

TEKNOLOGISOITUVA NUORUUS

SONJA KANGAS JA TAPIO KUURE
(TOIM.)

NUORISOTUTKIMUSVERKOSTO
NUORISOASIAIN NEUVOTTELUKUNTA
SOSIAALI- JA TERVEYSALAN TUTKIMUS- JA KEHITTÄMISKESKUS, STAKES



Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisu 33
Nuorisosiain neuvottelukunta, Nuora, julkaisu 26
Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Stakes

Lisätietoja nuorten elinoloista:
<http://www.minedu.fi/nuora>

Ulkoasun suunnittelu: Vesa Pesonen
Kannen kuva: Eeva Haartio
Taitto: Milla Koski
© Nuorisotutkimusseura ja tekijät

ISBN: 952-5464-05-9
ISSN: 1458-4220

Yliopistopaino Oy, Helsinki 2003

ESIPUHE

Nuorten elinolut -vuosikirja on Nuorisosiain neuvottelukunnan, Nuorisotutkimusverkoston ja Stakesin yhteistyöhanke, jonka tavoitteena on yhdistää nuoria koskeva tutkimustieto ja käytettävissä oleva laaja tilastollinen tieto nuorisotalan ammattilaisten ja päätöksentekijöiden saataville ja käyttöön.

Vuosikirja on sarjassaan kolmas. Aikaisemmissa vuosikirjoissa keskityimme kahteen nuoruuden siirtymävaiheeseen. Ensimmäisessä vuosikirjassa 'Aikuistumisen pullonkaulat' kuvasimme siirtymää nuoruudesta aikuisuuteen, toisessa vuosikirjassa tarkastelimme siirtymää lapsuudesta nuoruuteen otsikolla 'Viattomuudesta vimmaan'. Nyt käsillä olevassa kirjassa 'Teknologisoituva nuoruus' tartumme ilmiöön, jonka historia on lyhyt ja tulevaisuus vaikea ennustaa. Tavoitteenamme on ollut tuottaa mahdollisimman monia näkökulmia keskusteluun teknologiasta nuorten elämässä. Tarkastelun kohteena on nuorten elämän kirjo oppimisesta ihmissuhteisiin, nuorisotyöstä nettiverkostoihin, elämyksistä epätasa-arvoisuuteen.

Niin kuin aikaisemminkin, vuosikirja koostuu kahdesta osasta. Tilastolliseen osuuteen on koottu keskeiset informaatioteknologian kehitystä kuvaavat tilastot. Kyseessä ovat tilastot, joihin usein viitataan, mutta jotka nuorten parissa työskentelevät joutuvat keräämään monista eri lähteistä. Mukana on lisäksi aikaisemmin julkaisematonta tilastoaineistoa, jota on toimitettu pelkästään tätä kirjaa varten. Artikkeliosuus on poikkitieteellinen syventäen ja monipuolistaen tilastojen antamaa kuvaa nuorten elinoloista teknologisoituvassa maailmassa. Artikkelien kirjoittajina ovat alan johtavat tutkijat eri puolilta Suomea. Tutkijoiden lisäksi mukana on nuorisotalan ammattilaisten puheenvuoroja.

Helsingissä 6. päivänä toukokuuta 2003

Pia Metsähuone
pääsihteeri
Nuorisosiain
neuvottelukunta

Tommi Hoikkala
tutkimusjohtaja
Nuorisotutkimus-
verkosto

Olli Nylander
kehittämispäällikkö
Stakes

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto	6	<i>Petri Saarikoski</i>	
OSA I: PERUSTILASTOAINEISTO	11	Pelien lumo: Tietokonepelit	
Teknologisoituva nuoruus tilastoina	12	nuorten kotimikroharrastuksessa	74
Informaatioteknologia Suomen		<i>Tanja Sihvonen</i>	
kotitalouksissa	13	Tietoverkot olemisen paikkana	85
Suomi eurooppalaisessa vertailussa	15	<i>Frans Mäyrä & Laura Erni</i>	
Suomi pohjoismaisessa vertailussa	22	Mikä nuoria peleissä viehättää?	98
Suomalaisten nuorten käyttökulttuuri	25	PAHOINVOINTI JA KULUTUS-	
Lopuksi	27	KULTTUURIT	
OSA II: ARTIKKELIT	29	<i>Sirkka Heinonen</i>	
LUOVA YHTEISÖSSÄ OPPIMINEN		Nuoret teknokulttuurin luojina	
<i>Juha Suoranta & Hanna Lehtimäki</i>		ja uhreina	106
Verkostososiaalisuus ja nuoret	30	<i>Ilkka Levä, Sari Näre & Atte Oksanen</i>	
<i>Virpi Vaattovaara</i>		Nuorten yksilöllisyyden hajoaminen –	
Verkkopedagogisia otteita		teknologisoitumisen riski jälkitraumaatti-	
mediakulttuurissa	39	sessä yhteiskunnassa	117
<i>Leena Ruotsalainen</i>		<i>Pasi Mäenpää</i>	
Nuorisotyö median myrskyssä	47	Mitä nuoret edellä...	128
<i>Kristiina Brunila</i>		<i>Pia Metsäbuone</i>	
Nuorten tietoyhteiskunnan tiellä	52	Nuorisopoliittisia näkökulmia	
ELÄMYKSELLINEN TIETO- JA		teknologisoituvaan nuoruuteen	132
VIESTINTÄTEKNIikka		Tiivistelmät	136
<i>Annikka Suoninen</i>		Kirjoittajat	142
Tietokone taipuu moneksi – mihin			
sitä käytetään?	56		

JOHDANTO

Nuorisotutkimusverkoston, Stakesin ja Nuorisotutkimusverkoston neuvottelukunnan yhdessä julkaiseman Nuorten elinolot -vuosikirjan teemana on tänä vuonna *teknologisoituva nuoruus*. Nuoruuden teknologisoituminen viittaa tietotekniikan syväisiin vaikutuksiin ja merkityksiin nuorten elämässä sekä tietotekniikkaan liittyvien asenteiden arvottamiseen. Usein tietotekniikan roolia pohditaan hyvä–paha-akselilla. Tietotekniikka antaa mahdollisuuden uusiin sosiaalisuuden muotoihin ja uusien oppimisympäristöjen kehittämiseen. Se mahdollistaa myös pääsyn tietoihin ja luo yhteydet henkilöihin, joihin ei välttämättä vanhempien tai muiden kasvattajien mielestä olisi aiheellista lainkaan luoda yhteyttä. Erilaisissa verkko keskusteluympäristöissä valheellisella identiteetillä leikittely nähdään yhtäältä nuoriin kohdistuvana vaarana. Toisaalta keksitty identiteetti voi jollekulle nuorelle olla tapa oppia itsestään ja saada arvostusta yhteisössä. Nuorten medialukutaitoa epäillään, mutta nuorisotyön näkökulmasta tekniikan tarjoamat ilmaisulliset mahdollisuudet on myös ymmärretty ja otettu hyvin monipuolisesti käyttöön.

Hyvä–paha-keskustelun ohella puhutaan paljon myös merkityksistä. Tietotekniikan tuntemus on yhä tärkeämpi osa arkea ja hyvin merkittävä osa nuorten vapaa-aikaa. Tietotekniikka avaa mahdollisuuden niin tiedollisella kuin sosiaalisellakin tasolla uudensuuntaan ilmaisun ja kommunikoinnin tapoihin. Harrastuksiin, viihtymiseen ja hyvinvointiin on kiinnitetty huomiota, mutta myös uudensuuntaiset väärinkäytön tavat ja tietotekniikkaan kohdistuvat pelot ovat läsnä.

Nuorten elämän teknologisoituminen kytkeytyy laajempaan yhteiskunnalliseen kehitykseen. Tässä kirjassa tarkastellaan ja tulkitaan, miten nuoret elävät, toimivat ja ajattelevat muuttuvien arvojen ja uusien tietoteknologisten mahdollisuuksien maailmassa. Teknistyvä nuoruus on tässä kirjassa rajattu tietotekniikan mahdollisuuksiin, koska sen vaikutus nuorisokulttuureihin ja nuorten arkeen on niin kokonaisvaltainen. Pohditaan sitä, onko kyse vauhdissa pysymisestä, syrjäytymisestä vai vastarinnasta. Nuorten teknologisoituvaa elämää tarkastellaan niin koulun, työelämän, ilmaisun, harrastusten, kodin kuin vapaa-ajan ulottuvuuksissa. Esille tuodaan nautintoja, elämyksiä, positiivisia kokemuksia, vaikeuksia ja pelkoja.

Nuoret visionäärit?

Nuoret-sanaa käytetään usein synonyyminä uuden teknologian nopeasti omaksuvalle ryhmälle. Nuoriksi mielletty ikäryhmä on laajentumassa entisestään molempiin suuntiin. Uutisissa kerrotaan, kuinka yhä nuoremmat lapset ovat riippuvaisia kännyköistään, kuinka internetin merkitys nousee ajankäyttötutkimuksissa, ja miten pelaajayhteisöt muuttuvat yhä moninaisemmiksi niin iän kuin sukupuolenkin mukaan tarkasteltuna. Perusteena tälle on nuorten oma uteliaisuus ja tutkimustulokset, joissa kerrotaan, kuinka nuoret ovat sekä nopeita omaksujia että monen huo- len kohde (Coogan & Kangas 2001).

Ajatuksenamme ei ole vain huolestua eduskunnan tulevaisuusvaliokunnalle valmistetun esiselvityksen (Pekonen & Pulkkinen 2002) tapaan teknologisista nuorisokulttuurista: ”pitkä päivittäinen tietokoneen ääressä viihtyminen epäilemättä rappeuttaa ruumiinkunnan, vaikuttaa koulumenestykseen ja ehkä ääritapauksissa vaarantaa lapsen psysomotorisen kehityksenkin. [...] Pelien lumo on niiden dynamiikassa, taukoamat- tomassa action-tykytyksessä ja muuttuvissa tilanteissa, jotka vaativat katkeamatonta draivia.” Tässä kirjassa pelien lumoa tarkastellaan osana nuorten arkea ja elämyskulttuuria. Nuorten ääni tuodaan esille monitieteellisen tutkijajoukon havaintojen

kautta ja esitetään nuorten kanssa käytännön työssä toimivien näkemyksiä. Nuorten tekemisiä ja näkemyksiä lähestytään kirjassa kuuden teeman kautta: 1) oppiminen, 2) innovaatiot ja työllistyminen, 3) teknologisoituvat nuorisokulttuurit, 4) yhteisöllisyys, sukupolvet ja marginaalit, 5) hyvinvointi ja pahoinvointi, 6) teknologisoituvat markkinat ja nuoret IT-yrittäjät. Näiden teemojen avulla on kirjaan koottu Suomessa tehtyä tutkimusta nuorista teknologioiden kokijoina, tekijöinä, vaikuttajina, toimijoina ja harrastajina.

Tietojenkäsittelystä informaatioteknologiaan

1980-luvun automaattinen tietojenkäsittely (ATK) on muuttunut informaatioteknologiaksi. Sitä on kuvattu laajempialaisesti tieto- ja viestintäteknologian ja mediakulttuurin termein, joilla tekninen tieteenala on liitetty kulttuuriin, taiteeseen ja kommunikaatioon. Koko kehitys yhtyy sanoissa tieto- tai informaatioyhteiskunta. Jo vuonna 1980 Teknologiakomitean kirjaamassa mietinnössä todetaan, että ”uusi teknologia edistää yhteiskunnan vähittäistä muuttumista yhä enemmän informaatiota hyödyntäväksi. Työvoiman käytön painopiste on siirtynyt tavaroiden valmistamisesta tiedon tuottamiseen ja jakamiseen.” (Teknologiakomitean mietintö 1980.) Tiedon tuottamista ja tietotekniikan käyttämistä pidettiin korostetun käytännöllisenä hyötynä ja sen nähtiin koskevan etenkin työelämää. Tietoyhteiskuntakehityksessä nuoret ovat kuitenkin olleet se ryhmä, joka on voimakkaasti ottanut tekniset mahdollisuudet haltuunsa myös vapaa-aikana, keksinyt niille omanlaista käyttöä ja suhtautunut kehitykseen innokkaan avomielisesti.

Teknisten välineiden määrä ja niiden toiminnallinen kattavuus kasvavat jatkuvasti. Yksi yleisimmistä laitteista on aina mukana ja aina päällä oleva matkapuhelin, jonka käytön suhteen suomalaisten nuorten innovaatiokykyä ja luovia näkemyksiä on raportoitu ympäri maailmaa. Internet puolestaan tarjoaa uudenlaisia yhteisöllisyyden kokemuksia, identiteettien leikkikentän ja nuorten oman salaisen maailman, joka käyttä-

pojen laajuudessa päihittää aikuisten internetinnon mennessä tullen.

Keskustat ja marginaalit

Kirja on artikkelien osalta jaettu kolmeen osaan: Luova yhteisössä oppiminen, Elämyksellinen tieto- ja viestintäteknikka sekä Pahoinvointi ja kulutuskulttuurit. Oppimista käsitellään verkostososiaalisuuden, nuorten mediakäyttötapojen, verkkopedagogiikan ja syrjäytymiskysymysten kautta. Kasvatustieteen professori Juha Suoranta ja kauppatieteiden tohtori Hanna Lehtimäki kuvaavat laajan kvantitatiivisen materiaalin kautta 8–10-vuotiaiden medioiden käyttöä ja verkkoelemlämää. Mediakasvatuksen tutkija Virpi Vaattovaara esittelee kansallisen verkko-oppimishankkeen tuloksia mediakulttuurin näkökulmasta. Nuorisotyöntekijä Leena Ruotsalainen esittää haastavan puheenvuoron nuorten mediaharrasteiden näkökulmasta, ja suunnittelija Kristiina Brunila osallistuu syrjäytymiskeskusteluun nuorten vaihtoehtoisten opiskelutyylien tapaustutkimuksen kautta.

Elämyksellisen tieto- ja viestintäteknikan osuudessa keskitytään nuorten ilmaisullisiin ja viihteellisiin ympäristöihin: peli- ja keskustelutiloihin. Mediasosiologi Annikka Suoninen kuvaa tilastojen valossa nuorten makuryhmiä ja mediankäytön muutoksia, historian tutkija Petri Saarikoski kirjoittaa nuorten kotimikroharrastuksesta ja luo katsauksen pelaamisen suosion kasvuun vuosikymmenien kuluessa. Mediatutkija Tanja Sihvonen keskittyy nuorten verkkokeskusteluun ja -yhteisöihin. Tampereen hypermediaboratorion professori Frans Mäyrä ja psykologian ylioppilas Laura Ermi tuovat tutkimushankkeensa avulla kulttuurintutkimuksen näkökulman pelien lumon tutkimiseen.

Pahoinvointi ja kulutuskulttuurit -osiossa harpataan hieman kauemmas käytännön kokemuksista ja tutkimustuloksista. Osiossa pohditaan niitä ongelmakohtia, uhkatekijöitä ja suoranaisia haittoja, joita tietoyhteiskunta voi välillisesti aiheuttaa ja edistää. Historioitsija Ilkka Levä,

sosiaalipsykologi Atte Oksanen ja sosiologi Sari Näre luovat moninäkökulmaisen katsauksen verkon virtuaalimaailmoihin ja minän pirstaloitumiseen, filosofian tohtori Sirkka Heinonen pohdii tietoyhteiskuntakehitystä ja sivuaa mielenterveyskysymyksiä, ja sosiologi Pasi Mäenpää kuvaa nuoria kuluttajina ja kulutuskulttuurien kohteena.

Elämysmaailma vai uhkakuva?

Teknologisoituva kulttuuri tuo selkeästi esille sen tosiasian, että aktiivinen nuori voi olla pommitteijä, pelinörtti tai poliittinen vaikuttaja verkossa. Yhtä lailla arvostettu pelaaja kuin keskustelija, jolla on laaja ystäväpiiri netissä, voi vetäytyä syrjään arkielämässä. Tekniikka antaa mahdollisuuden toisin toimimiseen, moninaiseen itseilmaisuu-
suun, roolileikkeihin ja virtuaalielämiin verkossa sekä oman mielipiteen julkittuomiseen. Kokonaisuuden hallinta on haastavaa, eikä siihen nuori usein yksin pysty. Aikuiseksi kasvamisessa tarvitaan yhä kasvattajien ja muiden aikuisten tukea. Tekniset mahdollisuudet tarjoavat kuitenkin uusia yhteydenottokeinoja muihin nuoriin tai vaikka nuoriin aikuisiin. Internetin chatti-maailmoissa monet 10–13-vuotiaat kokevat suuria elämyksiä pystyessään juttelemaan ja toimimaan “vanhojen” kanssa samassa tilassa. Esimerkiksi Hotelli Kultakala -chatissa käy niin 10- kuin 30-vuotiaitakin. Keskusteluyhteys ja hyväksyntä nuorten aikuisten puolelta koetaan merkitykselliseksi ja internetiä pidetään tilana, joka mahdollistaa luonnollisen yhteistoiminnan ja keskusteluyhteyden.

Kaupallisuuden merkitys korostuu media-kulttuurissa ja nuorten elämässä jatkuvasti. Nuorten ideoita ja tekemistä pyritään kaupallisesti hyödyntämään kehitettäessä uusia laitteita ja palveluita. Tässäkin liike on monisuuntainen; yltäältä kaupalliset voimat muokkaavat nuorten elämää ja nuorisokulttuureita kulttuuri-imperialististen tavoitteiden mukaan, ja toisaalta ne voivat myös voimistaa kaupallisuuden vastustusta.

Tekniikka tarjoaa myös elämysmaailman ja julkaisukanavan, joista vanhemmilla ei usein ole selkeää ymmärrystä. Aikuisten silmissä nuoret

ovat Pelle Pelottomia uusine ideoineen, mutta voimallisesti myös teknologisoituvan kulttuurin uhreja. Nuoret keksivät nopeasti tapoja hyödyntää uusia tekniikoita, mutta medialukutaidon puutteiden vuoksi samalla pelätään nuorten heittäytymistä medioiden viettäväksi. Nuoret itse korostavat usein ymmärtävänsä medialukutaidon merkityksen ja osaavansa suhtautua kriittisesti internetin ja muiden välineiden kautta pursua-
vaan tiedon ja informaation tulvaan.

On tärkeää ymmärtää, että teknologia ei ole enää nörttien tai friikkien yksinoikeus: se on jokaisen nuoren arkielämässä voimallisesti läsnä – halusi sitä tai ei. Itseilmaisun ja viestinnän ulottuvuuksissa uudet tekniset välineet ovat voittamattomia. Nuorilla on jatkuva on-line -olotila kännykän ja usein myös internetin välityksellä. Tieto- ja viestintätekniikoiden mahdollisuuksista kiinnostuneita nuoria pitää kannustaa ja heille tulee tarjota paikkoja ilmaista itseään teknisillä apuvälineillä. Digitaalinen anarkia ja alakulttuurien verkottuminen ovat myös teknologisoituvan nuoruuden osatekijöitä ja tärkeitä paloja kasvamisessa. Teknologian pariin pääsy voi kuitenkin tuottaa ongelmia. Monilla ei ole käytössään kotona riittäviä välineitä ja koulu ei ole välttämättä sopiva tila nuorten kouluroolien, koulun arvomaailman ja niukan käytössä olevan ajan vuoksi – tarvitaan kolmas tila. Kaksisuuntainen osallistuminen ja yhteiskuntaan vaikuttaminen ovat ominaisuuksia, joita tietoyhteiskunnassa toimimiseen tarvitaan. Harrastetilat ja nuorten omat tilat ovat ensisijaisen arvokkaita.

Ilmaismahdollisuuksien ohella tekniset välineet mahdollistavat nuorisokulttuurien virtaavuuden ja nopeat liikkeet. Nuoret ovat tähän tilanteeseen sopeutuneet, vaikka eivät heikään aina koe mukana pysyvänsä. Asenne on usein kuitenkin se, ettei aallonharjalla tarvitse pysyä, jälkijoukoissa olemisenkin voi riittää aivan hyvin. Sama asenne tulisi olla nuorten kanssa aktiivisesti työskentelevillä ja muilla aikuisilla.

Vuosikirjan tilasto-osuuden rakentamisessa olemme voineet käyttää avuksemme uusinta tilastollista tietoa, jota tuotetaan Suomessa, Poh-

joismaisessa yhteistyössä ja Euroopan unionissa. Tilastokeskus ja Yhteiskuntatieteellinen tietokanto ovat olleet joustavia ja avuliaita yhteistyökumppaneita, josta suuret kiitokset!

Ajatusten täyteisiä lukuhetkiä.

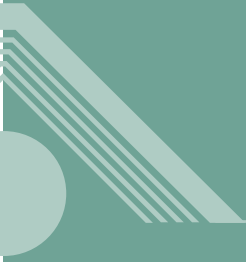
Sonja Kangas ja Tapio Kuure

Lähteet

Coogan, Kaisa & Kangas, Sonja (2001) Nuoret ja kommunikaatioakrobatia. 16–18-vuotiaiden kännykkä- ja internetkulttuurit. Nuorisotutkimusverkosto & Elisa Communications. Elisa tutkimuskeskus raportti nro. 158. <<http://www.alli.fi/nuorisotutkimus/julkaisut/akrobatia.pdf>>.

Pekonen, Osmo & Pulkkinen, Lea (2002) Sosiaalinen pääoma ja tieto- ja viestintätekniikan kehitys. Esiselvitys. Eduskunnan kanslian julkaisu 5/2002. <http://www.eduskunta.fi/fakta/julkaisut/ekj5_2002.pdf>.

Teknologiakomitean mietintö 1980: 55.



PERUSTILASTOAINEISTO

TEKNOLOGISOITUVA NUORUUS TILASTOINA

Teknologisoituva nuoruus -vuosikirjan sisältö osoittaa mielenkiintoisella tavalla käsityksemme nuorten elämäntavasta liittyvän vahvasti informaatioteknologiaan. Informaatioteknologia on kuitenkin vain kapea osa koko kodin ja perheen käyttämää teknologiaa lähtien keittiöön sijoitetavista kodinkoneista ja päätyen koko asuintalon kattaviin ”älytalo”-hankkeisiin. Harva muistaa, että vuosituhannen vaihtuessa tietotekniikkaa koskevista uhkakuvista olivat keskeisellä sijalla digitaalisesti ohjelmoidut astianpesukoneet, pyykkip koneet, pakastimet, sähköhella ja monet muut arkipäivään liittyvät joka kodin peruskoneet. Nuorten pääasiallisen kulutuksen ei oleteta kiinnittyvän perheeseen ja kotiin. Oletuksena on pikemminkin se, että nuoret ovat kiinnittyneet yhä globaalimmaksi muuttuvaan viiteryhmäänsä, jonka ylläpidossa informaatioteknologia on oiva väline.

Nuorten informaatioteknologian kulutus liittyy enemmän viihteeseen kuin kotiin ja arkipäivään. Markkinatutkimus on erityisen kiinnostunut nuorista viihteen kuluttajina, ja tämän mukaisesti nuorten kulutuksesta on olemassa myös tietoa. Harvoja tilastojen kerääjiä kiinnostaa tieto siitä, kuinka paljon nuoret hallitsevat muiden kodinkoneiden käyttämistä. Markkinatutkimus yleensä ja erityisesti informaatioteknologian osalta on salaista, eikä sen tuottama tieto ole siten saatavilla yleisempään käyttöön.

Julkisen sektorin tilastonkerääjiä kiinnostaa informaatioteknologian saatavuus. Huolenaiheena on mahdollinen syrjäytyminen eli pelko siitä,

että osa nuorista ei pysty hankkimaan laitteita ja sitä kautta syrjäytyy sosiaalisesti. Toinen huolenaihe on nuorten ajankäyttö, jossa ongelmiksi ymmärretään liikkumisen väheneminen, fyysinen rappeutuminen ja uppoutuminen virtuaalimaailmaan.

Silloin kun ollaan kiinnostuneita nuorten kulutuskäyttäytymisestä, tilastoja ei voida rajata tarkastelemaan pelkästään nuoria. Nuorten kulutus on sidoksissa koko perheen kulutukseen. Tämän vuoksi kotitalouksia koskevat tiedot ovat myös nuorisotutkimuksen kannalta tärkeitä ja tarkoituksenmukaisia. Kysymys ei ole pelkästään perheen varallisuudesta, josta nuori on riippuvainen. Erityisesti internetin osalta on havaittu, että yhteyksien määrät kasvavat perheen jäsenten määrän myötä. Kun yhden hengen talouksissa Suomessa ainoastaan 28 prosentilla on internet-yhteys, yli viiden hengen talouksissa yhteys on peräti 75 prosentilla (Nurmela ym. 2002). Samaan aikaan on osoitettu nimenomaan lapsiperheiden köyhtyneen 1990-luvun aikana. Informaatioteknologian määrä perheessä ei ole täten suoraan riippuvainen lasten lukumäärästä ja perheen tulotasosta. Selitystä on haettava teknologian käyttökulttuurista, mihin tämän vuosikirjan artikkelisuus antaa viitteitä.

Informaatioteknologiaa esittelevät aikasarjat ovat suhteellisen lyhyitä, muutaman vuoden mittaisia, mikä johtuu alan nopeasta kehityksestä. Kodin muita kestokulutushyödykkeitä kuvaavat aikasarjat ulottuvat 1960-luvulle asti. Tämän vuoksi kiinnostavia informaatioteknologian kehitystä kuvaavia tilastoja rakennetaan usein eri maiden välillä tehdyistä vertailuista. Seuraavaan tilastolliseen katsaukseen onkin koottu suhteellisen paljon eri maita vertailevaa tilastollista materiaalia.

Informaatioteknologiaa käsitteleviä tilastoja on saatavilla paljon kuten kaikkia muitakin tilastoja. Tilastoja laadittaessa vaikein kysymys on, mikä on nuorisotutkimuksen kannalta tärkein näkökulma alan tilastoihin. Päädyimme tämän vuosikirjan artikkeleiden ensimmäisiä luonnoksia luakiessamme siihen, että tärkeimpiä teemoja on su-

kupuoelten välisten erojen esiin tuominen ja niiden tulkitseminen. Sekä tytöt että pojat käyttävät elämässään päivittäin hyväksi informaatioteknologiaa. He käyttävät laitteita kuitenkin hyvin eri tavalla, kuten kirjan artikkeleista käy ilmi. Tyttöjen ja poikien väliset suhteet ovat erilaisia kuin aikuisten miesten ja naisten, joilla informaatioteknologian käyttö liittyy enemmän työelämän vaatimuksiin. Tyttöjen ja poikien osalta kysymys on uusin välinein rakennetusta sosiaalisuudesta. Omasta viiteryhmästä on tullut globaali, osin virtuaalimaailmassa rakennettu ryhmä, joka koostuu pseudonyymeistä tai anonyymeistä yksilöistä.

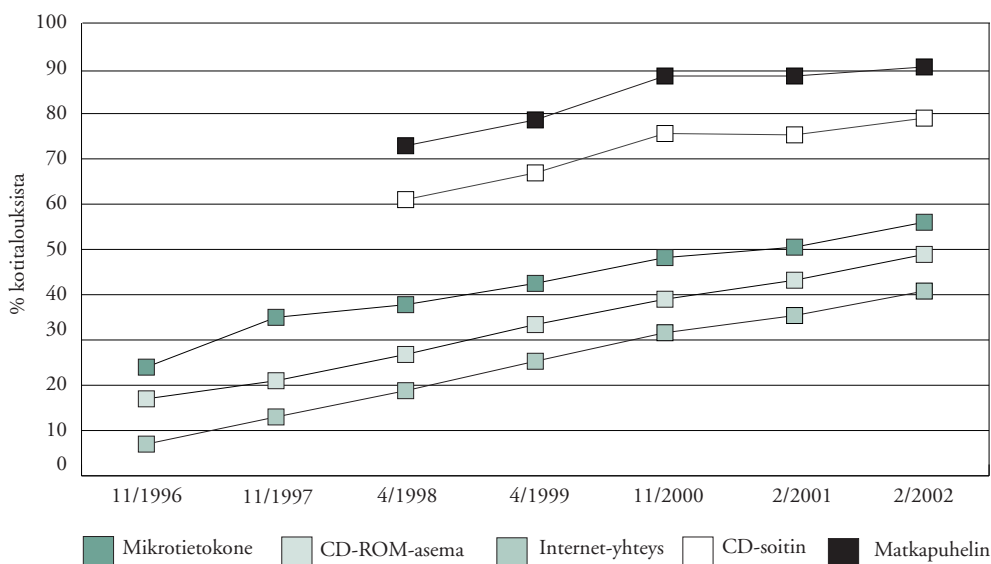
Tämän vuosikirjan tilastolliseen osaan on koottu muutama keskeinen tilasto osoittamaan informaatioteknologisten välineiden saatavuutta ja erilaisia käyttötapoja. Tilastot etenevät yleisestä yksityiseen, eli ensin esitellään kotitalouksiin kokonaisuudessaan liittyvää tietoa, sen jälkeen Euroopan unionin jäsenmaiden välisiin eroihin liit-

tyvää tietoa, Pohjoismaiden välisiä eroja ja lopuksi aineistoa suomalaisten tyttöjen ja poikien erilaisista informaatioteknologian käyttötavoista.

INFORMAATIOTEKNOLOGIA SUOMEN KOTITALOUKSISSA

Suomea pidetään yhtenä informaatioteknologian kärkeinä. Seuraavissa kuvioissa on lyhyt aikasarjakuvaus siitä, kuinka nopea prosessi teknologian työntymisen suomalaisen kodin sisälle on ollut. Aikasarjan lyhyys osoittaa omalta osaltaan prosessin nopeutta. Useimpia laitteita ei ollut 1990-luvun alussa vielä edes tuotteina markkinoilla.

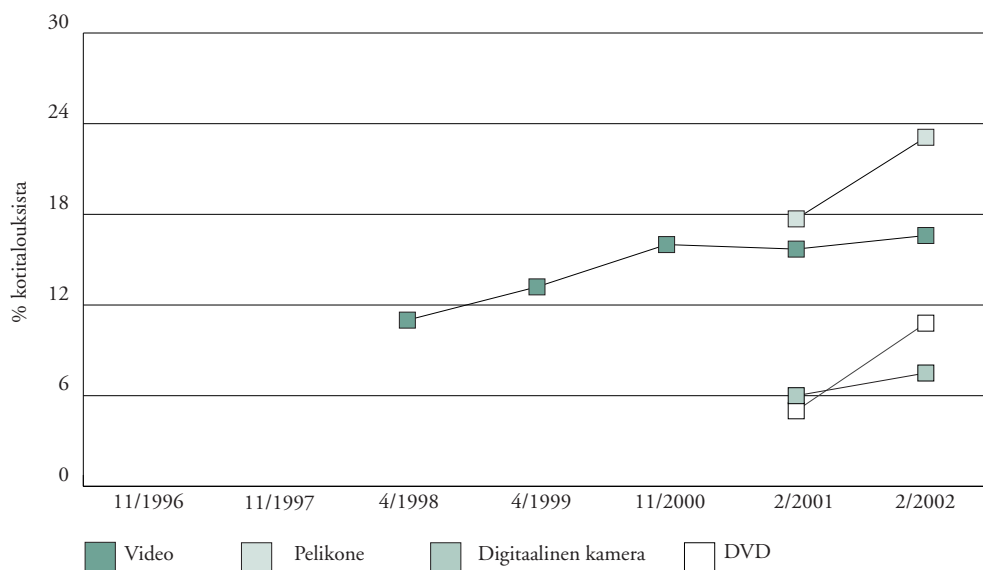
Kuvioihin 1a ja 1b on koottu keskeiset informaatioteknologian käyttöön liittyvät laitteet Suomen kotitalouksissa. Laitteita on huomattavasti



Kuvio 1a: Informaatioteknologiaan liittyvien laitteiden yleisyys kotitalouksissa Suomessa.

Lähde: Kulutustutkimus ja Kuluttajabarometrin aineisto, Tilastokeskus.

Kuvion muokkaus: Tapio Kuure.



Kuvio 1b: Informaatioteknologiaan liittyvien laitteiden yleisyys kotitalouksissa Suomessa.

Lähde: Kulutustutkimus ja Kuluttajabarometrin aineisto, Tilastokeskus.

Kuvion muokkaus: Tapio Kuure.

enemmän ja niiden määrä, laitteiden uudet sukupolvet ja uudet sovellutukset lisääntyvät kaiken aikaa. Kuviossa esitetyn yhdeksän laitteen lisäksi tavanomaisia tai koteihin tulollaan olevia laitteita ovat lisäksi seuraavat, joiden määriä mm. kuluttajabarometreissä tarkkaillaan: televisio, teksti-tv, laajakuva-tv, digi-tv, kaapeli-tv tai satelliittiantenni, videonauhuri, tulostin, modeemi, nopeat internet-liittymät kuten ISDN ja ADSL, kotipuhelin ja WAP/GPRS-puhelin.

Informaatioteknologian käytön kannalta olennaista on kiinnittää huomio audiovisuaaliseen viestintään, jossa matkapuhelin, videokamera, digitaalikamera, CD-ROM-asema, DVD-laite, mikrotietokone ja internet-yhteys muodostavat saumattoman kokonaisuuden. Kokonaisuus toimii silmän ja käden jatkeena, mikä näkyy erityisesti tottuneiden käyttäjien monipuolisessa osamisessa ja lähes päivittäisessä laitteiden käytössä.

Marraskuusta 1996 helmikuuhun 2002 ulottuvasta aikasarjasta on poimittavissa seuraavat keskeiset piirteet. Kaikki trendit ovat nousevia.

Loivinta nousua edustaa kahden viimeisen vuoden ajalta videokamera. Kärkilaitteista nousevat selvästi esiin kännykkä ja CD-soitin. Uusista tulijoista DVD-laitteiden määrä on kasvanut vuoden sisällä viidestä prosentista 10,8 prosenttiin eli niiden määrä kotitalouksissa on kaksinkertaistunut vuoden aikana. Laitteena DVD on merkittävä askel mikrotietokoneen, television ja ääntötoiston yhdistämisessä samaan kokonaisuuteen. Kuitenkin, itsenäiset pelikoneet ovat säilyttäneet asemansa kotien viihde-elektronikassa, eli niiden määrä on kasvanut 17,7 prosentista 23,1 prosenttiin kotitalouksista.

Tarkasteltuna ajanjaksona eli runsaana viitenä vuotena internet-yhteydet ovat lähes kuusinkertaistuneet, CD-ROM-asemat lähes kolminkertaistuneet ja mikrotietokoneet yli kaksinkertaistuneet.

Kotipuhelin on jäämässä monessa kodissa historiaan. Sen nykyinen osuus (69 %) vastaa 1970-luvun alun tasoa.

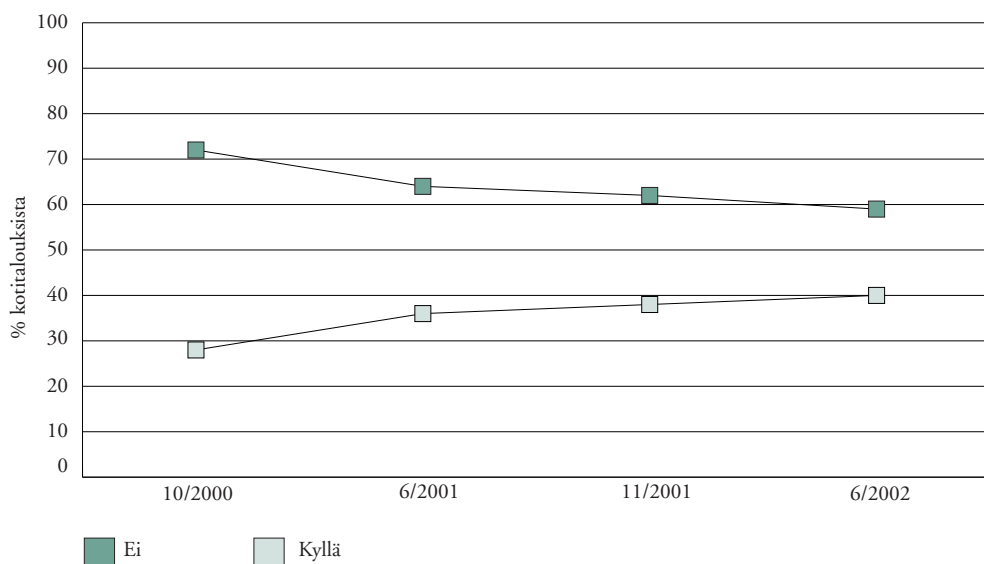
SUOMI EUROOPPALAISESSA VERTAILUSSA

Suomalaista uuden vuosituhatteen alun teknologisoituvaa nuoruutta on hyvä tarkastella suhteessa eurooppalaiseen vertailuaineistoon. Seuraaviin tilastoihin on koottu tietoa EU:n komission tekemistä kyselyistä, joita kutsutaan nimellä 'Eurobarometer Flash' (lyhennettynä myöhemmin tekstissä EuroFlash), joista tuorein on vuodelta 2002. EuroFlashin aineisto on koottu 15 EU-maasta puhelinhaastatteluin touko-kesäkuussa 2002 ja perusraportti tuotettu kesäkuussa 2002. Tuona aikana haastateltiin noin 30 000 kansalaista eli keskimäärin 2000 kansalaista kustakin maasta. Suomessa tiedot keräsi Suomen Gallup. Toisena lähteenä EU-maiden vertailussa on käytetty vuoden 2001 Eurobarometria 'Nuoret eurooppalaiset' (Eurobarometer 55.1OVR: Young

Europeans, April–May 2001). Aineisto on koottu haastattelemalla nuoria heidän kotonaan. Haastatteluja tehtiin yhteensä 9760, keskimäärin 600 haastattelua kussakin maassa. Suomalaisia nuoria haastateltiin 620 henkeä ja haastattelun suoritti MDC Marketing Research. Viitataan aineistoon myöhemmin tekstissä nimellä Eurobarometri 2001.

Seuraavien tilastojen laatimisessa on käytetty pohjana alkuperäisiä kyselyaineistoja, jonka Nuorten elinolot -vuosikirja sai käyttöönsä Suomen Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston tuottamana palveluna (lyhennettynä myöhemmin FSD, eli Finnish Social Science Data Archive).

Alkuperäinen aineisto keskittyy informaatioteknologian osalta pelkästään internettiin. Ne kuvaavat internetin saatavuutta EU-maissa ja käyttöliittymien tekniikkaa. EuroFlashin aineistojen koko estää kovin yksityiskohtaisten maiden välisten vertailujen tekemisen. Tämän vuoksi maiden välisiä vertailuja tehdään myöhemmin tässä esityksessä eri Pohjoismaiden välillä.



Kuvio 2. Internet-yhteyksien määrä EU-maissa kotitalouksittain. Vastaus EuroFlash-kysymykseen "Onko kotitaloudellasi yhteyttä Internettiin?"

Lähde: Flash Eurobarometer 125. *Internet and the Public at Large.*

Kuvion 2 vajaan kolmen vuoden aikasarjasta voidaan havaita internet-yhteyksien määrän nopea lisääntyminen EU-maissa. Tarkasteluaajalla yhteyksien määrä kasvoi 28 prosentista 40 prosenttiin.

Maiden väliset erot ovat huomattavia. EuroFlashin tarkasteluissa EU-maat on jaettu internet-yhteyksien määrän mukaisesti kolmeen luokkaan. Keskiarvon yläpuolella ovat informaatioteknologisesti kehittyneimmät maat, joista kärjessä Alankomaat ja Tanska (65 %), sen jälkeen Ruotsi (64 %), Luxembourg (55 %), Suomi (54 %) ja Itävalta (49 %).

EU:n keskivertoa ovat Irlanti, Englanti, Saksa ja Belgia, joissa yhteyksien määrä on 41–48 % kotitalouksista. Keskiverron alapuolelle sijoittuvat Ranska, Italia, Portugali, Espanja ja Kreikka. Kreikassa ainoastaan yhdeksän prosenttia kotitalouksista on yhteydessä internetiin. Nousevasta trendistä poikkeuksina ovat Englanti ja Kreikka, joissa molemmissa yhteyksien määrä on laskenut muutamia prosenttiyksiköjä.

Internet-yhteyksiä on tapana laskea kahdella tavalla: joko kotitalouksittain, kuten kuviossa 2, tai henkilökohtaisen saavutettavuuden mukaisesti. Henkilökohtainen yhteys voi olla kodin lisäksi työpaikalla, koulussa, jossakin julkisessa tilassa kuten kirjastossa tai jossakin liikkuvassa laitteessa (mm. WAP tai GPRS). Henkilökohtaisten yhteyksien määrä on huomattavasti korkeampi kuin kotitalouksien yhteyksien määrä. Kuitenkin, myös niiden määrät noudattelevat EU-maiden välillä yllä esitettyä jakoa. Toisin sanoen Pohjoismaat ovat kärkimaita ja Välimeren maat EU-maiden keskitasoa alempana.

Internet-liitännän tekninen toteutus

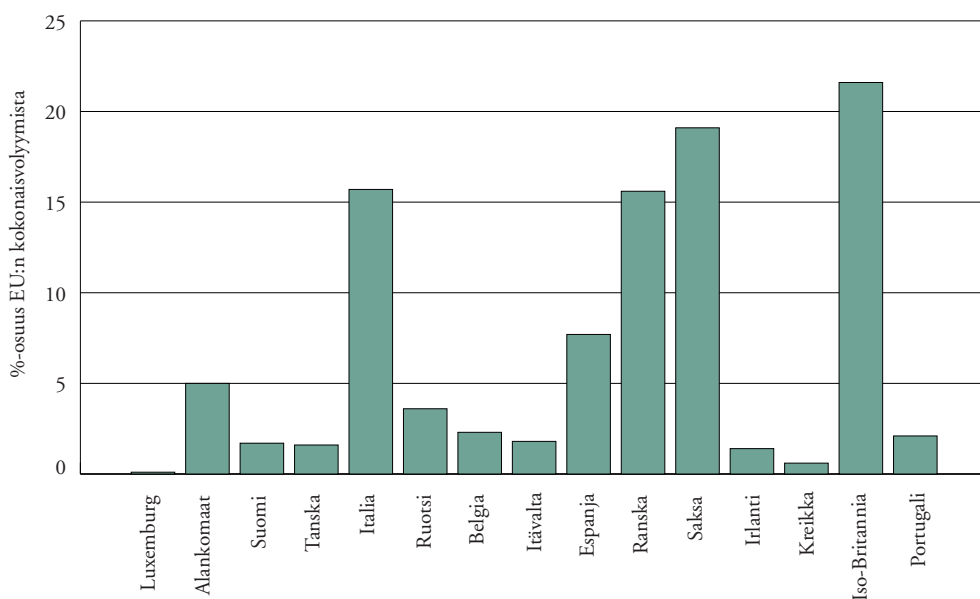
Tavanomainen tekninen tapa luoda internet-yhteys EU-maissa on puhelinlinja. EuroFlashin mukaan vuonna 2002 peräti 72 prosenttia koti-

käyttäjistä käytti puhelinlinjaa. Kehittyneimmistä yhteyksistä ISDN:n osuus oli 16 prosenttia, ADSL:n osuus 10 prosenttia, kaapelin 7 prosenttia, mobiiliyhteyden 4 prosenttia ja muiden 1 prosenttia. Mainittakoon, että kolmen vuoden tarkastelujaksolla puhelinlinjan osuudessa ei ole tapahtunut muutoksia. Tärkein muutos on tapahtunut ISDN:n ja ADSL:n välillä, joista viimeksi mainittu on kuronut kiinni etumatkaa.

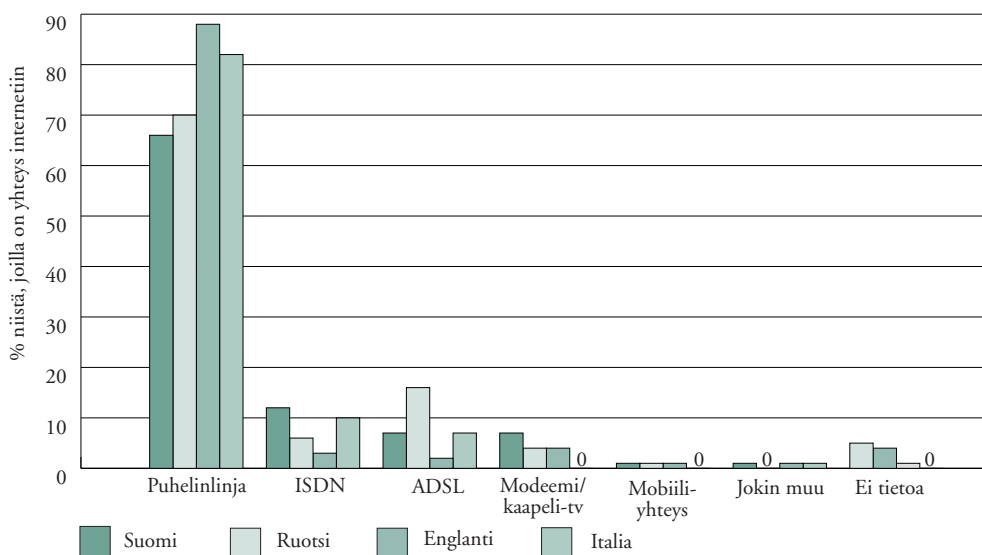
EU-maissa puhelinyhteyden avulla tehtävien liitännöiden volyymi koostuu niistä maista, joissa yhteyksien määrä on joko EU:n keskitasoa tai keskitasoa alhaisempia. Kuviosta 3 voidaan havaita, että EU:n puhelinyhteyksien kokonaismäärästä peräti 21 prosenttia selittyy Englannin osuudella, sen jälkeen tulevat Saksa, Italia ja Ranska. Näiden neljän maan yhteinen osuus puhelinliitännöistä muodostaa 72 prosenttia koko EU:n puhelinliitännöistä.

Kuvioon 4 on koottu internet-yhteyksiltään kehittyneistä maista Suomi ja Ruotsi, keskitason maista Englanti ja keskitasoa alhaisemmista maista Italia. Kuviosta nähdään, kuinka puhelinyhteyksiä kehittyneempien liitännöiden määrät keskittyvät tietoliikenteen kärkimaihin. Suomessa oli vertailtaviin maihin nähden suhteellisesti eniten ISDN-liittymiä, Ruotsissa puolestaan ADSL-liittymiä.

Puhelinyhteyksiä teknisesti kehittyneimmät liitännät ovat nuorten internetin käytössä merkittäviä. Ne ovat ensinnäkin huomattavasti nopeampia, käyttövarmempia ja kerran asennettuna helpokäyttöisiä. Erityisesti useamman hengen kotitaloudessa ne lisäävät käytön määrää, koska kehittyneempi yhteys ei sulje perheen useimmiten ainoaa puhelinlinjaa. ADSL-liitäntä lisää internetin käyttöä myös nykyisen laskutus käytännön vuoksi, koska yhteyden käyttöä ei laskuteta käyttöajan mukaisesti.



