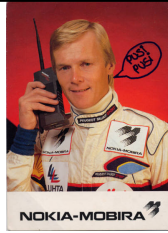


A2b Mediateknologian kulttuurihistoriaa

Mobiiliarkeologiaa



Mitä on mobiili

- lat. mobilis, liikkuva, liikuteltava, siirrettävä
- Vrt. automobiili, itsestään liikkuva laite
- Mobiliteetti, esim. kyky tehdä liikkeitä, liikkuvuus, sosiologiassa myös kyky maantieteellisiin, sosiaalisiin tai ammatillisiin muutoksiin
- → mobiilisuus viittaa liikkuvuuteen, liikuteltavuuteen ja muuttuviin käyttötilanteisiin

J. Suominen: Digit. kulttuurin tutkimusperinne ja uudet suunnat

2

Omat tausta-artikkelit

- **Suominen, Jaakko:** "Liikkeelle vai liikkeestä pois? Mobiilipelejä luokittelemassa." *Wider Screen* 2–3/2003
- **Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko:** "Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement", ilmestyy, toivottavasti joskus

J. Suominen: Digit. kulttuurin tutkimusperinne ja uudet suunnat

3

Mobiilisuus mediahistorioissa

- Huhtamo: Mediahistoriat on rakennettu sen olettamuksen ympärille, että medially on tietyt sidotut koordinaattipisteensä. Vaikka viestintä tapahtuu suurtenkin yhteyksien yli, verkoston konkreettisilla solmuilla, lähettimillä ja vastaanottimilla on sidotut paikkansa. Käyttääkseen laitetta on pysähdyttävä.

J. Suominen: Digit. kulttuurin tutkimusperinne ja uudet suunnat

4

Mitä on mobiiliteknologia

- Kannettavuus
 - Puettavuus
 - Nomadisuus
- ← Kevyt, pieni, irrotettava (esim. langattomuus)
Huhtamo 2005

J. Suominen: Digit. kulttuurin tutkimusperinne ja uudet suunnat

5

Mobiiliarkeologian kartoitus

- Voidaan teknologisesti seurata esim. langattoman tiedonvälityksen, miniatyrisoinnin tai esim. energian varastoinnin historiaa
- Yhtä lailla symboliset merkitykset, jotka liittyvät esim. puettavuuteen, erottautumiseen, koristautumiseen, "kaksi- tai monipaikkaisuuteen" olennaisia (ks. myös Huhtamo 2005)

J. Suominen: Digit. kulttuurin tutkimusperinne ja uudet suunnat

6

Mobiilisuuden tasot (Paul Heath ja Christian Luff)

- Mikroliikkuvuus, liikkuminen tai liikuttelu paikkakunnalta toiselle
 - Makroliikkuvuus, liikkuminen tai liikuttelu esim. huoneen sisällä
- ← Esim. junissa, laivoissa ja lentokoneissa tapahtuu molempia yhtä aikaa

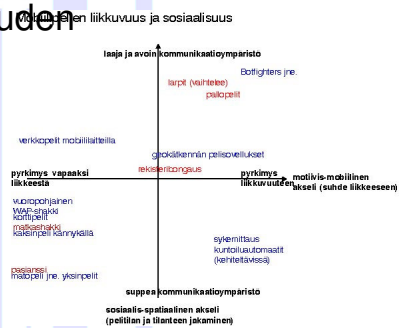
Mobiiliviihde ja -media

- Mm. erilaiset kännyköiden sisältöpalvelut, taustakuvat, soittoäänät, kannettavat musiikkilaitteet, kamerakännykät, mobiilipelikonsolit, pelipuhelimet, hybridilaitteet jne.
- Keskeinen usein mainittu laite Sony Walkman (1979-)

Mobiilipelit

- (Digitaaliset) pelit liikuteltavilla laitteilla
- Jossain määrin olennaista jonkinlaisen operaattorin läsnäolo (ei välttämätön) peliyhteyden tai pelisovelluksen välittäjänä
- Varhaisia esim Nintendo Game&Watch

Mobiilisuuden akselit



Lähde: Suominen, Jaakko: "Liikkeelle vai liikkeestä pois? Mobiilipelejä luokittelemassa." WiderScreen 2-3/2003. <http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/2/>

[3/liikkeelle_vai_liikkeesta_pois_mobiilipeleja_luokittelemassa.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/2/)

Kohti mobiilisuuden kulttuurihistoriaa ja arkeologiaa

- Mobiilisuuden mania (liikenneteknologiat) 1800-luvulta lähtien
- Freud ja ajatus ärsykesuojasta (mobiiliviihdesovellus, kioskikirja tai lehti, jo 1800-luvun kontekstissa tällainen ärsykesuoja nopean liikkumisen ja osin myös matkatovereiden aiheuttamia ärsykeitä vastaan

Vaatimuksia mobiilimedialle

- Sopiva sisältö, käyttöliittymä, kestävyys, keveys, koko ← sopii myös 1800-luvun mobiiliteknologian yhteyteen