noussut 30 vuoden tietämille, ks. Yle 4.12.2020.
- 28 Tumblr 2024a. "IRC-Galleria." <https://ircgalleria.tumblr.com/>
- 29 Savolainen, Anni. 2024. "Aidon nuoruuden himo." *Valokuvataiteenmuseo.fi*. <https://www.valokuvataiteenmuseo.fi/fi/kokoelmat/aidon-nuoruuden-himo>
- 30 Instagram 2024. "ircgalleria." <https://www.instagram.com/ircgalleria/>
- 31 Ks. esim. Nyt.fi 19.12.2018. "WeMMu oli 16-vuotias, kun yhtäkkiä tuhannet ihmiset ilmestyivät haukkumaan – Nyt hän haluaa kertoa, mitä IRC-Galleriassa tapahtui 15 vuotta sitten." <https://www.hs.fi/nyt/art-2000005940598.html>; Groteski 31.3.2017. "Galtsun söpö ja kuuluisin – missä he ovat nyt?" <http://www.groteski-magazine.fi/2017/03/31/galtsun-sopo-ja-kuuluisin-missa-he-ovat-nyt/>
- 32 Iltalehti 24.7.2023. "Twitter on nyt X." <https://www.iltalehti.fi/digiutiset/a/ca2cd431-5596-48f2-afbo-a3a5af1feb9d>; *Social Media Today* 19.5.2024. "Twitter Is Gone, With x.com Now the Primary Domain for the App." <https://www.socialmediatoday.com/news/twitter-gone-xcom-now-primary-domain-the-app/716539/>

Lähdeluettelo

- Acker, Amelia. 2018. "Data craft: The manipulation of social media metadata." *Data @ Society Research Institute*, 13.
- Al-Rawi, Ahmed. 2017. "Viral News on Social Media." *Digital Journalism* 7 (1): 63–79. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1387062>
- Aryal, Ashma. 2024. "From Digital Divide to Digital Empowerment: Transforming Marginalized Communities." *Social Innovations Journal* 25. <https://socialinnovationsjournal.com/index.php/sij/article/view/8242>
- Bartlett, Lesley. 2005. "Identity work and cultural artefacts in literacy learning and use: A sociocultural analysis." *Language and education* 19 (1): 1–9.
- Bebić, Domagoj ja Marija Volarevic. 2018. "Do not mess with a meme: the use of viral content in communicating politics." *Communication @ Society* 31 (3): 43–56.
- Berger, Jonah ja Katherine L. Milkman. 2012. "What Makes Online Content Viral?" *Journal of Marketing Research* 49 (2): 192–205. <https://doi.org/10.1509/jmr.10.0353>
- Bolter, Jay David ja Richard Grusin. "Remediation." *Configurations* 4 (3): 311–358. <https://doi.org/10.1353/con.1996.0018>
- Born, Georgina. 2015. "Making Time: Temporality, History, and the Cultural Object." *New literary history* 46 (3): 361–386.
- Burgess, Jean. 2014. "All Your Chocolate Rain are Belonging to Us?": Viral Video, YouTube and the Dynamics of Participatory Culture." Teoksessa *Art in the Global Present*, toimittaneet Nikos Papastergiadis ja Victoria Lynn, 86–96. Sydney: UTS ePRESS. <https://doi.org/10.5130/978-0-9872369-9-9>
- Calhoun, Kendra. 2019. "Vine Racial Comedy as Anti-Hegemonic Humor: Linguistic Performance and Generic Innovation." *Journal of Linguistic Anthropology* 29 (1): 27–49.
- Chan, Anita. 2014. *Networking Peripheries: Technological Futures and the Myth of Digital Universalism*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Chu, Shu-Chuan, Tao Deng ja Juan Mundel. 2022. "The Impact of Personalization on Viral Behavior Intentions on TikTok: The Role of Perceived Creativity, Authenticity, and Need for Uniqueness." *Journal of Marketing Communications* 30 (1): 1–20. <https://doi.org/10.1080/13527266.2022.2098364>
- DNA. 2022. "Digitaaliset elämäntavat - tutkimusraportti 2022." Haettu 14.6.2024. https://www.dna.fi/documents/753910/11433306/Digitaaliset_elamantavat_tutkimusraportti_2022.pdf
- DNA. 2024. "Digitaalinen elämä 2024 -tutkimusraportti." Haettu 6.11.2024. <https://corporate.dna.fi/digitaalinen-el%C3%A4m%C3%A4-2024>