Kuvio 3. Internet-yhteyden rakentaminen puhelinliitännällä. Eri maiden liitäntöjen osuus EU:n kokonaisvolymista vuonna 2002. *Lähde: Flash Eurobarometer 125. Internet and the Public at Large. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



Kuvio 4. Erilaisten internet-liittymien osuudet joissakin EU-maissa vuonna 2002. *Lähde: Flash Eurobarometer 125. Internet and the Public at Large. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*

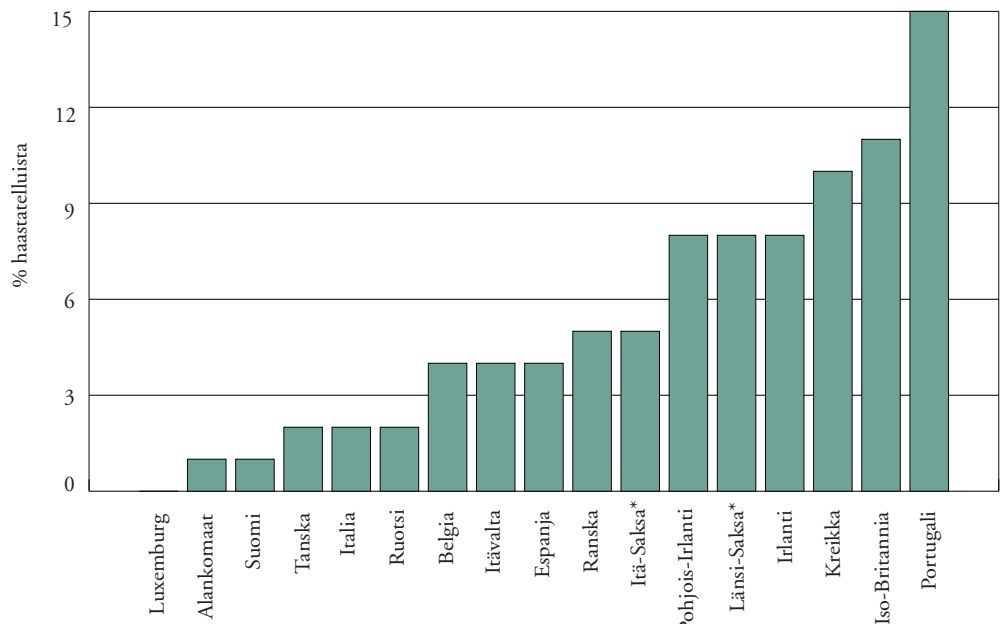
Nuorten käyttäjien määrät eri EU-maissa

Kuvioihin 5–11 on koottu Eurobarometri 2001 aineistosta vertailutietoja EU-maiden nuorten tietotekniikan käytöstä. Kaikissa kuudessa taulukossa on kysytty käyttöä viimeisen viikon aikana.

Kuviosta 5 nähdään tietotekniikkaa käyttämättömien nuorten määrän olevan suurin Portugalissa ja ehkä yllättäen sen jälkeen Englannissa. Kärkimaana lähes kaikissa käyttöiheyttä ku-

vaavissa taulukoissa on Alankomaat lukuun ottamatta kännykkää, jossa Suomi on odotetusti kärjessä.

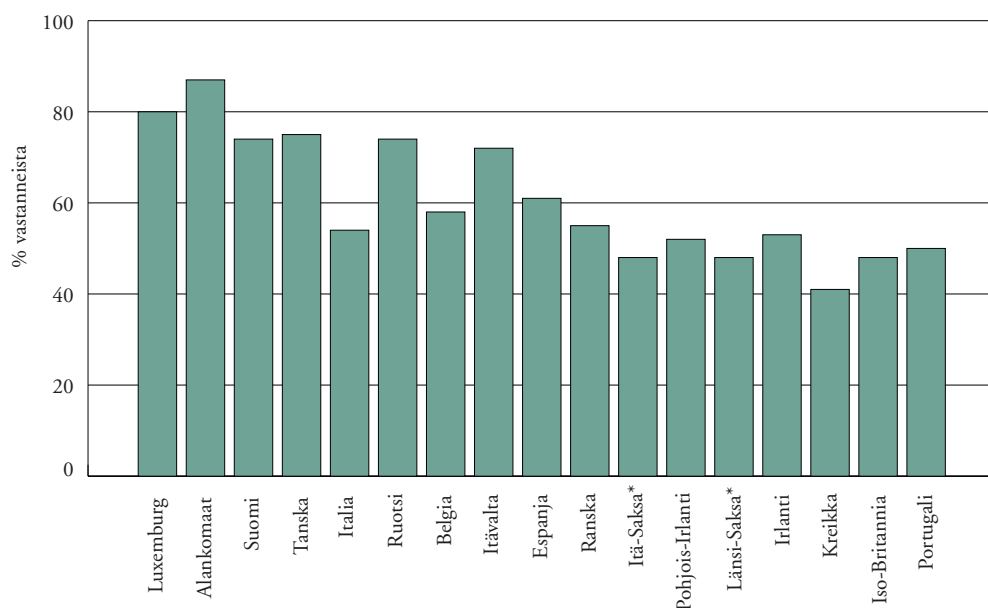
Kuviosta 11 nähdään osuvasti, kuinka tietotekniikan kärkimaat ovat puolestaan hännillä mitattaessa pelikonsolien käyttäjien määriä. Poikkeuksena on kuitenkin Kreikka, jossa sekä tietotekniikan että pelikonsolien käyttäjien osuudet ovat pieniä.



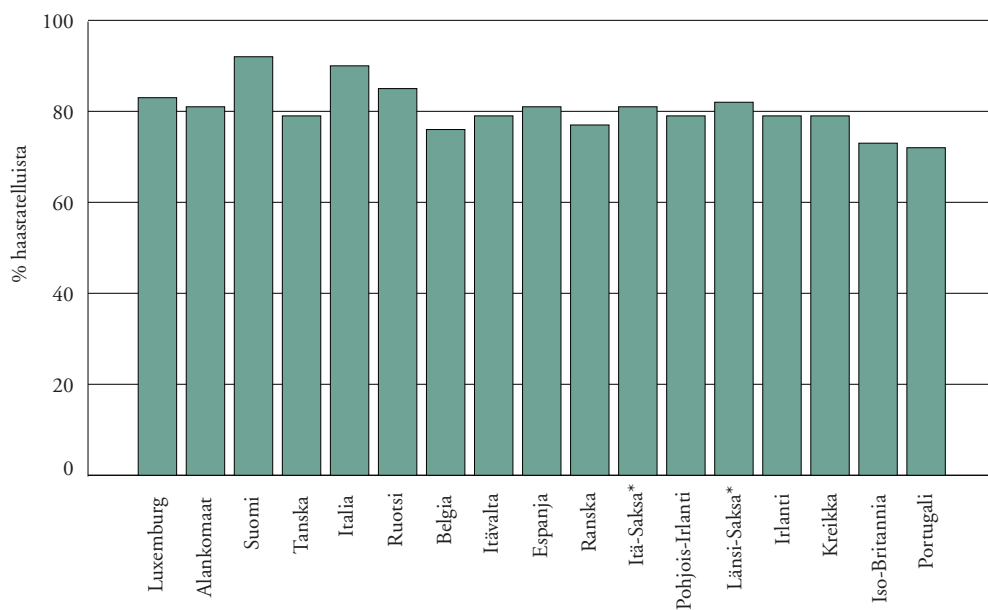
Kuvio 5. Tietotekniikkaa käyttämättömien 15–24-vuotiaiden nuorten osuus EU-maissa v. 2001

Lähde: FSD 0098, Eurbarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.

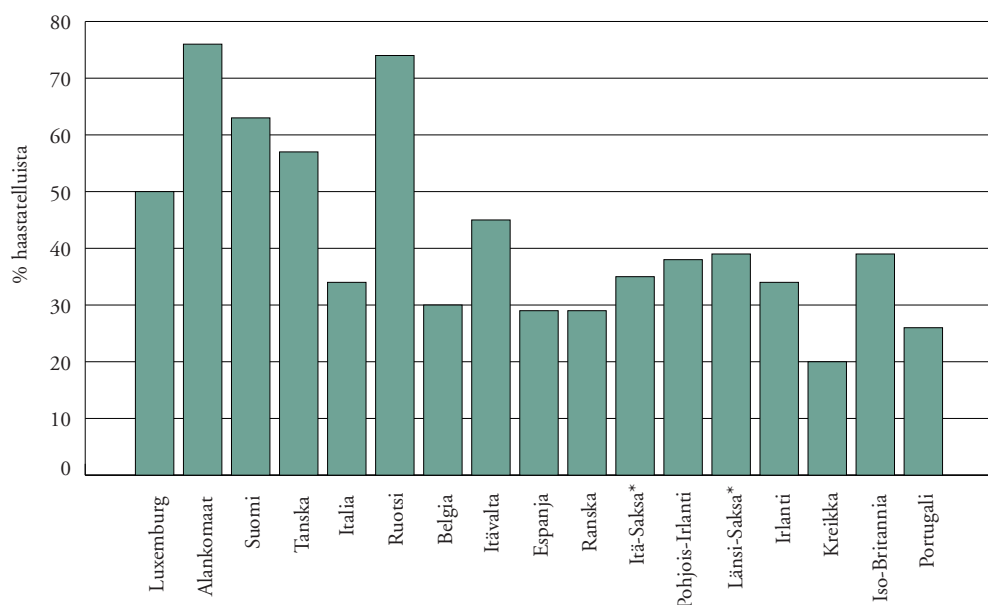
* Kuvioissa 5–11 Itä-Saksa ja Länsi-Saksa viittaavat alueisiin ennen Saksan yhdistymistä. Jakoa noudatetaan useissa eurooppalaisissa vertailevissa tilastoissa.



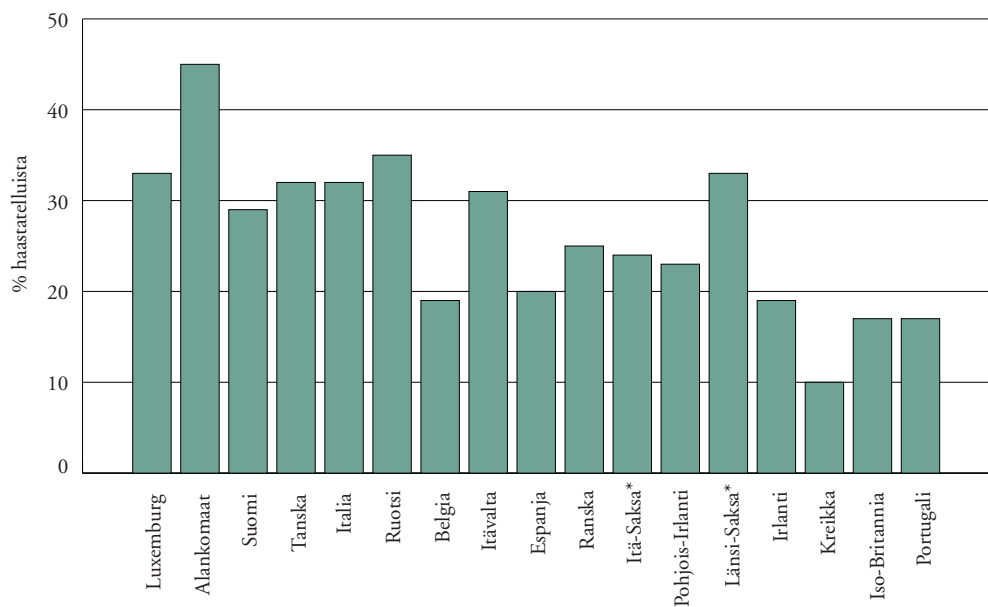
Kuvio 6. Tietokoneen käyttö 15–24-vuotiaiden keskuudessa EU-maissa vuonna 2001 (käyttänyt viimeisen viikon aikana). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



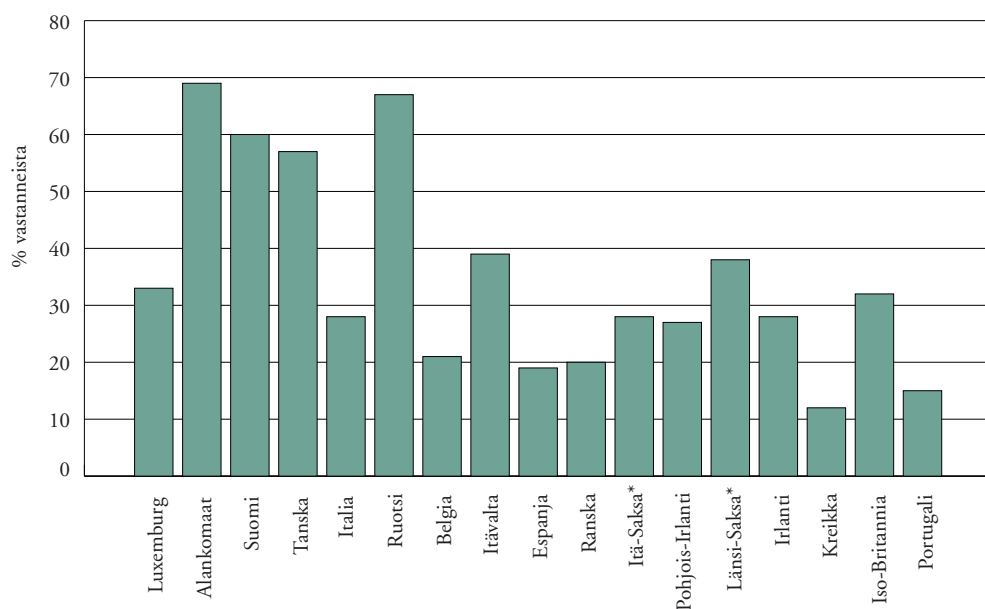
Kuvio 7. Kännykän käyttö 15–24-vuotiaiden keskuudessa EU-maissa vuonna 2001 (käyttänyt viimeisen viikon aikana). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



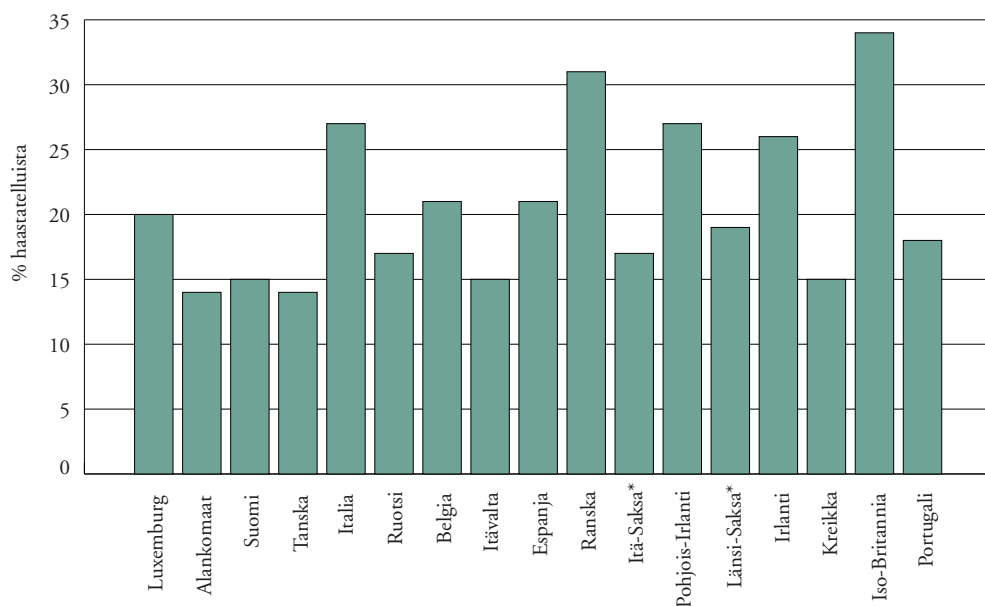
Kuvio 8. Internetin käyttö 15–24-vuotiaiden keskuudessa EU-maissa vuonna 2001 (käyttänyt viimeisen viikon aikana). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



Kuvio 9. CD-ROM tai DVD kytkettynä omaan tietokoneeseen EU-maissa vuonna 2001 (15–24-vuotiaat). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



Kuvio 10. Sähköpostin käyttö 15–24-vuotiaiden keskuudessa EU-maissa vuonna 2001 (käyttänyt viimeisen viikon aikana). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



Kuvio 11. Pelikonsolin (esim. PlayStation) käyttö 15–24-vuotiaiden keskuudessa EU-maissa vuonna 2001 (käyttänyt viimeisen viikon aikana). *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*

SUOMI POHJOISMAISESSA VERTAILUSSA

Seuraavat Pohjoismaita koskevat vertailutiedot on poimittu laajasta yhteispohjoismaisesta julkaisusta 'Nordic Information Society Statistics 2002', jonka on Suomen osalta toimittanut Tilastokeskus. Verrattaessa tilastoja EU-maiden välisissä vertailuissa esiintyviin tietoihin on otettava huomioon erilaiset ikäryhmäjaottelut, jotka selvästi vaikuttavat nuorisosta saatavaan kuvaan. EU-maiden välisissä vertailuissa nuoria koskevat tiedot ovat useimmiten väliltä 15–24, sen sijaan pohjoismaisissa tilastoissa ikäryhmänä käytetään 16–29-vuotiaita, eli jako on huomattavasti karkeampi. Pelkästään Suomea koskevista tarkasteluista käytetään vielä tarkempia jaotteluja, jotka on hyvä panna merkille.

Taulukossa 1 vertaillaan internetin saavutettavuutta kotona eri Pohjoismaiden välillä. Edellä kuviossa 2 esiteltiin saavutettavuutta EU-maissa keskimäärin ja todettiin Suomen olevan EU-maiden välisessä vertailussa kärjessä. Pohjoismaiden välisessä vertailussa Suomen asema näyttää kuitenkin heikommalta.

Taulukosta havaitaan Suomen selvä jälkeenjääneisyys internet-yhteyksien saavutettavuudessa kotona. Suomi ei ole kyennyt vuosien varrella kuromaan kiinni muiden Pohjoismaiden etumatkaa. Syitä on arveltu olevan kolme: yhteyttä pidetään liian kalliina, siihen ei ole tarvetta ja yhteyden saa muuallakin kuin kotona. (Nurmela 2002, 7–8.) Toisaalta, yhteys kotona ei merkitse välttämättä sitä, että yhteyttä aina käytettäisiin. Suomen ero muihin Pohjoismaihin pakottaa pohtimaan eron syitä ja seurauksia. Tätä keskustelua ei ole toistaiseksi kovin yksityiskohtaisesti käyty.

Tietotekniikan käyttötavoissa ja käyttötiheyksissä on huomattavia eroja tyttöjen ja poikien välillä, mitä Annikka Suoninen kuvaa yksityiskohtaisesti tämän kirjan artikkeliosuudessa. Taulukko 1 kuvaa sukupuolten välisiä eroja kokonaisuudessaan ilman ikäulottuvuutta, jolloin sukupuolten välisistä eroista ei saa kunnollista kuvaa.

Taulukossa 2 kuvataan tietokoneen saatavuutta iän mukaan eri Pohjoismaissa, lukuun ottamatta Islantia, josta ei ole aineistoa saatavilla. Ikä alkaa vaikuttaa merkitsevässä määrin vasta 60 ikävuoden jälkeen. Myös ikätarkastelussa Suomen ero muihin Pohjoismaihin on huomattava ja pakottaa kysymään suomalaisen tietoyhteiskunnan yhteiskuntapolittisia ratkaisuja. Yllä esitetty ikäkausittainen tarkastelu on karkea ja sitä tarkennetaan nuorten osalta myöhemmissä taulukoissa.

Kuviosta 12 käy ilmi Suomen nuorten kännykkäkulttuurin vahvuus. Kattavuus on tyttöjen osalta 100 prosenttia ja poikien osalta prosentin verran vajaa 100. Tietokoneen ja internetin saatavuus on selvästi muita Pohjoismaita alemmalla tasolla, mutta matkapuhelimen osalta Suomi on kärjessä. Ero muihin Pohjoismaihin on huomattava, mikä antaa aiheen kysyä, onko Suomen nuorilla omanlaisensa kännykkäkulttuuri, joka selittää eroa? Kuinka paljon ilmiötä voidaan selittää kännykkäisillä ja -äideillä, jotka pitävät perhettä koossa kännyköidensä voimalla?

Kuviosta 13 voidaan havaita, että nuorista ruotsalaisista internetin käyttäjistä puolet on päivittäisiä käyttäjiä. Suomen osuus on huomattavasti alhaisempi, mikä ei selity pelkästään kotona olevien liittymien määrällä. Naapurimaamme nuoret käyttävät internetiä päivittäin tasaisesti enemmän kotona ja työpaikalla, suomalaiset sen sijaan enemmän koulussa.

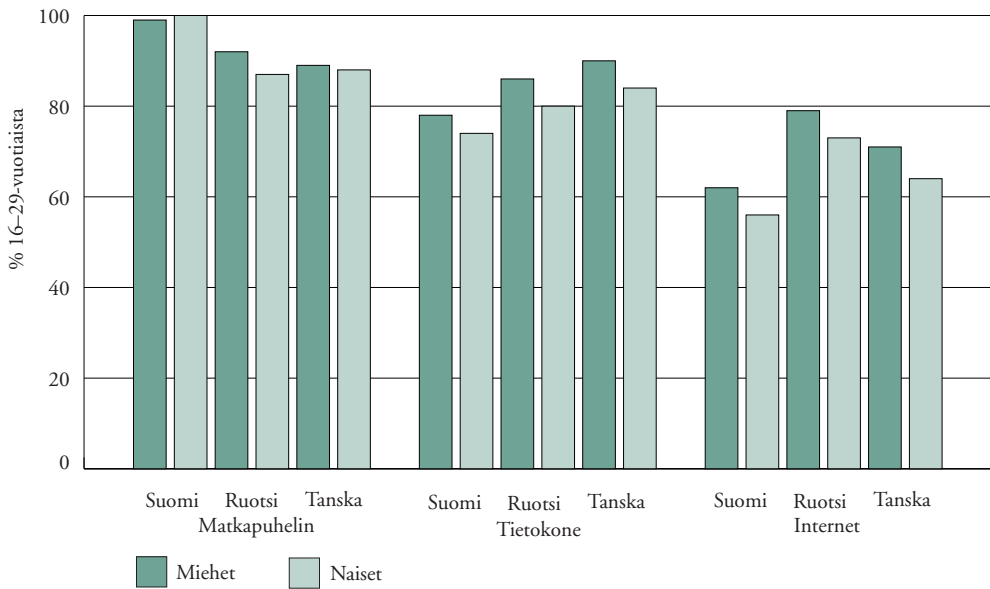
Taulukko 1. Internetin saavutettavuus kotona Pohjoismaissa vuonna 2002. Sukupuolten väliset erot. *Lähde: Nordic Information Society Statistics 2002, Tilastokeskus.*

	Tanska	Suomi	Islanti*	Norja*	Ruotsi
Kaikki	61	53	73	61	68
Miehet	65	55	75	64	69
Naiset	58	51	72	57	66

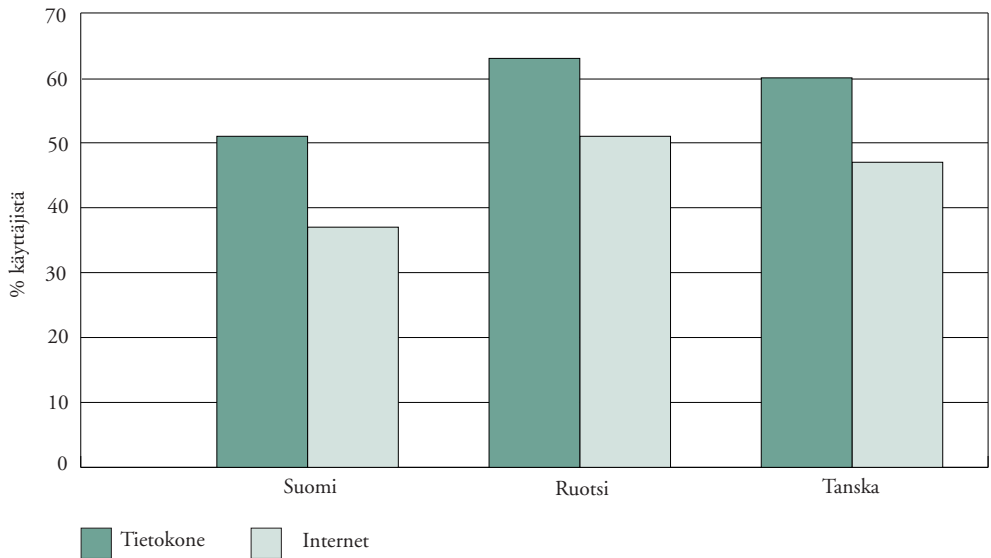
Taulukko 2. Tietokoneen saatavuus kotona Pohjoismaissa vuonna 2002. Iän mukainen vertailu. *Lähde: Nordic Information Society Statistics 2002, Tilastokeskus.*

Ikä	Tanska	Suomi	Norja*	Ruotsi
Kaikki	77	63	76	75
16–29	87	76	83	83
30–49	86	74	86	88
50–59	76	60	75	75
60–74	47	28	38	44

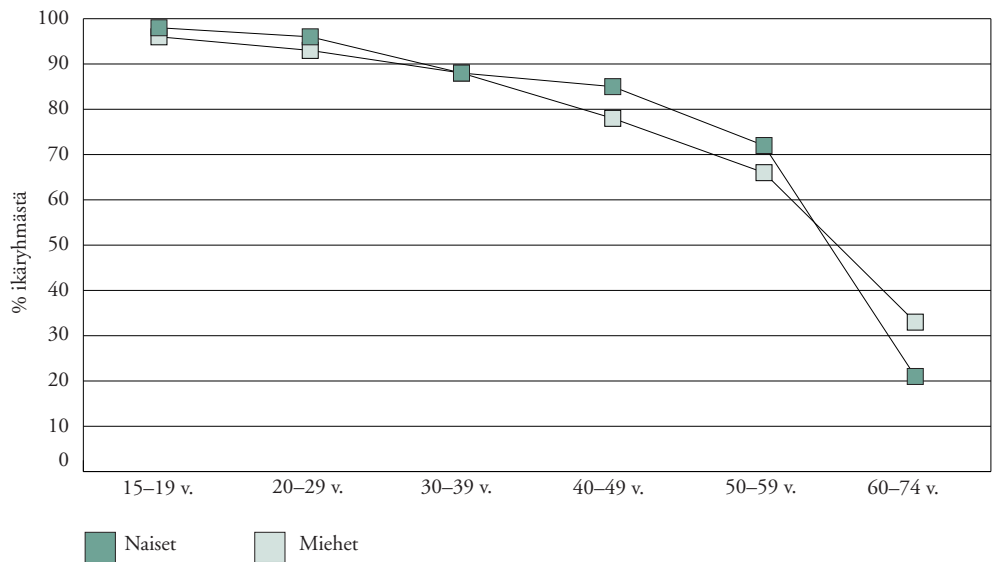
* Taulukoissa 1–2 Norjan ja Islannin tiedot ovat vuodelta 2001.



Kuvio 12. Nuorten informaatioteknologian saavutettavuus kotona Pohjoismaissa 2002. *Lähde: FSD 0098, Eurobarometri 55.1 OVR: Young Europeans. Alkuperäisestä aineistosta muokannut Tapio Kuure.*



Kuvio 13. Tietokoneen ja internetin päivittäinen käyttö 16–29-vuotiailla Pohjoismaissa.
Lähde: Nordic Information Society Statistics 2002, Tilastokeskus.



Kuvio 14. Tietokoneen käyttö sukupuolen ja ikäryhmän mukaan keväällä 2002 Suomessa.
Lähde: Nettiostotutkimus 2002, Tilastokeskus.

SUOMALAISTEN NUORTEN KÄYTTÖKULTTUURI

Seuraavissa kuvioissa keskitytään suomalaista nuorisoa kuvaaviin tilastoihin.

Ensimmäisessä Suomea kuvaavassa kuviossa vertaillaan tietokoneen ja internetin käyttöä sukupuolen ja iän mukaan. Verrattuna edellisiin taulukoihin Pohjoismaiden osalta kyseessä on nyt käyttö eikä laitteen saatavuus kotona. Suomeen kohdistuvassa tarkastelussa on myös käytössä tarkemmat ikäjaottelut.

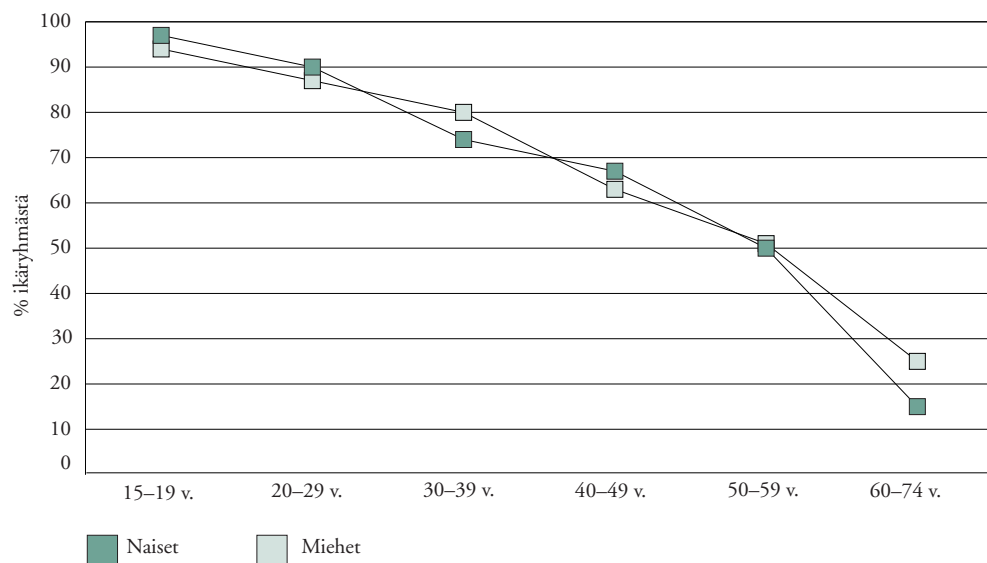
Sukupuolten väliset erot tietokoneen käytössä yleisellä tasolla mitattuina eivät ole merkittäviä. Käytännöllisesti katsoen kaikki nuoret sukupuolesta riippumatta käyttävät tietokonetta. On huomattava kuitenkin, että esitetyssä kuviossa ei käy ilmi tietokoneen käyttötiheys. Sukupuolten väliset erot tulevat selvimmin näkyviin ikäluo-

kassa 40–49, jossa naisten osuus ylittää seitsemällä prosenttiyksiköllä miesten osuuden. Aina-kin yhdeksi selittäväksi tekijäksi voi tulkita työelämän, jossa naisten työ liittyy enemmän tietokoneen käyttöön kuin miesten.

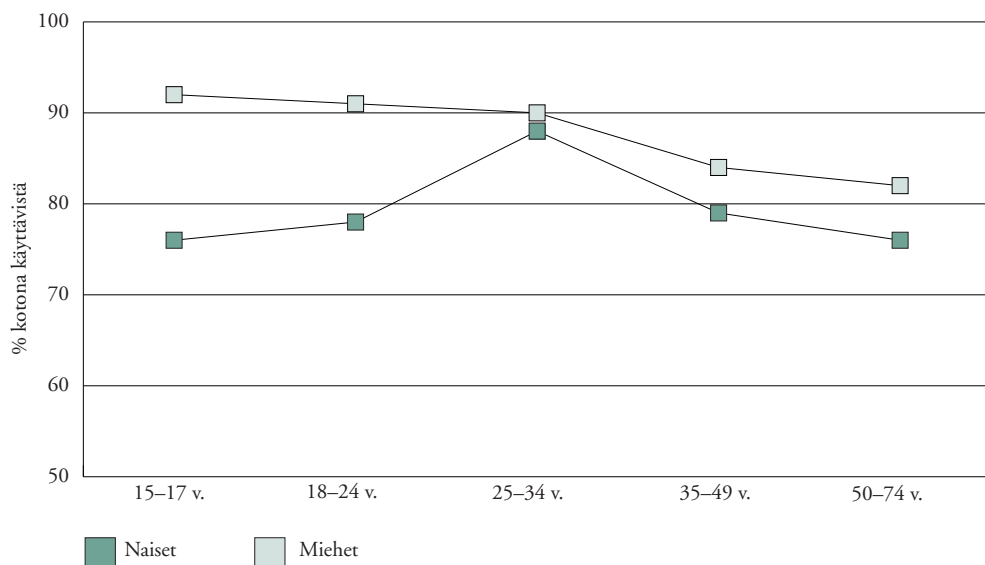
Kuviosta 15 näkyy, kuinka tietokoneen käyttö laskee huomattavan nopeasti iän myötä 60 ikävuoden jälkeen. Vasta vanhimmassa ikäryhmässä sukupuolten välinen suhde muuttuu miesten hyväksi.

Verrattuna tietokoneen käyttöön internetin ikäryhmittäinen käyttö alkaa laskea nopeammin. Nuoret 15–19-vuotiaat käyttävät käytännöllisesti katsoen lähes jokainen, mutta lasku alkaa jo seuraavassa ikäluokassa. Miesten ja naisten väliset suurimmat erot ovat ikäluokissa 30–39-vuotiaat ja vanhimmassa ikäluokassa (60–74-vuotiaat), molemmissa miesten hyväksi. Muissa ikäluokissa ero on naisten hyväksi tai eroa ei ole.

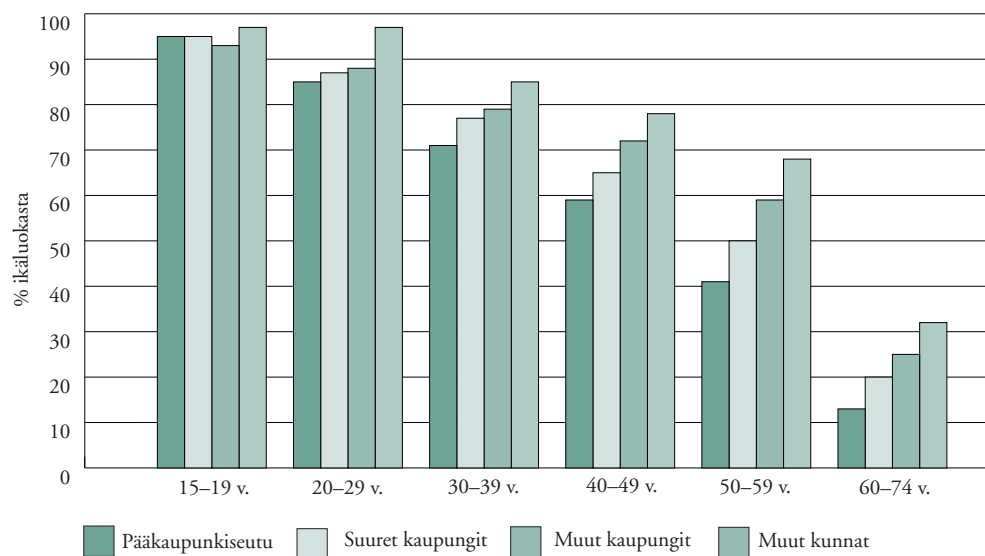
Kuviosta 16 käy ilmi sukupuolten väliset erot käyttötiheydessä, mikä viittaa erityisesti tyttöjen ja poikien käyttökulttuurien erilaisuuteen.



Kuvio 15. Internetin käyttö sukupuolen ja ikäryhmän mukaan keväällä 2002 Suomessa (tutkimus-ajankohtaa edeltäneen kolmen kuukauden aikana). *Lähde: Nettiotutkimus 2002, Tilastokeskus.*



Kuvio 16. Internetin käyttö sukupuolen ja ikäryhmän mukaan keväällä 2002 Suomessa (vähintään viikottain käyttänyt, suhteellinen osuus kaikista kotona käyttävistä). *Lähde: Suuri muutto tietoyhteiskuntaan? Katsauksia 2002:4, Tilastokeskus.*



Kuvio 17. Internetin käyttäjät ikäryhmän ja alueen mukaan keväällä 2002 Suomessa. *Lähde: Nettios-tutkimus, kevät 2002, Tilastokeskus.*

Artikkeliosuudessa Annikka Suonisen tekemät havainnot omien aineistojensa pohjalta saavat tukea Tilastokeskuksen koko maata kattavasta aineistosta. Käyttötiheyden osalta erot sukupuolten välillä ovat vielä suurempia, kun tarkastellaan päivittäistä käyttöä sekä internetin että tietokoneen osalta EuroFlash-aineiston pohjalta. Aineisto on liian pieni päivittäisen käytön analyysiin, mutta tulokset ovat suuntaa-antavia ja yhdenmukaisia viikoittaisen käyttötiheyden sukupuolittaisten erojen kanssa.

Kuviosta 16 nähdään, että lähes kaikki 15–19-vuotiaat nuoret käyttävät internetiä asuinalueesta riippumatta. Tulosta selittää osin nuorten käyttötavat. Nuorten käyttö ei ole sidottu kotiin, vaan laitteita käytetään sekä kouluissa, kirjastoissa että muissa mahdollisissa julkisissa tiloissa.

Alueelliset erot ovat jo selkeämmät seuraavaksi vanhemmassa ikäryhmässä (20–29-vuotiaat), josta suurempi osa on siirtynyt työelämään. Pääkaupunkiseudun ja muiden kuntien (tarkoittaa maaseutua) välinen ero on jo 12 prosenttia. Alueittaiset erot kasvavat iän mukaan samalla kun käyttö vähenee.

LOPUKSI

Informaatioteknologian tunkeutuminen perheen sisälle on tapahtunut nopeassa tahdissa 1990-luvun puolivälin jälkeen. Yli viiden hengen talouksissa internet-yhteys on tuoreiden arvioiden mukaan yli 75 prosentilla eli kolmella neljästä. Nuorilla miehillä saavutettavuus lähentelee 80 prosenttia. Koteihin hankitut laitteet ovat yhä monipuolisempia ja tehokkaampia. Tietokoneesta on tulossa yhä selkeämmin keskusyksikkö, jonka oheislaitteiden avulla organisoidaan globaali audiovisuaalinen maailma kodin sisällä. Eurooppalaisessa ja laajemmin kansainvälisessä vertailussa Suomi on ollut tämän kehityksen kärjessä. Pohjoismaisessa vertailussa olemme hiukan jäljessä in-

ternetin ja tietokoneen käyttötiheyksiä tarkasteltaessa, kännykkäkansana olemme sen sijaan kärjessä. Nuorten ikäluokkien kohdalla maan sisäisen kehitys näyttää tasaisemmalta verrattuna vanhempiin ikäluokkiin.

Informaatioteknologian käyttö ei ole suoraan riippuvainen perheen koosta ja varallisuudesta. Erityisesti nuorten käyttöä säätelee käyttökulttuuri, joka vaihtelee huomattavasti enemmän tyttöjen ja poikien välillä kuin aikuisten miesten ja naisten välillä. Nuorilla laitteiden saatavuus kotona ei vaikuta niin paljon laitteiden käyttötiheyteen kuin aikuisilla ja erityisesti iäkkäämmillä ihmisillä.

Lisää aiheesta

- Kurikka, Päivi (2001) Kahden kerroksen kännykkäkansaa: Nuorten tietotekniikan käyttö ja tietoyhteiskunta-asenteet. Nuorten Suomi 2001 -tutkimuksessa. Helsinki: Sitra. <<http://www.oskut.net>>
- Niemi, Iris (2002) Ajankäyttö meillä ja muualla. Eurooppalaisten ajankäyttö. Hyvinvointikatsaus 4/2002. <http://www.stat.fi/tk/el/hyv_024_niemi.pdf>
- Suomen Tilastokeskus (2002) Nordic Information Society Statistics 2002. Verkkooversio <http://tilastokeskus.fi/tk/yr/tietoyhteiskunta/index.html>
- Suomen Tilastokeskus (2002) Suuri muutto tietoyhteiskuntaan? Tieto- ja viestintäteknikan käytön yleistyminen vuosina 1996–2002. Katsauksia 2002:4. Helsinki: Tilastokeskus.
- Suomen Tilastokeskus (2002) Kotitalouksien kulutus numeroina. <http://www.stat.fi/tk/el/kulutus-tutkimus/kulutust_tilastot.html>
- Nurmela, Juha & Parjo, Lea & Ylitalo, Marko (2002) Miksei internet-yhteyttä kotiin? Kallis, voi käyttää muualla, ei tarvetta. Tietoaika 8/2002. <http://www.stat.fi/tk/tp/tietoaika/ta_08_02.html>
- Pääkkönen, Hannu (2002) Mihin koululaisten aika kuluu? Koululaisten arki. Hyvinvointikatsaus 4/2002. <http://www.stat.fi/tk/el/hyv_024_paakkonen.pdf>
- Wilska, Terhi-Anna (2002) Laiteniilot ja perässähihtäjät. Nuorten kulutustyyli ja teknologiasuuntautuminen. Teoksessa Minna Autio ym., Pakko riittää. Näkökulmia nuorten maksuhäiriöihin ja kulutukseen. Helsinki: Nuorisotutkimusseura & Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 24.





ARTIKKELIT

VERKOSTOSOSIAALISUUS JA NUORET

Esittelemme artikkelissamme neljä näkökulmaa siitä, miten informaatioyhteiskunnasta puhutaan tai oletetaan puhuttavan. Määrittelemme myös verkostososiaalisuuden käsitteen ja selvitämme empiirisen aineistomme perusteella sitä, mitä verkostososiaalisuuden edellyttämiä viestintävälineitä lapsilla ja nuorilla on käytössään. Lopuksi pohdimme verkostososiaalisuuden ilmiön vaikutuksia lasten ja nuorten elämässä.

Tämän päivän lapset ja nuoret kasvavat monien viestintävälineiden keskellä ja omaksuvat niin sanottua mediatajua. Mediatajulla tarkoitetaan sekä puhtaasti teknisiä käyttötaitoja kuten kännykän tai tietokoneen käyttöä että merkitysten ymmärtämistä kuten sitä, onko televisio-ohjelmassa kysymys kuvitteellisesta kertomuksesta vai tositahtumasta. Mediatajua voi ajatella sellaisen yhteiskunnan perusedellytykseksi, jossa elämä on projektiluonteista ja joustavaa, ja jossa läheisiäkin ihmissuhteita pidetään yllä välittyneesti.

Lasten ja nuorten ja heidän läheissuhteidensa ”medioituneesta” elämästä on esitetty sekä synkkiä että valoisia tulkintoja. Synkin tulkinnan puoleen vetää havaintomme siitä, että televisiota

katsellaan mieluiten yksin ja omassa tilassa. Valoisan tulkinnan aihetta antaa havainto, jonka mukaan median käyttö ei sulje pois muita harrastuksia. Joka tapauksessa mediakulttuuri ja mediavälineet ovat keskeinen osa lasten ja nuorten maailmaa niin määrällisesti kuin laadullisesti. Lapset ja nuoret käyttävät median tarinoita ja kuvia identiteettiensä rakennusaineina. He suunnittelevat päivän aikataulunsa tv-ohjelmien mukaan ja järjestävät menonsa kännykän ja sähköpostin avulla.

Viestintävälineet muuttavat sitä, miten kokemukset elämästä karttuvat sekä miten lapsuus ja nuoruus yleensä ymmärretään. Toisaalta media tarjoaa keskustelun aiheita ja merkityksiä, joiden avulla arjen tapahtumista tehdään selkoa. Toisaalta ei ole helppoa tietää sitä, mikä on totta, mihin kannattaa uskoa tai kenen viesteillä on väliä. Median merkitysten tulkinnassa ei voi nojata ihan teeseen kyläyhteisöstä, jossa kaikki tuntevat toisensa ja vuorovaikutus tapahtuu kasvotusten samassa ajassa ja paikassa. Mediakulttuuri merkitsee lapsille ja nuorille omaa paikkaa verrattuna kotiin tai kouluun. Koulussa nuoria hallitaan ylhäältä päin tarjottavalla oppimisella. Mediakulttuurin täyttämässä tiloissa, kaduilla, nuorisokluubeissa ja yksityisissä tiloissa nuoret saavat ainakin näennäisesti vapaammin rakentaa identiteettejään ja ”mielihyvän kytkentöjään”.

Informaatioyhteiskuntapuhe

Ranskalainen mediatutkija Armand Mattelart kirjoittaa siitä, kuinka puhe maailmankylästä on saanut rinnalleen keskustelun informaatioyhteiskunnasta, joka on kyhätty kokoon vuolaista myyntipuheista, iskusanoista ja manifesteista. Ne ovat vähitellen muuttuneet luonnollisiksi uskomuksiksi ja niillä lasketaan ”valloilleen symbolisia voimia, jotka vaativat toimimaan samalla kun ne tekevät tuon toiminnan mahdolliseksi” (Mattelart 2003, 7). Lapset ja nuoret eivät yleensä ole esillä välineorientoituneessa informaatioyhteiskuntapuheessa, jossa kiinnostuksen kohteena on ollut se, kuinka laajalle tieto- ja viestintäteknolo-

gioiden käyttö on levinnyt ja kuinka yhteiskunta kehittyi nimenomaan uuden teknologian käytön seurauksena. Keskustelua käydään näennäisen arvovapaasti lukuja ja muita faktatietoja esittäen ja uskotaan siihen, että teknologinen kehitys vie yhteiskuntaa eteenpäin tuottaen hyvinvointia kaikille. Uhkakuvana nähdään yhteiskunnan jakautuminen toisaalta osaajiin ja toisaalta syrjäytyjiin (Blom 2000). Syrjäytymisen ehkäisemiseksi painotetaan sitä, että lasten, nuorten ja aikuisten julkisessa käytössä on oltava tietokoneita ja internet. Verkostojen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen näkökulmasta katsottuna esiin nousevat uudet viestintävälineet, jotka vähentävät tarvetta kasvokkaiseen kohtaamiseen sekä pienentävät ajan ja paikan merkitystä ihmisten toiminnassa. Ne tarjoavat lapsille ja nuorille tietoja, tuotteita, viihdettä ja keskustelua yli kansallisten ja kulttuuristen rajojen – ainakin kun asiaa katsotaan länsimaisesta näkökulmasta. Toisaalta esiin nousee huoli siitä, että uusien mediavälineiden kylmä teknisyys heikentää lasten ja nuorten sosiaalista turvallisuutta ja sosiaalisia taitoja: ”Onko kyseessä uuden ihmislajin, tekno-humanoidin tuottoprojekti?” (Järventie 2001, 119).

Taloudellisen toiminnan näkökulmassa korostuvat informaatioyhteiskunnan työt ja teknologiapainotteinen yritysyritys. Uusien teknologioiden käyttöönoton odotetaan synnyttävän taloudellista kasvua. Tietointensiiviset alat ja palvelut käsitetään tulevaisuuden kasvualoiksi, jotka vievät yhteiskuntakehitystä eteenpäin. Liiketoiminnan rakentaminen alan osaajien joustavaksi verkostoksi on tyypillistä teknologia-alan toiminnassa. Seutukunnat kilpailevat informaatioyhteiskunnan nimissä nuorista tietoteknologiaosaajista. Lapset ja nuoret nähdään uuden ajan airueina, jotka tietoteknisillä taidoillaan vievät muutkin uuteen aikaan. He tarvitsevat aikuisia ohjaamaan, kannustamaan, tukemaan ja neuvomaan, mutta oppivat myös jatkuvasti toisiltaan ja osaavat poimia itselleen tarpeellisia asioita ympäröivästä tieto- ja kuvavirrasta.

Verkostososiaalisuus

Verkostososiaalisuudesta on uusien informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden kehityksen myötä tullut tärkeä käsite mediakulttuurin tutkimuksessa. Verkostososiaalisuus pyrkii kuvaamaan elämänrytmin ja sosiaalisen kanssakäymisen muutoksia (ks. myös Wittel 2001; Wellman ym. 1996; Wellman 2001). Se viittaa elämän projektiluontoisuuteen, vuorovaikutuksen tapojen monimuotoistumiseen ja välittyneen vuorovaikutuksen merkityksen kasvuun verrattuna aiempiin aikakausiin. Sillä on tarkoitettu myös sosiaalisen tilan tyhjenemistä eli sitä, että vaikka ”yhteyksissä oleminen” ja informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden käyttö on runsasta, yhteyksien pitäminen ja välineiden käyttö merkitsevät elämän lisääntyvää yksityistymistä. Osa verkostososiaalisuuden aikakaudella varttuvasta sukupolvesta näkee vanhempiensa työn kiireiseksi tapahtumaksi, jonka pitää näyttää mukavalta ja tuottavan mielihyvää. Osa lapsista ja nuorista elää olosuhteissa, joita voi kuvata huono-osaisuuden kehäksi.

Käytännössä verkostososiaalisuus – kännykän tai tietokoneen välittämä vuorovaikutus – ei tyydytä etenkin alle 10-vuotiaiden lasten sosiaalisen turvallisuuden tunnetta. Verkostovuorovaikutus voi kuitenkin tarjota yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä mahdollisuuden ilmaista henkilökohtaisia ja intiimejäkin asioita, sillä nykyisin se on osa muuta vuorovaikutusta (Wellman ym. 1996, 221; Wittel 2001, 62). Silti on syytä kysyä, millaisen arvomaailman lapset ja nuoret oppivat vanhemmilta, jotka käyttävät huomattavan osan ajastaan kotonakin kännykän tai sähköpostin parissa – poissaolevasti läsnä. Miten nuoret oppivat muodostamaan ihmissuhteita?

