ABSTRAKTIT – ABSTRACTS

Pekka M. Kolehmainen

IDEOLOGISTA LINNAKETTA RAKENTAMASSA: PRAGERU:N VIDEOTUOTANTO ANTI-FEMINISTISENÄ KULTTUURI-SOTATEOLLISUUTENA

Artikkeli tarkastelee yhdysvaltalaisen mediajärjestö PragerU:n videotuotantoa osana konservatiivista kulttuurisotateollisuutta antifeminismin näkökulmasta. PragerU-brändin takana toimii vuonna 2009 perustettu poliittinen järjestö Prager University Foundation, joka nimestään huolimatta ei ole akkreditoitu yliopisto tai tunnistettu koulutuksellinen toimija.

Järjestö tuottaa Youtubeen ja omalle verkkosivulleen ensisijaisesti viiden minuutin pituisia, konservatiivisesta maailmankuvasta ammentavia katsauksia Yhdysvaltojen politiikkaan, kulttuuriin ja historiaan. Se kuvailee itseään vastavallankumouksellisena toimijana osana laajempaa, liberalismia vastaan käytyä kulttuurisotaa.

PragerU:n tapausesimerkin kautta artikkeli hahmottaa kulttuurisotia ensisijaisesti tuotettuna ilmiönä, jonka takana toimii yhdysvaltalaisten oikeistolaisten poliittisten järjestöjen, ajatushautomoiden ja mediatoimijoiden muodostama teollisuushaara. Artikkeli kysyy, miten PragerU:n videoissa käsitellään feminismiä antagonistisesta näkökulmasta ja miten järjestön tuotanto kytkee feminismiä ja käsityksiä sukupuolesta laajempiin kulttuurisotakehyksiin. Se hahmottaa, miten videoissa rakennetaan ideologista kuvaa todellisuudesta retoriikan, kontekstin ja audiovisuaalisen esittämisen yhteisvaikutuksessa.

Avainsanat: kulttuurisotateollisuus, kulttuurisodat, feminismi, antifeminismi, konservatismi, Youtube

BUILDING THE IDEOLOGICAL FORTRESS: PRAGERU VIDEOS AS ANTIFEMINIST CULTURE WAR INDUSTRY

This article examines the video productions of a US media organization PragerU as part of a conservative culture war industry, from the perspective of antifeminism. Behind the PragerU brand is the organization Prager University Foundation, founded in 2009, which despite its name is not an accredited university or a recognized educational operator.

PragerU mainly publishes 5-minute-long videos on Youtube and their own webpage, which center on various topics of US politics, culture, and history from a conservative worldview. It describes itself as a counterrevolutionary organization as part of a larger culture war against liberalism.

Through the case example of PragerU, the article explicates the culture wars as an intentionally produced phenomenon backed by an industry of right-wing political organizations, think tanks, and media entities. The article questions how PragerU videos discuss feminism from an antagonistic point of view and how they connect feminism and issues of gender mode widely to larger culture war frames. It traces how the videos build ideological worldviews of reality in the intersection of rhetorics, context, and audiovisual presentation.

Keywords: culture war industry, culture wars, feminism, antifeminism, conservatism, YouTube

Tanja Sihvonen, Nuppu Pelevina, Ville Manninen, Teija Waaramaa, Virpi Salojärvi & Liisa Kääntä

”MITÄ OOT MIELTÄ TÄSTÄ?” – YLEN JOURNALISTISET SISÄLLÖT VIDEOJAKOALUSTA TIKTOKISSA

Lyhytvideoiden jakoalusta Tiktok on viime vuosina noussut merkittävään asemaan paitsi viihteen myös uutisten ja yhteiskunnallisten sisältöjen levityksessä. Tässä artikkelissa tarkastellaan, millaista journalistista sisältöä suomalainen julkisrahoitteinen mediainstituutio, Yleisradio, tuottaa Tiktokiin. Alusta valittiin tutkimuksen kohteeksi, sillä se keskittyy digitaalisesti jaeltaviin videosisältöihin, mikä on määritelty myös Ylen strategiseksi painopisteeksi. Toisaalta alustaa on syytä tutkia myös siksi, että sen suosio journalismin lähteenä kasvaa edelleen etenkin nuorempien ikäryhmien parissa.