- Dunlap, Daniel, Wendy Schafer, John M. Carroll ja Debbie Denise Reese. 2003. "Delving deeper into access: Marginal Internet usage in a local community." *Proceedings of HOIT – Home Oriented Informatics and Telematics*. Haettu 12.11.2024. https://www.researchgate.net/profile/John-Carroll-28/publication/236049618_Delving_Deeper_into_Access_Marginal_Internet_Usage_in_a_Local_Community/links/02e7e526fe697be7a000000/Delving-Deeper-into-Access-Marginal-Internet-Usage-in-a-Local-Community.pdf
- Eickers, Gen ja Matthias Rath. 2021. "DIGITAL change and marginalized communities: changing attitudes towards digital media in the margins." *ICERI2021 Proceedings*, 5286–5293. <https://doi.org/10.21125/iceri.2021.1197>
- Epstein, Dmitry ja Kelly Quinn. 2020. "Markers of Online Privacy Marginalization: Empirical Examination of Socioeconomic Disparities in Social Media Privacy Attitudes, Literacy, and Behavior." *Social Media + Society* 6 (3): 1–13. <https://doi.org/10.1177/2056305120916853>
- Ernst, Wolfgang. 2011. "Media Archaeography – Method and Machine versus History and Narrative of Media." Teoksessa *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Jussi Parikka, 239–255. Berkeley: University of California Press.
- Ernst, Wolfgang. 2013. *Digital Memory and the Archive*. (Toimittanut ja esipuheen kirjoittanut Jussi Parikka). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Finto: Suomalainen asiasanasto- ja ontologiapalvelu, YSO – Yleinen suomalainen ontologia. 2011. "Historiakulttuuri". Luotu 28.2.2011. Viimeksi muokattu 13.10.2022. Haettu 12.6.2024. <http://www.ys.fi/onto/ys/p25509>
- Gazzard, Alison. 2019. "(game)(code) -re-playing program listings from 1980s British computer magazines." Teoksessa *New Media Archaeologies*, toimittaneet Ben Roberts ja Mark Goodall, 83–104. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gunning, Tom. 1991. "Heard Over the Phone: The Lonely Villa and the de Lorde Tradition of the Terrors of Technology." *Screen* 32 (2): 84–196.
- Gränö, Päivi. 2006. "Internetin kuvagallerian omakuvat nuoren rajaamana paikkana." Teoksessa *Raja: kohtaamisia ja ylityksiä*, toimittaneet Petri Saarikoski, Riikka Turtiainen ja Päivi Gränö, 13–36. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 8. Pori: Turun yliopisto.
- Harwood, Erin. 2021. "TikTok, identity struggles and mental health issues: How are the youth of today coping." *Identity and Online Advocacy Conference*. <https://networkconference.netstudies.org/2021/wp-content/uploads/2021/04/TikTok-identity-struggles-and-mental-health-issues-How-are-the-youth-of-today-coping.pdf>
- Haverinen, Anna. 2014. *Memoria virtualis - death and mourning rituals in online environments*. Väitöskirja, Turun yliopisto.
- Hautea, Samantha, Perry Parks, Bruno Takahashi ja Jing Zeng. 2021. "Showing They Care (Or Don't): Affective Publics and Ambivalent Climate Activism on TikTok." *Social Media + Society* 7 (2). <https://doi.org/10.1177/20563051211012344>
- Hedman, Ulrika. 2016. "Tell Everyone: Why we share and why it matters." *Digital Journalism* 4 (2): 298–299. <https://doi.org/10.1080/21670811.2015.1087733>
- Helmond, Anne ja Fernando N. van der Vlist. 2019. "Social media and platform historiography: Challenges and opportunities." *TMG–Journal for media history* 22 (1).
- Hermida, Alfred. 2014. *Tell Everyone: Why We Share and Why It Matters*. Toronto: Doubleday Canada.
- Hertz, Garnet ja Jussi Parikka. 2012. "Zombie Media – Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method." *Leonardo* 45 (5): 424–430.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Huhtamo, Erkki. 1997. "From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of Media." *Leonardo* 30 (3): 221–224. <https://doi.org/10.2307/1576453>
- Huhtamo, Erkki ja Doron Galili. 2020. "The pasts and prospects of media archaeology." *Early Popular Visual Culture* 18 (4): 333–339. <https://doi.org/10.1080/17460654.2021.2016195>
- Huhtamo, Erkki ja Jussi Parikka. 2011. "Introduction: An Archaeology of Media Archaeology." Teoksessa *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Jussi Parikka, 1–21. Berkeley: University of California Press.
- Literat, Ioana ja Neta Kliger-Vilenchik. 2023. "TikTok as a Key Platform for Youth Political Expression: Reflecting on the Opportunities and Stakes Involved." *Social Media + Society* 9 (1). <https://doi.org/10.1177/20563051231157595>