Yksi lasten ja nuorten elämämaailmaan kuuluva tapa solmia ja pitää suhteita yllä on verkkoyhteisöllisyys. Verkkoyhteisöllisyyden muotoja ovat esimerkiksi pelaaminen, chattailu tai verkkosivustot, joissa kerrotaan ja keskustellaan harrastuksista, populaarikulttuurin tähdistä tai siitä, mitä on olla nuori. Verkkoyhteisöt tarjoavat tilan

ja paikan, jossa voi ilmaista itseään, kertoa ajatuksesta ja tunteistaan ja luoda läheisiä suhteita muihin saman kiinnostuksen kohteen jakaviin ihmisiin. Yksi esimerkki tästä on sooda.com, nuorille tytöille suunnattu virtuaalinen sosiaalinen verkosto. Tyttöjen aktiivisuutta tietokoneiden käyttäjinä haluttiin lisätä ja samalla kehittää heidän tietokoneen ja internetin käyttötaitojaan. Sivuston tekijät ovat itse noin 20-vuotiaita, ja he hyödyntävät sivustojen kehittämisessä omia kokemuksiaan sekä nuorempien sisarustensa ja ystävien ajatuksia ja kokemuksia.

Sooda.comin käyttäjät ovat pääasiassa 12–22-vuotiaita. Se tarjoaa tytöille tilan ja paikan, jossa voi harjoitella ja opetella kommunikointia ja keskustelutaitoa sosiaalisessa verkostossa, johon käyttäjät tuntevat kuuluvansa. Sooda.com koostuu erilaisista osioista, joissa käsitellään populaarikulttuuria, aikuiseksi kasvamista ja tunteita sekä vaihdetaan kokemuksia muiden samanikäisten kanssa. Sooda.comissa voi ilmaista tunteitaan rakentamalla virtuaalirakkaan tai ottamalla hoidettavaksi virtuaalilemmikin. Mukana on myös chatipalsta, sooda club sekä esittely-, fani- ja juorusi-vut. Sivuilla on myös asiantietoja aikuistumisesta, kaverisuhteista ja muista nuoria kiinnostavista aiheista. Nuoret vastaavat toinen toistensa kysymyksiin ja voivat esittää kysymyksiä myös lääkärille ja muille asiantuntijoille. (Ks. myös Lehtimäki ym. 2001.)

Tulevaisuuden nuoret

Millaiselta lasten ja nuorten mediakulttuuri näyttää heidän käyttämiensä mediavälineiden näkökulmasta? Millaisin laittein lapset ja nuoret osallistuvat verkostososiaaliseen maailmaan? Kunkin aikakauden informaatio- ja kommunikaatioteknologiat muokkaavat lasten ja nuorten ajankäyttöä ja ajattelumaailmaa. Laitteisiin on ikään kuin kirjoitettu sisään osa aikakauden luonteesta. Laitteita käyttämällä ne luovat meitä ja me luomme niihin uusia merkityksiä. Niinpä lapset ja nuoret muodostavat ymmärryksen itsestään käyttäessään medialaitteita. Keräsimme vuonna 2001 lähes

tuhannelta 8–10-vuotiaalta lapselta ympäri Suomen tietoja heidän medialaitteiden käytöstään (Suoranta ym. 2001; Suoranta & Lehtimäki 2003). Ajatuksenamme oli se, että mediavälineisiin kiteytyy paljon siitä, mitä on olla lapsi tai nuori. Tutkimuksemme ikäryhmää ei voi väittää tavalliseksi nuorisotutkimukseksi, vaikka ajatus lapsuuden ja nuoruuden rajojen liukenemisesta otettaisiinkin vakavasti. Tutkittavamme edustavat kuitenkin tulevaisuuden nuorisoa – ovathan he jo tätä kirjoittaessamme siirtyneet muutaman vuoden lähemmäs sitä, mitä nuorison käsitteellä on tavallisesti tarkoitettu.

Tilastokeskuksen perusselvityksestä käy ilmi, että vuonna 1999 Suomessa oli reilu miljoona (1 145 500) 0–17-vuotiaista lasta. Heistä vajaat 200 000 oli iältään 8–10-vuotiaita, joista tyttöjä oli hieman vähemmän kuin poikia. (Kartovaara & Sauli 2000, 14.) Informaatioyhteiskunnan lapsilla on tänään ympärillään enemmän mediavälineitä kuin yhdelläkään aiemmalla sukupolvella. Käytännössä jokaisessa kodissa on tätä nykyä perusvälineet niin meillä kuin muualla: radio, televisio, puhelin ja lisäksi stereot ja videonauhuri (Saani-lahti 1999; Roberts ym. 1999, 16). Tutkimamme 8–10-vuotiaat lapset ovat syntyneet vuosina 1991–1993 ja kuuluvat ikäryhmään, jonka kotoisesta ympäristöstä löytyvät edellisten lisäksi myös monia muita teknisiä laitteita. Nykykotien tekninen välineympäristö on hyvin erilainen kuin vielä muutama vuosikymmen sitten. Nykylasten ja -nuorten voikin olla vaikeaa kuvitella elämää ilman kännykkää tai tietokonetta, puhumattakaan televisiosta.

Televisio

Televiisiot alkoivat tulla suomalaistoteihin 1960-luvulla. Väritelevisio yleistyi seuraavalla vuosikymmenellä ja 1970-luvun lopulla väritelevisio oli yli puolessa kodeista. Väritelevision yleistymisen vuosikymmen oli myös suomalaisen televisio-ohjelmiston ja ohjelmapolitiikan kehitysaikaa, joka muovasi ensimmäisen varsinaisen televisiosukupolven – sen sukupolven, johon mekin kuu-

Taulukko 1. Lasten mediavälineet omassa huoneessa (%).

Medialaite	Tytöt	Pojat	Kaikki	N
Televisio	30	47	38	938
Tietokone	20	32	26	933

lumme. Televisio on vakiintunut 1990-luvulla keskeiseksi osaksi jokaista kotia. Informaatioyh-teiskunnan lapsista kolme neljästä katselee televi-siota päivittäin. Yhtä verkostososiaalisuuden il-menemismuotoa, sosiaalisen tilan tyhjenemistä, voidaan tutkia sen avulla, miten mediat jäsentä-vät kodin yksityisiä tiloja. Aikaisemmin oli yleis-tä, että kodissa oli televisio ja radio, joiden eteen tai äärelle kokoonnuttiin katselemaan ja kuunte-lemaan maailman tapahtumia tai jakamaan yh-teisiä kokemuksia. Silloin televisiota ja radiota voitiin kutsua kirjaimellisesti joukkoviestimiksi, jotka yhdistivät ihmisiä ja loivat sosiaalista pää-omaa. Tilanne voi olla muuttumassa uuden käyt-täjäsupolven myötä. Tutkimuksemme osal-listuneiden lasten omassa huoneessa olevien me-diavälineiden osuudet näkyvät taulukosta 1.

Havaintoa voidaan verrata Marja Saanilahden (1997, 7) tekemän tutkimuksen havaintoihin, joiden mukaan 26 prosentilla 7- ja 10 -vuotiais-ta oli televisio omassa huoneessaan. Tietokone oli 18 prosentilla, pelikonsoli 14 prosentilla, puhe-lin 7 prosentilla ja kirjoja 85 prosentilla lapsista (N=186). Tämän perusteella näyttää siltä, että television katselu ja tietokoneiden kotikäyttö ovat yksityistymässä. Samansuuntaisia havaintoja on tehty Yhdysvalloissa, jossa neljäsosa lasten televi-sion katselusta tapahtuu yksin omassa huoneessa (Roberts ym. 1999, 64). On kiinnostavaa ajatel-la, että mediateknologioilla olisi vaikutusta sii-hen, minkälaisia merkityksiä koti saa perheen yhteisenä tilana. Toisaalta kotia on esimerkiksi kuvalaiteiden tarinoissa kuvattu yhteiseksi paikak-si. Toisaalta on merkkejä siitä, että koti on muut-tumassa sisältä päin aiempaa yksityisemmäksi. Taulukossa 1 oleva havainto siitä, että neljällä kymmenestä suomalaislapsista on televisio omassa

huoneessaan tukee tätä tulkintaa. Median yksi-tyistyvän käytön seurauksena jokaisella on oma huoneensa ja omat puuhansa. Jos ja kun televisio ja muut laitteet ovat omassa käytössä, ei myös-kään tarvitse käydä neuvotteluja siitä, mitä ohjel-mia katsotaan.

Tutkimusaineistomme ei anna suoraa vastaus-ta kysymykseen, miksi pojilla on useammin tele-visio omassa huoneessaan. Voi ajatella, että kyse on osaksi siitä, että poikien ja tyttöjen mediakäy-tännöt poikkeavat toisistaan. Tämän ikäisillä näin ei kuitenkaan näytä olevan; tytöt ja pojat käyttä-vät esimerkiksi tietokonetta pelaamiseen yhtä paljon (ks. Suoranta ym. 2001, 39). Pojat kui-tenkin pelaavat (tv-ruutua vaativilla) pelikoneil-la enemmän kuin tytöt, joten tässä voi olla yksi selitys sille, että pojilla on tyttöjä useammin tele-visio omassa huoneessaan.

Kännykkä

Kännyköiden yleistymisen puolivuosisikymmen oli ajanjakso 1995–2000. Nyt oma kännykkä on joka neljännellä (28 %) 8–10-vuotiaalla lap-sella. Tytöt (32 %) ilmoittavat omistavansa kän-nykän hieman useammin kuin pojat, joista joka neljännellä on oma kännykkä. Kännykän omis-tamisesta ei ole olemassa suoraan verrattavia tut-kimushavaintoja, mutta oletettavasti kännyköi-den omistaminen on lisääntynyt nopeastikin vii-me vuosina. Jotain asiasta kertoo vuonna 1997 kerätty aineisto (Saani-lahti 1999), jossa kysyt-tiin, onko lapsella kännykkää omassa huoneessa. Tällöin kännykkä löytyi omasta huoneesta va-jaalta kahdelta prosentilta 7- tai 10-vuotiaista (N=382). Kasvu on siis tässäkin ikäryhmässä ol-lut muutamassa vuodessa iso (noin 26 prosent-tiyksikköä), mikä ei kuitenkaan liene suuri yllä-

tys. Kun oma kännykkä on joka kolmannella lapsella, käyttää sitä vielä huomattavasti useampi eli 70 prosenttia lapsista. Sekä tytöt että pojat käyttävät kännykkää yhtä ahkerasti. Kännyköiden nopeaa yleistymistä on ihmetelty ja veikattu niiden mullistavan elämänmenon. Toisaalta asiassa ei ole nähty mitään ihmeellistä. Kännykkä kuuluu laitteena “elämää helpottaviin, hyödyllisiin asioihin, jotka solahtavat paikalleen itsestään selviksi koettuina ja joita ei sitten oikeastaan edes ajattele” (Hoikkala & Roos 2000, 13). Lasten kännykän käyttö ei ole aivan näin luonnollista, sillä se kuuluu vanhempien rajoittamien asioiden piiriin toisin kuin television katseleminen.

Niiden vastaajien osalta, joilla on oma kännykkä, soittamista kontrolloidaan kuitenkin yllättävän vähän. Sekä tytöistä että pojista puolet kertoivat saavansa soittaa kännykällä aina kun haluavat. Tätä voi selittää osaltaan puhelimen itsensä mukana tulevat tai siihen saatavilla olevat rajoitusmahdollisuudet, kuten saldorajat.

Lasten kännykän käytöstä nousee esiin muutamia mielenkiintoisia havaintoja. Taulukosta 2 nähdään, että kännykän suosituin toiminto lasten keskuudessa on pelien pelaaminen ja että soittaminen on vasta toiseksi suosituinta. Aineistomme pohjalta emme osaa sanoa, millainen pelaaminen on suosittua. Voi kuitenkin arvella, että tutkimuksemme ikäiset lapset pelaavat niitä pelejä, joita kännykässä on eivätkä niinkään esimerkiksi kertalaskutuksella toimivia pelejä. Soittoäänien säveltämismahdollisuus on ollut jo jonkin aikaa tietyissä puhelinmalleissa, ja se on osoittau-

tunutkin yllättävän suosituksi lasten joukossa. Lähes kolmannes vastaajista kertoi käyttävänsä tätä toimintoa.

Kännykän käyttötavoissa on lieviä sukupuolittaisia eroja pelaamista lukuun ottamatta. Tytöt käyttävät kännykkää soittamiseen ja tekstiviestien lähettämiseen hieman yleisemmin kuin pojat. Pojat puolestaan säveltävät soittoaaniäiä sekä tilaavat logoja ja soittoaaniäiä tyttöjä yleisemmin. Tytöt käyttävät siis kännykkää kommunikointivälineenä, pojat ovat kiinnostuneita kännykän näpräämisestä teknisenä laitteena. Erot eivät tosin ole suuria eikä havainnoista voi tehdä stereotyyppisiä johtopäätöksiä suuntaan eikä toiseen. Kaiken kaikkiaan kännykkä edustaa lapsille pelaamista eikä niinkään laitetta, jolla pidetään ja luodaan yhteyksiä. Kännykän yhteydenotto-ominaisuudet korostuvat hiukan vanhemmilla lapsilla. 13–19-vuotiaille tärkeintä on tapaamisista sopiminen (34 %) ja juttelu kavereiden kanssa (23 %) (Luukka ym. 2001, 237–246).

Tietokone

Kolmas kodin yleisistä viestintä- ja tietoteknisistä laitteista on tietokone. Vuonna 1998 yli kahdeksalla kymmenestä 8–10-vuotiaasta lapsesta oli kotonaan tietokone ja puolet tämän ikäisistä käytti tietokonetta kodissa (Kartovaara & Sauli 2000, 181). Kotikoneiden internet-liittymät, kotien “ikkunat maailmaan”, ovat myös yleistymässä. Tietokoneen käyttö tai pelikoneella pelaaminen eivät ole lasten ainoita harrastuksia, kuten julkisuudessa on useasti annettu ymmärtää. Ne lap-

Taulukko 2. Kännykän eri toimintojen käyttö (%)

Toiminto	Tytöt	Pojat	Kaikki	N
Pelit	70	73	71	931
Soittaminen	62	55	58	945
Tekstiviesti	39	34	36	916
Säveltäminen	26	36	31	918
Logojen tilaus	14	17	16	912
Soittoäänien tilaus	11	18	15	909
Pelien tilaus	5	10	7	907

set, joiden kotona on tietokone, myös käyttävät sitä ahkerammin kuin ne, joiden kotona ei ole tietokonetta. Asia on jokseenkin ilmeinen ja sitä tietenkin selittää mahdollisuus käyttää tietokonetta. Selitys voi olla myös se, että ne perheet, joilla on tietokone kotona, ovat myös kiinnostuneita ja suuntautuneita sen käyttöön. Sillä, onko tietokone omassa huoneessa, ei näytä olevan juurikaan merkitystä tietokoneen käytön kannalta.

Kysyimme lapsilta, mitä seuraavista he tekevät ainakin kerran viikossa: tietokoneen käyttäminen, pelikoneella pelaaminen ja kirjan lukeminen. Tulokset osoittavat, että perinteinen kirjan lukeminen on edelleen yleisempää kuin tietokoneen käyttö tai pelikoneella pelaaminen. Kysymyksen kohdalla täytyy tietysti huomoida, että osa vastaajista on voinut sisällyttää vastaukseen koulukirjojen lukemisen ja koulutehtävien tekemisen. Taulukon 3 pitäisi kuitenkin monipuolistaa julkista keskustelua, joka hyvin usein aaltoilee hyvä–paha-akselilla, jossa hyvää edustaa kirjakulttuuri ja pahaa tietokone- ja pelikult-

tuuri. Lisäksi voi kysyä sitä, mitä haittaa siitä olisi, jos tietokone syrjäyttäisi perinteisen kirjan tietolähteenä ja oppimisen välineenä?

83 prosentilla lapsista on tietokone kodissaan. Heistä 26 prosenttia ilmoitti, että tietokone on omassa huoneessa. Käytännössä kaikki, joilla on tietokone kotona, myös käyttävät sitä (98 %). Pojilla on tietokone useammin omassa huoneessaan kuin tytöillä. Poikien ja tyttöjen välinen ero on hieman yli 10 prosenttiyksikköä. Tämä havainto herättää lisäkysymyksiä: voiko poikien kiinnostus olla tietokoneita kohtaan jo tässä ikäryhmässä niin selvästi suurempi kuin tyttöjen, että heille myös hankitaan tietokoneet tai sijoitetaan perheen kone heidän huoneeseensa? Olisikin hyvä selvittää tarkemmin sitä, kuinka paljon poikien ja tyttöjen leluihin ja harrastuksiin käytetään rahaa. Joka tapauksessa voi olla niin, että tytöille ja pojille asetetaan erilaisia odotuksia harrastusten ja ajanvieton suhteen ja myös niin, että poikien harrastukset maksavat enemmän kuin tyttöjen.

Taulukko 3. Tietokoneen käyttö, pelikoneella pelaaminen ja kirjan lukeminen ainakin kerran viikossa (%).

	Tytöt	Pojat	Kaikki	N
Tietokone	59	70	64 ¹	935
Kirja	87	73	80	934
Pelaaminen	54	84	69	935

1. Aineistostamme on mahdollista laskea myös toinen prosenttiluku kuvaamaan lasten tietokoneen käyttöä. Kysymyksessä 14, jossa tiedustelimme tietokoneen käytön sosiaalisuutta, eli sitä, kenen kanssa lapset käyttävät tietokonetta, pyysimme myös ilmoittamaan (eli ympyröimään vaihtoehdon) mikäli ei käytä tietokonetta lainkaan. Vain kuusi prosenttia valitsi tämän vaihtoehdon. Tämän tarkastelutavan mukaan 94 prosenttia lapsista käyttää tietokonetta. Kokonaan tietokonekulttuurin ulkopuolella olisi siis vain kuusi prosenttia lapsista.

Taulukko 4. Tietokoneen eri toimintojen käyttö (%).

Toiminto	Tytöt	Pojat	Kaikki	N
Pelien pelaaminen	90	92	91	920
Piirto-ohjelma	73	54	63	895
Surffaaminen	44	61	53	894
Musiikin kuuntelu	40	47	44	886
Sähköposti	30	31	30	878
Tiedonhaku rompulta	25	30	27	868
Koulutehtävät	18	12	15	867
Keskusteluryhmät	8	16	12	863

Taulukossa 4 on merkillepantavaa se, että sekä tytöt että pojat käyttävät tietokonetta ensisijaisesti pelaamiseen. Kiinnostava havainto on myös se, että vastikään lukemaan ja kirjoittamaan oppineista lapsista lähes kolmannes ilmoittaa käyttävänsä sähköpostia. Aineistomme ei kerro sitä, keille lapset kirjoittavat sähköpostia ja kuinka aktiivista sen käyttö on. 8–10-vuotiaat lapset käyttävät kännykkää läheisviestintään, siis soittavat isälle, äidille, parhaalle kaverille, siskoille, veljille, mummilta, papalle (Suoranta ym. 2001, 58). Tästä voi päätellä, että sama saattaa päteä myös sähköpostin käyttöön.

Yksi silmiinpistävä huomio on se, että lapsista ainoastaan 15 prosenttia tekee tietokoneella koulutehtäviä. Tietokoneiden käyttö kouluissa on hyvin vaihtelevaa jo yhdenkin koulun sisällä. On kuitenkin tärkeää muistaa, että koululla on huomattava tehtävä kaikkien lasten ja nuorten informaatioyhteiskuntaa koskevien osallistumismahdollisuuksien avaajana. Kysymys ei ole pelkästään siitä, kuinka paljon kouluilla on käytössään tietokoneita vaan myös siitä, osataanko opetuksessa panostaa lasten ja nuorten mediatajun kehittämiseen mediakasvatuksen avulla (Suoranta 2003). Tietokoneiden koulukäytöllä voi olla myös selkeitä pedagogisia seurauksia. Ruotsalainen oppimisen tutkija Roger Säljö (2001, 248) viittaa tutkimukseen, jossa selvitettiin tietokoneen merkitystä luokkahuoneessa tapahtuvan opettaja-oppilasviestinnän kannalta. Tutkimuksessa selvisi, että siellä missä tietokoneita oli otettu aktiiviseen käyttöön, opettaja ohjasi oppilaita tavanomaista enemmän – toisin sanoen oppilaiden ongelmista ja kysymyksistä tuli yksilöllisempiä kuin perinteisessä opettajaohjoisessa opetuksessa. Opettajaa ei myöskään enää välttämättä eikä itsestään selvästi ymmärretty luokan tietäväisimmäksi, eivätkä oppilaat odottaneet häneltä suoraan vastausta esiin nouseviin ongelmiin. Tärkeä havainto oli myös se, että usein ratkaisua etsittiin yhdessä. Oppiminen alkoi muistuttaa enemmän tuottamista – kirjoittamista, yhdistelemistä ja analysoimista – kuin annettujen aineistojen ul-

koa opettelua ja niiden toistamista. Tietokoneen tuleminen opetuskäyttöön näytti muuttavan luokkahuoneessa tapahtuvan viestinnän yksisuuntaisesta opettajalta oppilaille -mallista yhteisöllisemmän vuorovaikutuksen suuntaan, jossa tärkeällä sijalla oli oppilaiden välinen yhteistyö.

Verkostososiaalisuuden merkitykset

Tutkimukseen osallistuneet lapset määrittelevät informaatioyhteiskunnan tekniset laitteet ennen kaikkea viihteeksi ja ajanvietteeksi. Tietoteknisten laitteiden käyttö ei yleisesti ottaen syrjäytä lasten ja nuorten muuta tekemistä. Ne lapset, jotka katselevat televisiota käyttävät myös tietokonetta ja lukevat kirjoja. Lasten ja nuorten arki on monipuolisesti medioitunutta, ja lapset ovat taitavia mediateknisten laitteiden käyttäjiä. He osaavat myös tulkita mediakulttuuria omista tarpeistaan käsin. Huomattavaa on se, että 8–10-vuotiaat lapset eivät käytä mediavälineitä vertaiskommunikointiin, joka nousee merkittäväksi käyttötavaksi vasta myöhemmällä iällä (Luukka ym. 2001). Tulosten perusteella voi lopuksi nostaa esiin kysymyksen, mitä verkostososiaalisuuden aika merkitsee lasten, nuorten ja heidän läheistensä elämässä.

Brittiläiset koulutussosiologit A. H. Halsey ja Michael Young (2001) ovat pohtineet lapsen ja perheen asemaa nykyisissä ”kolmannen iän yhteiskunnissa”, joihin Suomikin kuuluu. He kiinnittävät erityisesti huomionsa niihin muutoksiin, joita länsimaaisessa perheinstituutiossa on viimeisten neljän vuosikymmenen aikana tapahtunut: erojen, avioliiton ulkopuolella syntyneiden lasten ja yksinhuoltajien määrän lisääntymiseen. Jokainen näistä on synnyttänyt, erikseen ja yhdessä, uusia sosiaalisia ongelmia. Keskeisin ongelma on se, että edellä mainituissa olosuhteissa elävien lasten mahdollisuudet pärjätä elämässä ovat yleisesti ottaen heikommat kuin niiden, jotka elävät kahden huoltajan perheessä. Sama asia on havaittu myös Suomessa (Sauli 2001). Tällaisia tuloksia ei ole syytä lukea normatiivisesti, vaan pyrkiä niiden avulla ymmärtämään uutta sosiaa-

lista tilannetta ja ratkaisemaan sen tuottamia ongelmia. Brittitutkijoiden ehdottamat ratkaisut kohdistuvat julkisten palveluiden, työelämän ja koulun kehittämiseen ja ovat tuttuja myös Suomessa käydystä yhteiskuntapoliittisesta keskustelusta (työajan lyhentäminen, kokopäiväkoulu).

Verkostososiaalisuuden yksi ilmenemismuoto on se, että ydinperheen ohella useasta perheestä muotoutuneet uusperheet sekä yhteishuoltajuus ovat yleistyneet. Kokemusta yhteisöllisyydestä etsitään ydinperheen sijasta eri puolille maata ja maailmaa levinneistä ystävä- ja sukulaisverkostoista tai vaikkapa tietyn aihealueen ympärille muodostuneista verkkopalveluista, chat-roomeista ja verkkoyhteisöistä (ks. Wellman ym. 2001, 31). Sosiologi Anna Rotkirch (2002) on hahmottanut perheen ja kodin sosiaalisuuden muutostrendejä Manuel Castellsilta peräisin olevalla jaolla ”ajattoman aikaan” ja virtausten tilaan ja paikkojen tilaan, ”arkipäivän ja rutiinien maailmaan”. Erityisen kiinnostava on Rotkirchin luonnos ajattoman ajan seurauksista. Siinä ”kehityksen” pääosaa esittää eliitti, ”joka käyttää verkkoa, tekee yhä pidempiä työpäiviä ja on yhä pidempään poissa kotoa” (mt., 121). Rotkirch kuvaa aineistonsa perusteella ajatonta aikaa elävän tyyppillisen perheen elämää seuraavasti: ”Kun mies ja nainen alkavat seurustella, heillä on hyvä ja korkea koulutustaso. Mies saa korkean työtehtävän, hänelle luvataan sellainen tai hänet lähetetään ulkomaille. Samaan aikaan he saavat lapsia. Vaimo hoitaa lasta, myöhemmin lapsia, ja perhe palkkaa kotiapulaisen, siivoojan, au pairin tai kodinhoitajan. Kotiapulainen on kotoisin kehitysmaasta, ja usein hänellä on omia lapsia, jotka hän on jättänyt kotiin. Mies alkaa tehdä erittäin pitkiä työpäiviä – vaimo valittaa, ettei mies tule kotiin päivälliselle, vaikka vaimo odottaakin heille kahdelle laittamansa ruoan kanssa kello kahdeksan maissa. Jotkut miehet matkustelivat jopa yli puolet vuoden päivästä. Kotiäiti ei vastaa perinteistä, passiivisen kotiäidin roolia: hän vie loppuun opintonsa, jos ne jäivät puolitiehen, tai täydentää koulutustaan, hän ylläpitää yhteyksiä ystävättäriinsä

ja kotimaahan (jos hän on ulkomailla), hän shop-pailee internetissä.” (Mt., 121.)

Rotkirchin tulkinnan mukaan verkostososiaalisuuteen liittyvä projektiluonteisuus ja ”jous-tavuus” lisäävät sukupuolten ja yhteiskuntaluokkien eroja sekä pitävät yllä sukupuolistereotyyppiä. Lisäksi verkostososiaalisuudella on taipumus viedä toiset mukanaan ja vangita heidät jatkuvan työn oravanpyörään, toisille siitä tulee osa perhe-elämän organisointia. Lasten ja nuorten kannalta asiaa tarkastellen voi väittää, että verkostososiaalisuus valmistaa lapsia ja nuoria uuteen, ajattomaan aikaan, jossa informaatio- ja kommunikaatiovälineillä on merkittävä osa ihmisten välisten yhteyksien solmimisessa. Tämä aika voi olla isätön tai äiditön – tai he voivat olla läsnä välillisesti, kännykän tai internetin päässä. Toisaalta ajaton aika on myös monien kasvattajien aikaa. Kodinhoitajien lisäksi lapsen ympärillä pyörii isovanhempia, naapurin setiä ja tätejä, päiväkodin hoitajia, esikoulun opettajia, opettajia, harrastusten ohjaajia ja muita ystäviä.

Onko verkostososiaalisuus sittenkin vain kiertoilmaus lisääntyneelle yksilöllistymiselle? Näin näyttävät ajattelevan ainakin Halsey ja Young (2001), joiden mukaan ydinperhe on osoittautunut historian testissä lapsen hyvinvoinnin kannalta parhaaksi kasvuympäristöksi. Miten tähän näkemykseen sopii informaatioyhteiskuntaosajan kulttuurinen perusmalli: 25-vuotias teknologia-alan mies, joka vahvojen läheissuhteiden rajoittamatta liikkuu paikasta toiseen, tekee työtään vuorotta pirteänä ja aina dynaamisena?

Lähteet

- Blom, Raimo (toim.) (2000) Mikä Suomessa muttui? Sosiologinen kuva 1990-luvusta. Helsinki: Gaudeamus.
- Halsey, A. H. & Young, Michael (2001) The Family and Social Justice. Teoksessa Halsey, A. H., & Lauder, Hugh & Brown, Philip & Wells, Amy Stuart (toim.) Education: Culture, Economy, and Society. Oxford: Oxford University Press.
- Hoikkala, Tommi & Roos, J. P. (2000) Onko 2000-luku elämänpolitiikan vuosituhat? Teoksessa Hoikkala, Tommi & Roos, J. P. (toim.) 2000-lu-

- vun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhanen vaihteessa. Helsinki: Gaudeamus.
- Hoikkala, Tommi & Roos, J. P (toim.) (2000) 2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhanen vaihteessa. Helsinki: Gaudeamus.
- Järventie, Irmeli (2001) Eriarvoisen lapsuuden muutoksia. Teoksessa Järventie, Irmeli & Sauli, Hannele (toim.) Eriarvoinen lapsuus. Porvoo: WSOY.
- Kartovaara, Leena & Sauli, Hannele (2000) Suomalainen lapsi. Tilastokeskuksen tutkimuksia Väestö 2000:7.
- Lehtimäki, Hanna & Keso, Heidi & Eriksson, Päivi & Pietiläinen, Tarja (2002) User-Producer Interaction Within the Digital Content Business. A Paper Presented To European Academy of Management Conference in Stockholm 9.-11.5.2002.
- Luukka, Minna & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti, Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka (2001) Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden nuoren mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Mattelart, Armand (2003) Informaatioyhteiskunnan historia. Suom. Risto Suikkanen. Tampere: Vastapaino.
- Roberts, Donald & Foehr, Ulla & Rideout, Victoria & Brodie, Mollyann (1999) Kids & Media at the New Millenium. A Comprehensive National Analysis of Children's Media Use. The Kaiser Family Foundation.
- Rotkirch, Anna (2002) Verkkoperheen sukupuolittuneesta tulevaisuudesta. Teoksessa Inkinen, Sam & Bruun, Henrik & Lindberg, Fredrik (toim.) Tulevaisuus.nyt. Riskiyhteiskunnan haasteet ja mahdollisuudet. Helsinki: Finn-Lectura.
- Saanilahti, Marja (1999) Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri. Tampere: Tampereen yliopiston tiedotusopin laitoksen julkaisuja B 42.
- Sauli, Hannele (2001) Lasten osuus yhteiskunnan voimavaroista 1990-luvulla. Teoksessa Järventie, Irmeli & Sauli, Hannele (toim.) Eriarvoinen lapsuus. Porvoo: WSOY.
- Suoranta, Juha (2003) Kasvatus mediakulttuurissa. Tampere: Vastapaino.
- Suoranta, Juha & Lehtimäki, Hanna (2003) Children in the Information Society: The Finnish Case. New York: Peter Lang.
- Suoranta, Juha & Lehtimäki, Hanna & Hakulinen, Sampsa (2001) Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina. Tampere: Tampereen yliopiston tietoyhteiskunnan tutkimuskeskuksen raportteja 16.
- Säljö, Roger (2001) Oppimiskäytännöt. Suom. B. Grönholm. Juva: WSOY.
- Wellman, Barry (2001) The Rice (and Possible Fall) of Networked Individualism. *Connections* (24) 3, 30–31.
- Wellman, Barry & Salaff, Janet & Dimitrova, Dimitrina & Garton, Laura & Gulia, Milena & Haythornthwaite, Caroline (1996) Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community. *Annual Review of Sociology* (22), 213–238.
- Wittel, Andreas (2001). Toward a Network Sociality. *Theory, Culture & Society* (18) 6, 51–76.

VERKKOPEDAGOGISIA OTTEITA MEDIAKULTTUURISSA

Artikkelissani käyn keskustelua teknologiasta ja mediakasvatuksesta, joiden kehitystä tarkastelen sosiaalisesta ja kulttuurisesta näkökulmasta.

Sosiokulttuurisessa ajattelussa korostuvat oppimisen sosiaalinen ja dialoginen luonne sekä kasvatuksen sosiaalis-yhteiskunnalliset käytännöt erilaisissa kulttuurikonteksteissa. Tutkin, millaisina erilaiset kokemukset verkko-oppimisesta välittyvät teknologisoituvassa kulttuurissa tieto- ja viestintätekniikan opetuskäytön valtakunnalliset virtuaaliset opinnot syyskuussa 2002 aloittaneiden opiskelijoiden näkökulmasta.

Tarkoituksena on kuvailla ja arvioida mediakulttuurin kehityksen kautta opintojen pedagogisia ratkaisuja, etenkin verkko-oppimisen ja vuorovaikutuksen onnistumisen edellytyksiä. Luvuvuonna 2002–2003 tutkimusaineistoa on kerätty ja kerätään edelleen Suomen kahdeksan yliopiston yhteisestä kasvatustieteiden tiedekuntien virtuaaliyliopistohankkeen tieto- ja viestintätekniikan opetuskäytön (TVT) opintokokonaisuudesta. Tarkasteluni kohteena tässä artikkelissa ovat

syksyn johdantokurssin palautekyselyyn vastanneiden (N=55) arviot, kahden viikon verkko-keskustelut, viiden opiskelijan haastattelut sekä omat kokemukseni suunnittelijana ja tutkijana, tutorina ja verkko-opettajana.

Koulutus lienee ollut järjestäjien kannalta aika haastavaa, koska moni yliopisto on ollut mukana kuvi-
oissa. Tämän tietäen tulos näyttää tosi hyvältä. Tarvitaan vaan lisää treeniä kaikilta; organisaatioilta, opettajilta ja erityisesti opiskelijoilta. (miesopiskelija, Joensuu)

Kulttuurien lavasteita ja tiloja

Kulttuuri on yhteiskunta- ja humanistisissa tieteissä paljon käytetty käsite, jota on hankala määrittellä. Toisaalta se tarkoittaa inhimillisen taiteen saavutuksia ja toisaalta arkielämän kokonaisuutta. Jaottelu korkea- ja populaarikulttuuriin ei tunnu enää mielekkäältä kulttuurien yhä markkinaistuessa. Mediakulttuuri on monialainen vyöhyke, jossa teknologia, talous ja kulttuuri kietoutuvat yhteen. Mediakulttuurilla tarkoitetaan laajasti medioiden käytön, tuotannon ja kokemistapojen pohjalta syntyviä ilmiöitä, joten perinteinen käsitys kulttuurista on syytä jättää taustalle. (Välvirronen 1998, 17–18; Mäkelä 2002, 101; Tarkka 2002, 21.)

Tutkija Tapio Mäkelä (2002) korostaa sosiaalista ja kulttuurista tapaa lähestyä mediateknologioita. Yläkotolan (1999, 22–25) mukaan digitalisoituminen ja verkottuminen ovat tulevaisuuden mediatuotannon keskeisiä piirteitä, joten kulttuuristen merkitysten muotoja tutkittaessa on huomioitava muuttuvat vuorovaikutuksen toimintakulttuurit ja niiden keskinäiset suhteet. Reagoiminen mediaan ja sen valtaan ei ole pelkkää sopeutumista vaan ketju tapahtumia, joissa ihminen analysoi todellisuuden palasia – valitsee, punnitsee, toimii tai jättää toimimatta, tahtoo ja katu. Yksilö ei ole yhteiskunnan tai median vaikutuksen passiivinen kohde vaan työstää aktiivisesti elinehtojaan, sopeutuu niihin ja muuttaa niitä. (Grossberg 1994, 11; Grossberg 1995; Suoranta 1998, 37.)

Professori Pentti Routon (2000) mukaan historiallisesti katsoen teknologia ja taiteet tulevat samasta lähteestä. Teknologia eli taitoa koskeva tieto on muodostettu kreikan kielen sanoista *tekhne*, *taito*, ja *logos*, *sana*. Teknologia-nimeä ei antiikissa vielä käytetty, mutta esimerkiksi *logon* *tekhne* tarkoitti puhetaitoa. Ei siis nähty jyrkkää rajaa taiteellisten ja teknisten taitojen välillä, vaan kreikan sana *tekhne* käännettiin latinan sanaksi *ars*, josta on saatu artefakti (*teos*) ja artesaani (käsitöläinen). Tietoverkotkin sisältävät artefaktuaalisia piirteitä osana sitä käyttöliittymää, jonka kautta kulttuuri ja ihminen kohtaavat (Tella 1999, 208).

Mediakulttuurin käsitteeseen liittyy antropologinen määritelmä kulttuurista eli kulttuuri on ihmisten tapa elää sekä olla vuorovaikutuksessa keskenään. Tarkastelua kuvataan kehän avulla, jossa keskeistä on representaation käsite. Mediakulttuurin näkökulmasta teknologia nähdään osana merkityksenannon, esittämisen ja identiteetin prosesseja. Teknologiakehityksen yhteiskunnallinen näkökulma vahvistaa, että kyseisen kehityksen puitteissa laaditaan erilaisia ”skriptejä” ja lavastuksia käyttökulttuureille. Kiinnostus onkin siirtymässä laitteista kohti mediaympäristöä ja -tiloja. (Tarkka 2002, 21–22.) Verkko-opintojen suunnittelun lähtökohtana voitaisiin kuvitella internet-julkaisut, oppimisympäristöt, chat-palstat ja nettisivut ennemminkin virtuaaliseksi tilaksi kuin tuotokseksi. Verkko-opetus voidaan ymmärtää yhteisen julkisen tilan luomisena, joka innostaa opiskelijat ja opettajat keskustelemaan ja vaihtamaan ajatuksiaan ja hyötymään toistensa erilaisista näkemyksistä opiskeluprosessin aikana (Matikainen & Manninen 2000; Giroux & McLaren 2001, 21).

Kasvatustieteellisten ja oppimisteoreettisten näkökulmien lisäksi kulttuurintutkimuksen lähtökohdat ja ajattelutapa soveltuvat verkko-opinnotutkimukseen. Yhteiskunnallisen ja taiteen tutkimuksen lähtökohdista voidaan puhua myös sisältö- ja merkityslähtöisestä tai kulttuurilähtöisestä näkökulmasta. Tietotekniikan tutkimuksessa on syntynyt paljon median ja teknologian käyt-

töä sekä ihmisten arkea kuvailevaa tutkimusta, joiden välineinä ovat laadulliset ja etnografiset menetelmät. Perinteisen psykologisesti määrittyneen käytettävyyden (*usability*) sijaan korostetaan nyt enemmän sovellusten ja tuotteiden sosiaalista ja kulttuurista käytettävyyttä eli käyttäjäkokemusta (*user experience*) (Tarkka 2002, 90).

Mediakulttuuria ja verkko-opiskelua tutkittaessa on tärkeää huomioida opiskelijat, opettajat ja ohjaajat arkipäivän toimijoina, jotka käyttävät mediatekstejä oman identiteetin heijastuspintoina eri tavoin. Kokemukset vuorovaikutuksen ja oppimisen onnistumisesta opiskelussa kertovat osaltaan, millainen on tarkoituksenmukainen ja toimiva oppimisympäristö ja millaisia ovat laadukkaan verkkoympäristön suunnittelun sekä arvioinnin periaatteet. (Aarnio 1999, 2; Fornäs 1999, 30; Vahtivuori ym. 2003.) Verkko-opintojen suunnittelussa tarvitaan erityisesti näkökulmaa ihmisiin ja heidän maailmaansa.

Tellan ym. (2001) ja Vahtivuoren ym. (2003) mukaan verkko-opetuksen didaktiset ja pedagogiset ratkaisut saavat uusia ominaispiirteitä verkon kautta tapahtuvan välitteisyyden (mediaatio) ja vuorovaikutuksen kautta. Audiovisuaalinen mediakulttuuri ja tekstuaalisuuden korostuminen tuovat omat haasteensa opetuksen suunnitteluun ja toteuttamiseen sekä arviointiin. Ihmiset eivät silti kohtaa toisiaan verkossakaan riittävästi kulttuurisista merkityksistään ja kokemuksistaan (Aarnio 1999, 12). Verkko-opetuksen laaja merkitys viittaa monikulttuuriseen mediaympäristöön, jolle on ominaista välineiden, sovellusten ja palvelujen muotoutuminen niissä toimivien viestijöiden mediakulttuuriksi. Kyse on yhtäältä opettajan toimintatavoista, ajattelusta, osaamisesta ja taidoista sekä toisaalta pedagogiikan kulttuurista kasvatustavoitteineen. (Tella ym. 2001.)

Ihminen verkon takana

Mediataiteen näkökulmasta on mielenkiintoista, että mediaopiskelijat ja vastavalmistuneet mediakandidat sekä -maisterit siirtyvät yhä kirkkain

ilmeinen tietotekniikkakuplan puhkeamisesta huolimatta erilaisten mediatalojen ja operaattoreiden työntekijöiksi. Sisällöllisen ilmaisutaidon kehittämiseen ei kuitenkaan ole olemassa tarpeeksi houkuttelevia ja toimivia rakenteita uuden median tekijöille eikä liioin oikotietä, sillä ilmaisuuden kehittyminen syntyy kokemuksesta ja oivalluksesta kypsyttämällä. Oppimisen laatua eivät lopulta kuitenkaan määritä saadut tunnustukset, eivät välttämättä edes arviointi ja palaute, vaan tärkeintä on mahdollisuus erilaisten vuorovaikutustilanteiden kautta oman oppimisprosessin syventämiseen. Verkko-opetuksessa halutaan kehittää uusia vuorovaikutuksen malleja sekä kommunikaation työkaluja yhteisön käyttöön (ks. Nousiainen 2002, 60–61). Opiskelijat kokivat innostavana sen, että ventovieraat ihmiset keskustelivat ryhmissä keskenään, uskalsivat kritisoida ja jopa kehua toisiaan. Kriittisyys osoittautuikin yhdeksi laadukkaan verkko-oppimisen tärkeäksi piirteeksi. Verkkokeskusteluista tulee ilmi, että oma ja yhteisöllinen toiminta liittyvät olennaisesti luovuuteen sekä oivaltamisen ja onnistumisen iloon.

Jos saisin olla tsaaritar, laittaisin tällaiselle kurssille ilman muuta luovuus ja älyllinen leikki -osion. Sillä voisi alkaa. Irrottelua. Toisinajattelun taitoa. (naisopiskelija, Helsinki)

Riikka Pelon (2002, 78–79) mukaan erilaisten digitaalisen median teosten viestinnällisen laadun tarkastelussa nousee esiin vastavuoroisuus ja kommunikaatiotilanteiden luominen. Parhaat vuorovaikutteisen median teokset – mielestäni myös verkkoympäristöt tietynlaisina mediaesityksinä – ovat monikäyttöisiä ja kestäviä, sillä aika ei kuluta niitä heti. Laatu muotoutuu median, teknologian ja ihmisten vuorovaikutuksessa siten, että laadukkaat sisältötuotteet tuovat ihmisissä esiin omakohtaisia kokemuksia. Verkko-opetuksen suunnittelussa ja erilaisten pedagogisten mallien soveltamisessa korostuu ihmisen näkeminen verkon takana.

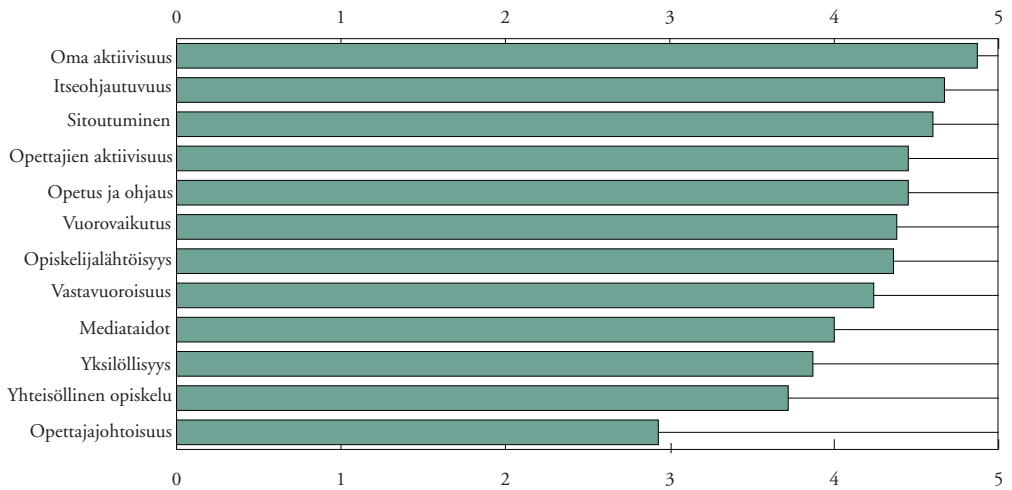
Tutkimustehtäväni lähtökohdista kysymykseen verkko-opiskelun laadukkuudesta voi vastata siten, että opiskelijoille oman tilan saaminen verkkokeskusteluissa, selkeät aikataulut, dialogin ohjaaminen sekä verkkoviestinnän tukeminen joko opettajan, ohjaajan tai vertaistuen kautta johdattavat yhteisöllisiksi kuvattuihin oppimisprosesseihin. Jos siis pedagogiset ratkaisut ontuvat monologisten keskustelujen ja liian laajojen tai vaikeiden tehtävääntöjen vuoksi, laskevat opiskeluinto ja sitoutuminen opiskeluun nopeasti. Laadukkaan verkko-opetuksen kriteeriksi mainitaan myös mahdollisuus itseohjautuvuuteen ja kokemukselliseen oppimiseen toisten kanssa.

Yliopistojen välinen yhteistyö eli fyysisten rajojen ylittäminen voi toteutua vain verkossa ja juuri se tekee tämän kurssin mielekkääksi: verkko-opetuksella saavutetaan jotain, mikä muutoin olisi mahdotonta. Alan kotimaiset huiput ovat mukana kuvioidissa. Se on loistavaa. Keskustelut, toisten kuunteleminen ja toisten töiden näkeminen kuuluvat mielestäni aina laadukkaaseen verkko-opetukseen. (naisopiskelija, Helsinki)

Ajattelemmeko silti liiaksi, että vuorovaikutteisten medioiden käyttäjät lopulta määrittelevät, mikä sisältö on laadukasta ja mielekästä (Pelo 2002, 81)? Verkkokeskustelu- ja haastatteluaineistossa tulee esille opettajan roolin muutos asiantuntijaksi ja ohjaajaksi, joten verkko-opinnoissa opettajan ja tiedeyhteisön harteilla on edelleen laadukkaan ja mielekkään oppimisen kriteerien määrittely. Kyselyssä opettajajohtoisuutta pidettiin vähiten tärkeänä hyvän verkko-opetuksen kannalta, mikä mielestäni tarkoittaa juuri opettajan roolin muuttumista, mutta silti hänen asiantuntijuutensa korostumista.

Interaktiivinen hiljaisuus

Vuorovaikutussuhteen rakentuminen ja määrittely on keskeistä tulkittaessa teknologioita ja median käyttökulttuureita. Myös verkkotyöskentelyssä vuorovaikutusta ohjaavat kokemukselliset ja elämykselliset sekä sisältöihin ja merkityksiin liittyvät lähtökohdat. Toimintaa voidaan luon-



Kuvio 1. Onnistuneen verkko-opiskelun kriteereitä (n=55, valinnat 1–5, ka).

nehtia itseohjautuvaksi sekä yhteisölliseksi ja yhteistoiminnalliseksi, joskin toimintatapoja voidaan tulkita myös pikaruokalatyyppisen ”hetimulle-kaikki” -reaktion vahvistamiskaipuiksi. Verkko-opiskelijoilla oppimistulosten ”oikean” kokemuksellisuuden merkityksen rakentuminen mahdollisimman pian tapahtuvan opettaja-palautteen muotoon on tästä hyvä esimerkki. Elämys, oman oppimiskokemuksen reflektointi tai vertaispalaute voisivat kertoa usein saman asian. Pedagogisissa ratkaisuissa ajan ja tavoitteiden rytmittäminen suhteessa laadukkaan materiaalin saatavuuteen vaatii opettajalta ja ohjaajalta yhä kehittyviä mediataitoja opiskelijan kohtaamiseen verkossa sekä refleksiivistä oretta opintojen suunnitteluun (ks. Tynjälä 1999; Tella ym. 2001).