Tutkimuksen aineisto koostuu sadasta suosituimmasta videosta, jotka on kerätty tileiltä Yle Uutiset, Yle Mix, Yle Kioski eduskunnassa ja Yle Kioski Popup. Kuvailemme ensin tilien sisältöprofiileja, eli tarkastelemme yleisellä tasolla sitä, miten omaleimaista kunkin tilin sisältö on ja millaisia niiden kohderyhmät ovat. Sen jälkeen analysoimme näillä tileillä julkaistuja videoita keskittymällä niiden aiheisiin, videoilla esiintyviin henkilöihin, esittämisen tapaan sekä yleisön puhutteluun ja sitouttamiseen. Analysoimme myös, miten multimodaalisuus ja muut Tiktokille ominaiset piirteet sekä affordanssit valjastetaan Ylen näkökulmasta mielekkään tiedon, näkökulmien ja tunteiden välittämiseen.

Analyysimme osoittaa, että Ylen tuottamat sisällöt Tiktokissa ovat perinteistä televisio- ja verkkojournalismia huomattavasti viihteellisempiä ja kokeellisempia. Sopeutuessaan Tiktok-

ympäristön asettamiin reunaehtoihin ne päätyvät monin tavoin haastamaan journalismin perinteisiä arvoja ja normeja.

Avainsanat: digitaalinen journalismi, video, Tiktok, Yleisradio, nuoret

"WHAT DO YOU THINK ABOUT THIS?" – YLE'S JOURNALISM ON THE VIDEO SHARING PLATFORM TIKTOK

In recent years, the short-form video sharing platform TikTok has become an important platform not only for entertainment but also for news and societally relevant content. This study examines what kind of journalistic content is produced on TikTok by Yleisradio, the Finnish publicly funded broadcasting company. TikTok was chosen for the study because of its focus on digitally distributed video content, which is also defined as a strategic priority for Yle. This topic is important to study because the platform's popularity as a source of journalism continues to grow, especially among younger age groups.

The research data consists of the 100 most popular videos collected from the accounts Yle Uutiset, Yle Mix, Yle Kioski eduskunnassa, and Yle Kioski Popup. We first describe the profiles of the accounts by looking at how distinctive the video content of each account is and what their target audiences are. We then analyse the videos published on these accounts by focusing on their subject matter, the people featured in the videos, the way topics are presented, and how they address and engage audiences. We also analyse how multimodality as well as the inherent features and affordances of the platform are harnessed by Yle to convey meaningful information, perspectives, and emotions.

Our analysis shows that the content produced by Yle on Tiktok is significantly more entertainment-focused and experimental than traditional broadcast and online journalism. By adapting to the affordances of the TikTok platform these videos end up challenging the traditional values and norms of journalism in many ways.

Keywords: digital journalism, video, TikTok, Yleisradio, youth

Ville Malinen

AYRTON SENNAN KUOLINONNETTOMUUTTA KÄSITTELEVÄT PELIVIDEOT KULTTUURISEN MUISTIN MUOTONA JA VÄLINEENÄ

Tarkastelen artikkelissani Formula 1 -kuljettaja Ayrton Sennan vuoden 1994 San Marinon osakilpailussa tapahtunutta kohtalokasta onnettomuutta simuloivia Youtubeen ladattuja pelivideoita, joita käsittelen kulttuurisen muistin muotoina ja välineinä.