- Marshall, Catherine C. ja Frank M. Shipman. 2012. "On the institutional archiving of social media." *Proceedings of the 12th ACM/IEEE-CS joint conference on Digital Libraries* 1–10. <https://doi.org/10.1145/2232817.2232819>
- Mendelson, Emily A. 2023. "Sensemaking and public intimacy on TikTok: How viral videos influence interpersonal relationships offline." *New Media & Society* 26 (12): 7081–7099. <https://doi.org/10.1177/14614448231163231>
- Milan, Stefania ja Emiliano Treré. 2019. "Big data from the South (s): Beyond data universalism." *Television & New Media* 20 (4): 319–335. <https://doi.org/10.1177/1527476419837739>
- Nahon, Karine ja Jeff Hemsley. 2013. *Going Viral*. Oxford: Polity.
- Nemer, David. 2015. "Online Favela: The Use of Social Media by the Marginalized in Brazil." *Information Technology for Development* 22 (3): 364–79. <https://doi.org/10.1080/02681102.2015.1011598>
- Newman, James. 2012. *Best Before – Videogames, Supersession and Obsolescence*. London & New York: Routledge.
- Parikka, Jussi. 2012. *What Is Media Archaeology?* Cambridge & Malden, MA: Polity Press.
- Phelps, Joseph, Regina Lewis, Lynne Mobilio, David Perry ja Niranjan Raman. 2004. "Viral Marketing or Electronic Word-of-Mouth Advertising: Examining Consumer Responses and Motivations to Pass along Email." *Journal of Advertising Research* 44 (4): 333–348. <https://doi.org/10.1017/S0021849904040371>
- Phillips, Whitney. 2019. "It Wasn't Just the Trolls: Early Internet Culture, 'Fun,' and the Fires of Exclusionary Laughter." *Social Media + Society* 5(3). <https://doi.org/10.1177/2056305119849493>
- Roberts, Ben ja Mark Goodall. 2019. "Introduction." Teoksessa *New Media Archaeologies*, toimittaneet Ben Roberts ja Mark Goodall, 9–19. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Saariketo, Minna. 2020. *Kuvitelmia toimijuudesta koodin maisemissa*. Väitöskirja, Tampereen yliopisto.
- Sampson, Tony D. 2012. *Virality contagion theory in the age of networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Savin-Baden, Maggi ja Victoria Mason-Robbie, toim. 2020. *Digital Afterlife : Death Matters in a Digital Age*. Boca Raton, Florida, London ja New York: CRC Press.
- Schroeder, Ralph ja Niels Brügger. 2017. "Introduction: The web as history." Teoksessa *Web as History*, toimittaneet Niels Brügger ja Ralph Schroeder, 1–19. London: UCL Press
- Sconce, Jeffrey. 2000. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham, NC: Duke University Press.
- Sisto, Davide. 2020. *Online Afterlives: Immortality, Memory, and Grief in Digital Culture*. Käännös Bonnie McClellan-Broussard. Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press.
- Stanfill, Mel. 2015. "The interface as discourse: The production of norms through web design." *New Media & Society* 17 (7): 1059–1074.
- Statista. 2022. "Distribution of global TikTok creators 2021, by age group. Advance online publication." Haettu 6.11.2024. <https://www.statista.com/statistics/1257721/tiktok-creators-by-age-worldwide/>
- Strauven, Wanda. 2019. "Media Archaeology as Laboratory for History Writing and Theory Making." Teoksessa *New Media Archaeologies*, toimittaneet Ben Roberts ja Mark Goodall, 23–43. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Suominen, Jaakko, Sari Östman, Petri Saarikoski ja Riikka Turtiainen. 2013. *Sosiaalisen median lyhyt historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski ja Elina Vaahensalo. 2019. *Digitaalisia kohtaamisia: verkkokeskustelut BBS-purkeista sosiaaliseen mediaan*. Helsinki: Gaudeamus.
- Villanueva-Mansilla, Eduardo. 2020. "ICT Policies in Latin America: Long-Term Inequalities and the Role of Globalized Policy-Making". *First Monday* 25 (7). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10865>
- Vaahensalo, Elina. 2021. "Kontekstualisointimallin sosiaalisen median lähdekritiikin avaimena." *Informaatiotutkimus* 40 (3): 110–141. <https://doi.org/10.23978/inf.107897>
- Vaahensalo, Elina ja Lilli Sihvonen. 2022. "Elävät, kuolleet ja elävät kuolleet keskustelufoorumit: verkkoyhteisöjen elämänvaiheet ja niiden tutkiminen." Teoksessa *Kulttuurihistorian tutkimus: Lähteistä menetelmiin*, toimittaneet Rami Mähkä, Marika Ahonen, Niko Heikkilä, Sakari Ollitervo ja Marika Räsänen, 411–428. Turku: Kulttuurihistorian seura.
- Willems, Wendy. 2021. "Beyond platform-centrism and digital universalism: The relational affordances of mobile social media publics." *Information, Communication & Society* 24 (12): 1677–1693. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1718177>
- Wilson, Pamela. 2009. "Stalking the Wild Evidence: Capturing Media History Through Elusive and Ephemeral Archives." Teoksessa *Convergence Media History*, toimittaneet Janet Staiger ja Sabine Hake, 182–191. New York: Routledge.