Mitkä asiat ovat tärkeitä onnistuneen verkko-opetuksen kannalta: Rythmi! Kunnon dialogia ehti harvoin syntymään. Verkko-oppimisympäristöissä tavoiteltiin tempoa, joka automaattisesti johtaa ”itseudialogiin” ;) Ei kai tiukkojen aikataulujen takana asunut pieni ”behavioristi-peikko” ;) (miesopiskelija, Joensuu)

Tekstuaalisuus vuorovaikutuksen ja verkkoviestinnän välineenä tuo esiin oppimisteoreettisen ajattelun ja interaktiivisten tavoitteiden ristiriit-

dan. Verkko-opinnoissa kirjoittaminen eli puheen puuttuminen tuo esiin yksilöllisen ja yhteisöllisen oppimisprosessin, joka johtaa hyvinkin itenäiseen tiedonrakenteluun konstruktivismin lähtökohdista. Oppiminen ajattelemisen ja kirjoittamisen kautta tulee prosessina lähemmäksi oppijaa, enemmän omaksi kokemukseksi ja yhteiseksi toiminnaksi kuin mihin perinteisesti on totuttu. Kasvaako meistä kuitenkin verkko-oppijoina samanlaisia ”tuppusuita” kuin perinteisessä luokka- tai lähiopetustilanteessa, kun kaikki kuumeisesti mietimme sitä oikeaa vastausta? Vuorovaikutus ja viestintätavat muuttuvat, mutta onko lopputuloksena sittenkin sama behavioristinen ja interaktiivinen hiljaisuus?

Tuskin on aivan yksinkertaista luoda turvallista ilmapiiriä, jossa jokainen osallistuja uskaltaa epäonnistua ja pitää sitä jopa toivottavana. Meidän kulttuurissamme harvoin kukaan ryhtyy esittelemään yhtään mitään keskeneräistä. Myös omien mielipiteiden esittäminen on hyvin vaikeaa, varsinkin jos emme tiedä mikä olisi mahdollisesti SE OIKEA, yleisesti kannatettu mielipide. Palautettakin annetaan mieluiten nimettömänä, ettei kukaan vaan loukkaannu. Jotta uusia oppimisympäristöjä päästäisiin todella hyödyntämään, pitäisi tapahtua melkoinen kulttuurillinen muutos; ei vain koulun vaan koko

yhteiskunnan tasolla. Koulussa on perinteisesti haettu oikeaa vastausta. (naisopiskelija, Lappi)

Kritiikki omaan kirjoittamiseen syntyy siitä, että täytyy esittää asiat toisille. Samalla oppiminen syvenee ajattelemisen ja keskittymisen kautta. Verkkokirjoittamisen taitoa pidetään yleisesti persoonallisuuteen liittyvänä piirteenä, jota voi oppia lisää. Opiskelijat kokivat, että kirjallisen viestinnän taidot kehittyivät verkkokurssilla, mutta ne olivat myös koetuksella, sillä teksti tuntuu usein painavammalta kuin puhuttu kieli.

Suomalainen varovaisuus, omien kasvojen säilyttäminen, toisten ajatusten hiljainen (joskus hampaat irvessä) myötäileminen on vaikuttanut siihen, että suomalaiseen yliopistokulttuuriin ei ole juurtunut niin voimakkaasti keskustelu- ja väittelykulttuuri, joka on hyvinkin olennainen osa tieteen harjoittamista. (naisopiskelija, Lappi)

Webbi-kyselyn vastauksia ikäryhmittäin vertailtuna yli 25-vuotiaat pitivät verkkokirjoittamista enemmän opeteltavana taitona kuin nuoremmat opiskelijat. Tulkitsen tulosta niin, että nuoremmat ovat jo tottuneet viestintäkulttuurin tekstuaaliseen muutokseen, mutta vanhempien opiskelijoiden täytyy sekin taito opetella. Muutos liittyy kiihkeään teknologiakehitykseen, jossa mm. chat-palstojen käyttö sekä sähköposti- ja tekstiviestit ovat lisääntyneet muutaman vuoden aikana merkittävästi.

Yhteisöllisyyden arvoitus

Yhteisöllisyys on pirun hankala juttu reaaliaikaisissa massakkin saati sitten verkossa. Siis todella yhteisöllisyys, kyllähän jonkinasteista yhteyttä syntyy... (naisopiskelija, Lappi)

- - - - -enimmäkseen oli monologista keskustelua, mutta oli sitä dialogiakin. Yhteisen tuskan kokeminen ja kokemusten jakaminen synnytti hyvin yhteisöllisen tunteen. Parityö oli hauskaa kaiken sekoilun jälkeen. Ihan vieraan - - - - -kanssa väsättiin sähköpostitse artikkeli ja kaikenlaisten kummellusten jälkeen siitä jäi kiva fiilis. - - - - -Sitten jatkuvasti oli sellainen tunne, että opetuksen järjestäjät muodostavat yhteisön. (naisopiskelija, Helsinki)

Postmodernit ajattelijat ja teoreetikot puhuvat informaatioteknologioista välineinä, jotka tekevät mahdolliseksi uusien yhteisöllisyyden muotojen rakentumisen. Uusien teknologioiden yhteisöllinen voima voi olla kuitenkin epäilyttävää, koska väline tai laite voi hyvinkin olla informaation välittäjä, mutta moraalisten viestien ollessa kyseessä se ei kykene vastaamaan niihin eikä ratkaise yltäkylläisyydestä tai kodittomuudesta syntyviä vieraantumisen ongelmia (Bauman 1997, 249). Vaikka välineet laajentavat aika- ja tilaerottisuutta ja kehittävät uutta globaalia tietoisuutta, niin sosiaalisen todellisuuden rajojen laajentuminen saattaa jäädä sisällöllisesti tyhjäksi. Mediakasvattajan näkökulmasta ei ole myöskään kovin miellyttävää ajatella, että kommunikaatio rakentuisi välineiden varaan (Aittola & Pirttijärvi 1996, 51; Suoranta 1998, 41).

Olen samaa mieltä siitä, että oppimisympäristöt ovat opetusvälineitä ja tapoja lähestyä asioita kuten muutkin opetuskäytännöt. - - - - -Joillekin keskinäinen konsultointi ja kommunikointi, verbalisointi verkossa sujuu mainiosti, mutta ei-fyysisyys voi myös rajoittaa ilmaisuja. Toimimme enimmäkseen suhteessa johonkin toiseen. - - - - -Toivoisin kuitenkin, etteivät oppimisympäristöt tule lisäksi vaan todella korvaavat joitakin opetusmuotoja. Näin voisimme turvata edes osan kehollisen ja kokonaisvaltaisen kokemuksellisen oppimisen ajasta. (naisopiskelija, Lappi)

Erilaisten kulttuurien sekä toimintatapojen ymmärtäminen ovat keskeisiä oppimisen välineitä. Haastatteluissani tulee esille, kuinka tavoitteellinen opiskelu verkossa voi tapahtua yhdessä ja parhaimmillaan muotoutuu mielekkääksi, moniulotteiseksi oppimiskokemukseksi. Yhteisöllinen oppiminen liittyy käsitteenä sosiokonstruktivistiseen oppimiskäsitykseen, jonka lähtökohdaksi on ajattelun rakentuminen sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Yhteistoiminnallisuus puolestaan on työtapaa, jonka avulla voidaan luoda ja rakentaa verkko-opiskelua siten, että opiskelijat tuntevat oppivansa ja lisäävänsä ymmärrystään yhteisten ja omien tavoitteidensa mukaisesti. (Aarnio 1999; Vahtivuori, Wager & Passi 1999; Tella ym. 2001.)

Opiskelijoiden mielestä keskustelut toivat uusia näkökulmia asioihin ja toisen ihmisen oivallusten kautta ymmärsi joitakin asioita paremmin kuin mitä itse oli lukemalla tulkinnut. Oman pohdinnan tulosten ”ääneen sanominen” kirjoittamalla edellyttää sanojen puntarointia ja se tekee prosessin tehokkaammaksi kuin perinteisessä opiskelussa. Oppiminen ei siis pelkästään tapahdu yksilössä vaan koko yhteisössä. ’Besservisserit’ ja oppimateriaalin referoijat lyövät kuitenkin luun kurkkuun samalla tavalla kuin perinteisissä ympäristöissä ja keskustelu ”säikähtää” rajoittaen oman tilan ottamista verkkoympäristössä.

Yhteisöllisessä oppimisessa yksittäinen oppija on osaltaan vastuussa koko ryhmän tuloksesta. Negatiivisesti ajateltuna: kun yksi mokaa, kaikki kärsii. Miettikääpä lapsia pelaamassa jalkapalloa. Varsinkin hävinneen joukkueen pelaajilta kuuluu usein, että ”meidän häviö oli ihan kokonaan Rikun syytä. Jos se ei pelaa ens kerralla paremmin, niin me ei kyllä oteta sitä mukaan..” Ei puhettakaan ”tukemisesta”, ”rohkaisemisesta” tai muustakaan kauniista kasvatus-tieteellisestä positiivisesta asenteesta. ...luonnollisesti tähänkin ollaan opittu, ja siitä voidaan (kai?) oppia poisikin. (naisopiskelija, Turku)

Verkkoympäristöjen yhtenä heikkoutena tuli keskusteluissa usein esille suomalainen ’kidutuksella-kirkkauteen’ -toimintakulttuuri niin oppimisessa kuin small talkissakin. Yhteistoiminnallisessa oppimisessa oppimisprosessin pitäisi tulla näkyviin, mutta opiskelijoiden kokemusten mukaan väittelyn, kysymysten ja keskeneräisen työn esittämisen kulttuuri ahdistaa. Toisten mielestä se on noloa, jopa loukkaavaa. Mitä kristillis-hegeliläinen oppimiskulttuuri on meille tehnytään, kun olemme kasvaneet tällaisiksi pelokkaiksi perfektionisteiksi? Toivottavasti verkko opiskelu- ja oppimisympäristönä tarjoaa ajan myötä todellisia ja eriyttäviä välineitä, malleja, tukea ja mahdollisuuksia rikkoa esittämisen ahdistusta sekä loiventaa epäonnistumisen pelkoa. Onnistunut yhteisöllinen toiminta edellyttää sosiokulttuurista asennemuutosta ja erittäin taitavaa pedagogiikkaa, sosiaalinen tuki mukaan lukien.

Pedagogisia otteita

Verkko-opetuksen ja mediakulttuurin suhde määrittyy mediakasvatuksen ja didaktisen verkkoympäristön käsitteen kautta. Käsitteen avulla kuvataan oppimisprosessin rakentumista siten, että se ”tarjoaa opiskelijalle tarkoituksenmukaisia oppimistavoitteita ja niitä tukevia ongelmia, menetelmiä, välineitä, vuorovaikutusmahdollisuuksia sekä ohjausta ja tukea” (Tella ym. 2001, 32).

Pedagoginen tausta oli mielestäni melko hyvin mietitty. Meidän haluttiin oppivan tutkiva ja ongelmalähtöinen (verkko-)oppimisen malli ja laitettiin meidät opiskelemaan itse sen mallin mukaisesti. Materiaaleissa ja keskusteluissa ainakin pyrittiin siihen, että ongelman- ja kysymyksenasettelu olisivat tämän pedagogiikan mukaisia. (naisopiskelija, Helsinki)

D. H. Jonassenin (1995; ks. Vahtivuori ym. 2003) mielekkään oppimisen kriteerien mukaisesti verkko-opetuksessa opiskelijoita voidaan ohjata aktiivisuuteen, luovuuteen ja konstruktivisuutta korostavaan tavoitteelliseen oppimiseen. Onnistunut dialogi mahdollistaa yhteistoiminnallisen ja refleksiivisen oppimisen toisten opiskelijoiden kanssa, mikä korostuu tutkimuksessa opiskelijoiden palautteissa positiivisena ja kannustavana yhteisöllisyyden kokemuksena. Kontekstuaalisuuden huomioiminen puolestaan edellyttää oppimistehtävien tai ongelmalähtöisen oppimisen näkökulman liittäminen arjessa oppimiseen.

Opiskelijan itse asettamat tavoitteet ja aktiivisuus eivät tavoitteellisen ja mielekkään oppimisen kriteereinä kuitenkaan vielä vastaa toisiaan tavalla, jota verkko-opetuksen oppimisteoreettisissa lähtökohdissa korostetaan. Opiskelija voi olla aktiivinen, innostunut ja vastuullinen, mutta monelle on ollut yllätys, etteivät verkko-opinnot olekaan ajasta ja paikasta riippumattomia. Tavoitteet hämärtyvät tai katoavat ja opiskelija ahdistuu, jos opintoihin varattu aika kuluu pinnalliseen suorittamiseen.

Oppimisen dialoginen ja sosiaalinen prosessi vaatii sitoutumista ja läsnäoloa, jotta opiskelijat

hyötyisivät toistensa erilaisista näkemyksistä ja ajatuksista yhteistoiminnallisesti. Jos opiskelijat eivät ole alusta asti rakentelemassa verkkokeskustelujen ajatuskulkuja, on vaikeaa tulla keskusteluun mukaan myöhemmin. Opiskelijoilla heräsi negatiivisia tunteita verkkoteknologian kaikenpelastavaa ja oppimisen ongelmat ratkaisevaa asennetta kohtaan. Kriittisyys kohdistui etenkin kasvatustieteelliseen kirjallisuuteen, josta unohdettu erilainen oppija on siirtynyt piiloon myös verkopedagogisten mallien taakse. Kirjallisuudessa idealisoidaan liikaa verkko-oppimiseen liittyviä piirteitä ja ilmaistaan ne yleisinä totuuksina.

Mediakasvatus pyrkii kuitenkin muuttamaan tieto- ja viestintäyhteiskunnan teknistä ja epäteoreettista luonnetta. ”Ehkä olisikin parempi puhua elämisen ja olemisen teoriasta, elämisen laadun kohottamisesta, minkä tekniikan, kulttuurin, viestinnän ja opetus-opiskelu -prosessin yhdistäminen voi synnyttää” (Tella 1999, 207). Pedagogiset valinnat etenkin tavoitteellisen ja mielekkään verkko-oppimisen mahdollistamiseen ontuvat niin kauan kuin opintoihin liittyviä opetus- ja oppimisteorioita sekä teknisiä vaatimuksia vasta testataan ja arvioidaan (vrt. HelLa-tutkimusprojekti Vahtivuori ym. 2003).

Valtaa, viettelyksiä ja vastuuta

Mediakulttuuri on osa aktiivisen osallistumisen kulttuurin kehityskulkua ja se hallitsee arkeamme: kuinka paljon ajastamme kuluukaan television, radion, erilaisten mobiilipalvelujen, musiikin, elokuvien tai internetin parissa. Ostosten tekeminen ja päivän lehtien lukeminen ovat itsestään selvä ja luonnollinen osa arkea, mutta nykyinen liikkeellepaneva voima syntyy median kosketuksesta. Sosiaalinen todellisuus toimii kuten ennenkin. Moderni yhteiskunta arvostaa taitoja, asenteita, tietoja ja jopa haluja, joita tarvitaan yhteiskunnassa selviämiseen. Viestien ja merkitysten ymmärtäminen, tulkitseminen ja arvioiminen ovat kuitenkin uusien lukutaitojen avaimia. Mediakulttuuri voi siten mukauttaa ihmisiä yhteiskuntajärjestykseen, mutta antaa myös

välineitä vastustaa sitä. Kun opimme arvioimaan mediaa, pystymme tuottamaan uusia kulttuuriympäristöjä ja toimimaan vallitsevassa kulttuurissa sen vallan ja viettelysten keskellä. Sosiaalisen osaamisen rinnalle näyttävät tulevaisuudessa nousevan tieto- ja viestintätekniikan hyvät käyttö- ja opetustaidot. Verkko ei kuitenkaan muuta perusihmillisiä ominaisuuksiamme, joten verkko-oppimiseen ja mediakulttuurissa selviämiseen tarvitaan erilaisten lukutaitojen lisäksi kriittistä suhdetta itse mediaan. (Kellner 1998; Tella ym. 2001, 264–265.)

Viestintävälineet ovat kulttuuriväline vain osittain – joidenkin elämäntapaan ne kuuluvat enemmän kuin toisten. Tässä mielessä mediakulttuurin käsite ei ole ristiriidaton. Käsite on toisaalta yleinen, mutta toisaalta siihen ei liity välttämättä erityistä tai paikallista. Mediat ovat myös erilaisten elämäntapojen rakennusvälineitä ja lisäksi ne edustavat elämäntapojen merkityksiä. Teknologiakehitys kasvattaa eroja muun maailman ja teollisuusmaiden välillä ja myös kaupunkien ja maaseudun sisällä syntyy uudenlaisia syrjäytymismekanismeja tekniikkaa osaavien ja niiden välille, jotka jäävät taidoista sivuun. Toisaalla tässä julkaisussa käsitellään nuoria tietoyhteiskunnassa (ks. Brunila tässä teoksessa). Syrjäytyminen viesteistä ja verkostoista onkin yksi teknologisoituvan nuoruuden kompastuskivi. Informaatioyhteiskunnan syrjäytymiskäsitteessä on tärkeä nähdä ihmisten tarpeet teknologioita kehitettäessä: kun toisten tarpeet huomioidaan ja toisten ei, on syrjäytyminen jo sisäänrakennettu teknologiseen kehitykseen. (Ks. myös Tervo 1993, 30–33; Cronberg 1999, 215–218.)

Haastatteluissa tuli esiin, kuinka verkko-oppiminen on sidottu sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin, mutta vain joitakin puolia meistä on käytössä verkko-opiskelussakin.

Verkkoviestinnässä pohtii sanomisensa muotoa ja miettii sitä vaikutelmaa tai mielikuvaa, minkä antaa itsestään, vaikkei sitä erityisesti ajattelisikaan. Verkossa on suuri mahdollisuus leikkiä viestinnällä enemmän kuin kasvokkain. (naisopiskelija, Lappi)

Lähteet

- Aarnio, Helena (1999) Dialogia etsimässä. Opettaja-opiskelijoiden dialogin kehittyminen tieto- ja viestintäteknistä ympäristöä varten. Acta Universitatis Tamperensis 676. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Aittola, Tapio & Pirttijärvi, Elina (1996) Nuorten monet oppimisympäristöt. Teoksessa Aittola, Tapio (toim.) Teknologiapohjaiset oppimisympäristöt. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston opettajankoulutuksen julkaisuja 23.
- Bauman, Zygmund (1997) Sosiologinen ajattelu. Suom. Jyrki Vainonen. Tampere: Vastapaino.
- Cronberg, Tarja (1999) Pohjois-Karjala tietoyhteiskuntaan: alueelliset toimijaverkot ja syrjäytymättömyyden rakentuminen. Teoksessa Eriksson, Päivi & Vehviläinen, Marja (toim.) Tietoyhteiskunta seisakkeella. Teknologia, strategiat ja paikalliset tulkinat. Jyväskylä: Sophi.
- Fornäs, Johan (1999) Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Taide & Viestintä. Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampere: Vastapaino.
- Giroux, Henry & McLaren, Peter (2001) Kriittinen pedagogiikka. Suom. Jyrki Vainonen. Toim. Tapio Aittola ja Juha Suoranta. Tampere: Vastapaino.
- Grossberg, Lawrence (1994) Introduction: Bringin' It All Back Home – Pedagogy and Cultural Studies. Teoksessa Giroux, Henry & McLaren, Peter (toim.) Between Borders. Pedagogy and the Politics of Cultural Studies. New York, London: Routledge.
- Grossberg, Lawrence (1995) Mielihyvän kytkennät. Suom. Juha Koivisto, Mikko Lehtonen, Ensio Puoskari & Timo Uusitupa. Tampere: Vastapaino.
- Jonassen, David H. (1995) Supporting Communities of Learners with Technology: A Vision for Integrating Technology with Learning in Schools. Educational Technology/July–August, 60–63.
- Kellner, Douglas (1998) Mediakulttuuri. Suom. Riitta Oittinen ja työryhmä. Tampere: Vastapaino.
- Matikainen, Janne & Manninen, Jyri (toim.) (2000) Aikuiskoulutus verkossa. Verkkopohjaisten oppimisympäristöjen teoriaa ja käytäntöä. Helsinki: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Nousiainen, Jaakko (2002) Uusmedia ja mediataide – silminnäkijäläusuntoja altistumisalueelta. Teoksessa Tarkka, Minna & Mäkelä, Tapio (toim.) Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä. Kotimainen ja kansainvälinen tutkimus. Mediakulttuuriyhdistys m-cult ry. Helsinki: Edita.
- Pelo, Riikka (2002) Käsikirjoituksia koulutuksesta työelämään: tekijyyden muotoutuminen digitaalisessa mediassa. Teoksessa Tarkka, Minna & Mäkelä, Tapio (toim.) Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä. Kotimainen ja kansainvälinen tutkimus. Mediakulttuuriyhdistys m-cult ry. Helsinki: Edita.
- Routio, Pentti (2000) Taito-oppi. Tuotteiden tutkimuksen ja kehittämisen metodias. Internet-julkaisu. Taideteollinen Korkeakoulu (1996–1998).
- Suoranta, Juha (1998) Kriittinen pedagogiikka ja mediakasvatus. Tiedotustutkimus 1998:1, 32–45.
- Tarkka, Minna (2002) Mediakulttuurin kotimainen toimiala. Teoksessa Tarkka, Minna & Mäkelä, Tapio (toim.) Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä. Kotimainen ja kansainvälinen tutkimus. Mediakulttuuriyhdistys m-cult ry. Helsinki: Edita.
- Tella, Seppo (1999) Mediakasvatus – aikamme arvoinen. Kasvatus 30 (3), 205–221. <<http://www.helsinki.fi/~tella/tellakasvatus399.pdf>>
- Tella, Seppo & Vahtivuori, Sanna & Vuorento, Anu & Wager, Petra & Oksanen, Ulla (2001) Opettaja verkossa – verkko opetuksessa. Helsinki: Edita.
- Tervo, Jukka (1993) Hapuilua ja hallintaa: syrjäseudun nuorten käsitykset koulunkäynnistä sekä odotuksen ammatista ja työelämään sijoittumisesta lähi-sosialisaation kehityksessä. Acta Universitatis Tamperensis. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Tynjälä, Päivi (1999) Konstruktivistinen oppimiskäsitys ja asiantuntijuuden edellytysten rakentaminen koulutuksessa. Teoksessa Eteläpelto, Anneli & Tynjälä, Päivi (toim.) Oppiminen ja asiantuntijuus. Työelämän koulutuksen näkökulmia. Helsinki: WSOY.
- Vahtivuori, Sanna & Tuovinen, Heli & Tella, Seppo & Ruokamo, Heli & Vaattovaara, Virpi & Tissari, Varpu (2003) Verkko-opetusta arvioimassa – tapaus HelLa. Kasvatustieteen päivien 2002 verkkojulkaisu. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <<http://ktk.urova.fi/kasvatuspäivät/>>
- Vahtivuori, Sanna & Wager, Petra & Passi, Anu (1999) "Opettaja, opettaja, teletimi 'Tellus' kutsuu ...": Kohti yhteisöllistä opiskelua virtuaalikoulussa. Kasvatus 30 (3), 265–278.
- Välväverronen, Esa (1998) Mediatekstistä tulkintaan. Teoksessa Kantola, Anu & Moring, Inka & Välväverronen, Esa (toim.) Media-analyysi. Tekstistä tulkintaan. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Ylä-Kotola, Mauri (1999) Mediatieteen kysymyksiä 1. Mitä on mediatiede? Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta. Mediatieteen julkaisuja C2. Hämeenlinna: Karisto Oy.

NUORISOTYÖ MEDIAN MYRSKYSSÄ

*Helsingin kaupungin nuorisoasiain-
keskus avasi reilu vuosi sitten nuorille
Nuorten media toimipaikan – tuttavall-
isemmin Hattutehtaan. Jo vuonna
1995 kolmen videopajan toimijat
ehdottivat toimintansa yhdistämistä.
Vuonna 2002 avattu nuorisotyön uusi
aluevaltaus laajeni videopaja-
toiminnasta koskemaan koko median
kenttään.*

Nuorten median henkinen rakentamisprosessi oli melko vaikea. Monet nuorisotyöntekijät kokivat, että media, erityisesti uusmedia ja virtuaalinen maailma eivät koske nuorisotyötä. Olemme perinteisesti vannoneet konkreettiseen vuorovaikutukseen – silmästä silmään ja suusta suuhun. Uhkakuvat nettimaailmaan hukkuvista nuorista ja pelot teknologian ylivallassa saivat jotkut nuorisotyöntekijät kiehumään raivosta ja vastustamaan hanketta. Suuri epäily kohdistui myös siihen, että media on pohjaton rahanreikä, jonne uppoaa euro poikineen. Elitismiepäilyjä singah- ti ilmoille tasaisin väliajoin.

Nuoret elävät median maailmassa

Mediamaailman tekninen ja henkinen muutos on ollut huima. Nuoret elävät maailmassa, jota emme osanneet kuvitella. Kaveri on hetkessä läsnä, vaikka olisi toisella puolella maapalloa. Sota

siirtyy reaaliaikaisena olohuoneisiin. Nuoret rakentavat roolipelejä virtuaalisessa maailmassa. Sosiaalisia suhteita syntyy perinteisen kadun, koulun ja nuorisotalon lisäksi verkkomaailman yhteisöissä ja keskusteluryhmissä. Yhteyttä pidetään verkossa ja kännykällä. Tekstiviestit sinkoilevat ja kohta ääni, kuva ja teksti – monimedia – yhdistyy sosiaalisten suhteiden rakentamiseen, erilaisten yhteisöjen luomiseen ja jopa elämänhallintaan. Lisäksi nuoret katsovat runsaasti erityisesti televisiota. Mukavaa on kuitenkin huomata, että radio, lehdet ja kirjat ovat edelleen uusien mediamuotojen rinnalla säilyttäneet paikansa. Kysyttäessä käytätkö paljon mediaa, eräs 15-vuotias kertoo seuraavasti: ”Mää ainaskii, et koko ajan on media joka puolella. Monesti saat- taan olla vaikka telkkari päällä ja sit netissä. Vielä periaatteessa kuunnella radioo ja lukee toisella sil- mällä lehtee, neljä samaan aikaan.”

Vaikeinta meille nuorisotyöntekijöille ja aiku- isille on se, ettemme pysty hallitsemaan, kontrol- loimaan ja seuraamaan nuorten tekemisiä ja me- nemisiä. Nykyinen maailmankaikkeus muuttaa nuorten lisäksi meidän asenne- ja arvokäsityk- siämme – mielestäni myönteiseen suuntaan. Nuorten kanssa toimimisen on perustuttava luot- tamukseen ja arvostukseen. Asenteemme uuteen on mahdollisuus, ei uhka. Meidän on myös olta- va valmiita itse oppimaan. Eikä se totta vieköön ole aina helppoa. Sanomattakin on selvää, että uustodellisuus on täynnä pimeitä kohtia, uhkia ja vaaroja. Niin on maailmassa aina ollut ja ne muuttuvat aikojen saatossa. Historia kertoo, mi- ten radiota, televisiota ja videonauhureita pelät- tiin – niiden tylsistyttävää tai saatanaallista vaiku- tusta katsojan arvomaailmasta riippuen. Liika on aina liikaa oli sitten kyse suolla rämpimisestä tai verkossa pelaamisesta.

Media on väline – nuorisotyön arkimenetelmä

Minun on vaikea kuvitella, että sulkisimme pois keskeisen osan nuorten korvien väliin vaikutta- vasta median maailmasta. Media on läsnä lähes koko valveillaoloaikamme: kuvaa, tekstiä, ääntä,

pelejä, musiikkia, neonvaloja, lööppejä, soittoäänä ja logoja. Maailma on visuaalisesti, kuvallisesti käsittämätön – joskus ylitsevuotava ja jopa turuttava. Mediamaailmaa ei tarvitse hallita, mutta sitä voi oppia lukemaan ja näkemään kriittisesti. Moni nuori näkee, että valta on medially ja eräs 16-vuotias kuva: ”medially on valtaa ihan sairasti, loppujen lopuksi kaikkien meidän asenteet ja jutut on peräisin mediasta, aika pitkälti”. Nuorisotyön ammatillisissa piireissä puhutaan paljon aktiivisesta kansalaisesta, joka on kiinnostunut ympäröivästä maailmasta. Aktiivisella kansalaisella on oltava mahdollisuus vaikuttaa itseään ja yhteisöjään koskeviin asioihin ja tätä kautta löytää vaikuttamisen, välittämisen ja ihmisenä olemisen, sanoisinko jopa yhteisöllisen elämän tarkoitus. Antaisiko median tekeminen tähän yhden väylän? Mielestäni ehdottomasti kyllä.

Media nähdään usein kaukaisena ja ammattilaisten hallitsemana keskeisenä yhteiskunnassa vaikuttavana toimialana. Nuorisotyössä ei ole tarkoituksenmukaista kilpailla ammattilaisten eikä voiton tekvien mediayhtiöiden kanssa. Nuorisotyössä media on väline tehdä nuorisotyötä. Nuorisotyössä median ylivalta, seksikkyyden ja glamour asettuvat oikeisiin mittasuhteisiin.

Nykyinen median kenttä mahdollistaa kansalaisten – myös nuorten – osallistumisen ja tekemisen. Kauan puhutti ja kaivattu kansalaisyhteiskunta saa tietynlaisen muotonsa mediassa, erityisesti verkossa. Kansalaisaktivistit pitävät yhteyttä toisiinsa eri puolilta maapalloa. Päättäjäeliitin suunnitelmat kiirivät bittivaruudessa mahdollisimman monen tietoisuuteen. Ja kaikki on vain yhden klikkauksen päässä.

Tekemällä oppiminen tukee parhaimmillaan nykymaailmassa tarvittavia kansalaistaitoja. Parhaimmillaan media on nuorisotyön väline ja arkinen työmenetelmä, jossa nuoren on mahdollisuus kasvaa ja jossa aikuiset, vertaisryhmä ja nuori itse rakentavat vahvaa, suvaitsevaa ja välittävää identiteettiä. Nuorten mediassa peruslähdekohdaksi on se, että nuoret luovat otsikot itse. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että nuorisotyöntekijä

olisi jotenkin sivussa. Kokemukseni perusteella voin vakuuttaa, että nuorisotyöntekijää tarvitaan entistä enemmän tukijana, ohjaajana, rohkaisijana, keskustelukumppanina, kritisoijana, palautteenantajana ja yhdessä toimijana. Monesti tuntuu siltä, että nuorten elämästä puuttuu luottamusta herättäviä ja nuoria arvostavia aikuisia. Monelle aikuisella on vaikeaa hyväksyä oppimisen ja vuorovaikutuksen kaksisuuntaisuutta.

Median kautta oppii vahingossa

Nuorten median rakentaminen on ollut hallittua kaaosta, joskus pelkää kaaosta. Kantapään kautta oppiminen on ollut usein arkipäivää ja sitä se on tulevaisuudessakin. Toki taidot ja tiedot lisääntyvät, mutta tämänkaltaisessa työssä ollaan jatkuvasti uuden edessä. Jokainen nuoren tekemä teksti, ääni tai kuva on ainutkertainen. Alun myllerryksen jälkeen havaittiinkin, että Nuorten mediassa opitaan ikään kuin vahingossa. Oppimisen tunnistavat sekä nuoret että työntekijät. Tästä on lähtenyt liikkeelle oppimisen sisällön ja merkityksen pohtiminen. Käsitys oppimisesta on laajentunut koskemaan muitakin aloja kuin perinteisiä instituutioita. Epämuodollinen oppiminen on Nuorten mediassa jatkuvasti läsnä. Kukaan ei opeta, vaan nuorisotyöntekijät ja nuoret työskentelevät, vuorovaikuttavat ja oppivat yhdessä ja toisiltaan. Tekemällä oppiminen on vahvaa ja onkin vaikea kuvitella, miten mediaa voi oppia muuten kuin itse tekemällä. Tämän tarkoituksena ei ole sulkea pois teoreettisen tiedon merkitystä vaan painottaa sitä, että teoria on testattava käytännössä. Vain sitä kautta voi syntyä todellista osaamista.

Oppimisen konstruktionistiseen luonteeseen kuuluu, että aihevalinnat ovat nuoria lähellä: aiheita, joita he voivat itse ajatuksellisesti käsitellä ja yhdistää ennen oppimaansa ja kokemaansa. Oppiminen on parhaimmillaan luovuutta, kykyä ratkaista ongelmia, jäsentää tietoa ja sietää erilaisuutta. Nuorten mediassa on muokkautunut erilaisia mottoja ja yksi on, että ”moka päivässä pitää hereillä”. Motolla haetaan luonnollis-

ta suhdetta epäonnistumiseen. Täydellisyyttä tavoittelevassa maailmassa on mielestäni erittäin tärkeää, että opimme hyväksymään omat mokat ja sitä kautta käsittelemään ja hyväksymään myös muiden toimintatapoja. Nuorisotyön yksi keskeinen haaste on saada epämuodollinen oppiminen läpinäkyväksi. Nuorisotyön ammattilaisten pitäisi kyetä kuvaamaan sanallisesti tai vaikkapa kuvallisesti nuoren (ja oman) oppimisen sisällöt ja merkitykset. Haasteeseen vastaaminen vahvistaisi nuorisotyön ammattiosaamista ja lisäksi alan arvostusta. On kuitenkin huomioitava riski joutua perinteisten opetussuunnitelmien ja aikuiskeskeisen oppimisen rakenteelliseen maailmaan. Sitä on ehdottomasti vältettävä ja luotettava siihen, että oppiminen on luova ja elinikäinen prosessi, jota tapahtuu kaikkialla.

Mediakriittisyyden siemeniä

Median kanssa toimiminen, median luomat otiskot ja sisällöt käsittävät koko elämän kirjon. Jyväskylän yliopiston tutkimuksen mukaan nuorten 13–19-vuotiaiden suosikkilehti on 7-päivää. Samanikäisten tyttöjen tv-listan ykkönen on Salatut elämät, pojillakin se on kakkosena. Kyseisen tv-ohjelman tekijät eivät varmaan arvanneet tekevänsä lastenohjelmaa. Näistä tutkimustuloksista luonnollisesti närkästyttään helposti. Kukkahattutädit saavat oivan asean taistelussa moraalista rappiota vastaan. Juuri näin me monesti lähestymme asiaa, sillä me, valveutuneet aikuiset, luemme Suomen Kuvalehteä ja katsomme televisiosta uutisia ja ajankohtaisohjelmia. 15-vuotiaan nuoren näkemys mediakriittisyydestä on selvä:

Nuorten mediakriittisyyttä on haukuttu ainakin poliitikkojen taholta. Mielestäni mediakriittisyys tarkoittaa oikeaa median lukutaitoa, johon kuuluu ainakin taito luokitella tietojen lähdettä ja miettiä mihin kirjoittaja tai esittäjä jutullaan pyrkii. Taito kehittyä nuoren kasvaessa ja tutustuessa median eri muotoihin. Kaikilta peruskoululaisilta ei voi vielä vaatia tätä taitoa, mutta lukioikäisten ja sitä vanhempien pitäisi osata olla mediakriittinen.

Nuorten mediassa mediakriittisyyden ja media-lukutaidon siemeniä syntyy lähes luonnostaan. Livelähetyksiä tehneille nuorille televisio-ohjelman katsominen ei ole samaa enää sen jälkeen, kun sitä on tehnyt itsekkin. Jokainen nuori joutuu pohtimaan mihin, miksi ja miten on tehtävä lehden juttua tai radio-ohjelmaa. Jossain vaiheessa jokainen joutuu eettisten ja moraalisten valintojen eteen. Jokainen joutuu pohtimaan tekijänoikeuksia. Hyvin tehtyyn ohjelmaan, elokuvaan tai artikkeliin on tehtävä käsikirjoitus tai taustatoimitus. Onpa jopa huomattu, että kuvauksissa heiluva kamera saa katsojan merisairaaksi! Keskustelut politiikasta, kesätoista, hip-hopkulttuurin sovinismista, median vallasta, graffititaiteesta, ydinvoimasta, globalismista ja erilaisuudesta saavat varmasti aikaan ajattelua ja elämän peruskysymysten pohdintaa – ja keskusteluthan synnyttävät median tekemisen rinnalla.

Oppiminen ei ole pelkästään mediaa

Nuorten mediassa opitaan elämisen taitoja. Ensi kertaa mukaan tulevat ujut ja seinän viertä pitkin kulkevat toimittajanalat kokevat onnistumisen kokemuksia radiossa. Alkoholistivanhempiansa huoltajaksi ajautunut nuori voi purkaa omia ajatuksiaan. Kotoaan varhain lähtenyt ja turvakodin kautta kulkenut nuori kirjoittaa kokemusensa ja ajatuksensa muiden luettavaksi. Jonkun isä on vankilassa, toisen isä on juuri sulkenut kodin oven perässään. Verbaalisessa lahjakkuudessa heikosti pärjäävä nuori mies löytää kuvasta itselleen keinon ilmaista itseään. Maahanmuuttajanuori kertoo omasta kulttuuristaan, maastaan ja ajatuksistaan.

Harjoittelijat ja työelämään tutustujat oppivat erilaisia työelämään ja yhteistyöhön liittyviä taitoja. 16-vuotias työelämään tutustuja kertoo harjoittelutunnoistaan seuraavasti:

Omasta mielestäni pääsin sisään työyhteisöön. En tuntenut itseäni ulkopuoliseksi. Työntekijät ovat aikamoisia persoonia, ja se on hyvä asia... Osallistuin myös työpaikkapalaveriin ja ne olivat hyviä, sillä siellä käsiteltiin asioita, joita ei muuten kiireen kes-

kellä ehdi puimaan. Sain käsityksen millä tavalla asioita hoidetaan Nuorten mediassa.

Hattutehtaassa kolme kuukautta oleva 18-vuotias työharjoittelija kuvaa oppimaansa:

Olen oppinut paljon kaikkea, enkä tarkoita pelkästään tekniikkaan liittyviä asioita, myös yhteistyön tekemisessä on paljon opittavaa... Nuoretkin ovat opettaneet minulle jotain; ainakin nöyryyttä... Koulussa en ole ikinä kuukauden aikana päässyt tekemään näin paljon. Koulussakin kun tytöille tuntuu jäävän vain järjestelyasiat hoidettavaksi.

Hattutehtaalla opitaan myös media-alan ammatillisilta. Useita media-alan vaikuttajia on käynyt Hattutehtaalla omasta vilpittömästä tahdostaan keskustelemassa nuorten kanssa. Ajatuksen vaihto mediasta, kasvamisesta ja maailmasta vaikkapa Ruben Stillerin, Henna Vännisen, Susanne Päivärinnan, Pekka Saurin ja Ylexin Peltsin kanssa ovat virittäneet erilaisia jatkokeskusteluja ja ajattelemisen aiheita.

Nuorten median kävijäprofiili

Kävijätutkimuksen mukaan Nuorten mediassa käy eri ikäisiä nuoria, eri puolelta Helsinkiä ja pääkaupunkiseutua olevia tyttöjä ja poikia. Nuoret eroavat toisistaan sosiaaliselta taustaltaan, harastuksiltaan ja tulevaisuuden suunnitelmiltaan. Melkein kaikki nuoret käyvät koulua tai opiskelevat. Yhdistävänä tekijänä on kiinnostus mediaan. Kävijät ovat keskimäärin 14–25-vuotiaita. Hattutehtaalta on kyllä bongattu 8-vuotias skeitileffan tekijäkin. Alkuaikoina erityisesti pojat löysivät nopeasti Hattutehtaan. Valveutuneet nuorisotyöntekijät kiinnittivät asiaan huomiota: perustettiin tyttöryhmiä. Nyt alkaa olla sukupuoli-puntit tasan. Selvä sukupuolinen ero näkyy tyttöjen ja poikien toimintakulttuureissa. Tytöt osallistuvat mieluusti organisoituihin ryhmiin, joissa tehdään lehteä, radio- ja tv-ohjelmia. Pojat saattavat jenginä astua sisään itse kuvattu video kinalossaan. Ja siitä alkaa oman elokuvan syntyminen: käsikirjoitus, editointi, kuvakulmat, äänet, tekstit, yhteinen katselu ja palaute.

Astuessaan Hattutehtaalle nuoren ei tarvitse osata mitään, kiinnostus mediaan riittää. Alun perin yhtenä tavoitteena oli avoin ja kynnynksetön talo, joka on tarkoitettu tavallisille nuorille. Kävijätutkimus vahvistaa tavoitteen toteutumista. Nuorten kokemus kynnys on pieni tai olematon.

Sisään astuva nuori on useimmiten kiinnostunut liikkuvasta kuvasta, ja tavoitteena on tunnin elokuva, jonka kuvitellaan syntyvän käden käänteessä. Tuotantoprosessin ymmärtämisen kautta tajunnan virta asettuu kohdalleen, ja moni huomaa, että 24 minuutin elokuvan tekemiseen menee keskimäärin puoli vuotta. Homma on pitkäjänteistä, hermoja raastavaa ja vaativaa. Ensimmäiset aihevalinnat ovat usein sangen konservatiivisia. Kummeli-kopio ja Poliisi-tv:n formaatti ovat suosikkeja. Pikku hiljaa omat jutut, aiheet, ajatukset ja näkemykset saavat tilaa ja syntyvät oman näköistä ja persoonallisen rosoista tuotantoa. Kuva saa rinnalleen myös tekstin ja äänen. Nuorisotyöntekijät pyrkivät rohkaisemaan nuoria kokeilemaan median eri välineellisiä muotoja. Monesti huomataan, että nuori onkin yllättäen taitavampi kirjoittaja kuin kuvaaja. Hattutehtaalla pääsee testaamaan omia rajoja ja taitoja. Joillain tulevaisuuden suunnitelmat saattavat jopa muuttua. Opittua taitoa voi kuitenkin hyödyntää laajalaisesti eri ammattialoilla.

Erilaiset toimijaryhmät

Nuorisotyöntekijät hahmottelivat oman työnsä kehittämiseksi Hattutehtaalla käyvien nuorten ryhmät (ns. asiakkaat). Ryhmiä havaittiin kahdeksan. 1) Nuorisotalojen, järjestöjen ja koulujen ryhmät, joilla on omia projekteja. 2) Organisoitunut mm. lehti-, radio- ja tv-ryhmät sekä katu-kulttuuria internetiin tuottava Supafly. Nuorten nettiradio Punahattu aloitti virallisesti puheohjelmat Hattutehtaan vuosipäivän kunniaksi. Kiinnostus radioon yllätti nuorisotyöntekijät myönteisesti. 3) Hengailijat astuvat sisään Hattutehtaalle tarkkaillen meininkiä alta kulmain. Hengailijat kyselevät niitä näitä, juovat kahvia ja juttelevat työntekijöiden kanssa. 4) Ns. independent-ryhmät tekevät omia leffojaan, suunnitte-

levat, toteuttavat ja tekevät. Hattutehdas tarjoaa tekniikkaa, tilaa maailman ensi-illalle ja rohkaisua, harvemmin ohjausta. 5) Editoidijat ja lainaajat. Lainaajat saavat käyttöönsä erilaista tekniikkaa kameroista mikrofoneihin. 6) Harjoittelijat ja työllistetyt. Monelle Hello-, Drive-in, Ponnahduslauta-ryhmässä toimivalle nuorelle on löytynyt mielekäs, mutta vaativa harjoittelupaikka. 7) Eri kokoisia, näköisiä ja kielisiä vierailijaporukoita käy viikoittain, monesti useamminkin. 8) Viimeinen ryhmä ei ole fyysisesti läsnä, vaan he ovat median kuluttajia, jotka lukevat lehteä, kuuntelevat radiota, katsovat tv-ohjelmaa tai surffaavat verkossa. Uudistuneen Nuorten verkkoareenan Free Your Mindin sivulatauksia on tänä vuonna ollut 653 826.

Nuorten median tavoitteiden toteutuminen ja solmukohdat

Kävijätutkimuksen mukaan Nuorten median toiminnalle asetetut tavoitteet ovat toteutumassa hyvin. Nuoret tosiaan luovat otsikot itse. Kaikki tutkimukseen osallistuneet nuoret päättivät tekemisiensä ideasta ja sisällöstä itse. Nuoret oppivat tekemällä ja pitivät sitä hyvänä asiana. Vaikka osa nuorista toivoikin uudenlaisia kursseja, myös niissä oppiminen tapahtuu tekemisen kautta, koulumainen opettaminen ei vapaa-ajalla innoita. Nuoret käsittelevät asioita yhdessä. Valtaosa mainitsi vastauksissaan yhdessä tekemisen, vertaisryhmän tuen ja palautteen tärkeäksi. Kaikkia tutkimuksen nuoria yhdisti kiinnostus mediaan. Henkilökuntaa kuvattiin ystävälliseksi, ammattitaitoiseksi ja sopivan rennoksi. Nuorten media paikkana sai kiitosta. Keskeinen sijainti, mukava ilmapiiri ja tekemisen rauha mainittiin monissa vastauksissa.

Nuorten median avulla nuorilla on mahdollisuus ilmaista itseään ja/tai saada äänensä kuuluville ja vaikuttaa asioihin. Osa nuorista tekee esimerkiksi musiikkia tai lyhytelokuvia vain omaksi ja kaveripiirin iloksi. Se ei kuitenkaan ole esteenä

tekemisen ilolle tai tekemisprosessista oppimiselle. Toiset haluavat juttunsa julkaistaviksi ja mahdollisimman monen nähtäviksi, kuultaviksi tai luettaviksi. Nämä nuoret olivat yleensä jo mietti-neet kohderyhmäänsä, joka on usein muut nuoret. Monet käyttivät useita eri julkaisukanavia saadakseen äänensä kuuluviin.

Hyvistä fiiliksistä ja tuloksista huolimatta ongelmia on runsaasti. Mediasta tulee helposti itse-tarkoitus ja tekniikasta hallitseva tekijä. Hattu-tehtaalla työskentelevät ovat pääosin nuorisotyö-orientoituneita. Varsinaisia media-alan ammatti-laisia kahdeksasta työntekijästä on yksi. Monesti osaaminen on ääri rajoilla. Mediaan liittyvien pro-jektien yksi ongelma on aika. On todella vaikea arvioida, miten paljon aikaa menee kunkin ju-tun tekemiseen. Media-ala itsessään on myller-ryksessä. Digitalisoinnin suuret toiveet määrittä-vät myös Nuorten median tulevaisuuden suun-nitelmia. Yhteinen näkemys mediakriittisyydes-tä on haussa, sisäinen ja ulkoinen tiedonkulku kangertelee, työharjoittelijoiden työn suunnitte-lu on välillä hakoteillä ja alan lainsäädännön tun-teminen sekä tekijänoikeuksien problematiikka vaativat paneutumista. Listaa voisi luetella loput-tomiin. Näen kuitenkin solmukohdat haasteina ja mahdollisuutena kehittää nuorisotyötä entistä parempaan suuntaan.

Että se just mikä oli unelma oli se että tarjottais sellainen paikka, että sanottais vaan että tässä on hylly tavaraa, menkää ja tehkää omaa juttuanne. Mä olin aika skeptinen että sellainen oikeesti tulisi, mutt tää on nyt aika hyvin osoittanut tähän mennessä, että varsinaisesti projektien sisältöön ei puututa. Ja se on tärkeää...taiteilijan vapaus.

Juttu pohjautuu keskusteluihin ja kokemuksiin Nuorten media – hattutehtaan ensimmäisestä toimintavuodesta sekä nuorten kirjoituksiin. Taustamateriaalina on käytetty Helsingin yliopis-ton harjoittelijan Minna Kelhän toteuttamaa kävijätutkimusta.

NUORET TIETOYHTEISKUNNAN TIELLÄ. TIETOTEKKI-HANKKEEN OHJAUKSELLA NUORTEN SYRJÄYTYMISTÄ VASTAAN

Informaatiosyhteiskunnassa elämisen katsotaan edellyttävän kansalaisilta koulutusta, kokemusta ja pätevyyttä. Kansalaisten tulisi olla tietotekniikkaa hallitsevia, mediakriittisiä sekä sosiaalisesti taitavia, ja työelämässä tulisi osoittaa joustavuutta, tehokkuutta ja halukkuutta elinikäiseen itsensä kehittämiseen. Informaatiosyhteiskunnassa pärjäämiseen liittyvät myös kasvavan tietomäärän hallinta- ja käsittelytaidot, jotka puolestaan edellyttävät kykyä suhtautua informaatioon kriittisesti ja valikoivasti. Tässä ajassa elävillä aikuisiän kynnykselle astuvilla nuorilla onkin aivan uudenlaisia haasteita edessä.