Tutkin videoita lähikuun nojaavan sisällönanalyysin avulla. Peilaan myös videoiden kerronnallisuutta vertaamalla niiden eroja ja uskollisuutta alkuperäismateriaaliin, tässä tapauksessa televisioituun onnettomuuteen ja tallenteisiin siitä. Käsitän kyseisen onnettomuuden traagisena mediaurheiluspektaakkelina, jonka todistivat miljoonat ihmiset suorana ympäri maailmaa. Reflektoin lisäksi muun muassa kolarien remediointia, ajosimulaatiopelejä, todellisten tragedioiden käsittelyä videopeleissä sekä kulttuurisen muistin tarkoitusperiä ja keinoja.

Aineistoanalyysini perusteella Sennan asema ja tapahtuman tunnettavuus kulttuurisessa muistissa on ilmeisen vahva videoissa käytettyjen pelien kirjon ja lopputulosten jäljen vuoksi niin teknisesti kuin tyyliltään. Toteutukset vaihtelevat alkuperäislähdemateriaalille uskollisista videoista löyhempiin tribuutteihin. Pelivideoiden ote vaihtelee peli- ja genrekohtaisesti alkuperäisten televisioitujen tapahtumien todenmukaisesta kerronnasta ja yksityiskohtaisista rekonstruktioista aiheen parissa leikittelyyn sekä peleillä kokeiluun. Aineisto ja sen vaihtelu kuvastaa kulttuurisen muistin vaalimiseen ja välittämiseen liittyvää remediointia ja ylläpidon jatkuvaa tarvetta.

Sennan kuolonkolarin kaltaisen televisioidun tragedian tunnettavuus ja tallenteet siitä herättävät kysymyksiä myös valikoinnista, tapahtumien trivialisoinnista ja remediaation aiheuttamista vääristymistä. Pelivideot ovat ikään kuin uusi ja osallistava kulttuurisen muistin väline, joka pelikohtaisesti tarjoaa sekä vapauksia että rajoitteita tekijöiden taidoista ja motiiveista riippuen. Nämä videot joka tapauksessa omalla tavallaan ylläpitävät ja toistavat Sennaan ja hänen onnettomuuteensa liittyvää kulttuurista muistia, joskin autenttisuuteen pyrkiminen on niissä suhteellista.

Avainsanat: kulttuurinen muisti, Ayrton Senna, simulaatio, video, Youtube

GAME VIDEOS ADDRESSING THE FATAL ACCIDENT OF AYRTON SENNA AS A FORM AND TOOL OF CULTURAL MEMORY

In my article I view game videos loaded on Youtube that simulate the fatal accident of the Formula One driver Ayrton Senna in the 1994 San Marino Grand Prix. I regard these videos as forms and tools of cultural memory.

I examine these videos with close reading-based content analysis. I also reflect the narration of the videos by comparing their differences and loyalty to the original material, in this case the televised accident and recordings of it. I comprehend this accident as a tragic media sport spectacle that was witnessed by millions of people living around the world. I also reflect among other things remediation of crashes, driving simulation games, treatment of real tragedies in video games, and motivations and methods of cultural memory.

Based on my analysis of the material, the position of Senna and the familiarity of the incident in cultural memory are seemingly strong based on the spectrum of used games, and end results by both technicality and style. These executions vary from loyalty to the original source material to more loose tributes. The approach of these game videos varies game- and genre-wise from the realistic narration of original televised events and detailed reconstructions to playing around with the subject and doing experiments with games. The material and its variation represent the remediation and constant need for maintaining related to upholding and communicating cultural memory.

The familiarity and recordings of a televised tragedy like Senna's death also raise questions about selection, trivialization of events, and distortions caused by remediation. In a manner of speaking, based on the skills and motives of their creators, game videos act as a new and participatory instrument for cultural memory that game-wise

provides both liberties and restrictions. Nevertheless, these videos in their own way uphold and repeat the cultural memory of Senna and his accident, though striving for authenticity is relative in them.

Keywords: cultural memory, Ayrton Senna, simulation, video, YouTube