- Wright, Nicola. 2014. "Death and the Internet: The implications of the digital afterlife." *First Monday* 19 (6). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i6.4998>
- Yates, Simeon J., Elinor Carmi, Eleanor Lockley, Alicja Pawluczuk, Tom French ja Stephanie Vincent. 2020. "Who Are the Limited Users of Digital Systems and Media? An Examination of U.K. Evidence". *First Monday* 25 (7). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10847>
- Zeng, Jing, Crystal Abidin ja Mike S. Schäfer. 2021. "Research perspectives on TikTok and its legacy apps: introduction." *International Journal of Communication* 15: 3161–3172.

From Viral to Marginal – The Traces and Cultural Continuity of Vine and IRC-Galleria after the Decline and Death of the Platforms

In this article, we examine online cultures, their death and their afterlife as the formation of new culture by using two case examples: the video platform Vine and the Finnish IRC-Gallery. We scrutinize their popularity, remembrance, and preservation by utilizing the concepts of virality and marginality. Viral online cultural phenomena refer to platforms and contents that spread out widely and quickly, while marginal contents and phenomena remain in the knowledge of a smaller circle and are therefore in danger of being lost and forgotten. Our theoretical framework stems from media archaeology that follows the perception that media perceived as dead does not disappear, but remediates and finds new uses and contexts. The development of media is not linear, but full of interruptions and forgotten media. The aim of this theoretical article is to outline how the afterlives of viral and marginal online cultural objects differ from each other, and how understanding this division affects the critical, historical understanding of online cultures. We found that Vine, as the example of a viral online cultural phenomenon, continues its life in online culture as widely and communally remembered and missed, while the preservation of the more local and marginal IRC-Gallery is more clearly dependent on individual users. The offering of this article is a conceptual framework that can be used in the history cultural studies of online cultures.

KEYWORDS: life phases, marginal, media archaeology, online cultures, viral

Kirjoittajat

Elina Vaahensalo, FM, väitöskirjatutkija

Elina Vaahensalo valmistelee digitaalisen kulttuurin väitöskirjaansa, joka käsittelee toiseuden, vastakkainasettelun sekä sitä kautta syntyvän yhteisöllisyyden rakentumista anonyymeissa suomenkielisissä verkkokeskusteluissa. Lisäksi Vaahensalo työskentelee tutkijana Suomen Akatemian rahoittamassa SoliPro-hankkeessa Tampereen yliopistossa. Hankkeessa tarkastellaan nuorten arkea ja siihen paikantuvia moninaisia solidaarisuuden kokemuksia.

Lilli Sihvonon, FT, tutkijatohtori

Lilli Sihvonon on filosofian tohtori, joka työskentelee tutkijatohtorina Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Turun yliopistossa. Sihvonon on tutkinut muun muassa pelaajia ja leikkijöitä ja heidän suhdettaan pelaamiseen sekä pelituotteisiin. Hänen väitöskirjansa käsittelee Kimble-lautapelin kestävää tuotesuhdetta. Sihvonon muita tutkimuskohteita ovat media-arkeologia etenkin verkkokulttuurisessa kontekstissa sekä tuotesuhteiden emotionaalinen kestävyys.