Informaatiosyhteiskunnassa elämiseen katsottavat tiedot ja taidot sekä yhteiskunnan nopeat muutokset asettavat nuorille paineita pärjäämiseen ja menestymiseen. Koulutuksen tulisi luonnollisesti tarjota välineitä yhteiskunnassa selviytymiseen, mutta kaikki nuoret eivät pääse tai halua formaa-

lin koulujärjestelmän piiriin. Tämä puolestaan saattaa johtaa syrjäytymisvaaraan ja erityisesti nuorten vaikuttamismahdollisuuksien heikkene- miseen informaatiosyhteiskunnassa vaadittavien tietojen ja taitojen puutteen takia.

Tietoteekki, joka ohjaa nuoria aikuisia tietotekniikkapainotteisten koulutusohjelmien avulla työelämään ja jatkokoulutukseen, on vuosina 2001–2004 toimiva Euroopan sosiaalirahaston sekä Espoon, Vantaan, Kauniaisten ja Helsingin kaupunkien rahoittama koulutus-, kehittämis- ja tutkimushanke. Hanketta koordinoi Helsingin yliopiston Vantaan täydennyskoulutuslaitos. Tietoteekin toiminnan keskeisimpinä tavoitteina on uusien käytäntöjen löytäminen työttömille, erityisesti naisille ja nuorille aikuisille, työelämään tai jatkokoulutukseen ohjaamiseksi. Tietoteekin koulutus- ja työharjoitteluohjelmissa¹ kohderyhmänä ovat nimenomaan kyseiset informaatiosyhteiskunnasta syrjäytymisvaarassa olevat nuoret.

Seurantatutkimus, johon tämä artikkeli perustuu, aloitettiin Tietoteekki-hankkeen alkaessa keväällä 2001. Määrällistä tietoa hankkeen seurantatutkimukseen on saatu koulutus- ja työharjoitteluohjelmien aikana nuorten täyttämistä väli- ja loppuarvioinneista sekä seurantatutkimuskyselyistä, jotka on kerätty osallistuneilta 6 kuukautta ja 12 kuukautta toimintaohjelmien päättymisen jälkeen. Laadullinen tiedonkeruu on tapahtunut ensisijaisesti sekä koulutusohjelmien alussa että lopussa tehtävien teemahaastattelujen avulla, joihin on valittu 2–3 ryhmää lukukausittain.

Tietoteekkiin työvoimatoimistojen kautta sekä omaehtoisesti hakeutuvien nuorten ajatuksista heijastuu menestyksekkään koulutus- ja työuran rakentamishanteet ja niihin liittyvien valintojen tekemisen vaikeus. Nuorten lähtökohdat ja elämäntilanteet ovat moninaiset, mutta yhteistä nuorille on melko yhtenäinen ja vankka käsitys työelämän vaatimuksista, joihin liittyy mielikuva työnantajan etsimästä koulutetusta moniosaajasta, suuren tietomäärän hallitsevasta ja itseään jatkuvasti kehittävästä työntekijästä. Kyseinen

täydellisen työntekijän myytti elää useimmiten melko vähäisen työkokemuksen ja koulutuksen saaneiden nuorten mielikuvissa ja tulee esiin mm. epävarmuutena, kyvyttömyytenä tunnistaa omia intressejä sekä haluttomuutena hakea omaa paikkaa työelämästä ja yhteiskunnasta. Keskusteltaessa suomalaisesta yhteiskunnasta ja siinä elämisestä nuoret tarkastelevat itseään ikään kuin yhteiskunnasta erillään tai sen ulkopuolella. Lisäksi nuorten asenteista heijastuu pelko oman osaamisen ainaisesta riittämättömyydestä. Tästä johtuen yhteydenotto työnantajaan tai hakeutuminen jatkokoulutukseen on usein vaikeaa.

Konstruktionistisessa näkökulmassa lähdetään liikkeelle turvallisesta ja oman tilan ottamista rohkaisevasta ohjauksesta. Nuoren oman äänen löytäminen vie usein aikaa ja on ohjaukselle haasteellinen prosessi, mutta se on kuitenkin perusta, josta nuoren omanarvontunteen vahvistuminen ja oma aktivoituminen voivat alkaa. Pienet ryhmäkoot, ohjausmenetelmät ja tietotekniikkaan painottuva opiskelu on todettu toimivaksi yhdistelmäksi nuorten oman aktivoitumisen tukemiseksi.

Nuoren elämänkenttään pääseminen ohjauksen avulla

Nuoren kohtaaminen ja yhteisen luottamuksen synnyttäminen vaativat aikaa, henkilökohtaista ohjausta ja kiinnostusta nuorta ja nuoren elämänkenttää kohtaan. Elämänkenttää (Peavy 1999) voidaan kuvata mentaaliseksi tilaksi, jonka avulla tulkitsemme maailmaa, itseämme ja suhteitamme toisiin. Nuoren elämänkenttään pääseminen luonnistuu ohjauksen avulla, koska ohjaus mahdollistaa parhaimmillaan aidon kohtaamisen ja henkilökohtaisen vuorovaikutuksen.

Tietoteekissä ohjaus painottuu tietotekniikan eri osa-alueisiin kuten www-suunnitteluun, digitaaliseen kuvankäsittelyyn, toimistosovelluksiin ja niiden käytön tukeen sekä julkaisujen taittoon ja grafiikkaan. Tietotekniikan ohjauksen lisäksi nuoret saavat ohjaavaa koulutusta, joka painottuu oman elämänkentän, intressien ja vahvuuksien hahmottamiseen sekä oppimisen taitojen ja

työelämä tietouden saamiseen. Ohjauksen tavoitteena on saada nuori aktivoitumaan oman elämän suunnitteluun ja uusien ura- ja koulutusvaihtoehtojen hakemiseen erityisesti tietotekniikan eri osa-alueilta.

Nuoren elämänkenttään pääsemiseksi yksilö- ja ryhmäohjauksessa hyödynnetään erilaisia ohjausmenetelmiä kuten dialogista keskustelua, sosiometrisiä eli ryhmän sosiaalisia suhteita tutkivia menetelmiä, improvisaatiota, tarinaa ja erilaisia mielikuvaharjoituksia. Sosiodynaamisessa eli ihmistä kokonaisvaltaisesti tarkastelevassa ja voimavarakeskeisessä yksilöohjauksessa painotetaan tasavertaisuutta sekä ajan, huomion ja kunnioituksen antamista ohjaukseen tulevalle.

Ohjausmenetelmiä on tänä päivänä runsaasti tarjolla ja ohjauksen merkitys on kasvussa (Onnismäe & Pasanen & Spangar 2000). Ohjausmenetelmien suhteen tilanne on näin ollen hyvä, mutta ohjauksen onnistumisen kannalta tärkeää on myös ohjaajan aito kiinnostus ohjaukseen tulevia kohtaan. Ohjaaminen edellyttää ohjaustehävissä toimivilta itsetuntemusta ja oman persoonan mukaan ottamista.

...Ohjauksen onnistuminen on samassa linjassa oman itsetuntemuksen kanssa. Ohjaukset melkein pä edellyttävät omien tuntemusten, pelkojen, ennakkoluulojen ja asenteiden kohtaamista, ohjauksessa annat itseäsi ja joko tulet hyväksytyksi ja vuorovaikutus toimii tai sitten valitset pysyä etäällä ja vuorovaikutus jää etäiseksi, ontoksi. Persoonan ja koko olemuksen on oltava mukana. (ohjaaja 31v, Tikkurila)

Valta on ohjauksessa läsnä, mutta vallankäyttö on ohjauksessa erilaista ja epäsuorempaa kuin opetuksessa, koska ohjaaja ei pyri asettumaan ns. keskipisteeksi vaan antaa tilaa ryhmän jäsenille. Ohjaajat pyrkivät tiedostamaan vallan merkityksen ja välttävät asettumasta auktoriteetin, tietäjän tai ongelmanratkaisijan rooliin, koska kyseinen asetelma pahimmillaan vain vahvistaa nuoren passivoitumista ja ulkoahjautuvuutta. Tämän sijaan ohjaaja asettuu 'peiliksi', jonka avulla nuori käsittelee ajatuksiaan sekä antaa tilaa ja huomiota keskinäiseen kanssakäymiseen.

Nuoren ohjaaminen oppimisprosessiin

Oppiminen on ihmisyyden perusta ja ihmisen perustarve. Minä kehittyy oppimisprosessien kautta ja oppimalla tuotamme merkityksiä sekä ymmärrämme ympäristöämme ja itseämme. Monilla Tietoteekkiin osallistuvista nuorista on takanaan kielteisiä oppimiskokemuksia, usein formaalista koulujärjestelmästä. Keskusteltaessa nuorten kanssa kielteisistä oppimiskokemuksista esiin tulevat mm. huono koulumenestys, osaamisen riittämättömyys ja häpeä siitä, suhde opettajaan ja opettajan nöyryyttäväksi koetut nuoreen kohdistuneet toimenpiteet, koulukiusaaminen, opetuksesta jälkeen jääminen ja jollakin tavalla poikkeavaksi leimautuminen. Kielteiset oppimiskokemukset nousevat esiin työharjoittelu- ja koulutusohjelmien alussa mm. nuoren omaloitteisuuden puuttumisena. Nuoren oma oppiminen ja kehittyminen ilman tukevaa ohjausta voivatkin helposti jäädä näkymättömiksi nuorelle itselleen. Tästä johtuen oppimiskokemusten merkityksestä ja yksilöllisistä oppimistyyleistä keskustellaan sekä yhdessä että henkilökohtaisesti. Vasta oppimiseen liittyvien onnistumisen kokemusten jakamisen kautta nuoren suhde omaan oppimiskykyyn alkaa pikku hiljaa voimistua. Nuoret alkavat helposti vastata siihen ympäristöön, joka heidät on muokannut ja muutos tapahtuu nimenomaan oppimisen kautta. Oppimiseen tarvitaan sosiaalista vuorovaikutusta, palautetta sekä keskinäistä ajatusten ja tunteiden jakamista, joita Tietoteekkiin tulevat nuoret eivät useinkaan ole riittävästi aiemmin saaneet.

Opintokokonaisuuksia käydään läpi huomioiden erilaiset oppimistyyli, joskin käytännön ja konkreettisen tekemisen kautta oppimista hyödynnetään menetelmänä eniten. Ryhmät pidetään tämän takia tarkoituksellisesti pieninä keskimäärin seitsemän henkilön ryhminä, koska se mahdollistaa yksilöllisemmän ohjauksen.

Sukupuolisensitiivinen ohjaus

Sukupuolten välinen tasa-arvo on tärkeä yhteiskuntapoliittinen ja koulutuksellinen tavoite, joka tulee huomioida kaikessa koulutus- ja ohjaustoi-

minnassa. Segregaatio ilmenee yhteiskunnassamme työmarkkinoiden ja toiminta-alueiden jakautumisena naisten ja miesten aloihin, asemiin ja ammatteihin. Tämä näkyy erityisesti tietotekniikassa, joka on pysynyt mieskeskeisenä toiminta-alueena. Lisäksi nuoret valitsevat ammatin ja koulutuksen edelleen varsin perinteisten sukupuoliroolien mukaisesti. Tämä näkökulma on tärkeää huomioida erityisesti silloin kun pohditaan, ketkä informaatioyhteiskuntaa rakentavat ja keiden ehdoilla. Pääsevätkö esimerkiksi naiset ja miehet tasa-arvoisesti suunnittelemaan informaatioyhteiskunnan tulevaisuutta?

Sukupuoli on läsnä myös koulutus- ja opetustoiminnassa. Opettajat kuitenkin useimmiten pyrkivät kohtelevaan oppilaita nimenomaan yksilöinä, ja sukupuolen merkitys opetuksessa jätetään vähälle huomiolle. Näennäisen sukupuolineutraaliuden alla saattaa kuitenkin vallita melko erilaisia arvostuseroja suhteessa tyttöihin ja poikiin, mikä puolestaan voi ohjata hyvinkin erilaisiin opetuskäytäntöihin.

Tietoteekissä on lähdetty kyseenalaistamaan sukupuolineutraalia opetusta tietoisina siitä, että prosessi on pitkä ja haasteellinen. Tärkeintä sukupuolineutraaliuden haastamisessa on se, että jokainen ohjaustyötä tekevä haluaa tiedostaa sukupuolen merkityksen omassa toiminnassaan. Tiedostamisprosessiin tulee jättää riittävästi aikaa, sillä prosessi edellyttää usein omien melko vakiintuneiden käsitysten ja uskomusten kyseenalaistamista. Tämän takia sukupuolesta keskustellaan yhteisesti ja sukupuolen huomiointi on mukana hankkeen toiminnan sisäisessä arvioinnissa. Sukupuolisensitiivisyys onkin jatkuva haaste, ja ohjaustyötä tekeville se edellyttää oman toiminnan jatkuvaa tietoista tarkkailua ja tiedostavaa otetta.

Sukupuolta käsitellään ryhmissä sekä ohjaustyötä tekevien kesken keskustelemalla mm. työelämän segregaatiosta sekä sukupuolistereotyyppien vaikutuksista ajattelu- ja toimintatapoihin. Nuoria tuetaan ohjautumaan perinteiset sukupuoliroolit ylittäviin koulutuksiin ja työtehtäviin keskustelemalla tietoisesti perinteisestä poikkeaa-

vista vaihtoehdoista. Koska nuoret edelleenkin ovat melko sokeita kulttuurimme sukupuolisteoreotyyppien vaikutuksille, vaikutusten tiedostaminen ja todellisten omien intressien ja kykyjen tunnistaminen vaativat aikaa.

Ryhmissä keskustellaan myös tietotekniikkaosaamisen ja tietotekniikka-alan sukupuolistuneista rakenteista ja käytännöistä (Vehviläinen 1997; Brunila 2002) sekä kyseenalaistetaan myyttiä tietotekniikkaosaamisen maskuliinisuudesta. Myytin purkaminen on tärkeää jo senkin takia, että tytöillä on yleisesti ottaen korkeampi kynnys tietotekniikan opiskeluun sekä vähätlevämpi asenne omaan osaamiseen ja kykyyn oppia tietotekniikkaa. Tämän vuoksi tyttöjä kannustetaan tietoisesti oppimisessa ja onnistumisen kokemusten saamisessa. Lisäksi sukupuoli toimii valintakriteerinä hankkeen opiskelijavalinnoissa; ohjelmiin pyritään valitsemaan erityisesti tyttöjä ja naisia. Sukupuolen huomioiminen valintakriteerinä on auttanut kasvattamaan tyttöjen ja naisten määrää hankkeessa, mutta nuorten naisten hakijamäärä on pysynyt edelleen alhaisena.

Yhteenveto

Yhteiskunnan nopeat muutokset, pärjäämisen ja menestymisen ihanteet sekä yksilökeskeinen arvomaailma heijastuvat Tietoteekin nuorissa. Nuoret itse kuvaavat olotilaansa ahdistuksena, pelkona oman osaamisen riittämättömyydestä ja huolena tulevaisuudesta. Lisäksi nuoret mieltävät omilla ajatuksilla ja vaikuttamismahdollisuuksilla olevan vain vähän tilaa menestymisen ja kilpailun yhteiskunnassa. Tämän takia on selvää, että nuoret tarvitsevat läsnäoloa, aikaa ja tukea paljon enemmän kuin mitä he nykyaikana saavat.

Tietoteekkiin tuleva nuori ohjataan pysähtymään ja tarkastelemaan kriittisesti sitä ympäristöä, jossa hän elää. Nuorten kanssa erilaisten vai-

kutusmahdollisuuksien ja informaatioyhteiskunnassa elämisen vaatimusten ja edellytysten kriittinen pohtiminen sekä työelämän vaatiman huipumenesyvän työntekijän myytin purkaminen auttavat nuorta oman elämänkentän ja tulevaisuuden suunnitelmien hahmottamisessa. Tyttöjen ja poikien yhtäläinen arvostaminen, eroihin liittyvien stereotyyppien ja niiden hierarkkisuuden tunnistaminen ja ahtaiden sukupuoliroolien kyseenalaistaminen tukevat omien intressien tunnistamista, moninaisuutta ja tasa-arvon vahvistumista. Lisäksi nuorten omista ajatuksista, tunteista ja kokemuksista puhuminen ja sitä kautta nuoren oman äänen saaminen kuuluviin ovat Tietoteekissä karttuneiden kokemusten mukaan keskeisimpiä tekijöitä tämän päivän formaalin koulujärjestelmän ulkopuolelle jääneen tai jättäytyneen nuoren omassa aktivoitumisessa.

Viitteet

1. Vuoden 2002 loppuun mennessä Tietoteekin työharjoittelu- ja koulutusohjelmiin on osallistunut 228 opiskelijaa ja työharjoittelijaa, joista 17–24-vuotiaita on ollut 94. Tietotekniikka- ja ohjauspainotteiset ohjelmat ovat kestoltaan keskimäärin 4 kuukautta. Ryhmät koostuvat 7–12 henkilöstä ja ryhmien ohjaajilla on monipuolisen työelämän kokemuksen kautta kertynyttä ammattitaitoa.

Lähteet

- Brunila, Kristiina (2002) Bittimaailman asiantuntijat ja hyvät jätkät. Sukupuolen rakentuminen tietotekniikka-alan henkilöstönkehittäjien käsityksissä. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin yliopisto, kasvatustieteen laitos.
- Onnismaa, Jussi & Pasanen, Heikki & Spangar, Timo (toim.) (2000) Ohjaus ammattina ja tieteenalana. Aikaa, huomiota ja kunnioitusta. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Peavy, Vance (1999) Sosiodynaaminen ohjaus. Konstruktivistinen näkökulma 21. vuosisadan ohjaustyöhön. Helsinki: Psykologien Kustannus Oy.
- Vehviläinen, Marja (1997) Gender, Expertise and Information Technology. Tampere: Tampereen yliopisto.

TIETOKONE TAIPUU MONEKSI – MUTTA MIHIN SITÄ KÄYTETÄÄN?

Tietokone on lähes erottamaton osa nykynuorten arkea. Käytännöllisesti katsoen kaikki käyttävät tietokonetta, suurimmalla osalla on kone kotonaan ja harva selviää opiskelusta tai työnteosta törmäämättä tietokoneisiin. Tietokone on kuitenkin hyvin monipuolinen laite, jota voidaan käyttää lukemattomiin eri tarkoituksiin: jollekulle se on korvannut kirjoituskoneen tai cd-soittimen, toinen käyttää sitä lähinnä tietokonepelien pelaamiseen, joku on vaihtanut kirjeet sähköposteihin tai seurustelee kavereidensa kanssa lähinnä irkkikanavien kautta, eräät etsivät enemmän tai vähemmän aktiivisesti uusia kontakteja chattien tai senssikanavien kautta, joku säveltää itse musiikkia tai ohjelmoi – ja osa nuorista käyttää konetta kaikkeen tuohon ja vielä paljon muuhunkin. Onko siis lainkaan järkevää puhua ”tietokoneen” käytöstä, kun samoihin kuoriin on itse asiassa yhdistetty useita eri laitteita?

Tässä artikkelissa tarkastelen syksyllä 1999 kerätyn kyselyaineiston pohjalta sitä, mihin 13–19-vuotiaat nuoret tietokonetta käyttivät. Tutkimusaineisto liittyy ’Murrostuva suomalainen media-kulttuuri: tekijän, tekstin ja nuoren kohtaamisia’ -tutkimusprojektiin¹ ja kyselyyn vastasi kaikkiaan 698 satunnaisotannalla valittua 13–19-vuotiasta seitsemästä Keski-Suomen kunnasta. Kyselyssä kartoitettiin laajasti nuorten mediakäyttöjä ja -preferenssejä television katselusta kirjojen ja lehtien lukemisen kautta kännykän käyttöön. Tässä artikkelissa keskityn tietokoneen ja internetin käyttöön.

Mikä oli tietokoneen rooli nuorten arjessa vuosituhannen vaihteessa? Mihin tarkoituksiin nuoret tietokonetta ja tietoverkkoa käyttivät – ja käyttävät? Entä mitä voidaan sanoa tietokoneen käytön suhteesta nuorten muihin mediakäyttöihin; onko tietokone tullut nuorten arkeen muiden harrastusten ja medioiden lisäksi, rinnalle vai tilalle? Mitä medioita, mediakäyttöjä tai mediasisältöjä tietokone ja internet mahdollisesti korvaavat nuorten arjessa?

Kodinkone

Tietokoneet yleistyivät nopeasti suomalaisissa kodeissa 1990-luvulla: vuonna 1990 tietokone oli vain 8 prosentissa kotitalouksista, mutta vuonna 1999 jo 39 prosentilla (Nurmela ym. 2000, 9–11). Kouluikäisten lasten ja nuorten koteihin erilaiset elektroniset laitteet ovat tulleet aina muuta väestöä nopeammin. Tilastokeskuksen vuoden 1991 Vapaa-aikatutkimukseen osallistuneista 15–24-vuotiaista joka kolmannella oli tietokone kotonaan, vuoden 1999 Ajankäyttötutkimukseen osallistuneista jo kahdella kolmasosalla (Minkkinen ym. 2001, 78).

Kyselyymme osallistuneiden 13–19-vuotiaiden nuorten kodeissa tietokoneet olivat vielä hie-
man tätäkin yleisempiä, sillä kolmella neljäsosalla oli tietokone kotonaan. Internet-yhteys oli koto-
naan vajaalla puolella kaikista kyselyymme osallistuneista nuorista ja 58 prosentilla niistä, joilla oli tietokone kotonaan.² Internet-yhteydet oli-

vat tutkimusalueellamme (ja -joukossamme) suunnilleen yhtä yleisiä kuin Suomessa yleisesti, sillä Tilastokeskuksen Vapaa-aikatutkimukseen osallistuneista 15–24-vuotiaista internet-yhteys oli 54 prosentilla kotitietokoneen omistaneista (Minkkinen ym. 2001, 80).

Toisessa Tilastokeskuksen tutkimuksessa tietoteknisten laitteiden omistusta on tarkasteltu kotitalouksittain. Tämän tutkimuksen mukaan tietokoneet, verkkoyhteydet, vähintään ISDN-tasoiset yhteydet, olivat syksyllä 1999 kolmen ja neljän hengen kotitalouksissa, joissa useimmat lapset ja nuoret asuvat, suunnilleen yhtä yleisiä kuin meidänkin tutkimusjoukossamme. (Nurmela ym. 2000, 11.)

Tietokoneet ja varsinkin internet-yhteydet olivat hieman yleisempiä poikien kuin tyttöjen kodeissa, mutta erityisen selvä ero sukupuolten välille syntyy, kun tarkastellaan sitä, kuinka monella vastaajalla oli tietokone ja/tai internet-yhteys omassa huoneessaan tai henkilökohtaisessa käytössään. Pojista 46 prosentilla, mutta tytöistä vain 20 prosentilla oli oma tietokone, tai perheen tietokone oli sijoitettu vastaajan huoneeseen. Poikien ”omista” koneista 58 prosenttia ja tyttöjen koneista 38 prosenttia oli varustettu internet-yhteydellä, joten oma nettiyhteys oli 28 prosentilla kaikista pojista ja 8 prosentilla tytöistä.³

Myös Tilastokeskuksen tietotekniikan käyttöä koskevaan tutkimukseen osallistuneiden 15–19-vuotiaiden keskuudessa tietotekniset laitteet olivat yleisempiä poikien kuin tyttöjen kodeissa. Pojista 79 prosentilla oli kotonaan tietokone ja 34 prosentilla verkkoyhteys, kun tytöillä vastaa-

vat luvut olivat 68 ja 29 prosenttia. (Nurmela ym. 2000, 20.)

Tyttöjen ja poikien väliset erot tietotekniikan omistuksessa saattavat johtua monestakin syystä; eiväthän kaikki ihmiset edes halua omistaa tietokonetta. Ja oletettavasti taas ne, joille kone on erityisen tärkeä tai tarpeellinen, omistavat sen muita useammin. Tutkimusaineistomme valossa näyttää kuitenkin siltä, että tyttöjen joukossa oli poikia enemmän niitä, jotka olisivat halunneet tietokoneen, mutta eivät sellaista omistaneet. Kysyimme lomakkeessamme nuorilta, minkä medialaitteen he mieluiten haluaisivat saada, jos voisivat valita minkä tahansa. Niistä tytöistä, joilla ei ollut tietokonetta kotonaan, 54 prosenttia ilmoitti haluavansa tietokoneen – pojilla vastaava luku oli 32 prosenttia. Nuoremmista kotikonetta omistamattomista pojista vain joka neljäs olisi seuraavaksi halunnut tietokoneen, mutta vanhemmista tytöistä tietokoneen ykköshankinnakseen nimeäviä oli 61 prosenttia.

Käyttöesine

Oman tai kotikoneen omistaminen ei kuitenkaan ole välttämätön ehto tietokoneen käyttämiselle, sillä konetta ja internetiä voi käyttää muuallakin kuin omassa huoneessa tai omassa kodissa. Vain kaksi prosenttia kyselyymme vastanneista 13–19-vuotiaista nuorista ei käyttänyt lainkaan tietokonetta ja 81 prosenttia nuorista käytti tietokonetta vähintään kerran viikossa – joko pelaamiseen, internetiin tai johonkin muuhun tarkoitukseen (kuten kirjoittamiseen, piirtämiseen, kuvien editointiin tai musiikin kuunteluun).

Taulukko 1. Tietokoneet ja internet-yhteydet kodissa ja omassa huoneessa sukupuolen mukaan.

	Kotona			Oma		
	Kaikki	Tytöt	Pojat	Kaikki	Tytöt	Pojat
	n=698	n=361	n=337	n=698	n=361	n=337
Tietokone	77	72	82	32	20	46
Internet	46	38	54	17	8	28
ISDN	9	9	9	2	2	3

Taulukko 2. Tietokoneen käyttäminen eri tarkoituksiin sukupuolen mukaan.

	Käyttää			Vähintään 1 krt / viikko		
	Kaikki	Tytöt	Pojat	Kaikki	Tytöt	Pojat
	n=698	n=361	n=337	n=698	n=361	n=337
Tietokone yht.	98	98	97	81	75	87
Tietokone-pelit	90	86	93	49	29	69
Internet	95	96	93	61	58	65
Muu käyttö	92	93	91	64	55	73

Vaikka tietokoneen ”totaalikäyttämättömät” olivat yhtä usein poikia kuin tyttöjäkin,⁴ pojissa oli selvästi tyttöjä enemmän niitä, jotka käyttivät tietokonetta säännöllisesti eri tarkoituksiin. Vähintään kerran viikossa pelasi tietokonepelejä 69 prosenttia pojista, 65 prosenttia heistä käytti internetiä ja 73 prosenttia käytti tietokonetta johonkin muuhun tarkoitukseen. Tytöistä viikoittain vieraili internetissä 58 prosenttia ja 55 prosenttia heistä käytti näin säännöllisesti tietokonetta johonkin muuhun tarkoitukseen kuin nettiin tai pelaamiseen, mutta tietokonepelejä ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa vain 29 prosenttia kyselyymme vastanneista tytöistä. Tyttöjen ja poikien väliset erot korostuvat edelleen, kun tarkastellaan todellisia ”aktiivikäyttäjiä” eli niitä, jotka käyttivät konetta eri tarkoituksiin vähintään neljänä päivänä viikossa – tai jopa lähes joka päivä.

Sama ero tyttöjen ja poikien tietokonekäyttöjen kohdalla näkyy myös Tilastokeskuksen keräämissä aineistoissa. Tietotekniikan käyttöön liittyneeseen tutkimukseen osallistuneista 15–19-vuotiaista pojista 60 prosenttia oli käyttänyt PC:tä kotona viikoittain ja 34 prosenttia oli pelannut säännöllisesti viikoittain, kun tytöistä säännöllisiä kotitietokoneen käyttäjiä oli 49 prosenttia ja säännöllisiä pelaajia vain 11 prosenttia. (Nurme-la ym. 2000, 20.)

Internetin ja tietokoneen ”muun käytön” yleisyyden kohdalla ei ollut havaittavissa suurempia ikäryhmittäisiä eroja: sekä nuoremmat (13–15-

vuotiaat) että vanhemmat (17–19-vuotiaat) nuoret käyttivät tietokonetta näihin tarkoituk-siin suurin piirtein yhtä usein. Tietokonepelien pelaamisen kohdalla ikäryhmien ja etenkin su-kupuolten väliset erot käytön yleisyydessä olivat kuitenkin huomattavia, sillä pojat ja nuoremmat vastaajat pelasivat pelejä huomattavasti tyttöjä ja vanhempia useammin. Nuoremmista pojista pe-räti 73 prosenttia ilmoitti pelaavansa tietokone-pelejä vähintään kerran viikossa ja 52 prosenttia vähintään neljänä päivänä viikossa, kun vanhem-mista pojista näin usein pelasi ”vain” 65 ja 31 prosenttia. Nuoremmista tytöistäkin tietokone-pelejä kertoi pelaavansa vähintään kerran viikos-sa 42 prosenttia, mutta vanhemmista tytöistä vain 16 prosenttia. Vähintään neljänä päivänä viikos-sa pelasi tietokonepelejä 11 prosenttia nuorem-mista ja neljä prosenttia vanhemmista tytöistä – erot poikien käyttölukuihin olivat siis todella huo-mattavat.

Sillä, oliko nuorella mahdollisuus käyttää tie-tokonetta omassa kodissaan (tai huoneessaan) oli luonnollisestikin merkitystä tietokoneen käytön yleisyydelle: käytännöllisesti katsoen kaikki nuo-ret, joilla oli kone käytettävissään, myös käyttivät sitä. Noin 80 prosenttia niistä pojista, joilla oli tietokone kotona ja lähes 90 prosenttia niistä, joilla oli kone omassa huoneessaan, ilmoitti käyt-tävänsä tietokonetta niin pelaamiseen, interne-tiin kuin muihinkin tarkoituksiin vähintään ker-ran viikossa. Vastaavasti 80 prosenttia niistä ty-töistä, joilla oli kone (vähintään) kotonaan, käyt-

Taulukko 3. Kuinka usein tietokonetta käytettiin tietokonepelien pelaamiseen, internetiin ja johonkin muuhun tarkoitukseen, sukupuolen ja iän mukaan.

	Ei käytä	Harvoin	1–3 pv/vko	4–5 pv/vko	6–7 pv/vko
TIETOKONEPELIT					
Nuoremmat pojat (n=185)	7	20	21	22	30
Vanhemmat pojat (n=152)	6	29	34	16	15
Nuoremmat tytöt (n=177)	6	52	31	6	5
Vanhemmat tytöt (n=183)	21	63	12	2	2
Kaikki (n=697)	10	41	24	12	13
INTERNET					
Nuoremmat pojat (n=185)	7	28	40	13	12
Vanhemmat pojat (n=152)	7	28	29	18	18
Nuoremmat tytöt (n=177)	3	42	39	11	5
Vanhemmat tytöt (n=183)	5	35	36	13	11
Kaikki (n=698)	5	34	36	13	12
TIETOKONEEN MUU KÄYTTÖ					
Nuoremmat pojat (n=185)	9	19	32	13	27
Vanhemmat pojat (n=152)	9	18	34	15	24
Nuoremmat tytöt (n=177)	8	35	35	14	8
Vanhemmat tytöt (n=183)	6	41	29	12	12
Kaikki (n=682)	8	28	33	13	18

ti internetiä ainakin kerran viikossa. Muuhun tarkoitukseen näin usein käytti tietokonetta 63 prosenttia niistä tytöistä, joilla oli kone kotonaan ja 79 prosenttia niistä, joilla oli kone omassa huoneessaan. Tyttöjen kohdalla edes oma tietokone ei välttämättä tarkoittanut tietokonepelien pelaamista, sillä seitsemän prosenttia niistä tytöistä, joilla oli kone omassa huoneessaan (ja 10 prosenttia niistä, joilla oli kone kotonaan), ei pelannut lainkaan tietokonepelejä ja vähintään kerran viikossa pelasi heistä reilu kolmannes.

Kuitenkin valtaosa eli 90 prosenttia myös niistä nuorista, joilla ei ollut tietokonetta kotonaan, käytti sitä – ja yli puolet heistä vähintään kerran viikossa.⁵ Internetiä käytti viikoittain lähes puolet niistä nuorista, joilla ei ollut nettiyhteyttä kotonaan ja tietokonetta käytti johonkin muuhun viikoittain kolmannes niistä, joilla ei ollut tietokonetta kotona. Tietokonepelejä pelasi vähintään

kerran viikossa neljäsosa niistä pojista ja kymmenesosa niistä tytöistä, joilla ei ollut tietokonetta kotonaan.

Yksi kone – monta laitetta

Tietokonetta voidaan käyttää hyvin moniin tarkoituksiin. Kyselylomakkeessamme pyysimme tietokonetta käyttäneitä nuoria ilmoittamaan, kuinka usein he käyttivät konetta kahteentoista eri tarkoitukseen: pelaamiseen, kirjoittamiseen, piirtämiseen, ohjelmointiin, laskemiseen, tietokantoihin, tiedonhakuun CD-rompuilta, musiikin kuunteluun, musiikin tekemiseen, television katseluun, kuvatiedostojen editointiin ja internetiin. Tietokonetta käyttäneitä nuoria pyydettiin arvioimaan sitä, kuinka usein he käyttivät tietokonetta kyseisiin tarkoituksiin asteikolla ”ei koskaan–harvoin–joskus–usein”.⁶

Taulukko 4. Tietokoneen yleisimmät käyttötavat sukupuolen ja iän mukaan (tietokonetta käyttäneillä nuorilla).

	13–15-v. pojat		17–19-v. pojat		13–15-v. tytöt		17–19-v. tytöt	
	n=169–170		n=142–143		n=167–169		n=166–170	
	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein
Internet	93	46	97	54	94	46	96	55
Pelit	99	69	94	48	94	21	87	7
Kirjoittaminen	97	30	97	37	100	32	100	43
Musiikin kuuntelu	89	45	86	40	75	21	62	18
Piirtäminen	82	20	73	22	81	17	69	14
Romput	80	21	73	31	51	10	55	12
Tietokannat	60	9	55	11	54	6	48	12
Ohjelmointi	55	15	43	18	43	4	29	3
Musiikin tekeminen	55	15	42	14	33	2	11	1
Kuvien edit.	38	12	43	18	33	1	24	7
Laskeminen	48	5	38	4	38	4	28	4
Tv:n katselu	12	2	10	1	18	2	7	1

Kyselyymme vastanneiden nuorten joukossa selvästi yleisimmät tietokoneen käyttötavat olivat tietokonepelien pelaaminen, kirjoittaminen, piirtäminen, musiikin kuuntelu ja internetin käyttö. Näihin kaikkiin käytti tietokonetta vähintään kolme neljäsosaa pojista ja nuoremmista tytöistä, mutta vanhemmista tytöistä musiikin kuuntelijoiden ja piirtäjien osuus jäi ”vain” kahteen kolmasosaan.⁷

Viidestä yleisimmästä tietokoneen käyttötarpeesta internetin käyttö ja kirjoittaminen olivat ”sukupuolineutraaleja” käyttötarkoituksia, joihin molempiin tytöt käyttivät konetta itse asiassa aavistuksen verran poikia enemmän. Internetiä käytti 95 prosenttia niin tytöistä kuin pojistakin ja molemmista puolet käyttivät sitä usein. Kirjoittamiseen käyttivät tietokonetta kaikki tytöt, jotka ylipäätään käyttivät tietokonetta, ja 38 prosenttia tytöistä ilmoitti kirjoittavansa usein; pojista 97 prosenttia käytti tietokonetta kirjoittamiseen ja 33 prosenttia kirjoitti usein.

Myös piirtämiseen pojat käyttivät tietokonetta vain aavistuksen tyttöjä useammin: pojista 78 prosenttia ja tytöistä 75 prosenttia käytti tieto-

konetta piirtämiseen ja pojista 21 prosenttia ja tytöistä 16 prosenttia teki näin usein. Musiikin kuunteluun pojat sen sijaan käyttivät tietokonetta jo huomattavasti tyttöjä useammin: pojista 86 prosenttia kuunteli musiikkia tietokoneelta ja 43 prosenttia teki näin usein, tytöistä vastaavat luvut olivat 69 ja 20 prosenttia. Tämä ero on siinä mielenkiintoinen, sillä tytöt kuuntelivat muuten musiikkia poikia useammin: vähintään neljänä päivänä viikossa kuunteli levyjä tai kasetteja 83 prosenttia tytöistä, mutta ”vain” 74 prosenttia pojista. Edes se, että pojilla oli tyttöjä useammin tietokone omassa huoneessaan, jolloin musiikin kuuntelu oli ylipäätään mahdollista, ei selitä tätä eroa, sillä niistäkin tytöistä, joilla oli tietokone omassa huoneessa, vain neljännes ilmoitti kuuntelevansa musiikkia usein tietokoneelta.

Tietokonepelien pelaaminen oli sen sijaan selvästi yleisempää poikien kuin tyttöjen keskuudessa, sillä pojista 60 prosenttia ja tytöistä 14 prosenttia ilmoitti käyttävänsä tietokonetta pelien pelaamiseen usein tai erittäin usein. Selvästi vähiten tietokonepelejä pelasivat vanhemmat

tytöt, joista ”vain” 87 prosenttia ilmoitti ylipäänsä käyttävänsä konetta pelaamiseen ja seitsemän prosenttia pelasi usein.

Ohjelmointiin, musiikin tekemiseen ja kuvien editointiin käytti tietokonetta kolmannes tytöistä ja vajaa puolet pojista. Usein näihin tarkoituksiin käytti konetta vain pari prosenttia tytöistä, mutta noin 15 prosenttia pojista. Nämä käytöt olivat kuitenkin selvästi sidoksissa nuorten harrastuksiin. Musiikin tekemiseen käyttivät tietokonetta useimmin soittoa harrastavat pojat, joista kaksi kolmasosaa käytti tietokonetta tähän tarkoitukseen. Vastaavasti jonkun tietokoneisiin liittyvän harrastuksen ilmoittaneista nuorista (niin tytöistä kuin pojistakin) kaksi kolmesta ohjelmoi tietokoneella. Ja kuvien editointiin konetta käytti puolet visuaalisia taiteita harrastaneista nuorista ja kaksi kolmasosaa pojista.

Niistäkin nuorista, joilla ei ollut mahdollisuutta käyttää tietokonetta omassa kodissaan, huomattava osa käytti tietokonetta erilaisiin tarkoituksiin. ”Koneettomistakin” nuorista lähes kaikki käyttivät internetiä ja kirjoittivat tietokoneella. Pojat ja nuoremmat tytöt pelasivat myös tietokonepelejä, mutta vanhemmista tytöistä niitä pelasi ”vain” kaksi kolmesta. Piirtämiseen tietokonetta käytti kolme neljäsosaa nuoremmasta ja kaksi kolmasosaa vanhemmasta ikäluokasta. Musiikkia kuunteli tietokoneelta yli kolme neljäsosaa nuoremmista koneettomistakin pojista ja noin puolet tytöistä ja vanhemmista pojista.

Nuorten tietokoneen käyttö oli kuitenkin varsin epäsäännöllistä, ellei kotona ollut omaa konetta, sillä koneettomista nuorista vain harvat ilmoittivat käyttävänsä konetta usein eri tarkoituksiin. Neljännes kotikoneettomista tytöistä – mutta vain seitsemän prosenttia pojista – käytti tietokonetta usein kirjoittamiseen, mutta esimerkiksi tietokonepelejä ilmoitti pelaavansa kotikoneettomista nuorista vain 15 prosenttia pojista ja ainoastaan pari tyttöä. Vaikka kotona ei olisikaan ollut internet-yhteyttä, kolmannes nuorista – ja lähes puolet vanhemmista tytöistä – kertoi käyttävänsä tietokonetta internetiin usein tai erittäin usein.

Pääsylippu pelihalliin

Yksi tietokoneen ehdottomasti ”tärkeimmistä” käyttötarkoituksista nuorten keskuudessa on tietokonepelien pelaaminen: peleistä ja pelaamisesta onkin tullut erottamaton osa nuorten – varsinkin poikien – arkea ja mediakulttuuria.⁸ Elektronisten pelien pelaaminen on kuitenkin selvästi sukupuolittunein osa (lasten ja nuorten) mediakulttuuria: pojille ja poikakulttuurissa ne ovat erittäin tärkeitä, mutta tytöistä niitä pelaa aktiivisesti vain pieni osa eikä niillä ole merkitystä tyttöjen ”valtakulttuurin” kannalta (vrt. Suoninen 2002; Jenkins & Cassell 1998; Jenkins 2002; Kangas 2002).

Kuten taulukoista 2, 3 ja 4 käy ilmi, pojat pelasivat tietokonepelejä useammin ja huomattavasti säännöllisemmin kuin tytöt. Tämä ero tulee entistä selvemmäksi, kun pelaamisen yleisyyttä tarkastellaan tiheimmällä asteikolla. Vaikka useimmat tutkimuksemme osallistuneet tytötkin pelasivat tietokonepelejä edes joskus – vanhemmista tytöistä tosin ”vain” neljä viidestä ilmoitti pelaavansa niitä lainkaan – niin tytöistä huomattava osa pelasi pelejä erittäin harvoin: 70 prosenttia vanhemmista ja 41 prosenttia nuoremmista tytöistä kertoi pelaavansa tietokonepelejä korkeintaan kerran kuukaudessa. Vanhemmista pojista näin harvoin pelasi neljännes ja nuoremmista pojista kuudesosa. Kun pojista huomattava osa – nuoremmista pojista yli puolet ja vanhemmista kolmannes – pelasi tietokonepelejä vähintään neljänä päivänä viikossa, niin tytöistä näin usein pelasi vain kahdeksan prosenttia.

Pelien ja pelaamisen erilainen merkitys tytöille ja pojille korostuu edelleen, kun tarkastellaan, kuinka pitkään vastaajat kertoivat pelaavansa tietokonepelejä päivässä (yhtenä sellaisena päivänä, jolloin he ylipäätään pelasivat).⁹ Kyselyyn vastanneista tietokonepelejä pelanneista pojista lähes puolet (41 prosenttia) ilmoitti pelaavansa tietokonepelejä vähintään kaksi tuntia yhtenä päivänä; nuoremmista pojista näin pitkään pelasi 43 prosenttia ja vanhemmistakin pojista 38 prosenttia. Tytöistä näin pitkään kertoi pelaavansa yhtenä päivänä vain kuusi prosenttia.

Tämä tyttöjen ja poikien välinen ero pelaamiseen yhtenä päivänä käytetyn ajan suhteen ei ole naisesta kutistunut, vaikka tarkastelu olisi rajattu vain niihin nuoriin, jotka kertoivat pelaavansa tietokonepelejä vähintään kerran viikossa. Säännöllisesti pelaavista pojista 53 prosenttia ja tytöistä 12 prosenttia pelasi vähintään kaksi tuntia yhtenä päivänä.

Tietokonepelaamisen merkitystä nuorten yleisessä ajankäytössä voi kuvata sen avulla, kuinka paljon aikaa nuoret käyttivät pelaamiseen ”keskimääräisenä päivänä”. Tällaista kysymystä ei sisällynyt kyselylomakkeeseemme, mutta muodostin (teoreettisen) summamuuttujan ottamalla huomioon sen, kuinka usein pelejä pelattiin ja kuinka paljon yhtenä päivänä pelattiin kerrallaan.¹⁰ Tällä tavoin mitattuna useimmat nuoret käyttivät tietokonepeleihin varsin vähän aikaa. Varsinkin tytöillä pelaaminen oli hyvin marginaalinen osa heidän kokonaisajankäytöstään: vanhemmista tytöistä 93 prosenttia ja nuoremmissa tytöistä 84 prosenttia käytti tietokonepelien pelaamiseen korkeintaan viisitoista minuuttia päivässä. Vanhemmista pojistakin vain puolet pelasi tätä enemmän, mutta nuoremmissa pojista yli

15 minuuttia päivää kohti pelasi lähes kaksi kolmesta. Vähintään tunnin keskimääräisenä päivänä ilmoitti pelaavansa reilu kolmannes nuoremmissa pojista, neljäsosa vanhemmista pojista, mutta vain pari prosenttia tytöistä.

Kun tarkastelu rajataan niihin nuoriin, jotka pelasivat tietokonepelejä vähintään kerran viikossa, putosi alle 15 minuuttia päivässä pelaavien osuus tytöillä 56 prosenttiin ja pojilla 17 prosenttiin. Yli puolet niistäkin tytöistä, jotka siis pelasivat tietokonepelejä vähintään kerran viikossa, käytti pelaamiseen korkeintaan varttitunnin päivää kohti laskettuna. Yli tunnin ”keskimääräisenä päivänä” pelasi yksi kymmenestä tietokonepelejä säännöllisesti pelaavasta tytöstä, mutta 43 prosenttia pojista. Ja todellisia tietokonepelien suurkuluttajia eli vähintään kolme tuntia päivässä pelaavia oli aineistossamme kaikkiaan kuusi toista poikaa ja yksi tyttö.

Tilastokeskuksen vuonna 1999 tekemään Ajankäyttötutkimukseen osallistuneista 15–19-vuotiaista nuorista pojat käyttivät pelaamiseen keskimäärin reilut 40 minuuttia päivässä ja tytöt viitisen minuuttia päivässä, joten tyttöjen ja poikien väliset erot olivat selviä myös valtakunnalli-

Taulukko 5. Tietokonepelien pelaamiseen yhtenä päivänä käytetty aika sukupuolen ja iän mukaan (tietokonepelejä pelaavista).

	13–15-v. pojat	17–19-v. pojat	13–15-v. tytöt	17–19-v. tytöt	Kaikki
	n=172	n=143	n=167	n=144	n=626
Ei pelaa ¹	13	10	36	48	27
Muutamia min.	4	7	11	12	8
Puoli tuntia	13	16	28	22	20
Tunnin	27	29	17	15	22
Kaksi tuntia	22	22	3	1	12
Kolme tuntia	10	8	4	1	6
Väh. neljä tuntia	11	8	1	1	5

1. Tämä ”looginen mahdottomuus” johtuu siitä, että huomattava osa niistä nuorista, jotka kyselylomakkeen eri medioiden käytön yleisyyttä koskevassa osiossa ilmoittivat pelaavansa tietokonepelejä harvemmin kuin kerran kuukaudessa, vastasivat lomakkeen myöhemmässä tietokone- ja konsolipelien pelaamista koskevassa osuudessa, etteivät he pelanneet lainkaan elektronisia pelejä. Edes nuoret itse eivät mieltäneet erittäin harvoin tapahtuvaa pelaamista varsinaiseksi pelaamiseksi.

Taulukko 6. Tietokonepelien pelaamiseen yhtenä keskimääräisenä päivänä käytetty aika sukupuolen ja iän mukaan (kaikista vastaajista).

	13–15-v. pojat	17–19-v. pojat	13–15-v. tytöt	17–19-v. tytöt	Kaikki
	n=185	n=152	n=177	n=184	n=698
Ei pelaa ¹	20	16	39	59	34
Alle 15 min.	19	37	45	34	34
16–30 min.	10	7	5	3	6
31–60 min.	18	17	6	3	11
61–120 min.	20	18	3	0	10
Yli 120 min.	13	5	2	1	5

sessä aineistossa.¹¹ (Minkkinen ym. 2001, 40.)

Pojat pelasivat kaikenlaisia tietokonepelejä, mutta tytöt ilmoittivat pelaavansa lähinnä vain kortti- ja puzzlepelejä, tasohyppelyitä ja ajopelejä. Myös tyttöjen suosikkipeleikseen mainitsemat pelit kuuluivat lähinnä näihin peliluokkiin. Poikien suosikkipelit olivat yleisimmin ajopelejä, urheilupelejä tai taistelu- ja toimintapelejä, ja poikien ykkössuosikeiksi mainitsemista peleistä kaksi kolmasosaa kuului näihin kolmeen peliluokkaan. Tämän lisäksi pojat mainitsivat suosikeikseen etenkin strategiapelejä sekä seikkailu- ja roolipelejä. Eniten tietokonepelejä pelaavat pojat mainitsivat suosikkipeleikseen roolipelejä selvästi muita poikia useammin ja vastaavasti ajo- tai urheilupelejä näitä harvemmin. (Pelatuista pelityypeistä enemmän Suoninen 2001b; vrt. Suoninen 2002.)

Ikkuna avaraan maailmaan

Internet oli tietokonepelien pelaamisen ja tekstinkäsittelyn ohella ehdottomasti yleisin tietokoneen käyttötarkoitus nuorten keskuudessa. Mitä nuoret sitten netistä hakivat? Käytettiinkö aika päämäärättömään surffailuun (pornosivuilla?) vai määrätietoiseen tietojen (pomminteko-ohjeiden?) etsimiseen, virtuaali-iskemiseen chateissa vai samanhenkisten kavereiden kanssa keskusteleminen keskusteluryhmissä?

Kyselylomakkeessamme kysimme internetiä käyttäneiltä nuorilta, kuinka usein he käyttivät

internetiä yhteentoista eri käyttötarkoitukseen: surffaamiseen/selailuun, tiedonhakuun, verkkolehkien lukemiseen, pelaamiseen, tiedostojen imurointiin, chattaamiseen keskusteluryhmiin osallistumiseen, uutisryhmien seuraamiseen, sähköpostiin, pankkiasioiden hoitamiseen tai ostoksiin tekoon.

Ehdottomasti yleisin internetin käyttötapa tutkimukseemme osallistuneiden nuorten keskuudessa oli internet-sivujen lukeminen, sillä lähes kaikki verkkoa käyttäneet nuoret harrastivat niin ”päämäärätöntä” surffailua ja selailua kuin määrätietoisempaa tiedonhakuakin. Pojat tekivät kumpakin hieman tyttöjä useammin ja vanhemmat nuoret nuorempia useammin. Vanhemmista pojista 52 prosenttia kertoi surffaavansa netissä usein ja 50 prosenttia käytti internetiä usein tiedonhakuun; nuoremmista pojista usein surffasi 44 prosenttia ja tietoja haki 30 prosenttia. Vanhemmista tytöistä 43 prosenttia ilmoitti etsivänsä usein tietoja internetistä ja 41 prosenttia heistä surffasi usein. Nuoremmista tytöistä usein surffasi 34 prosenttia ja tiedonetsintää harrasti usein 21 prosenttia.¹²

Sähköpostia tytöt käyttivät jonkin verran poikia useammin – ja vanhemmat nuorempia säännöllisemmin. Internetiä käyttäneistä pojista 79 prosenttia ja tytöistä 86 prosenttia ilmoitti käyttävänsä sähköpostia; usein sitä käytti 41 prosenttia pojista (52 % vanhemmista pojista) ja 48 prosenttia tytöistä (54 % vanhemmista tytöistä).

Taulukko 7. Internetin käyttötavat sukupuolen ja iän mukaan (internetiä käyttäneistä).

	13–15-v. pojat		17–19-v. pojat		13–15-v. tytöt		17–19-v. tytöt	
	n=155–157		n=134		n=163–165		n=155–158	
	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein	käyttäjää, %	käyttää usein
Surffaus (n=614)	94	44	99	52	95	34	99	41
Tiedonhaku (n=612)	94	30	97	50	90	21	98	43
Sähköposti (n=615)	80	31	78	52	85	43	87	54
Chat (n=611)	85	28	68	19	91	29	64	19
Pelit (n=608)	89	32	79	16	58	5	37	6
Imuointi (n=609)	85	44	76	32	42	6	38	12
Keskustelu- ryhmät (n=608)	65	16	55	14	68	15	44	10
Verkkolehdet (n=610)	55	9	55	19	55	6	55	14
Uutisryhmät (n=610)	51	6	48	14	38	4	37	8
Pankki (n=611)	16	5	28	10	13	1	21	10
Ostokset (n=609)	17	4	24	5	14	1	21	10

Sähköpostin käyttäminen oli luonnollisesti yhteydessä siihen, oliko nuorella omaa sähköposti-osoitetta vai ei: 64 prosenttia niistä, joilla ei ollut omaa mailiosoitetta, ei käyttänyt koskaan sähköpostia kun omaa osoitettaan jätti käyttämättä vain neljä prosenttia. Oma mailiosoite oli kuitenkin suurimmalla osalla nuorista: 81 prosentilla tytöistä ja 74 prosentilla pojista.¹³

Suurin osa tutkimukseemme osallistuneista nuorista osallistui myös internetin chatteihin. 13–15-vuotiaista internetiä käyttävistä vastaajista vain kymmenesosa ei chatannut koskaan ja 29 prosenttia chattasi usein. Vanhemmasta ikäluokasta chattasi ”vain” vajaat kaksi kolmasosaa ja usein chattaavia oli heistä vain 19 prosenttia. Myös muihin keskusteluryhmiin nuoremmat vastaajat osallistuivat hieman vanhempia useammin: 13–15-vuotiaista kaksi kolmesta, mutta 17–19-vuotiaista puolet osallistui keskusteluryhmiin edes joskus. Usein näissä ryhmissä vieraili kuitenkin

vain 15 prosenttia nuoremmista ja 12 prosenttia vanhemmista vastaajista.¹⁴

Verkkopelaaminen ja tiedostojen imuointi olivat varsin yleisiä poikien – ja varsinkin nuorempien poikien – keskuudessa, mutta tytöistä niitä harrasti ani harva vastaaja. Pojista 80 prosenttia (nuoremmista pojista 89 %) pelasi internetissä ja usein pelasi tästä ikäryhmästä 24 prosenttia (nuoremmista pojista 32 %). Tytöistä verkkopelaamista harrasti 48 prosenttia (vanhemmista tytöistä vain 37 %) ja usein netissä pelasi vain kuusi prosenttia tytöistä. Myös tiedostoja ilmoitti imuroivansa internetistä 81 prosenttia pojista (85 % nuoremmista pojista) ja usein tiedostoja imuroi heistä 39 prosenttia (nuoremmista 44 %). Tytöistä 40 prosenttia imuroi tiedostoja ja vain yhdeksän prosenttia teki sitä usein.¹⁵

Tutkimukseemme osallistuneet nuoret lukivat melko vähän verkkolehtiä. Yli puolet nuorista kylläkin luki verkkolehtiä, mutta usein niitä

ilmoitti lukevansa 10 prosenttia tytöistä ja 14 prosenttia pojista. Säännöllisimmin verkkolehtiä lukivat vanhemmat nuoret: 17–19-vuotiaista tytöistä 14 prosenttia ja pojista 19 prosenttia kertoi lukevansa usein verkkolehtiä. Asumismuodolla ei ollut merkitystä verkkolehtien lukemiseen.

Verkosta nuoret tuntuivat lukevan pääosin muita lehtiä kuin sanomalehtiä, sillä sanomalehtien verkkoversioita luki vain kolmannes kaikista verkkolehtiä lukeneista nuorista. Sen sijaan niistä nuorista, jotka lukivat verkkolehtiä vähintään kerran viikossa, verkkosanomalehtiä luki kaksi kolmasosaa. Suosituimmat verkkosanomalehdet olivat iltapäivälehtien verkkoversiot, joita luki vähintään kerran viikossa kolmannes verkkosanomalehtiä lukeneista nuorista. (Verkkosanomalehtien lukemisesta tarkemmin Hujanen 2001.)

Varsin harvat nuoret seurasivat internetin uutisryhmiä; vajaa puolet vastaajista käytti niitä harvoin ja vain kahdeksan prosenttia usein. Luetelluista internetin käyttötarkoituksista nuorten keskuudessa vähiten käytettyjä olivat ehdottomasti pankkiasioiden hoitaminen ja ostoksien teko, joita harrasti edes joskus vain viidennes pojista ja kuudesosa tytöistä. Osittain tämä varmasti selittyy vastaajien nuorella iällä: monet kotona asuvat nuoret eivät lainkaan hoida omia pankkiasioita, ja nettiostosten tekeminen vaatii usein luottokorttia tai ainakin täysi-ikäisyyttä. Tällaiset ”luonnolliset esteet” eivät kuitenkaan selitä kokonaan netin käyttämättömyyttä asiointiväylänä, sillä vanhemmistakin 17–19-vuotiaista vastaajista vain 10 prosenttia (ja itsenäisesti asuvista 17 prosenttia) hoiti pankkiasioitaan usein internetin kautta, vaikka nettiä muuten käytettiin hyvin aktiivisesti.

Tilastokeskuksen tutkimuksissa (Nurmela ym. 2000; Minkkinen ym. 2001) internetin käyttöä koskevat kysymykset on rajoitettu koskemaan vain kotitietokoneen käyttöä, mutta nuoret käyttivät internetiä myös muualla kuin kotonaan. Koulussa nettiä käytti usein tai joskus kaksi kolmesta kyselyymme osallistuneesta nuoresta. Ka-verin luona ja kirjastossa sitä käytti kolmannes

kaikista nuorista ja puolet niistä, joilla ei ollut yhteyttä omassa kodissaan. Tämän lisäksi verkkoa saatettiin käyttää myös esimerkiksi vanhempien kod(e)issa, omalla tai vanhempien työpaikalla, sukulaisten luona tai nettikahvilassa. Monet nuoret myös tietoisesti rajoittivat kotona tapahtuvaa internetin käyttöä kustannussyistä ja pyrkivät käyttämään verkkoa mahdollisimman paljon esimerkiksi koulussa tai kirjastossa, vaikka kotona verkkoyhteys olisikin (Coogan & Kangas 2001, 17–18).

Niistä internetiä käyttäneistä nuorista, joilla ei ollut liittymää omassa kodissaan, lähes kaikki käyttivät internetiä surffaamiseen ja tiedonhakuun. Yli 90 prosenttia nuoremasta ikäluokasta chattasi ja nuoremmista pojista myös pelasi verkossa. Tytöistä neljä viidestä (ja pojista kaksi kolmesta) käytti sähköpostia. Niistä vanhemmista nuorista, joilla ei ollut internet-liittymää kotonaan, yli 40 prosenttia ilmoitti käyttävänsä usein sähköpostia ja kolmannes käytti internetiä usein niin tiedonhakuun kuin surffaamiseenkin. Ilman kotiliittymää olevista nuoremmista pojista lähes puolet kertoi surffaavansa netissä usein ja neljäsosa chattasi ja pelasi verkossa usein. Nuoremmista tytöistä reilu neljännes käytti usein sähköpostia ja chattasi.

Mitä virkaa koneella on?

Valtaosa tutkimukseemme osallistuneista nuorista – ja oletettavasti myös muista suomalaisista nuorista – käyttävät tietokonetta varsin usein ja monipuolisesti eri käyttötarkoituksiin. Jos 98 prosenttia 13–19-vuotiaista nuorista käyttää tietokonetta ja 81 prosenttia käyttää sitä vähintään kerran viikossa, niin kyseessä on heidän arkielämänsä kannalta varsin merkittävä media. Tietokoneen käyttöä useammin nuoret katselevat televisiota, käyttävät puhelinta tai kännykkää, kuuntelevat musiikkia ja lukevat sanomalehtiä. Mutta mitä ”tarpeita” nuoret pyrkivät tietokonekäyttöillään tyydyttämään, eli mihin tarkoituksiin he valitsivat juuri tietokoneen eikä mahdollisesti jostain muuta mediaa?

Kyselylomakkeessamme pyysimme nuoria nimeämään, mitä mediaa he käyttävät silloin kun etsivät opiskeluun, työhön tai harrastuksiin liittyvää tietoa, hakevat jännitystä, haluavat kuluttaa aikaa, haluavat olla yhteydessä muihin ihmisiin, viettää aikaa kavereidensa kanssa tai rentoutua. Kysymykset olivat avokysymyksiä, joten vastaukset on jouduttu niputtamaan, sillä esimerkiksi tietokoneen eri käyttömuotoja (esim. romput, pelit, internet) ei ole voitu erotella toisistaan.¹⁶

Näistä käyttötarkoituksista tietokoneen rooli korostui etenkin tiedonhankinnassa. Tietokone oli nuorille tärkein media, jonka kautta etsittiin harrastuksiin liittyvää tietoa: tähän tarkoitukseen sitä käytti ensisijaisesti 43 prosenttia vastaajista, 53 prosenttia pojista ja 35 prosenttia tytöistä. Muita tärkeitä harrastuksiin liittyvän tiedon lähteitä olivat kirjat (jotka olivat tytöille lähes yhtä tärkeitä kuin tietokone) ja lehdet. Opiskeluun ja työhön liittyvän tiedon lähteenä tietokone hävisi vielä kirjoille, sillä 40 prosenttia nuorista mainitsi tietokoneen ja 49 prosenttia kirjan ensisijaisena opiskeluun tai työhön liittyvän tiedon lähteenä. Ainoastaan vanhemmat pojat käyttivät tähänkin tarkoitukseen enemmän tietokonetta (49 %) kuin kirjoja (36 %).

Televisio ja video olivat sen sijaan nuorille tietokonetta huomattavasti tärkeämpiä medioita silloin kun he etsivät jännitystä, kaipasivat ajanku-

lua tai halusivat rentoutua. Muihin ihmisiin otettiin yhteyttä pääosin puhelimella tai kännykällä ja kavereiden kanssa vietettiin aikaa puhelimen ja kännykän välityksellä tai television ääressä. Ainoastaan nuoremmille pojille tietokone ja elektroniset pelit olivat yhtä tärkeitä seurustelumuotoja kuin puhelin – ja tärkeämpiä kuin televisio tai videot.

Mielenkiintoista oli, että hyvin harvat nuoret nimesivät tietokoneen tai pelit tavaksi rentoutua. Tietokonetta selvästi enemmän tähän tarkoitukseen käytettiin televisiota ja videoita tai musiikin kuuntelua (joka saattoi tosin tapahtua tietokoneella...). Tytöille kirjat olivat huomattavasti tietokonetta tärkeämpiä rentoutumiskeinoja ja myös pojat, jotka lukivat kirjoja selvästi tytöjä vähemmän ja käyttivät tietokonetta näitä enemmän, mainitsivat kirjat ja tietokoneen yhtä usein siksi mediaksi, jota he käyttävät halutesaan rentoutua.

Aktiivikäyttäjää vai nörttejä?

Poimin nuorista erikseen ne nuoret, jotka käyttivät tietokonetta useimmin ja vertasin heidän mediakäyttöönsä muiden vastaajien käyttöihin: mitä muita medioita ”nörtit” käyttävät tietokoneen lisäksi? Nettailijoiksi kutsun niitä nuoria, jotka käyttivät internetiä vähintään kuutena päivänä viikossa. Pelailijoiksi kutsun niitä vastaajia,

Taulukko 8. Tietokoneen, internetin tai pelit ensisijaiseksi mediaksi eri tarkoituksiin nimenneet sukupuolen ja iän mukaan.

	13–15-v. pojat	17–19-v. pojat	13–15-v. tytöt	17–19-v. tytöt	Kaikki
	n=143–178	n=125–151	n=141–171	n=158–184	n=567–689
Opiskelu ja työ (n=669)	42	49	32	38	40
Harrastukset (n=650)	50	56	38	32	43
Jännitys (n=662)	16	10	5	4	9
Ajanviete (n=677)	32	27	13	6	19
Yhteydenpito (n=689)	10	12	4	11	9
Seurustelu (n=567)	37	18	8	4	16
Rentoutuminen (n=656)	11	8	2	2	6

jotka pelasivat tietokonepelejä selvästi muita nuoria enemmän: pelailijapojat pelasivat vähintään 90 minuuttia ja tytöt 30 minuuttia keskimääräisenä päivänä. Koneilijoihin taas kuuluvat ne nuoret, jotka käyttivät tietokonetta ”johonkin muuhun tarkoitukseen” vähintään kuutena päivänä viikossa.

Kaikissa näissä ryhmissä oli selvästi enemmän poikia kuin tyttöjä. Koneilijoita oli pojista neljäsosa – mutta tytöistä vain joka kymmenes. Pojista 15 prosenttia ja tytöistä 8 prosenttia oli nettailijoita ja pojista 19 prosenttia ja tytöistä 7 prosenttia oli pelailijoita – näin siis vaikka tytöt tulivat luokitelluiksi pelailijoiksi huomattavasti poikia vähäisemmällä pelaamisella. Nettailijoita oli eniten vanhemmissa pojissa (18 %) ja vähiten nuoremmissa tytöissä (5 %), pelailijoita taas eniten nuoremmissa pojissa (24 %) ja vähiten vanhemmissa tytöissä (4 %).¹⁷

Tietokonetta nämä nuoret käyttivät tietenkin selvästi useammin ja enemmän kuin muut nuoret – ja kaikkiin mahdollisiin tarkoituksiin. Nettailijatytöt ohjelmoivat enemmän kuin muut tytöt ja pelailijapojat editoivat kuvia tietokoneella muita poikia useammin. Mutta tyttöjen ja poikien väliset erot tietokoneen ja internetin käyttötavoissa säilyivät näiden innokkaimpien käyttäjäryhmienkin sisällä: tytöt käyttivät tietokonetta poikia useammin kirjoituskoneena, useammat pojat taas imuroivat tiedostoja internetistä.

Tietokonepelien pelaamisen kohdalla sukupuolierot jopa korostuivat, sillä koneilijatytöistä yli puolet ja nettailijatytöistä lähes kaksi kolmasosaa ilmoitti käyttävänsä tietokonetta pelaamiseen harvoin tai ei koskaan (eli harvemmin kuin kerran kuukaudessa). Pelailijatytöt ja -pojat erosivat toisistaan myös tietokonekäyttöjensä suhteen: pelailijapojissa oli selvästi enemmän niitä, jotka suuntautuivat vain pelaamiseen (ja mahdollisesti muihin tietokoneen ”viihteellisempiin” käyttöihin kuten surfaamiseen tai chattaamiseen), kun taas pelailijatytöt olivat muutoinkin aktiivisempia tietokoneharrastajia.

Muiden medioiden käyttämisen suhteen nämä ”nörttinuoret” eivät kuitenkaan erityisem-

min poikenneet muista vastaajista: he katsoivat televisiota ja videota, kuuntelivat radiota tai levyjä ja puhuivat puhelimesta tai lähettelivät tekstiviestejä aivan yhtä usein kuin muutkin nuoret. Aikakauslehtiä nörtit lukivat useampana päivänä kuin muut nuoret, ja nettaajat ja koneilijat lukivat myös kirjoja ja sanomalehtiä muita useammin. Nettailijapojat olivat selvästi muita poikia useammin himolukijoita ja myös koneilijat olivat lukeneet viimeisen puolen vuoden aikana enemmän kirjoja kuin nuoret keskimäärin.

Vaikka ”nörttinuoret” katsoivatkin televisiota yhtä usein kuin muutkin nuoret – eli lähes kaikki lähes joka päivä – niin varsinkin koneilijapojat käyttivät television katseluun (etenkin arkisin) vähemmän aikaa kuin muut nuoret; sen sijaan pelailijat ja koneilijatytöt kuuluivat muita nuoria useammin televisiota eniten seuranneeseen viidennekseen. Myös Tilastokeskuksen tutkimukseen osallistuneet nuoret – ja heistä erityisesti (koti)tietokonetta aktiivisimmin käyttäneet – arvioivat vähentäneensä erityisesti television katselua tietokoneen käytön vuoksi (Nurmela ym. 2000, 29).

Mihin tarkoitukseen tietokonetta eniten käyttäneet nuoret käyttivät konetta enemmän kuin muut nuoret? Erityisen tärkeä tietokone oli heille opiskeluun tai työhön liittyvän tiedon lähteenä, jossa roolissa tietokone oli heille selvästi kirjoja tärkeämpi. Tietokoneen ensisijaisesti tietolähteenä käytettäväksi mediaksi nimesi nuorista 50 prosentista (pelailijapojat) 60 prosenttiin (nettailijapojat ja pelailijatytöt). Harrastuksiin liittyvän tiedon lähteenä tietokoneen rooli korostui etenkin pojilla: pelailijapojista 50 prosenttia, koneilijapojista 66 prosenttia ja nettailijapojista peräti 74 prosenttia ilmoitti etsivänsä harrastuksiinsa liittyvää tietoa ensisijaisesti tietokoneen avulla. Tietokoneen – eli lähinnä internetin – merkitys tiedonlähteenä näkyi myös tietokoneen käyttöä koskeneiden kysymysten kohdalla: yhdeksän kymmenestä nettailijasta, kaksi kolmesta koneilijasta ja puolet pelailijoista käytti internetiä tiedonhakuun usein tai erittäin usein.

Tietokoneen ”aktiivikäyttäjät” valitsivat tietokoneen (tai pelit tai internetin) myös muita nuoria useammin – ja television näitä harvemmin – siksi mediaksi, jota he käyttivät, jos heillä ei ollut muuta tekemistä. Tähän tarkoitukseen tietokoneen mainitsi ykkösvalinnakseen puolet pojista ja kolmannes koneilija- ja pelailijatyöistä (mutta vain yksi kuudesta nettailijatyöstä).

Etenkin pelailijoille tietokone oli myös se media, jota käytettiin, jos haluttiin viettää aikaa kavereiden kanssa; pelailijapoista puolet ja tytöistä neljäsosa käytti ensisijaisesti tietokonetta tähän tarkoitukseen. Myös koneilija- ja nettailijapoista kolmannes valitsi tähän tarkoitukseen tietokoneen, mutta tytöistä vain hyvin harva. Tämäkin käytön kohdalla tietokone korvasi lähinnä televisiota ja videota, sillä puhelin (sisältäen kännykän ja tekstiviestit) oli nörttinuorille aivan yhtä tärkeä seurusteluväline kuin muillekin.

Tietokonetta aktiivisimmin käyttäneet pojat etsivät myös jännitystä tietokoneesta selvästi muita poikia useammin: televisio oli tosin heillekin tässä tarkoituksessa tärkeämpi, sillä sen mainitsi runsas 60 prosenttia, kun tietokoneen mainitsi ensisijaiseksi jännityksen etsintään käytetyksi mediaksi neljännes koneilija-, nettailija- tai pelailijapoista. Myös useimpien nörttityttöjen mielestä televisio oli ”jännittävin” media, mutta koneilija- ja nettailijatyöt pitivät myös kirjoja tässä suhteessa tietokoneita selvästi parempana vaihtoehtona; pelailijatyöille nämä kaksi olivat yhtä tärkeitä.

Halutessaan rentoutua useimmat nuoret katsoivat yleensä televisiota tai videota (jos käyttivät ylipäättään mediaa), eivätkä tietokonesuuntautuneet nuoret tehneet tässä suhteessa poikkeusta, vaikka television mainitsikin ensisijaiseksi rentoutumismediakseen heistä selvästi harvempi. Miellenkiintoista kuitenkin on, ettei tietokone ollut näille nörttinuorille – pelailijapoikia lukuun ottamatta – edes toiseksi tärkein media, jonka seurassa rentouduttiin. Tärkeimmäksi rentoutumismediakseen tietokoneen mainitsi pelailijapoista kolmannes (eli lähes yhtä moni kuin television),

mutta koneilija- ja nettailijapoista vain noin yksi kuudesta ja tytöistä vain hyvin harva. Rentoutukseen nörttitytöt lukivat kirjoja ja koneilija- ja nettailijapot kuuntelivat musiikkia useammin kuin käyttivät tietokonetta – heille tietokoneen käyttö oli siis selvästikin vakava asia.

Hanki elämä!

Jos tietokonetta eniten käyttäneet nuoret käyttivät myös muita medioita yhtä usein – ja joissain tapauksissa useamminkin – kuin muut nuoret, niin pyörिकö heidän koko elämänsä sitten erilaisen mediakäyttöjen ympärillä? Kun he niin innokkaasti puuhailevat tietokoneen, pelien ja internetin kanssa ja sen lisäksi vielä katselevat televisiota ja kuuntelevat musiikkia yhtä usein kuin toisetkin nuoret ja usein lukevat näitä enemmän, niin onko heillä enää minkäänlaista ruudun tai paperin ulkopuolista elämää?

Tähän tutkimukseen osallistuneilla tietokonetta muita enemmän tai aktiivisemmin käyttäneillä nuorilla oli harrastuksia (ainakin) yhtä paljon kuin muillakin nuorilla, eivätkä heidän harrastuksensa olennaisesti poikenneet muiden samanikäisten nuorten harrastuksista: he soittivat erilaisia instrumentteja, kuuntelivat aktiivisesti musiikkia, kirjoittivat, harrastivat kuvataiteita, osallistuivat järjestötoimintaan ja viettivät aikaa ystävien kanssa. Jopa liikuntaa nörttinuoret harrastivat lähestulkoon yhtä usein kuin muutkin. Koneihmisistä 68 prosentilla ja muista nuorista 72 prosentilla oli joku liikuntaharrastus ja lajivalikoimakin oli hyvin samanlainen. Erilaisia tietokoneisiin liittyviä harrastuksia heillä oli luonnollisesti paljon muita nuoria useammin: tällainen erikoisharrastus oli kolmanneksella niistä pojista ja kymmenesosalla niistä tytöistä, jotka olivat joko koneilijoita, pelailijoita tai nettailijoita.

Mistä nuoret sitten ottavat ajan kaikkeen mahdolliseen: liikkumiseen, soittamiseen, nörtteilyyn ja muuhun mediankäyttöön – opiskelusta tai työnteosta puhumattakaan? Yksi tapa ”järjestää aikaa” on jaksottaa toimintoja eri tavoilla viikon

eri päivil­le: esimerkiksi Tilastokeskuksen tuoreimman Ajankäyttö­tu­kimuksen mukaan 15–24-vuotiaiden nuorten nukkumiseen käyttämä aika on lisä­äntynyt 1990-luvulla, mutta viikolla nuku­taan vähemmän ja viikonloppuina enemmän kuin aikaisemmin (Niemi & Pääkkönen 2001, 9–11 ja 13). Viikolla aika ei opiskelulta, työltä ja harrastuksilta riitä nukkumiseen, mutta viikonloppuisin univelkoja maksetaan takaisin.

Saman tutkimuksen mukaan nuorten sosiaa­liseen kanssakäymiseen käyttämä aika on vähen­ty­nyt samalla kun harrastuksiin ja kulttuuri- tai huvitilaisuuksiin osallistumiseen käytetään enem­män aikaa (Niemi & Pääkkönen 2001, 82–99). Vaikka sosiaalinen kanssakäyminen onkin entis­tä harvemmin ”pääasiallinen toiminto”, todelli­suudessa sosiaalinen kanssakäyminen ystävien kanssa ei välttämättä ole lainkaan vähentynyt: nuoret yksinkertaisesti ”lyövät kaksi karpästä yh­dellä iskulla” ja tapaavat ystäviään harrastusten tai muiden iltarientojen parissa. Tätä oletusta tukee sekin, että erityisesti on vähentynyt ”sosi­aaliseen kanssakäymiseen liittyviin matkoihin” käytetty aika – enää ei matkusteta varta vasten tapaamaan jotakuta, vaan tapaamiset yhdistetään muihin menoihin. Myös tietotekniikan käyttöä koskeneeseen tutkimukseen osallistuneista kou­lulaisista vain hyvin harvat arvioivat vähentäneen­sä harrastuksiin osallistumista tai ystävien tapaa­mista tietokoneen käytön takia (Nurmela ym. 2000, 29).

Uusavuttomat ja uuslukutaidottomat?

Miten eri medioiden käytöt suhteutuvat toisiin­sa? Oliko tietokoneen tai internetin käyttö kor­vannut nuorille jotain muita medioita tai harras­tuksia? Tietokonetta eniten käyttäneiden nuor­ten kohdalla ei tällaista ”korvausefektiä” tuntu­nut tapahtuneen, eikä kaikkien tutkimuksem­me osallistuneiden nuorten mediakäyttöjen ylei­syys­kien väliltä löytynyt yhtään negatiivista kor­relaatiota (ks. Suoninen 2001). Vaikuttaakin sil­tä, että samat nuoret käyttävät säännöllisimmin kaikkia eri medioita – sama havainto ”harrastus-

ten kasautumisesta” tehtiin jo 1950-luvun tut­kimuksissa (Allardt ym. 1958).

Yksittäisten nuorten suhde eri medioihin vai­helee suurestikin, mutta tilastollisissa tarkasteluis­sa tämä yksilölliset erot katoavat. Samoin nuoris­ta on varmasti löydettävissä paljon erilaisia pie­nehköjä ”makuryhmiä”, jotka ovat kiinnostuneet erityisesti tietyn tyyppisistä medioista ja mediasii­lloista, mutta tällaisten erikoistuneiden maku­ryhmien paikantaminen suuremman tutkimus­joukon sisältä on hankalaa.¹⁸

Ajankäyttö­tu­kimuksen mukaan lukemiseen käytetty aika on huomattavasti vähentynyt 1990-luvulla; 15–24-vuotiaiden ikäluokassa eri­tyisesti miesten lukeminen on vähentynyt huo­mattavasti ja naisetkin ovat vähentäneet kirjojen lukemista (Niemi & Pääkkönen 2001, 37–38 ja 82–99). Kun tietokoneiden, elektronisten peli­en ja tietoverkkojen käyttö on runsainta juuri samoissa ryhmissä, joiden lukeminen on vähen­ty­nyt eniten 1980- ja 1990-luvuilla tietokonei­den yleistymisen myötä, ollaan usein esitetty se hä­tiköity johtopäätös, että juuri tietokoneet ovat syynä lukemisen vähentymiseen – etenkin nuor­ten ja nuorten miesten keskuudessa. Kuitenkin suomalaiset nuoret lukevat edelleen selvästi enem­män kuin ikätoverinsa useimmissa muissa maissa samalla kun he myös käyttävät tietotekniikkaa kansainvälisesti verrattuna paljon (ks. Beentjes ym. 2001).

Tämän tutkimusaineiston perusteella vaikut­taakin siltä, että tietokoneita eniten käyttäneet nuoret jakautuvan kahteen hyviin erilaiseen ryh­mään sen mukaan, miten he suhtautuivat (eten­kin) kirjojen lukemiseen. Osa koneen aktiivikäy­täjistä oli hyvin innokkaita lukijoita, jotka mm. rentoutuivat hyvin mielellään kirjojen parissa. Toiset taas olivat erittäin vahvasti suuntautuneet audiovisuaalisiin medioihin (tietokone, elektro­niset pelit, televisio ja video) ja lukivat hyvin vä­hän kirjoja muutoin kuin käyttäessään niitä tie­tolähteinä.

Lukemista ja lukutaitoa käytetään useisiin eri tarkoituksiin, mm. opiskelulukemiseen ja vapaa-

ajan viihdyttävään ja virkistävään lukemiseen (Suomi (o)saa lukea 2000, 23–24). Tämän tutkimusaineiston perusteella näyttää siltä, että valtaosa nuorista osaa käyttää – ja myös käyttää – kirjoja opiskelulukemiseen, mutta huomattavasti pienempi osa (etenkin pojista) virkistyy kirjoja lukemalla.

Lukemisella ja lukutaidolla on perinteisesti totuttu ajattelemaan juuri kirjojen lukemista. Kuitenkin myös tietokoneen ja internetin käyttö on omanlaistaan lukemista – pitkälti jopa juuri tekstien lukemista – ja ns. verkkolukutaito on noussut tärkeäksi perustaidoksi (Linnakylä 2000, 125–130; Suomi (o)saa lukea 2000, 21–23). Tutkimuksessa, jossa mitattiin peruskoulun kahdeksaluokkalaisten lukutaitoa vuonna 1995, havaittiin, ettei tietokoneen käyttö – ei edes tietokonepelien pelaaminen – ollut yhteydessä huonon lukutaidon tasoon. Sen sijaan tietokonetta piirtämiseen, tekstinkäsittelyyn tai ohjelmointiin käyttäneet nuoret olivat selvästi muita parempia lukijoita. Piirtäjät ja tekstinkäsittelijät tosin myös lukivat kirjoja aktiivisesti, mutta ohjelmoijat olivat erittäin hyviä lukijoita, vaikka eivät muuten lukemista harrastaneetkaan. (Linnakylä & Kankaanranta 1996, 422–423.)

Kirjojen lukeminen siis edistää lukutaidon tasoa, mutta ei ole sen ehdoton edellytys. Tietokoneiden käyttö voi samoin edistää lukutaitoa, mutta on tuskin sekään ehdoton edellytys hyvälle lukutaidolle. Tietokonetta tai tietoverkkoja käyttävät nuoret saattavat lukea runsaasti myös perinteisiä tekstejä tai eivät mahdollisesti lue niitä juuri lainkaan. Ja tietokonetta vähän käyttävät nuoret saattavat olla himolukijoita – tai sitten eivät ole.

Lukutaitotutkimusten tulosten perusteella suomalaiset nuoret eivät missään tapauksessa ole uuslukutaidottomia. Nuorten harrastuksia koskevien tutkimusten valossa he eivät ole myöskään uusavuttomia. Ja jos kenties ovatkin, niin tietokonetta tai tietoverkkoja tuskin voi syyttää siitä.

Viitteet

1. Tutkimusaineistosta ja projektista lähemmin teoksessa Minna-Riitta Luukka, Jaana Hujanen, Antti Lokka, Tuija Modinos, Sari Pietikäinen ja Annikka Suoninen (1991) 'Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituuhannen vaihteessa' sekä teoksessa Tuija Modinos ja Annikka Suoninen (toim.) (2003) 'Merkkillinen media. Tekstit nuorten arjessa'.
2. Valtaosa internet-yhteyksistä oli modeemiyhteyksiä, sillä kyselymme ajankohtana loppuvuonna 1999 ei Keski-Suomen alueella ollut käytännössä lainkaan tarjolla (kotikäyttöön) nopeita kiinteähintaisia internet-liittymiä, vaan nopein yhteystyyppi oli ISDN-modeemi, joka sekin oli vain yhdeksällä prosentilla kyselyyn osallistuneista nuorista.
3. Asumismuodolla on selvästi vaikutusta siihen, olisiko nuorella käytettävissään tietokone ja internet-liittymä kotonaan vai ei. Vanhempiensa luona asuvista nuorista 80 prosentilla oli tietokone ja puolilla nettiliittymä kotonaan, mutta itsenäisesti asuvista nuorilla vain 50 prosentilla oli tietokone ja viidenneksellä internet-liittymä asunnossaan. Tämä vaikutti myös hieman siihen, että tytöillä oli vähemmän tietokoneita ja nettiliittymiä käytössään, sillä vanhemman ikäluokan tytöt asuivat itsenäisesti selvästi poikia useammin.
4. Millaisia nuoria olivat sitten nämä viisitoista vastaajaa, jotka eivät käyttäneet lainkaan tietokonetta? Kuusi heistä (kaksi tyttöä ja neljä poikaa) oli peruskouluiäkisiä ja yhdeksän (neljä tyttöä ja viisi poikaa) vanhempia nuoria. Vanhemmista vastaajista kaksi opiskeli (lukiossa ja ammattikoulussa), kolme oli työssä ja neljä työttömänä, joten heissä oli suhteessa vähemmän opiskelijoita kuin kaikissa tutkimukseen osallistuneissa samanikäisissä nuorissa (76 prosenttia kaikista 17–19-vuotiaista vastaajasta). Kaikki nuoremmat vastaajat asuivat vanhempiensa luona, mutta vanhemmista "totaalikieltäytyjistä" puolet asui itsenäisesti, kun kaikista vanhemmista vastaajista vain neljäsosa oli muuttanut pois kotoaan. Yhdelläkään nuoremmista ei-käyttäjistä ei ollut tietokonetta tai internet-yhteyttä kotonaan ja vanhemmista vastaajista nämä olivat vain yhdellä (vanhempiensa luona asuvalla).
5. Ajankäyttötutkimuksessa tietokoneen käyttöä koskevat kysymykset on esitetty vain niille vastaajille, joilla oli käytettävissään kotitietokone, mutta tällä tavoin rajataan siis ulos ainakin osa nuorten käytöistä. Kotitietokonetta käytti vähintään kerran viikossa 84 prosenttia Ajankäyttötutkimuksen 15–24-vuotiaista vastaajista, joilla oli kotitietokone. Pelen pelaamiseen kotitietokonetta käytti 68 prosenttia (koti-

tietokoneen omistaneista) vastaajista ja tekstin käsittelyyn 84 prosenttia vastaajista. (Minkkinen ym. 2001, 81 ja 83.)

6. Koska nuoret kuitenkin arvioivat tietokoneen käyttöä eri tarkoituksiin oman kokonaiskäyttönsä sisällä, eivät eri nuorten vastaukset olleet välttämättä vertailukelpoisia keskenään. Kun esimerkiksi ristiintaulukoin tällä tavoin esitetyn tietokoneen pelikäyttöä koskevan kysymyksen vastaukset sen kysymyksen kanssa, jossa kysyttiin tietokonepelien pelaamisen yleisyyttä tarkemmin arvioituna, niin ”usein” sanoi pelaavansa 95 prosenttia 6–7 päivänä viikossa pelaavista, 80 prosenttia 4–5 päivänä viikossa pelaavista, 62 prosenttia 2–3 päivänä viikossa pelaavista, 28 prosenttia kerran viikossa pelaavista, 28 prosenttia vähintään kerran kuukaudessa pelaavista ja 12 prosenttia harvemmin kuin kerran kuukaudessa pelaavista. Tämän vuoksi olenkin koodannut nuorten vastaukset uudelleen ottaen huomioon myös tietokoneen kokonaiskäytön. Uusi ei koskaan–harvoin–jokkus–usein–erittäin usein –asteikkoni mahdollistaa paremmin eri vastaajien vastausten vertailemisen keskenään. Käyttämästäni uudelleenkodeauksesta johtuen esittämäni luvut poikkeavat tutkimusprojektimme raportissa annetuista käyttöluvuista, joiden pohjana ovat alkuperäiset muuttujat (ks. Luukka 2001a ja Luukka 2001b).
7. Tässä suhteessa Tilastokeskuksen keräämiä aineistoja ei voi enää verrata meidän tutkimustuloksiimme, sillä Tilastokeskus on rajannut tarkastelunsa koskemaan vain kotitietokoneen käyttöä.
8. Pelikulttuurin merkitys pojille korostuisi entisestään, jos tarkasteluihin sisällytettäisiin myös konsolipelien pelaaminen. Konsolipelit olivat tutkimusajankohtanamme huomattavasti vähemmän suosittuja kuin tietokonepelit ja valtaosa niistä nuorista, joilla oli käytössään tietokone, pelasikin konsolipelejä hyvin vähän. Pojista osa oli kuitenkin ”erikoistunut” nimenomaan konsolipelien pelaamiseen. Joko tietokone- tai konsolipelejä pelasi 99 prosenttia nuoremista ja 96 prosenttia vanhemmista pojista ja viikoittain pelasi ainakin niistä toista 92 prosenttia nuoremista ja 75 prosenttia vanhemmista pojista. Syksyllä 1999 valtaosa ”vakavasta” pelaamisesta tapahtui kuitenkin tietokoneilla, sillä pelikonsoleista ei vielä ollut tietokoneiden haastajiksi pelirintamalla. Tällä hetkellä tietokone- ja konsolipelien välinen suhde on muuttunut (tai jopa kääntynyt ympäri?) uusien pelikonsolien myötä (Nintendon GameCube, Sonyn PlayStation 2 ja Microsoftin Xbox).
9. Vaikka vastaajien joukossa oli myös sellaisia nuoria, jotka pelasivat tietokonepelejä varsin harvoin, mutta

käyttivät pelaamiseen sitten paljon aikaa kerrallaan, niin pääosin pelaamisen useus ja pelaamiseen käytetty aika olivat suoraan yhteydessä toisiinsa. Harvemmin kuin kerran viikossa pelanneet tytöt käyttivät pelaamiseen yhtenä päivänä aikaa korkeintaan puoli tuntia ja pojat korkeintaan tunnin, 1–3 päivänä viikossa pelanneet tytöt puolesta tunnista tuntiin ja pojat puolesta tunnista kahteen tuntiin ja vähintään neljänä päivänä viikossa pelanneet tytöt tyypillisimmin tunnin ja pojat tunnista kahteen tuntiin.

10. Tämän summamuuttujan laskin samalla laskukaavalla, johon päädyttiin kansainvälisessä ’Children, Young People and Their Changing Media Environment’ -projektissa, jossa oli mahdollista vertailla kyselylomakkeilla ja päiväkirjamenetelmällä kerättyjä tietoja toisiinsa. (Livingstone & Bovill 2001, 349–351.)
11. Minuuttiluvut eivät ole tarkkoja, sillä olen laskenut ne tutkimusraporttiin kuuluneesta graafisesta kuvista.
12. Kyselylomakkeessa nuoria pyydettiin myös nimeämään sekä sellaisia internet-sivustoja, joilla he vierailivat säännöllisesti että myös omia ”suosikkisivustojaan”. Molemmissa ryhmissä eniten mainintoja saivat samat – tai ainakin hyvin samantapaiset sivut. Kaikkien nuorten keskuudessa suosittu sivut jakautuivat karkeasti neljään pääryhmään: chatteihin, keskustelupalstoihin ja irkkeihin, mediatalojen ja verkko-operaattoreiden portaaleihin, hakukoneisiin sekä nuorten suosimien radioasemien, lehtien ja televisio-ohjelmien nettisivustoihin (ks. tarkemmin Luukka 2001b).
13. Tilastokeskuksen tietotekniikan käyttöä koskeneeseen tutkimukseen osallistuneista 15–19-vuotiaista nuorista noin puolilla oli käytössä vähintään yksi sähköpostiosoite. Tämä luku ei kuitenkaan sisältänyt koulussa verkkoa käyttäneitä nuoria. (Nurmela ym. 2000, 19.)
14. Jo aineiston koodausvaiheessa huomasimme, että lomakkeestamme oli jäänyt epähuomiossa uupumaan yksi tärkeä käyttötarkoitus, sillä reaaliaikaisiin irc-ryhmiin osallistuminen olisi ehdottomasti pitänyt pystyä erottamaan omaksi toiminnokseen.
15. Varsinkin verkkopelaamisen ja tiedostojen imuroinnin suhteen Internetin käyttöluvuista ja käyttötavat ovat varmasti muuttuneet huomattavasti kyselymme toteuttamisen jälkeen. Vasta nopeammat, kuukausimaksuiset ADSL- ja kaapelimodeemiyhteydet ovat varsinaisesti mahdollistaneet monet internetin käyttömuodot kuten verkkopelaamisen tai suurempien tiedostojen (kuten vaikkapa elokuvien, musiikkivideoiden tai kokonaisten tietokonepelien) imuroinnin.

16. Eri medioiden käyttöfunktioista tarkemmin Suoninen 2001a.
17. Nämä ryhmät menivät luonnollisesti myös päällekkäin, mutta valtaosa nuorista oli vain "yhden asian nörttejä" (eli eivät siis lainkaan oikeita nörttejä?). Kolmannes kaikista pojista kuului johonkin näistä ryhmistä, mutta heistä vain puolet useampaan kuin yhteen ryhmään. Kaikista tytöistä viidesosa kuului johonkin "nörttiryhmään", mutta näistä vain kolmannes vähintään kahteen ryhmään.
18. Itse olen tutkinut laajempaan tutkimusjoukkoomme kuuluneiden scifi-fanien mediakäyttöjä, jotka eroavat monelta osin nuorten keskimääräisistä mediakäytöistä (Suoninen 2003). Tämän fanijoukon "tunnistaminen" oli kuitenkin mahdollista vain, koska olin sisällyttänyt kyselylomakkeeseemme runsaasti juuri scifin käyttöön liittyviä kysymyksiä.

Lähteet

- Allardt, Erik & Jartti, Pentti & Jyrkilä, Faina & Littunen, Yrjö (1958) Nuorison harrastukset ja yhteisön rakenne. Porvoo: WSOY.
- Beentjes, Johannes W.J. & Koolstra, Cees M. & Marseille, Nies & van der Voort, Tom H.A. (2001) Children's Use of Different Media: For How Long and Why? Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.) Children and Their Changing Media Environment. Mahwah, N.J. & London: Lawrence Erlbaum.
- Coogan, Kaisa & Kangas, Sonja (2001) Nuoret ja kommunikaatioakrobatia. 16–18-vuotiaiden kännykkä- ja internet-kulttuurit. Elisa Tutkimuskeskus, raportti nro 158. Helsinki: Elisa Communications Oyj ja Nuorisotutkimusverkosto.
- Hujanen, Jaana (2001) Päivälehti online. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Jenkins, Henry (2002) "Täydellinen liikkumavapaus". Elektroniset pelit sukupuolisina pelikenttinä. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Jenkins, Henry & Justine Cassell (toim.) (1998) From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games. Massachusetts: MIT Press.
- Kangas, Sonja (2002) "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Linnakylä, Pirjo (2000) Lukutaito tiedon ja oppimisen yhteiskunnassa. Teoksessa Sajavaara, Kari & Arja Piirainen-Marsh (toim.) Kieli, diskurssi ja yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä 2. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Linnakylä, Pirjo & Kankaanranta, Marja (1996) Lukutaito ja sen muutos 90-luvulla. Teoksessa Jakkusihvonen, Ritva & Lindström, Aslak & Lipsanen, Sinikka (toim.) Toteuttaako peruskoulu tasa-arvoa? Helsinki: Opetushallitus.
- Livingstone, Sonia & Bovill, Moira (toim.) (1999) Children and Their Changing Media Environment. Mahwah, N.J. & London: Lawrence Erlbaum.
- Luukka, Minna-Riitta (2001a) Näppäimistön äärellä. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Luukka, Minna-Riitta (2001b) Internetin ihmemaassa. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Minkkinen, Virpi & Pääkkönen, Hannu & Liikkanen, Mirja (2001) Kulttuuri- ja liikuntaharrastukset 1991 ja 1999. Kulttuuri ja viestintä 2001:5. Helsinki: Tilastokeskus.
- Niemi, Iiris & Pääkkönen, Hannu (2001) Ajankäytön muutokset 1990-luvulla. Kulttuuri ja viestintä 2001:6. Helsinki: Tilastokeskus.
- Nurmela, Juha & Heinonen, Risto & Olli, Pauli & Virtanen, Vesa (2000) Matkapuhelin ja tietokone suomalaisen arjessa. Suomalaiset ja tuleva tietoyhteiskunta -tutkimushanke, vaihe II raportti I. Katsouksia 2000:2. Helsinki: Tilastokeskus.
- Suomi (o)saa lukea. Tietoyhteiskunnan lukutaidot -työryhmän linjaukset. Opetusministeriön työryhmien muistioita 4:2000. Helsinki: Opetusministeriö.
- Suoninen, Annikka (2001a) Nuoret mediamaailmassa. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.

- Suoninen, Annikka (2001b) Pelien pauloissa. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Suoninen, Annikka (2001c) Silmäys tutkittuihin nuoriin. Teoksessa Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka, Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Suoninen, Annikka (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Suoninen, Annikka (2003) Harmillisen loistava sarja – Babylon 5 nuorin silmin. Teoksessa Modinos, Tuija & Suoninen, Annikka (toim.) Merkillinen media. Tekstit nuorten arjessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston Soveltavan kielentutkimuksen keskus.

PELIEN LUMO. TIETOKONEPELIT NUORTEN KOTIMIKRO- HARRASTUKSESSA

Tietokone- ja videopelit ovat viimeisen parinkymmenen vuoden aikana tulleet yhä merkittävämmäksi osaksi lasten ja nuorten arkipäivää. Lapset ja nuoret ovat edelleen pelien tärkein kuluttajaryhmä, vaikka aikuisten peliharrastus on lisääntynyt tuntuvasti. Myyntikäyriä seuratessa on helppo huomata, että IT-alan taantumavaiheesta huolimatta digitaaliset pelimarkkinat elävät edelleen noususuhdanteessa.

Tilastot osoittavat, että pelejä myydään maailmanlaajuisesti joka vuosi kymmenien miljardien eurojen edestä. (IDSA 2001 & ELSPA 2000.) Suomessakin digitaalisten pelien maahantuontia harjoittavat useat yritykset. Pelimarkkinoiden arvo oli vuonna 2002 noin 100 miljoonaa euroa. Tietokone- ja videopelejä myytiin yhteensä 1,7 miljoonaa kappaletta. (Figma 2003.) Viime vuosina tiedotusvälineissä on myös käsitelty harvojen suomalaisten pelivalmistajien menestystä kansainvälisillä pelimarkkinoilla. Maamme peliyhtiöistä tärkeimmät ovat olleet pääkaupunkiseudulla toimivat Remedy ja Housemarque. Erityisesti Remedyn toimintapeli Max Payne on osoittautunut hittituotteeksi.

Pelit ovat siis kaupallisesti, sosiaalisesti ja kulttuurisesti vakiinnuttaneet asemansa. Tietokone- ja videopelien nopea leviäminen on kuitenkin herättänyt myös vastareaktioita. Tiedotusvälineissä käydyssä keskustelussa on korostettu tietoverkkojen ja tietokoneiden käytön ja opettelun merkitystä, mutta ”hyödyttömän” ja viihteellisen tietokoneen käytön on katsottu haittaavan lasten ja nuorten ”luonnollista” kehitystä. (Saarikoski 2001a, 130–131; Suoninen 1994, 128–129.) Vähintään samansuuntaisia piirteitä on nähtävissä, kun puhutaan lasten ja nuorten aseman nykyisestä turvattomuudesta. Yleinen huoli kumpuaa muutoksista, joiden katsotaan syntyneen aikuisten ja lasten yhteisen vapaa-ajan vähenemisen ja ”sähköisten medioiden” vaikutusvallan kasvusta. (Suoranta 2001, 23–24; Kasvi 2001, 107–108.) Tämä herättää kuitenkin runsaasti kysymyksiä. Keskustelussa ei ole tehty selväksi, mitä nuorilla oikein tarkoitetaan. Käsite ”nuoriso” on liian epämääräinen silloin kun nuoret nähdään yhtenäisenä ja monoliittisena ryhmänä.

Ulkopuolisiksi itsensä tunteville vanhemmille tilanne on ollut sikäli haasteellinen, että riittävää ja asiallista tietoa pelaamisesta, pelikulttuurista tai yleisemmin tietokoneharrastuksesta on vaikea saada. Keskusteluun ovat osallistuneet silti monet sosiologit, lastenpsykiatrit, nuorisotyöntekijät, poliitikot ja kasvatustieteilijät. Monilla heistä ei ole omakohtaisia kokemuksia itse pelaista tai pelikulttuureista. Tällainen tilanne on esteenä pelejä koskevan monitahoisen vuoropuhelun syntymiselle. Pelien harrastajien ja tästä kulttuuri-ilmiöstä niukasti tietävien keskustelujen tasot eivät näytä kohtaavan toisiaan.

Tässä artikkelissa tarkastelen tietokonepelaamisen kulttuurihistoriaa erityisesti suomalaisesta näkökulmasta. Keskeisimmät käsiteltävät teemat ovat pelien historia, mikrotietokoneiden asema kulutuselektronikkana sekä pelaamisen yleinen asema tietokoneharrastuksen kehittäjänä. Tarkastelun kohteeksi nousee myös pelien asema alakulttuuristen tyylien kehittäjänä. Samalla otan kantaa pelien herättämien ennakkoluulojen ja

pelkojen taustatekijöihin. Artikkelin empiirisenä pohjana toimii vuonna 2003 valmistuva väitöstudiumukseni suomalaisen kotimikroharrastuksen historiasta. Tärkeimmistä tässä artikkelissa käytyistä aineistoista mainittakoon erityisesti Turun yliopiston mediatutkimuksen oppiaineessa kerätty laaja teemahaastatteluun perustuva muistelmamaportti.¹

Suomessa akateeminen pelitutkimus on saanut suuremmat massat liikkeelle vasta viime vuosina, vaikka yleinen kiinnostus aihetta kohtaan on elänyt huomattavasti kauemmin. Pelien psykologisten tai taloudellisten vaikutuksien pohtimisen lisäksi tarkastelussa otetaan aikaisempaa enemmän huomioon tietokone- ja videopelit vakavasti otettavana sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä. (Huhtamo & Kangas 2002.) Digitaalisia pelejä koskeva keskustelu ja tutkimus kaipaavat myös historiallispainotteista tarkastelua. Historian tutkijat ovat toistaiseksi tarkastelleet tietokonepelejä äärimmäisen niukasti. Erityisesti tietokonepelien kohdalla mielenkiintoiseksi kysymykseksi nousee tietotekniikan arkipäiväistymiskehitys. Konkreettisimmillaan tietotekniikan tulo kotitalouksiin näkyi lasten ja nuorten ajankäytön muutoksissa, jotka aiheutuivat nimenomaan tietokonepeliharrastuksen lisääntyessä voimakkaasti.

Tietokonepelien varhaishistoria

Tietokonepelaaminen ei syntynyt tyhjästä 1980- ja 1990-luvulla, vaan se oli osa huomattavasti laajempaa länsimaista leikkien, vapaa-ajan ja viihteen kulttuurihistoriaa. Videopelien tavoin tietokonepelit ovat jalostuneet alun perin kortti- ja lautapeleistä sekä myöhemmin mekaanisista flipperleistä ja elektronisista hallipeleistä. Tietokonepeleissä on nähtävissä samoja pistelaskujärjestelmään perustuvia ideoita kuin mitä aikaisemmin käytettiin perinteisimmissä peleissä. Samoin tietokonepelit käyttävät keskeisesti hyväkseen ikivanhoja leikkien ja kisailun perinteitä. Tietokonepelit voidaankin nähdä tässä suhteessa vain eri kulttuureille tyypillisten pelien ja leikkien digitaalisina jatkumoina. (Huhtamo 2002, 19–24.)

Tietokonepelejä on ollut olemassa lähes yhtä kauan kuin tietotekniikkaa. Tutkimuksissa löydytty mainintoja yksittäisistä pelisovelluksista jo niinkin varhain kuin 1940-luvulla. Tietotekniikan insinöörit ja tutkijat olivat teoreettisesti pohjineet pelien käyttöä tietokoneissa aikaisemmin. Varhaisten pelien ideat ja mallit otettiin tavallisesti lauta- ja korttipeleistä. Yksittäisistä peleistä erityisesti shakki herätti mielenkiintoa varhaisia tietokonepelejä kehitettäessä. Automatisoituja shakkipelejä oli ollut käytössä jo ennen tietokoneiden syntyä. Shakin ohella varsin tunnettuja pelisovelluksia olivat 1950-luvulta alkaen bridge, ristinolla, backgammon, go ja erilaiset pokeripelit. (Suominen 2000, 42; Rätty 1999, 62–64.)

Tästä huolimatta ”maailman ensimmäisenä tietokonepelinä” on tavallisesti pidetty Yhdysvalloissa Massachusetts Institute of Technologyn tietokonealan opiskelija Steve Russellin vuonna 1962 ohjelmoimaa Space War -toimintapeliä. Virheellinen käsitys Space Warista koko tietokonepelialan pioneerina on perustunut lähinnä sen saavuttamaan laajaan suosioon. Yhdysvaltojen korkeakouluissa tietotekniikan opiskelijoiden keskuudessa levinnyt Space War olikin merkittävä alansa klassikko ja yksi varhaisimmista peleistä, joka synnytti myös vilkasta yhteisötoimintaa. Harrastajat esimerkiksi järjestivät yhteisiä pelikilpailuja ja ohjelmoivat alkuperäisesti Space Warista paranneltuja versioita. (Levy 1994, 59–69.) Suomeen ensimmäiset tietokonepelit kulkeutuivat 1950- ja 1960-luvulla, mutta todellisuudessa pelikoneiden rakentelu ja pelien ohjelmointi tietokoneella herättivät kiinnostusta Suomessa viimeistään 1950-luvun alkupuolella. (Seppänen 1999, 59.)

Tietokonepelien varhaishistoriasta lähtien pelien suunnittelulle ja käytölle löydettiin rationaalisia perusteluja. Tutkijat huomasivat esimerkiksi, että niillä pystyttiin kehittämään ohjelmointitekniikkaa ja testaamaan tietokoneiden suorituskykyä. Asiantuntijoilla oli tapana korostaa pelien asemaa tietoteknistä työtä helpottavana viihteellisenä vastapainona. Tietokonepelien syntyyn vaikutti myös osaltaan puhdas sattuma. Steven

Levy (1994) on esimerkiksi korostanut, että monet tietokonepelit syntyivät alun perin, kun käyttäjät kokeilivat uusia vaihtoehtoisia tietokoneen ohjelmointi- ja käyttötapoja. Pelien asema tietokonelaitteistojen ja ohjelmistojen kehittämiseen tarvittavina apuvälineinä on edelleen merkittävä. Tietokonepelaamisen yhteydessä nykyisinkin usein viitattu hyödyn ja viihteen välinen vastavuoroisuus syntyi siis näinkin varhaisessa vaiheessa.

Aina 1980-luvun alkuun asti tietokonepeliin käyttäjäkunta koostui lähinnä harvoista tietotekniikan alan opiskelijoista ja ammattilaisista. Tyypillistä oli, että suuri osa heidän laatimistaan peleistä oli ilmaiseksi saatavilla; kuka tahansa ohjelmointiin perehtynyt käyttäjä saattoi muokata valmiita pelejä mieleisekseen. Suomessa 1960- ja 1970-luvulla syntyneet lukuisat atk-kerhot olivat tärkeimpiä tietokonepeliin leviämiskanavia. Keskeisin muutos tapahtui, kun atk-kerhotoimintaa lähdettiin kehittämään lukioissa ja peruskouluissa (Pantzar 2000, 84).

Tietokonepelien tuotteistumisen alku

Tietokonepelaamisen leviämiseen vaikuttivat keskeisesti myös peli- ja viihde-elektroniikkamarkkinoiden muutokset 1970-luvulla. Markkinoille alkoi levitä 1970-luvun alusta lähtien halli-, tv- ja videopelejä. Uusien pelilaitteiden tulo liittyi erityisesti elektronisten lelujen, taskulaskinten ja digitaalikellojen yleistymiseen 1970-luvulla. Uusista suosituista pelilaitteista mainittakoon myös elektroniikkapelit, jotka olivat lähinnä nestekidenäytöllä pelattavia ja pattereilla toimivia taskupelejä. Tavallisesti niissä oli mukana myös digitaalikello. Suomessa näiden pelien suosio lähti kasvamaan, kun erityisesti nykyisen Gameboyn edeltäjät Nintendon Game & Watch -elektroniikkapelit yleistyivät 1980-luvun alkuvuosina. (Saarikoski 2001a, 70–71; Suominen 1999, 176–178.)

Tv-, video- ja elektroniikkapelejä myytiin pääasiassa tavarataloissa ja lelukaupoissa, jotka olivat perinteisesti olleet lasten ja nuorten ajanvietävä-

lineiden keskeisiä hankintapaikkoja. Helppokäyttöisyyden vuoksi pelit saivat poikkeuksellisen innostuneen vastaanoton myös hyvin nuorten lasten keskuudessa. Suomessa tv- ja videopelien suosio nousi vasta 1980-luvun alussa juuri ennen kuin kotimikrojen myynti lähti kasvuun vuodesta 1983 alkaen. Näitä pelejä arveltiin tuohon aikaan löytyvän noin seitsemästä prosentista kotitalouksia. (Soramäki 1982, 20.) Pelien saavuttama laaja joskin ohimenevä suosio osoitti, että nykyisiin digitaalisiin pelikoneisiin liittyvät sosiaaliset ja kulttuuriset käytännöt olivat muotoutumassa jo tässä vaiheessa.

Varhaiset digitaaliset pelit tasoittivat tietä tietokonepeliin leviämiseksi kaupallisille markkinoille. Ensimmäiset lähinnä harrastekäyttöön tarkoitettut mikrotietokoneet tulivat myyntiin jo 1970-luvun alkuvuosina, mutta pitkään niitä käyttivät lähinnä tietotekniikan ammattilaiset ja harrastelijat. Yhdysvallat oli keskeisin mikrotietokoneistumisen edelläkävijämaa. Ensimmäinen mikroharrastajien keskuudessa laajaa suosiota saavuttanut mikrotietokone, jonka suunnittelussa otettiin huomioon myös tietokonepeliin ohjelmointi, oli vuonna 1977 markkinoille tullut Apple II. Aluksi mikroharrastajat joutuivat ohjelmoimaan kaikki pelinsä itse. Ensimmäisille mikrotietokoneille suunniteltujen pelien mallit ja ideat saatiin usein halli- ja videopeleistä. Lisäksi yliopistomaailmassa levinneet ilmaisapelit siirrettiin lähes muuttumattomina mikrotietokoneisiin. Mikrotietokoneiden valmistuksen ja myynnin laajentuessa syntyi myös kaupallinen tietokonepeliteollisuus. Yhdysvalloissa ensimmäiset mikrotietokoneille pelejä valmistaneet yhtiöt perustettiin jo 1970-luvun loppupuolella, Euroopassa ja muualla länsimaissa 1980-luvun alussa. (Levy 1994.)

Ensimmäiset varsinaiset kotimikrot syrjäyttivät videopelikonsolit pelialustoina vuoteen 1984 mennessä. Suomessa ensimmäinen merkittävä ja kaupallisesti menestynyt kotimikro oli vuonna 1981 myyntiin tullut Commodore Vic-20. Keskeisistä 1980-luvun kotimikroista mainittakoon erityisesti Commodore 64, joka arvioiden mu-

kaan muodosti 1980-luvun lopussa 75 prosenttia kaikista myydyistä koneista. Suomessa muita suosittuja merkkejä olivat lähinnä Sinclair Spectrum ja Spectravideo MSX. Myöhemmin 1980-luvun lopussa hieman ennen PC-koneiden yleistymistä myös Amiga 500 ja Atari ST olivat suosittuja kodeissa käytettyjä harrastemikroja. Varhaisille kotimikroille oli tyypillistä edullinen hinta ja usein aika vaatimaton tekninen taso. Ne poikkesivatkin tässä suhteessa merkittävästi lähinnä ammattikäyttöön tarkoitetuista mikrotietokoneista. Markkinoiden voimakas jakaantuminen harraste- ja ammattimikroihin vaikutti myös kotimikrojen käyttökulttuurien muotoutumiseen. (Saarikoski 2001a, 32–45.)

Kotimikrot poikien leluina

Suomessa mikrotietokoneita markkinoitiin 1980-luvun alussa varsinkin teknisissä erikoisajakauslehdissä ja tietokonelehdissä (Tekniikan Maailma, Prosessori, Tietokone), myöhemmin 1980-luvun puolivälistä alkaen myös kotimikrolehdissä (MikroBitti, Printti). Koneiden markkinointia auttoi myös samaan aikaan käynnistynyt tietoyhteiskuntakeskustelu. Kilpailu markkinoilla oli kovaa, ja tarjolla oli kymmenittäin erilaisia konemalleja. Mainoksissa kotimikroja markkinoitiin tavallisesti yleishyödyllisinä koneina, joita voitiin käyttää sekä hui- että hyötykäyttöön. Nuorisosta oli tämän ajattelutavan mukaan tullut investointi tulevaisuuteen. Perheissä vallitsi tuohon aikaan varsin epämääräinen käsitys siitä, mihin koneita loppujen lopuksi voitaisiin käyttää. Muistelmien mukaan kotimikro oli erityisesti 1980-luvun alkupuoliskolla eräänlainen muotilaite, joka hankittiin koteihin useimmiten perheen lasten painostuksesta. Mikrotietokone oli myös oman aikansa statussymboli, jonka hankinnalla perhe saattoi todistaa olevansa ”ajan hermolla”.

Ensimmäisen koneen osto ei ollut perheissä kuitenkaan kiinni pelkästään siitä, että niiden ostaminen sattui olemaan muotia. Pelien ja leikkien historiaan perehtyneen Brian Sutton-Smithin (1986, 246–247) mukaan vanhemmat oli-

vat tottuneet jo perinteisesti antamaan leluja ja pelejä lapsilleen hyödyn varjolla. Kotimikro oli 1980-luvun alussa hyödyllisiä lisämääreitä saanut, lapsille ja nuorille suunnattu ”lelu” (Kalliala 1999, 54). Hyödyn ja huvin vuoropuhelua kotimikrojen markkinoinnissa voitiin perustella myös laajemmalla kulutuskäyttäytymisellä. Kotimikrojen tehdessä läpimurtoaan koteihin kulutuselektroniikkamarkkinat elivät muutenkin korkeasuhdannetta. Perheisiin hankittiin uusia väritelevisiovastaanottimia ja videonauhureita. Elintason nousu loi 1980-luvun alussa taloudellisia edellytyksiä kotimikrojen yleistymiselle (Liikkanen 1994, 53–61).

Kotimikroilun historiaa tarkastelevissa tutkimuksissa on ollut tapana korostaa, että tietotekniikan tulo koteihin merkitsi suurta murrosta nuorisokulttuurissa. Tästä huolimatta käsitys 1980-luvulla syntyneestä ”mikrosukupolvesta” on vahvasti liioiteltu. Muistelmien mukaan läheskään kaikki pojat eivät innostuneet mikrotietokoneista, mutta erityisen harvinaista mikroharrastus oli tyttöjen keskuudessa. Tutkimuksissa on usein viitattu, että naiset ja tytöt syrjäytyivät 1980-luvulla tietotekniikan harrastustoiminnasta (Haddon 1988). Tilanteeseen vaikutti tietotekniikan ja yleensä tekniikan käyttöön liittyneet pitkät perinteet. Esimerkiksi yrityksissä tietotekniikkaan liittyneet työtehtävät oli voimakkaasti jaettu naisten ja miesten välillä. Nämä tavat ja käytännöt siirtyivät osittain kodin piiriin (Vehviläinen 1996, 164; Suominen 2003). Vastavuuksia voidaan löytää laajemmin kulutuselektroniikan historiasta. Aikaisemmassa vaiheessa radioiden, television ja videonauhuriinkin käyttöönotto arkielämässä tapahtui miesten ohjaamana. Uuden kotitalousteknologian kohdalla naiset olivat pääasiassa kuluttajia, ja he olivat myös tottuneet jättämään uusiin koneisiin liittyneet tekniset ongelmat miesten ratkaistaviksi (Morley 1992, 235–238).

Tästä huolimatta 1980-luvulla naisten ja tyttöjen mahdollisuus käyttää tietotekniikkaa lisääntyi oleellisesti. Tietokonepelit olivat avainasemas-

sa harrastustoiminnan laajentuessa. Muistelmien mukaan valtaosa (noin 90 prosenttia) 1970-luvulla syntyneistä naisista tutustui lapsena tietokoneisiin nimenomaan tietokonepelaamisen välityksellä. Kone ostettiin tutulle tai sukulaiselle tavallisesti joului- tai syntymäpäivälahjaksi. Perheissä veljet ja sisaret leikkivät ja pelasivat koneilla varsinkin nuoremmalla iällä usein yhdessä. Kiinnostus tietokoneilla pelaamiseen ja leikkimiseen näyttäisi osittain hiipuvan tytöillä myöhemmällä iällä. (Kalliala 1999, 162–163.)

Pelit ja kotimikroilun alakulttuurit

Poikien luottamus omiin kykyihinsä tietokoneen käytössä oli alusta lähtien vahva. Tavallisesti vapaa-ajan toiminta keskittyi järjestäytyneisiin poikaporukoihin, joissa keskinäinen kilpailu nousi tärkeäksi harrastuksen intensiivisyyden ylläpitäjäksi. (Suoninen 2002, 109–111.) Erityisen hyvin tämä tulee ilmi, jos tarkastellaan osittain tietokonepelaamisen vaikutuksesta syntyneiden uusien tietoteknisten alakulttuurien kehityshistoriaa. Kotimikroharrastuksen tapauksessa voidaan kuitenkin puhua lähinnä alakulttuurisista tyyleistä. Tommi Hoikkala (1989, 57) kuvaa nuorisokulttuuriin liittyneitä tyylejä ikään kuin saateenvarjoiksi, joiden alla voivat toimia taustaltaan varsin heterogeeniset yksilöt.

Kotimikroilun kohdalla alakulttuuriset tyylit koskivat yleisöltä suljettuja harrasteilmiöitä, joille olivat ominaisia kotimikrojen käyttömuotojen mukaan määrittynyt ja sosiaalista identiteettiä muokanneet pelisäännöt, normit ja toimintatavat. Markkinoilla olleiden ja toistensa kanssa yhteensopimattomien kotimikrojen ansiosta harrastelijat olivat väljästi jakautuneita eri konekohtaisiin käyttäjäryhmiin. Konesukupolvet synnyttivät siis toisistaan hieman poikkeavia käyttäjäkulttuureja, mutta niiden perusvire oli aina sama. Pelaamisessa, niin kuin muussakin kotimikroilun yhteisöllisessä vapaa-ajantoiminnassa, oli perimmiltään kysymys poikien ja miesten yhteisestä hauskanpidosta ja mielekkääksi koettujen koneiden käyttötapojen hiomisesta. Toiminta saattoi

olla hyvinkin intensiivistä. Sherry Turkle (1984) kiinnitti jo 1980-luvun puolivälissä huomiota siihen, kuinka kokonaisvaltaisesti nuoret saattoivat uppoutua koneiden käyttöön. Tässä suhteessa kotimikroilijat jatkoivat aikaisempina vuosikymmeninä syntyneitä tietotekniikan kokeilevan käyttökulttuurin perinteitä.

Pelaamalla nuoriso pystyi rentoutumaan ja irtottautumaan hetkeksi koulun ja kotitehtävien tuomista rasitteista. Pelien ansiosta nuoret pystyivät tutustumaan tarkemmin tietokoneen toimintaperiaatteisiin ja sielunelämään. Nuoret saattoivat esimerkiksi rakentaa omia peliohjaimia, keskittyä kotimikrojen toimintaa säätelevien ohjelmien ja laitteiden virittelyyn. Kotimikrolehdistön 1980-luvun kirjoittelua seuraamalla huomaa, että näihin aiheisiin liittyneet jutut olivat ohjelmalistausten ja peliarvosteluiden ohella erityisen suosittuja. Yhteistoiminnan tiivistäminen ja sosiaalisen verkoston tihentäminen olivat harrastuksen kehittymisen kannalta olennaisia. Kotimikrolehdistä saatiin runsaasti tietoa, mutta omasta kaveripiiristä sai eniten käytännön apua.

Ylivoimaisesti tärkein ja suosituin toimintamuoto oli ohjelmistojen vaihtokauppa, johon liittyneet perinteet ja käytännöt olivat alkaneet muotoutua jo 1960- ja 1970-luvulla. Vaihtotoiminnan laajuutta ja suosiota voidaan selittää osittain taloudellisin perustein. Kalliin koneen oston jälkeen vanhemmilla ei ollut epäilemättä halukkuutta rahoittaa alkuperäisten pelien ostohankkeita. Sen sijaan nuoret keksivät nopeasti tapoja hankkia kopioituja pelejä erilaisten suhdeverkostojen avulla. Tavallisesti luotiin kontakteja samalla paikkakunnalla asuneisiin kavereihin, myöhemmin yhteyksiä etsittiin muualta Suomesta ja sen jälkeen edelleen ulkomailta. Pelien kopioiminen ja keräily oli niin yleistä, että käytännössä lähes kaikki kotimikroharrastajat tutustuivat josain välissä tähän tietokonepelien synnyttämään sosiaaliseen toimintaan. Tietokonepelien kopiointi ja niiden levitys on edelleen huomattavan yleistä. Ohjelmien vaihtotoiminta koettiin kuitenkin ongelmalliseksi; erityisesti pelien maahantuoja-

ja myyjät pitivät sitä lainvastaisena. Tästä syystä toiminnasta käytettiin myös nimitystä pelipiratismi. Keinoja harrastuksen vähentämiseksi oli verrattain vähän. Kotimikrolehdistössä aihetta koskeva kitkerän sävyinen keskustelu alkoi jo keväällä 1985. (Saarikoski 2001a, 147–157.)

Pelien vaihtotoiminta ja sen perusteella luodut yhteistyöverkostot antoivat mahdollisuuksia myös muunlaisten toimintamuotojen kehittämiseen. Pelaamisen lisäksi kotimikroilijat olivat tavallisesti varsin kiinnostuneita myös ohjelmoinnista. Etenkin omien tietokonepelien ohjelmointi oli suosittua koko 1980-luvun ajan. Suomessa kotimikrolehtien, erityisesti MikroBitin, lukijatutkimusten mukaan vain vähemmistö kotimikroharrastajista ei harrastanut lainkaan ohjelmointia. Kotimikrolehdissä olleiden valmiiden listausten ja opaskirjojen avulla nuoret harrastajat saattoivat kokeilla omia koodaustaitojaan (Saarikoski 2001a, 58–59).

Ohjelmointi synnytti yhdessä tietokonepelin keräilyn ja kopioinnin kanssa täysin omalaa-tuisia alakulttuurisia harrastusmuotoja. Ehkä tunnetuin tähän liittynyt ilmiö oli tietokonedemojen ohjelmointiharrastus, joka syntyi Suomessa 1980-luvun puolivälin jälkeen. Harrastajat loivat grafiikkaa, musiikkia ja tekstiä tietokoneella pyöriväksi multimediaesitykseksi eli tietokonedemoksi. Alun perin tämä harrastus (tunnetaan myös nimellä demoscene) alkoi levitä, kun kopiesuojauksista murrettujen pelien yhteyteen lähdettiin liittämään lyhyitä esittelyohjelmia eli introja. Demoharrastus on tullut tutuksi laajemmalle yleisölle lähinnä kerran vuodessa Helsingissä järjestettävästä Assembly-tapahtumasta. Tietokonepelien asema demoharrastuksessa on säilyttänyt vahvan sivuroolinsa. Esimerkiksi nykyisin kotimaisissa peliyhtiöissä toimii runsaasti entisiä alan harrastajia (Faler 2001; Saarikoski 2001b).

Demoharrastuksen, pelaamisen ja muiden alakulttuurien välisiä yhteyksiä voidaan etsiä nykyisin myös internetin peliyhteisöistä. Verkko-pelaamisen ohella esimerkiksi omien pelikenttien

suunnittelu on kasvattanut suosiotaan. Kaikessa tähän liittyvässä toiminnassa on loppujen lopuksi mukana paljon populaarikulttuurin vanhoja perinteitä. Verkossa toimivat peliyhteisöt ovat selvästi sukua elokuvan, television, pop- ja rock-musiikin fanikulttuureille (Järvinen 1999, 179).

Tietokoneella leikkiminen ja pelaaminen näyttäisivät kilpailumuotoisina ja poikien suosimina mikroharrastuksen osatekijöinä täydentävän toisiaan. On korostettava, että 1980-luku oli tietokonepelaamisen ja kotimikroharrastuksen yhdessä synnyttämien alakulttuuristen tyylien keskeistä syntyäikää. 1990-luvulla harrastekulttuurin eri muodot saivat yhä vakiintuneempia muotoja. Nykyään internet on noussut ylivoimaisesti tärkeimmäksi näitä alakulttuureja yhdistäväksi mediaksi.

Ennakkoluulot ja leikkikulttuurin murros

Vanhemmat kokivat kotimikrojen aseman pelikoneina monella tapaa ongelmalliseksi. Perheissä peleihin ja kotimikrojen käyttöön kohdistettiin 1980-luvulta alkaen merkittäviäkin rajoituksia ja parhaimmillaankin pelejä pidettiin lähinnä harmittomana ajanhukkana. Peleihin ja kotimikroiluun kohdistuneet rajoitukset koskivat erityisesti nuorten ajankäyttöä. Lasten ei esimerkiksi sallittu käyttää konetta ennen kuin kotitehtävät oli suoritettu. Vastaavia keinoja käytettiin kontrolloitaessa esimerkiksi lasten ja nuorten television katselua. Tietokonepelaamisen saavuttama suosio saattoi olla myös este tietokoneen hankkimiselle. Tutkimusten mukaan vastaavat sanktiot ja niiden perustelut näyttävät olevan edelleen käytössä. (Suoninen 2002, 108; Mäkilä 2001, 17.) Tietokonepelaamiseen liittyvä hyödyn ja viihteen sekä ”laadun” ja ”roskan” pohdinta herätti Suomessa alusta lähtien kiinnostusta mietittäessä kotimikroilun asemaa nuorisokulttuurissa. Mannerheimin Lastensuojeluliitto järjesti jo 1980-luvun alkupuoliskolla tilaisuuksia, joissa pohdittiin tietokonepelien vaikutusta lapsiin ja nuoriin (YLE, 26.4.1984).

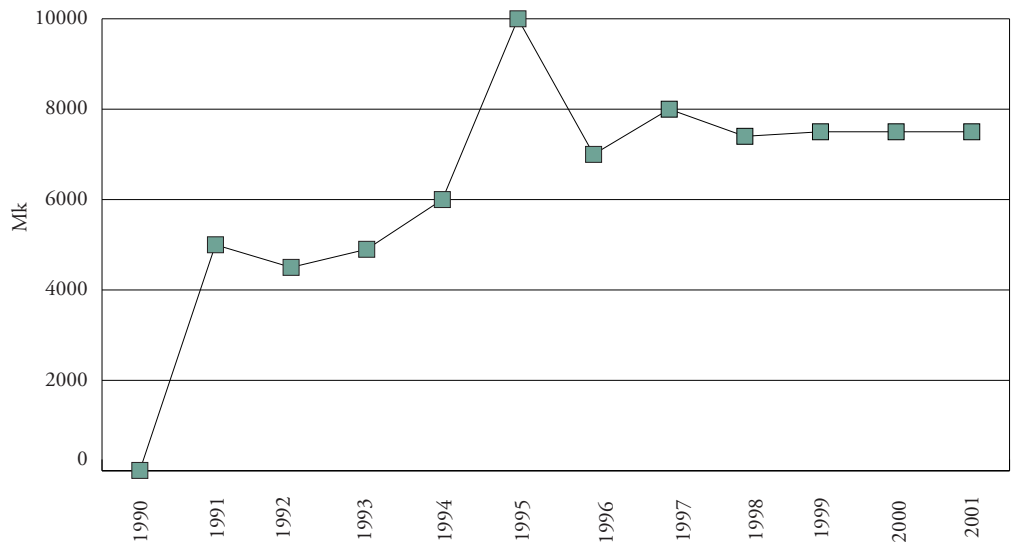
Tietokone- ja videopelejä koskevassa julkisessa keskustelussa historia toistaa itseään. Aikaisem-

min vastaavanlaista keskustelua on käyty, kun on pohdittu elokuvien, television, sarjakuvien ja videoiden vaikutusta lapsiin ja nuoriin. Ylipääntään uuden teknologian tulo arkeen on aina herättänyt runsaasti pelkoa ja vastustusta (Marvin 1988, 3–8). Lasten ja nuorten on aina koettu olevan erityissuojelun tarpeessa uuden teknologian murroksissa. Lapsuutta ja nuoruutta on selvästi idealisoitu ja uudet kulttuurimuodot on tulkittu yhteistä harmoniaa ja yhteiseloä uhkaaviksi tekijöiksi. Parisenkymmentä vuotta sitten tutkimuksissakin viitattiin televisiokatselun lisääntymisen merkitsevän “lapsuuden loppua” (Postman 1985).

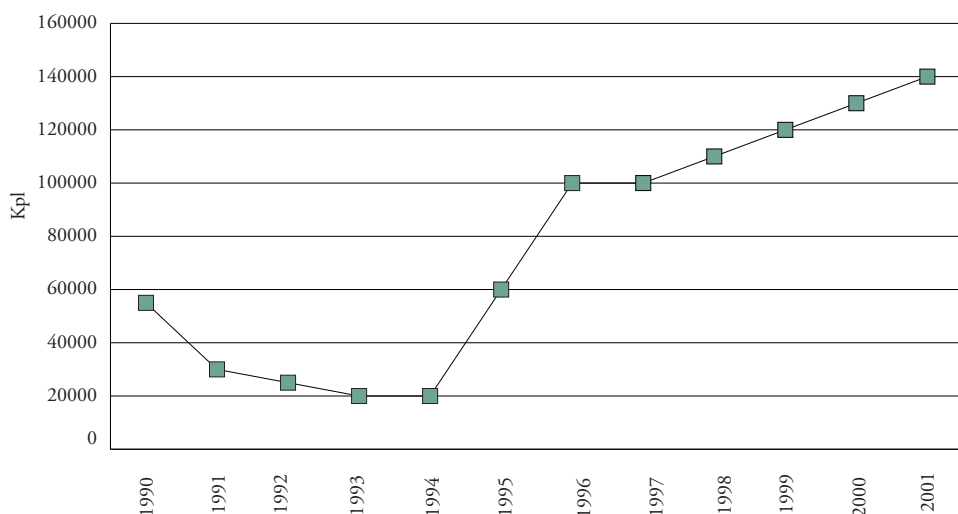
Pelien oletettiin 1980-luvulta lähtien vähentäneen merkittävästi nuorten urheiluharrastuksia. Leikkien asemaa aikamme yhteiskunnassa tutkineen Marjatta Kallialan (1999, 90–96) mukaan käsitys fyysisten liikuntaharrasteiden yleisestä romahtamisesta 1980-luvulla on vahvasti liioiteltu. Toisaalta ainakin lasten ja nuorten fyysisten pihaleikkien harrastus on selvästi taantunut. Ilmiötä ei voida kuitenkaan selittää pelkästään lisääntyneellä tietokoneen käytöllä tai

pelaamisella vaan yleisemmillä vapaa-aikaan liittyneillä muutoksilla, jotka Suomessakin alkoivat viimeistään 1950-luvulla. Nopea kaupungistuminen on muuttanut lasten ja nuorten fyysistä elinympäristöä. Lisäksi syntyvyyden aleneminen on johtanut siihen, että pihalle ei usein riitä lapsia parhaaseen leikkiaikaan.

Suomessa ei sen sijaan 1980-luvulla juurikaan esiintynyt peleihin kohdistuvia virallisia sanktioita, jotka muualla maailmassa ilmenivät lähinnä pelien myyntikieltoina. Merkittävin poikkeus lieinee keväällä 1985 Raid Over Moscow -tietokonepelistä tehty eduskuntakysely pelin väkivaltaisuuden ja ilmeisen neuvostovastaisuuden vuoksi. Tapahtuma ei kuitenkaan johtanut mihinkään jatkotoimenpiteisiin (Saarikoski 2001a, 130–132). Tietokonepelit jatkoivat hyvin luontevasti aikaisemmin televisioon ja videoihin liittyntä julkista keskustelua, joka tiivistyi erityisesti 1980-luvulla. Tuohon aikaan kotipiiriin tunkeutuvan uhkaavan audiovisuaalisen kulttuurin eri muodot monipuolistuivat ja lisääntyivät. Suurta yleisöä ja poliittisia päättäjiä kiinnostivat 1980-luvulla lähinnä nuorison suosiossa olle-



Kuvio 1a. Kaupoille toimitettujen tietokoneiden keskihinnat 1990–2001. *Lähde: Elektroniikan tukkukauppiat ry.*



Kuvio 1b. Kaupoille toimitettujen tietokoneiden kappalemäärät 1990–2001. *Lähde: Elektroniikan tukkukauppiat ry.*

den “väkivaltavideoiden” ja televisiosarjojen haittavaikutukset. Vuonna 1986 hyväksytyn videolain jälkimainingeissa kiinnostus alkoi kohdistua myös tietokonepeleihin. Käydyissä keskusteluissa viitattiin siihen, että tekninen kehitys oli jatkuvaa ja että tulevaisuudessa oli mahdollista tuottaa yhä realistisempia pelejä (Soramäki 1988, 73).

Viittaukset olivat enteellisiä, koska mikrotietokonetekniikan kehittyessä tietokonepelien realiteetti parani olennaisesti siirryttyä 1990-luvulle. Kotitietokoneiden kohdalla tärkein tähän liittynyt muutos oli PC:n aseman vakiintuminen yleisimpänä kotimikrona heti 1990-lu-

vun alussa. PC:n asema kotitalouksissa vahvistui vielä selvemmin heti lamavuosien jälkeen, kun tietokonekauppa elpyi verkkaiseen tahtiin (Kuviot 1a ja 1b). Aikaisemmin 1980-luvulla tietotekniikkaa oli pidetty lähinnä nuorten ja tietokoneharrastajien huvina, mutta kotitalouksien yhä laajeneva tietoteknistyminen toi kotimikrot ja tietokonepelit yhä laajempien yhteiskuntaluokkien käytettäväksi. Tietokonepelien suosio alkoi kasvaa, mikä tuntui esimerkiksi CD-ROM-pelien myyntikäyrän nopeana kasvuna (Taulukko 1).

Vastaavasti myös tietokonepelejä koskeva julkinen keskustelu laajeni. Loppuvuodesta 1993

Taulukko 1. CD-romien myynti 1994–1999. *Lähde: Tilastokeskus 11/20/2002.*

	Milj. mk	Osuus %
1994	3	
1995	8	
1996	25	
1997	34	
1998	37	
1999	34	
josta pelit		n. 60
multimediatuotteet		n. 40

markkinoille tullut kolmiulotteiseen grafiikkaan perustunut toimintapeli Doom oli monessa suhteessa käänteentekevä ennakkotapaus. Tutkimuksissa on usein korostettu, että viimeistään Doom teki aikaisemmin lähinnä ammattikäytössä tunnetusta PC:stä varteenotettavan pelikoneen. Yleensäkin Doom edisti oman peliläjiyypinsä vähittäistä läpimurtoa. Doom kasvatti myös oleellisesti esimerkiksi verkkopelaamisen suosiota. Pelin saavuttama huomio on monella tapaa liioiteltu, mutta se on hyvä esimerkki siitä, kuinka nykyaikaisia tietokonepelejä usein markkinoidaan. Tiedotusvälineissä Doom saavutti välittömästi runsaasti huomiota ja vuosikymmenen loppuun mennessä siitä oli tullut epäilemättä yksi tunnetuimmista tietokonepeleistä kautta aikojen. Doomissa käytetty ja aikaisemmin lähinnä toimintaja kauhuelokuvista tunnettu ylenpalttinen verinen väkivaltaisuus herätti välittömästi voimakkaita vastareaktioita. (Saarikoski 2001a, 116–118.)

Pelejä koskeva julkinen keskustelu liittyy pohjimmitaan tietokonepelien ja yleensäkin viihdeelektronikan 1990-luvulla tapahtuneeseen läpimurtoon. Tietokonepelaamista ei pidetty vielä 1980-luvulla kovinkaan merkittävänä tai näkyvänä kulttuurisena ilmiönä. Kuvaavaa onkin, että jopa alan erikoislehdistössä peleistä kirjoitettiin suhteellisen vähän, ja ylipäättään vasta 1990-luvulla tietokonepelit alkoivat saavuttaa laajempaa arvostusta merkittävänä kulttuurisena ilmiönä. Pelien näkyvä nousu mediajulkisuuteen ja yleensä tietokonepeliharrastuksen laajentuminen ovat muuttaneet ratkaisevasti tilannetta. Vastaavasti videopelien uusi nousu 1990-luvun puolivälin jälkeen ja erityisesti Sony Playstationin nopea leviämien kotitalouksiin ovat tuoneet pelaamisen tutuksi myös vanhemmalle väelle. Suosion kasvu on tuonut mukanaan myös uudet säätelyjärjestelmät. Nykyisin peliyhtiöt itse turvautuvat melko pitkälti itsesensuuriin. Suomessa konkreettisin käytännön keino nuorten pelitottumusten säätelyyn on vuonna 2002 voimaan tullut ikärajoitusjärjestelmä (Kasvi 2001).

Pelit tietotekniikan arkipäiväistäjinä

Tietokoneet ja tietokonepelit ovat tulleet erottamattomaksi osaksi nuorten ja lasten arkipäivää. 1980-luvulla lapsuutensa eläneet ovat ensimmäinen sukupolvi, joka on voinut viettää aikaansa tietokoneiden parissa. Kotitietokoneiden tulo merkitsi suurempaa muutosta tekniikkaharrasteista kiinnostuneille nuorille miehille ja pojille. Naisten ja tyttöjen kotimikroharrastus oli luonteeltaan ”näkyvätöntä”. Nykyään naisten ja tyttöjen tietokoneen käyttö on kuitenkin muuttunut rajoja rikkovammaksi yhteiskuntamme yleisen tietoteknistymisen myötä. Tästä huolimatta kotimikrojen järjestäytyntä harrastustoimintaa pidetään edelleen varsin miehenä.

Kotimikroharrastus eri muotoineen on toiminut miesten ja poikien sosiaalisena ja kulttuurisena kasvuympäristönä. Peli- ja leikkikulttuuria luotaavissa tutkimuksissa usein nähty toteamus siitä, että leikki ei ole tuottavaa toimintaa ei siis näyttäisi tämän esimerkin valossa pitävän täysin paikkansa. Tätä puolta ei pidä silti ylikorostaa. Tietokonepelien asemaa ja merkitystä voidaan tarkastella eräänlaisena porttina vakavammalle tietokoneharrastukselle. Tämän käsityksen mukaan nuoret oppivat pelaamalla ja leikkimällä keskeisiä tietoteknisiä taitoja. Näkemystä voitaisiin kritisoida hieman yksioikoiseksi ja yleistäväksi siihen kuuluvan deterministinen pohjasävyyn vuoksi.

Digitaalisen pelaamisen alkutaival osoitti selvästi, että nykyisen pelikulttuurin juuret alkoivat muotoutua Suomessakin viimeistään 1980-luvun alussa. Ilmiön historialliset taustatekijät ovat kuitenkin jo huomattavasti pitemmän ajan kehityksen tulosta. Syyt, jotka vaikuttivat eri pelialustojen menestykseen tai menestymättömyyteen, olivat huomattavan monitahoiset. Mikro-tietokoneiden kohdalla pelaaminen kytkeytyi saumattomasti osaksi erilaisten alakulttuurien syntyä ja kehitystä. Harrastajien kiinteä ja intensiivinen suhde tietotekniikkaan on vaikuttanut yleisemmän tietokonepelikulttuurin muotoutumiseen. Tietokonepelaamisen suosiota lisäsivät

1990-luvulta lähtien erityisesti PC-koneiden nopea leistyminen kotitalouksissa.

Markkinoiden kasvaessa konsolien merkitys on sen sijaan alkanut uudelleen voimakkaasti korostua. Nykyään digitaalinen pelaaminen ei ole enää niin tietokonekeskeistä kuin 1990-luvulla. Uudet konsolit, ennen kaikkea Playstation 2, ovat vaikuttaneet siihen, että nykyisin videopelejä myydään enemmän kuin tietokonepelejä. Uudet innovaatiot, konsolivalmistajien välinen kilpailu sekä uusien pelikoneiden ympärillä pyörivät markkinointikoneistot ovat selvästi vaikuttaneet pelaajien kulutuskäyttäytymiseen ja sitä kautta myös pelikulttuurin yleisempään murrokseen. Vastaavasti pelivalmistajien kohdalla yritetään kuroa umpeen video- ja tietokonepelien välisiä raja-aitoja. Tämä on näkynyt esimerkiksi siinä, että konsoleihin ollaan kehittämässä aikaisemmin vain tietokoneille tyypillisiä lisäominaisuuksia, kuten mahdollisuutta verkkopelaamiseen.

Tästä huolimatta tietokonepelit näyttävät antavan nuorille mahdollisuuksia kehittää harrastustaan pelkän viihdekäytön ulkopuolella, vaikka kotimikroilussa leikki, viihdekäyttö ja pelailu näyttävät olleen alusta saakka harrastustoiminnan keskeisiä taustatekijöitä. On korostettava, että historiallisten esimerkkien valossa tämä viihteen ja hyödyn välinen vuorovaikutussuhde on ollut läsnä oikeastaan koko tietotekniikan historian ajan. Tärkein havainto on, että tietokonepelaimista ei voi täysin erottaa muusta tietotekniikan harrastekäytöstä. Käsitys leikin ja pelaamisen vuorovaikutussuhteesta liittyy vahvasti nuorten tapaan elää ja kasvaa itsenäisesti teknologisoituvasa elinympäristössä.

Viitteet

1. Tietotekniikan arkipäiväistymistä tarkasteltiin tässä selvityksessä osana mediateknologian kehityshistoriaa suomalaisessa kodeissa. Vastaustehtäviä oli yhteensä 61 kappaletta. Useimmat tehtävän suorittaneista olivat naisia (47 kpl) ja useimmat heistä olivat syntyneet vuosina 1973–1978. Suurin osa heistä tuli Länsi-Suomen alueelta. Kohderyhmän sukupuolijakauma meni suurin piirtein tasan, koska haastatteluiden kohteena oli yleensä omat sukulaiset. Ajallisesti haastattelut kattoivat noin 2–3 sukupolvea.

Lähteet

- Faler, Matti (2001) Johdatus demosceneen. Teoksessa Sihvonen, Tanja (toim.) Sähköä, säpinää, wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa. Turku: Turun yliopiston historian laitos. Julkaisuja 5.
- Haddon, Leslie (1988) *The Roots and Early History of the British Home Computer Market: Origins of the Masculine Micro*. Doctoral Thesis, London: University of London, Management School.
- Hoikkala, Tommi (1989) Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia*. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (2002) Vaarallisia leluja. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia*. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Järvinen, Aki (1999) Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Taide & Viestintä, Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampere: Vastapaino.
- Kalliala, Marjatta (1999) Enkeliprinssessa ja itsari liukumäessä: leikkikulttuuri ja yhteiskunnallinen muutos. Kansatieteen väitöskirja. Helsingin yliopisto. Helsinki: Gaudeamus.
- Kasvi, Jyrki J.J. (2001) Lasten tietokonepelit. Teoksessa Kangasala, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampere University Press.
- Levy, Steven (1994) *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Penguin Books.
- Marvin, Carolyn (1988) *When Old Technologies Were New. Thinking about Communications in the Late Nineteenth Century*. New York: Oxford University Press.
- Morley, David (1992) *Television, Audiences and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Mäkilä, Ira (2001) Lapsuuden kokemukset tietokoneista ja niiden yhteydet tyttöjen ja poikien minäpystyvyyden tunteisiin. Psykologian pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.
- Pantzar, Mika (2000) *Tulevaisuuden koti – arjen tarpeiden keksimisestä*. Keuruu: Otava.
- Postman, Neil (1985) *Lyhenevä lapsuus*. Suomentanut Ilkka Rekiarvo. Juva: WSOY.
- Räty, Veli-Pekka (1999) *Pelien leikki. Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja A 24. Jyväskylä: Gummerus.

- Saarikoski, Petri (2001a) Pioneerien leluista kulutus-elektroniikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin. Yleisen historian lisensiaatin-tutkimus. Turku: Turun yliopisto.
- Saarikoski, Petri (2001b) Valtavirtaa vastaan. Demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa. Lähikuva 2001, 3–4.
- Seppänen, Jouko (1999) Pelit, peliteoria ja tietokone-pelit. Keksintö-, kulttuuri- ja oppiainehistoriaa. Teoksessa Honkela, Timo (toim.) Pelit, tietokone ja ihminen. Games, Computers and People. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposiosarja, no 15. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Soramäki, Martti (1982) New Communications Technology, Households and Finland: An Overview. Helsinki: Oy Yleisradio Ab. Planning and Research Department.
- Soramäki, Martti (1988) Kuvallisen viestinnän normiston muutokset. Teoksessa Kytömäki, Juha & Paananen, Seppo (toim.) Televisio ja väkivalta. Suomalaisia näkökulmia. Helsinki: Oy Yleisradio Ab. Suunnittelu- ja tutkimusosasto.
- Suominen, Jaakko (1999) Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Honkela, Timo (toim.) Pelit, tietokone ja ihminen. Games, Computers and People. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposiosarja, no 15. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Suominen, Jaakko (2000) Sähköaivot sinuiksi, tietokone tutuksi. Tietotekniikan kulttuurihistoriaa. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 67, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Suominen, Jaakko (2003) Koneen kokemus. Kulttuurihistorian väitöskirja. Turun yliopisto. Tampere: Vastapaino (tulossa).
- Suoninen, Annikka (1994) Mario ja muu meidän sakkii. Poikakulttuuria peliareenoilla. Teoksessa Uusi aika: Kirjoituksia nykykulttuurista ja aikakauden luonteesta. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 41. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Suoninen, Annikka (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudemus.
- Suoranta, Juha (2001) Cyberkids: lapset media-kulttuurin toimijoina. Teoksessa Kangasala, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: Tampere University Press.
- Sutton-Smith, Brian (1986) Toys as Culture. New York: Gardner Press.
- Turkle, Sherry (1984) The Second Self. Computers and the Human Spirit. London: Granada.
- Vehviläinen, Marja (1996) ”Maailmoista ilman naisia”. Tietotekniikan sukupuolieroihin. Teoksessa Kinnunen, Merja & Korvajärvi, Päivi (toim.) Työelämän sukupuolistavat käytännöt. Tampere: Vastapaino.
- Oy Yleisradio Ab:n televisioarkisto**
Mannerheimin lastensuojeluliiton Lapsi ja tietokone-seminaari. Uutiset ja Sää. 26.4.1984.
- Haastattelumateriaali**
Selvityksiä Suomen mediakulttuurin historiasta. Koonneet Hannu Nieminen & Jukka Sihvonen. Turun yliopiston Mediatutkimuksen kokoelmat (MK). Huhtikuu 2001.
- Tilastot**
ISDA 2001. State of the Industry Report 2000–2001. <http://www.isda.com/releases/SOTI2001.pdf>. 26.2.2002.
- ELSPA 2000. Advance Information from New ELSPA and Screen Digest. Lehdistötiedote 3.9.2000.
- Pelimarkkinat Suomessa 2002. Lehdistötiedote. Figma 2003.
- Vapaa-aika numeroina 3. Televisio, video, tietokoneet, radio, musiikki. Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu & Toikka, Ari & Hyytiäinen, Pirjo (toim.) Kulttuuri- ja viestintä 1993:5. Helsinki: Tilastokeskus.
- Liikkanen, Mirja (1994) Television, Video, Radio and Home Computers: Recent Trends and Breakthroughs. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu (toim.) Culture of the Everyday. Leisure and Cultural Participation in 1981 and 1991. Culture and the Media 1994:3. Helsinki: Statistics Finland.
- CD-romien myynti 1994–1999. Helsinki: Tilastokeskus.
- Kotitietokoneiden toimitukset kaupalle 1990–2001, kappalemäärät ja keskihinnat. Elektroniikan Tukku-kauppiat ry.

TIETOVERKOT SOSIAALISEN OLEMISEN PAIKKANA

Tarkastelen tässä artikkelissa lasten ja nuorten tietokoneen käyttöä ja sen motivaatioita sekä käytölle annettuja merkityksiä. Hypoteesini on, että tietotekniikan käytön avulla nuoret pystyvät neuvottelemaan kulttuurista paikkaansa tai tilaansa tehokkaammin kuin aiemmin. Tämä aiheuttaa uhan aikuisille, jotka pyrkivät määrittämään lasten ja nuorten toimia sekä kontrolloimaan heille sallittujen ja kiellettyjen asioiden suhdetta. Tässä mielessä analyysini nuorten ja tietotekniikan välisistä suhteista asemoituu väistämättä jo kauan jatkuneeseen keskusteluun median vahingollisista vaikutuksista, aikuisten suorittaman valvonnan tarpeesta ja sensuroivien käytäntöjen puutteesta.

Olen kiinnostunut teknologiaan ja mediakäyttöihin liittyvistä diskursseista. Haluan kysyä, miksi keskustelu nuorista on niin ongelmakeskeistä, ja minkälainen rooli teknologialle näissä puheenvuoroissa tuotetaan. Miksi teknologian rooli tuntuu nuorten elämässä usein pelkistävän (vahingolliseksi) vaikutukseksi? Erityisen pinnalle näissä keskusteluissa näyttää nousevan hyötykäytön ja

viihde- tai harrastuskäytön välinen ero ja tämän jaon sosiaalinen ylläpitäminen. Haluan puuttua välinelähtöisen teknologiakeskustelun taustoihin ja tarkastella pikemminkin niitä sisältöjä tai palveluita, joista nuoret ovat kiinnostuneita ja joita he itse haluavat käyttää.

Tämän vuoksi toinen tarkasteluani määrittävä seikka on käsitys viihtymisestä joko viihde- muotojen kautta hahmottuvana – näkymättömänä ja merkityksettömäksi leimattuna kulttuuriteollisuuden osa-alueena – tai sitten tuomittavana ja halveksittavana olemisen ”lajina”. Pyrin selvittämään, mikä tietoteknisissä mediamuodoissa käyttäjiä viihdyttää. Tarkastelen tässä yhteydessä yleisellä tasolla reaaliaikaisia on-line-keskustelu ympäristöjä, chatteja ja mudeja¹. Taustoitakseni tätä tarkastelua olen ottanut mukaan myös pelaamisesta käytävää keskustelua.

Lähtöhuomioni teknologian hyöty- ja viihdekäytön tarkastelulle on, että tietotekniikalla – elektronisilla laitteilla, niiden käytöllä ja käytön tulkinnalla – on kulttuurissamme kahtalainen rooli. Yhtäältä teknologia koetaan positiiviseksi asiaksi. Yleisesti ajatellaan, että uudet teknologiset innovaatiot tulisi ottaa käyttöön niin nopeasti kuin mahdollista, sillä niiden yleistymisen kertoo jotain olennaista kansakunnan uusiutumiskyvystä ja varustautumiskyvystä tulevaisuuden haasteisiin. Erityisesti tietoteknistien uutuuskien ajatellaan säästävän elinkeinoelämässä kustannuksia, aikaa ja vaivaa. Samanlaisia ihannoivia ajatuksia liitetään jossain määrin myös teknologian mahdollistamiin viihteen ja vapaa-ajan vieton muotoihin.

Toisaalta teknologiaa pelätään, siihen voidaan suhtautua torjuvasti ja sitä voidaan jopa kieltäytyä käyttämästä. Tietotekniikkaa ylen määrin käytäviin ja siitä innostuneisiin ihmisiin suhtaudutaan pilkallisesti ja säälivästi. Erityisesti populaarilehdistössä esiin tuleva ajatus näyttää rakentuvan niin, että teknologiaan tutustuminen ja tietotekniikan käyttö ovat hyväksyttäviä ja kannatettavia niin kauan kuin niiden käyttö pysyy tiettyissä rajoissa, hyötypainotteisena ja kontrolloi-

tuna. Mutta kun raja ylitetään, harrastuneisuudesta ja viihtymisestä tulee ongelmia. Mihin tällainen kaksijakoinen suhtautuminen perustuu?

Teknologiaan kietoutuvat puhetavat, diskursit, ovat Jody Berlandin (2000) mukaan poikkeuksellisella tavalla evolutiivisia. Teknologian ajatellaan syvällisellä tavalla muuttavan sosiaalisia konteksteja, yhteiskuntaa, kulttuuria – ja yleensä positiiviseen suuntaan. Sosiologi Jari Aro (1997) näkee, että teknologian yhteiskunnallisten vaikutusten takana ajatellaan usein olevan yksioikoinen syy–seuraus-suhde. Kun kirjoitan tekstiä tietokoneen tekstinkäsittelyohjelmalla, saan siistin lopputuloksen vaivattomammin ja nopeammin kuin jos kirjoittaisin käsin. Tietotekniikan hyötykäyttö on merkittävä osa työn tekemistä lähes alalla kuin alalla, eikä sen hyötyjä ”pinnan” eli työn suorittamisen tasolla käy kiistäminen.

Tietotekniikan harrastus- tai viihdekäyttö näyttäisi sen sijaan olevan vaikeammin hyväksyttävissä oleva osa nykykulttuuria. Suorastaan ongelmalliseksi tietotekniikan parissa viihtymisen tekee se, että sitä harrastavat erityisen suuressa määrin lapset ja nuoret.

Huolestuminen nuorten ja tietotekniikan vuorovaikutuksesta on sukua jo kauan eläneelle hätäännykselle median rappeuttavasta vaikutuksesta ”alempiin” yhteiskunnallisiin luokkiin, nuorisoon ja naisväestöön. Nuorten ja naisten kiinnostus kaunokirjallisuuteen nähtiin 1700-luvulla lievimmillään joutavanpäiväisenä, pahimmillaan sielun ja ruumiin mädättävänä harrastuksena (ks. esim. Hietala 1993, 19–21). Elokuva oli 1900-luvun alkuvuosikymmeninä rahvaan halpa hupi, johon sivistyneen kansanosan ei kannattanut sorkkeutua millään lailla. Erityisen ikävän leiman saivat myöhemmin televisio ja videonauhuri, jotka kritisoijien mukaan lisäävät väkivaltaista käyttäytymistä ja rikollisuutta, köyhdyttävät mielikuvitusta ja edistävät niin sanottua uuslukutaidottomuutta.²

1990-luvulle tultaessa monet ”pelkääjistä” ovat näyttäneet siirtäneen katseen tietotekniikan viihteelliseen käyttöön. Yhtäältä erilaisten elektro-

nisten pelien, erityisesti tietokonepelien, ja joskus myös tietoverkkojen kautta tapahtuvan viestinnän nähdään aiheuttavan riippuvuutta, tunteiden turtumista sekä arvojen, normien ja luottamuksen hapertumista (ks. esim. Mustonen 2003). Toisaalta muistutetaan, että tietotekniikka mahdollistaa hyviäkin käyttötapoja, kunhan lapsia ja nuoria ensin opastetaan ”oikeiden” käyttötapojen pariin ja tietotekniikkaa käytetään ”muuhunkin kuin viihtymiseen” (mt.). Lisäksi ”[e]rityisen tärkeää olisi palauttaa vanhemmille heidän ohjaava roolinsa myös tietotekniikan ja median kohtuukäytössä” (mt.). Yhteistä näille nuorten negatiivisiksi koetuille tavoille käyttää tietotekniikkaa on se, että ne tapahtuvat suurelta osin aikuisten tietotaidon, ajan- ja tilankäytön sekä kokemusmaailman ulottumattomissa.

Nuoruus on aikuisuuden näkökulmasta erityisen kiinnostava aihe. Siihen näyttää kohdistuvan voimakkaita, kahtalaisia tunteita. Lapset ja nuoret on länsimaisessa kulttuurissa nähty sekä viattomina että villeinä, puhtaina ja kesyttämättöminä, sekä intuitiivisesti oivaltavina että älyllisesti kehittymättöminä. Erityisesti lapsiin ja nuoriin liitetään kulttuurissamme tulevaisuuden ulottuvuus. Nuoriin kohdistuu vanhempien näkökulmasta toive siitä, että he muuttaisivat maailman paremmaksi paikaksi; samaan aikaan pelätään, että heidän tulevaisuutensa tulee olemaan synkempi kuin tällä hetkellä elävien aikuisten (Sefton-Green 1998, 1–2).

Nuoruus tutkimuskohteena ja sosiaalisena konstruktiona kertoo vähintään yhtä paljon aikuisten siihen kohdistamista intohimoista kuin nuoruusajasta ”sinällään”, esimerkiksi iän perusteella erottuvana ihmisen elämänsäkaaren jaksena. Nuoruuteen liittyvien käsitysten, uskomusten ja toistuvien teemojen purkamisella voidaan päästä käsiksi rajapyykkeihin, jotka merkitsevät puheessa käytettäviä stereotyyppioita, mieli- ja kielikuvia sekä yhteisöllisesti jaettuina oletuksina esimerkiksi sukupolven käsitteestä (ks. Mikkola 2002, 19–22). Tällä nuorisoon liittyvällä ”kulttuurin syvärakenteella” on merkittäviä yhtymäkohtia myös teknologiasta käytävään keskusteluun.

Miten nuoret ja teknologia liitetään toisiinsa?

Teknologisten välineiden, sisältöjen ja ohjelmien käyttöönoton edellytyksenä on, että ne hyväksytään kulttuurisesti osaksi jokapäiväisen elämän käytäntöjä. Tätä hyväksyntää, kotoutusta tai Mika Pantzarin (1996) sanoin kesyttämistä auttavat tai vaikeuttavat teknologian nimeämisen, esiintuomisen, markkinoinnin ja julkisen keskustelun muodot. Tällaisten tekstien ja diskurskien tutkimista on esimerkiksi Jim Collins (1995) kutsunut ”teknotekstuaalisuudeksi” (*techno-textuality*). Kuten Douglas Kellner (1998) toteaa, sekä markkinoinnin ja julkisen keskustelun että identiteettiä ja tunteita koskevien merkitysten välittäminen tapahtuu kulttuurissamme entistä enemmän eri mediamuotojen välityksellä. Teknologialla on näissä tärkeissä prosesseissa siis yhä keskeisempi rooli.

Miksi nuoruus tuntuu niin luonnollisesti liittyvän käsityksiimme teknologiasta? On selvää, että samoin kuin nuorisoon, myös teknologiaan kohdistuu ristiriitaisia tunteita, yhtäaikaista pelkoja ja toiveita (ks. myös Salmi 1996). Erityisesti digitaalisen teknologian toivotaan yhtäältä yhdistävän ihmisiä henkisesti ja maantieteellisistä rajoista riippumatta. Toisaalta sen pelätään rapauttavan jo olemassa olevia paikallisia sosiaalisia ympäristöjä. Sen ajatellaan tuovan koulunkäyntiin ja opiskeluun tehokkuutta ja uusia ulottuvuuksia, mutta toisaalta sen pelätään romuttavan nuorten luku- ja kirjoitustaidon (Sefton-Green 1998, 2).

Esimerkiksi internet tarjoaa loppumattoman varaston kirjallista ja kuvallista materiaalia, mutta rikastuttavuuden sijaan sen pelätään mädättävän nuorten analyyttisiä valmiuksia ja luovan vääränlaista mediakäyttöä. Samalla kun kouluja verkotetaan ja tietotekniikan opetusta halutaan lisätä, ollaan kuitenkin yhä enemmän huolestuneita lasten arkisesta mediakäytöstä (mt., 8). Ongelmiksi on tällöin nähty erityisesti turhan informaation määrä ja internet-tiedon (epä)luotettavuus. Eikö tilanteen voisi nähdä niin, että kerrankin nuoret todella joutuvat harjoittamaan omia lähdekriittisiä valmiuksiaan ja kyseenalaistamaan auktoriteetteja luodakseen oman näkemyksensä asioista?

Näyttää siltä, että kuten nuorisoon, myös teknologiaan ladataan voimakas odotus tulevaisuuteen suuntautumisesta; tähän liittyy myös se ”evolutiivinen” ajatus, johon alussa viittasin. Teknologiapuheen aikamuoto on lähes poikkeuksetta futuuri. Nykyhetkeen ja menneisyyteen kohdistuvat katsaukset oikeutetaan sen pohdinnalla, miten kehitys tulevaisuudessa tulee jatkumaan. Tämän tulevaisuusvetoisuuden symbolina toimivat erityisesti teknologiamainokset, jotka liitävät tulevaisuuden teknologiat lapsiin ja nuoriin. Näin ne paitsi kotouttavat uusia teknologioita, myös vahvistavat nuorten ja teknologian välille kasvavaa sidosta.

Niissä mainoksissa, jotka käyttävät lasten ja nuorten kuvia teknologian yhteydessä, vahvistetaan lapsuuden assosioitumista uutuuteen, viattomuuteen ja ”puhtauteen”. Lapset ja nuoret ovat ”tulevaisuuden toivoja” – tosin vain niin kauan kuin he ovat sopivan ikäisiä. Lapsuuden ja nuoruuden kuvat ovat kuitenkin jakautuneita mediamuodoittain. Dick Hebrigen (1988, cit. Pantti 2002, 16) mukaan nuoruus rakennetaan yhtäältä ”hauskuuden” ja toisaalta ”ongelman” kautta: mainoksissa ja viihteessä korostuu nuorekas hauskanpito, kun taas uutisissa ja dokumenteissa kuvataan erityisesti nuorten ongelmakäyttäytymistä.

Hebdigen ajatusta voisi laajentaa niin, että mediaesitykset joutuvat nuoria kuvatessaan aina neuvottelemaan hyvän ja pahan ”nuoruuskuvas-ton” välillä – tämä kertoo siitä, että representaatiot nuorista ovat aina latautuneita. Lapset ja nuoret kuvataan mediakulttuurissa erityistapaukseksi paitsi kuvan kohteina, myös mediaesitysten yleisönä. Lapsien katsotaan olevan sekä kognitiivisilta että analyyttisiltä kyvyiltään heikommassa asemassa kuin aikuisten (Herkman 2001, 175–176).

Nuoruus määrittyykin ihmisen elämänkaarta käsittelevissä tutkimuksissa eniten ristiriitaisuuksia herättäväksi ajanjaksoksi – poikkeavuudeksi, jonka erityispiirteitä peilataan erityisesti suhteessa aikuisuuteen. Kuvaavaa on, että ”aikuisuutta” ei yleensä olla nähty tarpeelliseksi erityisen tutki-

muskeskustelun määrittäjäksi toisin kuin ”nuoruutta” tai ”vanhuutta” (ks. Möra 2002). Nuoruutta voi tarkastella myös ideologisena konstruktiona, jota tuotetaan paljolti aikuisuuden näkökulmasta. Tässä mielessä se merkitsee ”puutetta” tai ”tulemista joksikin” – nuoruus on samaan aikaan sekä ”ei vielä jotain” että ”pian menetettyä jotain” (ks. Sefton-Green 1998, 3; Pantti 2002, 18). Tämän puutteen ja dynamiikan keskeiset määreet luodaan suhteessa niihin seikkoihin, jotka määrittelevät aikuisuutta. Esimerkiksi nuoruutta voidaan luonnehtia ”ei vielä vastuuntuntoiseksi” tai ”leikillisyyden” ajanjaksoksi, jolloin termit ”vastuuntuntoisuus” ja ”leikillisyyden menetys” asemoidaan aikuisuuden kriteereiksi. Nuorista tuotetut diskurssit eivät kuitenkaan ole näin yksiulotteisia.

Lapsista ja nuorista puhuminen voi olla optimistista tai pessimististä, ja usein se on näitä molempia yhdessä. Nuoruus on siis häilyvä kulttuurinen konstruktio, joka moniselitteisyydessään aiheuttaa aikuisille ongelmia – jotka tällöin voidaan kiinnittää nuoriin itseensä, nuorten aiheuttamiksi. Myös tässä suhteessa keskustelu nuorista muistuttaa teknologisia diskursseja, kuten tulen myöhemmin osoittamaan. Nuoruudelle – kuten tietotekniikallekin – luodaan puheissa hyväksyttäviä ja ihannoitavia ominaisuuksia, mutta toisaalta ajatellaan, että ”se” vaatii kontrolia ja kuria toimiakseen tai kehittyäkseen kunnolla. Keskustelu nuorista ja teknologiasta liittyy kiinnostavalla tavalla valtaan ja valta-asemien neuvotteluihin kulloisessakin kulttuurisessa tilanteessa.

Teknologiset diskurssit

Nuorilla on tietotekniikan avulla mahdollisuus valtautua, ”aikuistua”, sillä teknologinen tietotaito liitetään elannon hankkimiseen ja ammatinvalinnan mahdollisuuksiin eri tavalla kuin muut vapaa-ajan harrastukset (Nixon 1998, 36). Tässä valossa on ymmärrettävää, että esimerkiksi monet vanhemmat pitävät kotitietokonetta ja internet-yhteyden ylläpitoa nuorten kannalta ensiarvoisen tärkeinä asioina. Kuitenkin useim-

mat nuoret käyttävät tietotekniikkaa mieluummin viihde- kuin hyötytarkoituksiin.³ Myös monet tutkijat ovat sitä mieltä, että tietokoneen keskeisin käyttötapa on leikkivä tai ”pelillinen”. Tätä tukee se, että 1980-luvulla kotitietokone kehittyi ensisijaisesti ”pelikoneeksi” ja saavutti kulttuurisesti läpäisevän asemansa nimenomaan pelaamisen kautta (ks. esim. Sefton-Green 1998, 3–4).

Kotitietokoneiden markkinat laajenivat huomattavasti 1980-luvun kuluessa. Kotitietokoneita, kuten muitakin kotiin liittyviä mediateknologioita, innovaatioita, markkinoitiin samalla tavoin kuin televisiota 1950- ja 60-luvuilla: korostettiin koneiden perheen yhtenäisyyttä tukevaa voimaa. Ajatuksena näytti tuolloin olevan, että vanhemmat (isät) pelasivat lastensa (poikien) kanssa auttaen jälkikasvuun hankkimaan tulevaisuuden ”tietoyhteiskunnassa” tarvittavia taitoja. Erityisesti mainoskuvastossa korostettiin tätä positiivisten valmiuksien hankkimista pelaamisen kautta. Pelaaminen toimi näin osaltaan tietotekniikan ”kesytäjänä”, perheiden arkea ja vapaa-ajan viettoa monipuolistavana sekä hyväksyntää tietotekniikalle ylipäättään tuovana toimintana.

Pelejä ja pelikulttuureja on tarkasteltu koko tietotekniikan läpäisevänä uudistusvoimana, joka säätelee myös aikamme kulttuurituotteiden sisällöllisiä, eli kerronnallisia ja esteettisiä ratkaisuja. Teknologista kehitystä, erityisesti kotitietokoneen yhä edistyviä versioita, luonnehtii nimenomaan peliteollisuuden kilpailu sekä sisäisenä asettelmana että suhteessa muuhun viihdetuotantoon. Pelit herättävät myös vastakkaisia tunteita. Video- ja tietokonepelit seuraavat loogista jatkumoa siinä keskustelussa, jossa ollaan huolestuneita elokuvan, television ja videoiden mahdollistamasta väkivallan ja viihteen kulutuksesta sekä sen vaikutuksista. Tässä mielessä pelikulttuurissa yhdistyvät sekä *audiovisuaalista* mediaa että laajemminkin *teknologiaa* kohtaan tunnetut pelot ja epäilykset.

Näin peleistä on itse asiassa luotu syyllinen moneen nykyistä aikaa ja tämänhetkisiä lapsia ja nuoria aikuisten mielestä vaivaaviin ongelmiin.

Elektroniset pelit ovatkin kiitollinen moraalisen paniikin kohde jo siinä mielessä, että pelikulttuuri on leimallisesti ollut poikien kulttuuria, ja pojat on perinteisesti nähty kasvatuksellisenä haasteena (ks. esim. Lahelma 2002, 17–19). Lisäksi pelikokemukset rakentuvat kilpailun, voittamisen ja häviämisen väliselle jännitteelle, eikä yleisesti arvokkaampana pidetyn neuvottelevan yhteistyön tai rauhanomaisen ratkaisun mahdollisuutta välttämättä edes ole. Useiden pelien aiheet liittyvät lähtökohtaisesti sodankäyntiin ja taisteluun, siis kannustavat valloittamiseen, alistamiseen ja tappamiseen – listaa voisi jatkaa pitkään.

Lapset ja nuoret omaksuvat uudet media-muodot usein ensimmäisinä, mikä aiheuttaa huolestumisen tunteita heidän vanhemmissaan ja muissa sellaisissa yhteiskunnan jäsenissä, joiden oma arkikokemus näistä mediamuodoista on vähäinen tai olematon. Vanhempia ja ammattikasvattajia veloitetaan tutustumaan lasten ja nuorten mediakäyttöihin sekä ottamaan niihin kantaa kasvatuksellisesta näkökulmasta. Kun tähän yhdistetään se useiden tutkijoiden esiin tuoma seikka, että nuoret näyttäytyvät sosiaalipoliittisessa diskurssissa lähinnä ongelmakeskeisinä – joko ongelmien aiheuttajina tai niiden uhreina – on selvää, että myös lasten ja nuorten elämässä vaikuttavat mediatuotteet näyttäytyvät tässä diskurssissa negatiivisten vaikutusten lähteinä.

Näin olemme tilanteessa, jossa periaatteessa arvostetusta mediaan ja tietotekniikkaan liittyvien valmiuksien hankkimisesta onkin tullut syy-pää pahoinvointiin, väkivaltaisuuteen ja identiteetin häilyvyyteen. Vaikka ”[t]ietotekniikkaa soveltava media tarjoaa tietoa ja taitoja, lisää vuorovaikutusta ja viihtymistä sekä piristää oppimis-haluja”, suuri ongelma on, että

[y]hdessä median mustavalkoisen arvomaailman, aggression ylikorostumisen ja tunteiden turtumisen kanssa verkkoviestintä altistaa epäluottamukselle ja jopa kylmäveriselle toiminnalle. Epäluuloja lisäävät myös verkkojen anonyymi vuorovaikutus, virtuaaliset ja valheelliset identiteetit ja virusten vaara. (...) Riippuvuudelle altistavat erityisesti virtuaalista so-

siaalista vuorovaikutusta tarjoavat palvelut. (Mustonen 2003.)

Yllä olevassa esimerkissä – ja laajemminkin julkisuudessa käytävissä keskusteluissa – teknologialle annetaan aktiivisen toimijan asema. Tällaista teknologialähtöisyyttä, teknologian käyttämistä yhteiskunnallisten ilmiöiden ja asioiden selittäjänä kutsutaan teknologiseksi determinismiksi (ks. Karvonen 1999; myös Sefton-Green 1998, 5–6). Sitä voidaan käyttää yksilötasolla, jolloin yksittäisestä ihmisestä tulee teknologian aiheuttamien (negatiivisten) vaikutusten uhri tai sitten koko yhteiskunnan tasolla, jolloin teknologiasta saadaan yhtäältä hyvinvoinnin ja onnellisuuden aiheuttaja, toisaalta syypää moneen eri ongelmaan. Näin inhimilliset tekijät ikään kuin ulkoistetaan ihmisistä ja liitetään ne itse teknologian ominaisuuksiksi.

Inhimillisyyden ulottaminen ei-eläviin artefakteihin on sinänsä vanha ilmiö. Esimerkiksi Jean Piaget päätyi lasten käsityksiä elämästä tutkies-saan toteamaan, että lasten mielestä elämä palautui liikkeeseen – täsmällisemmin sanottuna liikkeeseen, jolla ei ole ulkoista aiheuttajaa. Mikä tahansa liikkuva objekti oli siis ”elossa” ja siten potentiaalisesti inhimillinen. Lasten käsitykset tietotekniikan mahdollistamista ”elämänmuodoista” ovat Sherry Turklen (1998) mukaan kuitenkin muuttuneet radikaalisti 1970- ja 1980-lukujen aikana ensimmäisten lasten käsiin päätyneiden tietokonesovellusten myötä. Vaikka lapsia ja laajemminkin teknologian käyttäjiä on opetettu ajattelemaan niin, etteivät tietokoneet tai tietotekniset ohjelmat ole ”elossa”, he edelleen liittävät niihin ja niiden ”sisäisiin” tapahtumiin usein mentaalisia ja psykologisia ominaisuuksia.

Lasten puheen lisäksi samanlainen ajatusmaa-ilma tulee esiin ainakin osassa niitä diskursseja, joissa käsitellään teknologiaa ja yhteiskunnallisia muutoksia. Puhuttaessa teknologiasta muutoksen aiheuttajana ja syynä tarkastellaan nimenomaan teknologian materiaalista muotoa (tekniikkaa). Kuitenkin muutoksista puhuttaessa viitataan kulttuurisesti muotoutuviin asioihin, ku-

ten teknologian käyttöön, sen käyttäjiin, käyttökonteksteihin ja näiden yhteisvaikutuksena syntyviin tilanteisiin. Teknologian kahtaalle asemoituvaa olemusta ei yleensä pureta puheen käytännöiksi ja näin voidaan puhua samoja sanoja käyttäen hyvin erityyppisistä asioista. Jari Aro (1997) huomauttaa, että suhde teknologiaan nähdäänkin oikeastaan teknisenä ongelmana. Kun päämäärät teknologian käytölle (siis ”oikean” ja ”väärän” käytön ero) on saatu jostain selville, voidaan teknologiaa käyttää ”oikean” päämäärän saavuttamiseksi ”oikealla” tavalla – eli teknologia nähdään vain neutraalina välineenä.

Teknologian olemus koostuu kahdesta karkearajaisesta komponentista, jotka ovat monenlaisin säikein kietoutuneet toisiinsa. Sillä on sekä materiaallinen, fyysinen ulottuvuus (laitteet, oheisvälineet, ohjelmat, sisällöt) että kulttuurinen ja yhteiskunnallinen ulottuvuus, johon sisältyy muun muassa estetiikka, kontekstit ja diskursiiviset ulottuvuudet. Puhuttaessa vaikkapa elektronisten pelien pelaamisesta huomio saattaa kiinnittyä pelaamisen kulttuurisiin ulottuvuuksiin – pelin sisäisiin maailmoihin, pelaamisen sosiaalisuuteen ja pelitapahtumiin, peleihin liittyviin arvostuksiin, ikärajiin, peliestetiikkaan. Kuitenkin itse keskustelun kohteina pelit näyttävät ikään kuin fyysisenä kokonaisuutena, blokkina nimeltä ”pelit”. Samoin keskusteltaessa vaikkapa chatien yhteiskunnallisesta ulottuvuudesta eritellään harvoin, minkälaisiin ja keiden käyttämiin keskustelupalstoihin viitataan; puhutaan vain ”chateista”.

Kyseessä on ilmiö, jossa fyysinen, empiirisesti havainnoitavissa oleva teknologia liukuu kulttuuriseksi ilmiöksi ilman että me kunnolla tiedostamme sitä. Asioista on kätevä puhua käyttämällä vain sanaa, joka määrittää monimutkaisen kulttuurisen ilmiön yhdeksi, materiaalisuuteen kiinnittyväksi tekijäksi. Ongelma tästä diskursiivisesta ilmiöstä tulee kuitenkin viimeistään siinä vaiheessa, kun teknologian ja yhteiskunnan välisiä suhteita halutaan tarkastella yksityiskohtaisemmin ja analyttisemmin. Tällöin ei enää riitäkään, että puhumme asiakokonaisuuksista ”pelit”, ”internet” tai ”vuorovaikutteiset palvelut” viitates-

samme niihin monimutkaisiin, paikantuneisiin ja kulttuurisissa konteksteissa tapahtuviin ilmiöihin, joissa tekniset mahdollisuudet yhdistyvät inhimillisen ja sosiaalisen panokseen.

Jos esimerkiksi sanotaan, että ”[r]iippuvuudelle altistavat erityisesti virtuaalista sosiaalista vuorovaikutusta tarjoavat palvelut” (Mustonen 2003), lause jää täsmentymättömäksi, sillä lukija ei tiedä, viitataan sillä yleisesti ja yhtäläisesti kaikkiin virtuaalisen, sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollistaviin palveluihin. Muun muassa palveluiden saatavuudesta, yleisyydestä, käyttötilanteista tai käyttäjistä – noista potentiaalisesti riippuvuudesta kärsivistä ihmisistä – ei puhuta lainkaan. Toisaalta myöskään vuorovaikutuksen mahdollistavien palveluiden sisältöihin tai niiden keskinäisiin eroihin ei viitata. Tällaiseen täsmentymättömyyteen viittaa myös Jyrki Kasvi (2002, 105), kun hän toteaa, että mediaan liittyvän syytöksen on oltava niin epämääräinen, että sen vääräksi todistaminen ja kumoaminen on mahdotonta, jotta ”syyllisyyssytkös” onnistuisi. Kun sitten jonkinlainen syyllinen erilaisille yhteiskunnallisille ilmiöille on löydetty, sen niskaan on helppo jatkossakin tupata syytöksiä. Näin syntyy kierre, jossa ”syyllisyyssytköksen” ilmentämistä diskursseista tulee ikään kuin yhteisesti hyväksyttyjä, ”kaikkien tietämiä tosiasioita”.

Onkin tulkittavissa, että joidenkin tutkijoiden mielestä vuorovaikutteisuus sinänsä on yksi digitaalisen median vaikutusvaltaa ja etenkin haittavaikutuksia lisäävä tekijä. Koska lähtökohdasta on teknologinen, voidaan ”vuorovaikutteisuuskin” palauttaa tekniseksi ominaisuudeksi, välineen itsensä muokkaamaksi ominaisuudeksi ihmisten kesken tai ihmisten ja koneiden välillä. Näin esimerkiksi ”uusmedian” vaikuttavuuden nähdään olevan aivan toista luokkaa kuin ”passiivisten” vanhojen medioiden. Sitä, miten vuorovaikutteisuus *ex machina* toteutuu – välineen, ohjelman, sisällön vai käyttäjien tasolla – ei välttämättä analysoida lainkaan.

Sama pelko mediateknologian valtaa ja inhimillisyyden katoavuutta kohtaan toistuu muuallakin: ”Ärsykkeet virtaavat kuin sarjana, ja jat-

kuvassa bittivirrassa on vaikea hahmottaa merkitysten välisiä eroja” (Näre 2002, 237); ”Koneoppiminen opettaa lapset koneenkäyttäjiksi, vuorovaikutus taas toimimaan ihmisten kanssa” (Tamminen, cit. Näättänen & Haataja 2002, 36). Teknologia näyttäytyy pelottavana ja hahmottomana kokonaisuutena, joka toimii kulttuurissamme lähes omalakisesti ja on siksi vaarallinen. Tietotekniikan pelko onkin hallitsemattomuuden pelkoa. Siinä missä teknologisiin välineisiin ja sisältöihin tutustuminen saattaa auttaa ymmärtämään niiden asemaa kulttuurissamme, hahmottomien kokonaisuuksien pilkkominen pienempiin osiin voi myös auttaa näkemään niiden käytön ympäristöjä ja kulloisiakin vaikutuksia suhteessa näihin ajallis-paikallisiin konteksteihin.

Kommunikaatio ja teknologia

Tietokonepelit ja muut elektronisen viihteen ilmentymät marginalisoidaan usein vain lasten ja nuorten ajanvietteeksi, mutta internetinä tunnettu signaaliin siirron järjestelmä on tässä mielessä vaikeampi kohde. Tiettyssä mielessä keskustelu internetistä muistuttaa keskustelua ”nuorisosta”: kun kohde on tarpeeksi hahmottomaton, siitä voi saada irti juuri sen mitä haluaakin. Monet ajattelevat internetiä maailmanlaajuuden, todellisen demokratian toteutumiskenttänä. Toiset huomauttavat sen jopa syrjäyttäneen Hollywoodin amerikkalaisen kulttuuri-imperialismin keskeisenä toteuttajana (Abbott 1998, 98). Samalla tavoin kuin yksittäisten www-sivuista on sanottu, että ne tahtaa vasta lukija, internetin muokkaa aktiivisen käyttäjän ”halu”.

Tässä mielessä internet, ja erityisesti sen graafinen ilmentymä World Wide Web, eroavat muista mediavälineistä. Elokuvan, sanomalehden, television ja radion käyttökokemus rakentuu – jos tiettyä mediumia ylipäänsä halutaan lukea, katsoa tai kuunnella – pitkälti sen varaan, mitä kunkin välineen välittämä viestisisältö kulloinkin on. Toki käyttäjällä on valinnan vapaus eri viestintien ja sisältöjen suhteen, mutta tarjolla olevien vaihtoehtojen määrä on kuitenkin yleensä rajallinen. Internetin kautta potentiaalisia vaihtoehtoja on

niin monia ja niiden tila muotoutuu niin nopeasti, ettei kukaan pysty ”hallitsemaan” sitä. Tässä mielessä voidaan sanoa, että www:hen kytkeytyjä luo itse oman käyttökokemuksensa ja sen ehdot eri tasolla kuin perinteisempien viestintien käyttäjä. Hän ”tuottaa” itse omalla päätteellään, joko tietoisesti tai tiedostamatta, koneensa mahdollisuuksia käyttäen näkyviin ja kuuluviin ne viestit, joita hän haluaa päästä tulkitsemaan.

Tämä asettaa osin uudenlaisia kysymyksiä suhteessa vastuuseen, sananvapauteen ja sensuuripolitiikkaan. Jos sensuurin periaatteena pidetään sitä, että kukaan ei tahtomattaan joudu altistumaan rasistiselle, herjaavalle tai pornografiselle sisällölle, on oikein, että perinteisiä mediasisältöjä valvotaan ja kyseenalaisista sisällöistä informoidaan viestin vastaanottajaa etukäteen, mikäli mahdollista. Digitaalisten mediateknologioiden kohdalla tilanne on kuitenkin toinen. On ainakin teoreettisesti ajatellen epätodennäköistä, että käyttäjä joutuu täysin tiedostamattaan ja tahtomattaan loukkaavaksi kokemansa aineiston kanssa tekemisiin.⁴ Tällöin kysymykseksi nousee, *ketkä* hakeutuvat esimerkiksi epäsiiveillä aineistoa välittävälle sivustolle tai käyvät seksuaalisävytteisiä keskusteluja chat-palstoilla – ja *miksi* – sen sijaan, että internetin käyttäjiä tarkasteltaisiin yksinomaan sisällön passiivisina vastaanottajina ja siten uhreina.

Nuorilla on teknologian avulla mahdollisuus valtautua paitsi aiemmin käsittelemäni tietotekniikan omaksumisen ja teknisen haltuunoton, myös kommunikaatiokentän laajenemisen kautta. On-line-keskustelufoorumien kautta lasten ja nuorten – tai kenen tahansa – on helppo jutella anonymisti, jakaa kokemuksia samanikäisten tai samassa elämäntilanteessa olevien ihmisten kanssa, keskustella useiden ihmisten kanssa yhtä aikaa, pyytää apua tai neuvoja kokeneemmilta kanssakeskustelijoilta, sopia tapaamisista ja niin edelleen. Keskustelu- ja viestintäfoorumeita on lukuisia, ja yhtä moninaisia ovat myös niiden käyttäjät ja käyttötarkoitukset.

Tieto- ja viestintäverkkojen välityksellä tapahtuva kommunikointi voidaan jakaa luokkiin synk-

ronisuuden, samanaikaisuuden, sekä niiden ”viestintäpolitiikan”, kuten valvonnan ja mode-roinnin tason perusteella. Keskityn tässä tarkas-telemaan erityisesti synkronista viestintää. Sen eräänlaisena perusmuotona voidaan pitää UNIX- ja VAX-käyttöjärjestelmien mahdollistamaa reaali-aiasta keskusteluyhteyttä. Se toimii esimerkiksi käskyillä ”talk”, ”message” ja ”phone”, joiden pe-rään liitetään jonkun toisen verkkoon kytkeyty-neen käyttäjän tunnus. Yhteys konkretisoituu horisontaalisesti jaetussa ruudussa, jossa jokaisen keskusteluun osallistuvan kirjoittama teksti näkyy omassa osassaan (ks. Murphy & Collins 1999).

Tietoverkkojen mahdollistamia yhteydenpi-don välineitä, esimerkiksi sähköpostiohjelmaa, on ollut olemassa lähes yhtä kauan kuin yksittäisiä tietokoneita yhdistäviä kaapeleitakin. Telekonfe-reenssiksi (*computer conferencing*) kutsuttu järjes-telmä kehitettiin 1970-luvulla yhdysvaltalaisen poliitikkojen keskinäisen nopean tiedonvälityk-sen tarpeisiin. Reaaliaikaiset keskusteluohjelmat alkoivat kuitenkin nopeasti murtautua ulos tästä rajatusta kontekstista jokaisen verkon käyttäjän ulottuville. Kuten Howard Rheingold (1998) tätä kehitystä on luonnehtinut, tieto- ja viestin-täteknologioiden historian merkittävänä piirteenä on aina ollut se, että ihmiset mukauttavat vä-lineitä omiin, keskenään hyvin erilaisiin kommu-nikaatiotarpeisiinsa.

Esimerkiksi chat-ohjelma Internet Relay Chat (IRC) on synkroninen keskusteluympäristö, sillä se on reaaliaikainen, eli kirjoitetut viestit näkyvät ruudulla siinä tahdissa kuin niitä lähetetään.⁵ IRC on kansainvälinen ja vapaasti käytettävissä ohjel-ma, johon kuka tahansa voi kirjoittautua ns. pal-velinohjelman kautta. IRC:n käyttäjiä on luulta-vasti kaikissa maailman maissa, ja erillisiä keskus-telufoorumeita, onkin käytössä jopa satoja tuhan-sia (Murphy & Collins 1999). IRC on luulta-vasti tunnetuin vapaasti käytettävissä oleva kes-kusteluohjelma. Sen viestintää valvovat ainoas-taan toiset käyttäjät, kanavien operaattorit sekä automaattiset moderointisovellukset, ns. botit.

Vaikka IRC:ssä ei olekaan varsinaisia keskus-telun ”valvojia”, sen kommunikaatioympäristös-

tä pidetään huolta monin tavoin. Itse asiassa kes-kustelijoiden keskinäinen sosiaalinen kontrolli on jopa tiukempaa ja hienovaraisempaa kuin mikään ulkopuolelta käsin hoidettu valvonta voisi olla. Jason Rutter ja Greg Smith (1999) esittävät, että ”itsekontrolloiva” eli nettiketistä huolta pitävä keskusteluympäristö on itse asiassa yhteisöllisyy-den ehto. Näin seurallisuudella on myös rituais-tisia funktioita: jokainen keskusteluun osallistu-va joutuu ikään kuin lunastamaan paikkansa ja muiden hyväksynnän yhteisössä käyttäytymällä korrektisti ja pitäytymällä puheenvuoroissaan yhteisöllisesti sovitujen sääntöjen puitteissa.

Useimmat muut synkroniset keskusteluohjel-mat ovat jonkun palveluntarjoajan (*online servi-ce provider*) valvonnassa. Tällaisia keskusteluym-päristöjä ovat mm. ICQ:n, CompuServen, Ame-rica Onlinen sekä suomalaisista Kiss.fi:n, Sone-raplazan ja Suomi24:n chat-ohjelmat.⁶ Näissä hyvän on-line-viestintäkäytöksen (ns. netiquete, ”netiketti”) peruspiirteet on kirjattu yleensä *terms of service* tai *codes of conduct* -otsakkeen alle, ja palveluntarjoaja ottaa periaatteessa vastuun sen alaisissa chateissa käydyistä keskusteluista (ks. esim. www.icq.com/legal/policy.html).

Näiden chattien perusmuotojen lisäksi on ole-massa keskusteluympäristöjä, jotka sanallisen kes-kustelun ohella tuottavat ja käyttävät hyväkseen erilaisia visuaalisia tai graafisia elementtejä. Tämä visuaalisen ympäristön luominen voi olla tekstu-aalista tai konkreettista. Tunnetuimpia tekstuaa-lisia keskusteluympäristöjä ovat mudit (*multi-user dungeons*) ja moot (MUD, *object-oriented*) (ks. Kan-gas 1999). Nämä omalla tavallaan ”ulotteiset” virtuaalitodellisuudet toimivat yksinomaan tekstikäskyillä ja -kuvauksilla. Tosin alkuperäisten mud-tilojen ideasta on sittemmin jalostettu erilaisia graafisia toimintaympäristöjä, joista yksi ensimmäi-sistä ja tunnetuimmista oli ’Habitat’. Suomalainen kuuluisa esimerkki on ’Hotelli Kultakala’ – kan-sainvälisissä yhteyksissä ’Habbo Hotel’. Ei-kaupal-lisista, kaksiulotteisista oleskelu- ja keskusteluym-päristöistä esimerkkinä voisi mainita The Palacen.

Suomalaisissa, kaupallislähtöisissä chat-sovel-luksissa viestimisen sääntöihin on kiinnitetty

huomiota alusta alkaen. Esimerkiksi 'Hotelli Kultakalan' säännöt ja suositukset perustuvat Mannerheimin Lastensuojeluliiton antamaan ohjeistukseen ja Pelastakaa Lapset ry:n kanssa tehtyyn yhteistyöhön. Myös lainsäädäntöä on seurattu chat-viestinnän pelisääntöjä kehitellessä tarkasti. Lisäksi käyttöehtoihin ja ostamiseen liittyviä sääntöjä on muokattu Kuluttajaviraston antaman palautteen perusteella. Hotellilla on varsinaisten käyttöehtojen lisäksi myös oma netiketti, 'Habbon säännöt', joka muotoutuu jatkuvasti muun muassa käyttäjäpalautteen perusteella. Viestintää ja käyttäytymistä Hotellissa valvovat paitsi "henkilökunta", myös aktiivikäyttäjät, "hobbat". Heillä on käytössään erilaisia teknisiä apuvälineitä valvonnan toteuttamiseksi ja erityiskommenttoja ehkäisemään sääntöjen vastaisia asioita. Esimerkiksi niin sanottu kirosanafiltteri seuloo viesteistä kirosanat ja muuttaa ne "höpö"-sanaksi. (Pietiläinen 2003.)

Chatteja on monenlaisia. Paitsi että niiden muodot eroavat, myös niiden käyttötarkoituksia voidaan määritellä hyvinkin tarkasti. Chatit voivat toimia myös jonkun muun sovelluksen ohessa. Synkronisia on-line-keskusteluympäristöjä käytetään esimerkiksi osana ns. tietokoneavusteisia ryhmätyöskentely- ja oppimisympäristöjä, joista on yrityksissä ja yhteisöissä kokemuksia jo 1980-luvun lopusta lähtien (Lloyd 1994, cit. Murphy & Collins 1999). Tällöin chat-sovellus toimii yleensä työpaikan työntekijöiden tai opintojakson osallistujien keskinäisen keskustelun areenana. Osallistujat tuntevat toisensa usein jo entuudestaan, joten keskustelun aiheet ja sävy pysyvät asiallisina ja työorientoituneina. Tällaisia strukturoituja keskusteluympäristöjä voidaan käyttää myös tiedonvälitykseen, ongelmanratkaisuun, ideoiden testaukseen ja kehittelyyn sekä erilaisiin suunnittelutehtäviin (Murphy & Collins 1999).

Erilaiset chat-palvelut keräävät jatkuvasti miljoonia ihmisiä keskustelemaan mitä erilaisimmista aiheista. Esimerkiksi ICQ on kertonut itse keräävänsä chat-palveluilleen 120 miljoonaa käyttäjää yli 245 maassa (ks. What is ICQ?). Miksi

ihmiset käyttävät chat-ohjelmia? Viestijöiden motiiveja on tutkittu jonkin verran, mutta luonnollisesti kaiken kattavaa selitystä on mahdoton antaa. Keskeisimpänä on-line-viestintää selittävä tekijänä voidaan pitää ajatusta seurallisuudesta (*sociability*). Tässä ajattelussa sosiaalinen kanssakäyminen ja vuorovaikutus itsessään nähdään arvokkaampina kuin esimerkiksi tietojen vaihto tai itselle tulevan hyödyn tavoitteleminen (Rutter & Smith 1999, 113).

Chat-keskustelijat voidaan jakaa ryhmiin esimerkiksi sen perusteella, miten "vakavasti" he suhtautuvat on-line-viestintään. Näiden ryhmien väliset erot kommunikaatiossa kertovat jotain myös heidän motiiveistaan. Niin sanottujen kevytkäyttäjien keskeisimmät motiivit näyttäisivät liittyvän viihtymiseen, hauskanpitoon ja huumoripitoiseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen, kun taas vakavammin viestintään suhtautuvien ihmisten motiivit rakentuvat identiteettityön, johonkin kuulumisen tarpeen ja jopa eskapismiin pohjalle. (Leung 2001.)

On-line-keskustelujen aihealueet liittyvät läheisesti keskustelijoiden motiiveihin ja kulloinkin ympäristönä toimivaan foorumiin. Tietoverkot mahdollistavat hyvin erilaisia keskustelumoodoja kevyestä jutustelusta ("chit-chat") ja korostuneesta seuranhausta vakavahenkisempiin, rajattuihin aiheisiin keskittyneisiin asiantuntijakeskusteluihin ja jopa terapeutisiin sessioihin. Kuten ylipäättäänkin internetin kohdalla, myös keskustelu- ja kommunikaatiomahdollisuuksien käyttö vaatii osallistujilta aktiivisuutta ja tietoisia valintoja. Käyttäjät ikään kuin tuovat mukanaan odotuksia ja vaatimuksia sekä omia muistijälkiään kokemuksista, elämyksistä ja aikaisemmista tapahtumista kytkeytyessään virtuaaliseen tilaan. Näin verkkokeskustelut, kuten kaikki muutkin keskustelut, ovat sosiokulttuuristen kontekstien tuotteita.

IRC-keskustelu on muotoutunut tietynlaiseen kirjalliseen muotoon puetuksi puheeksi, jossa erillisten merkkien, tehosteiden ja kuvallisten symbolien järjestelmä muodostaa oikeastaan kokonaan omanlaisekseen laskettavan kommunika-

tion muodon. Kyse ei ole pelkästään tekstuaalisesta viestinnästä tai yksinkertaisten symbolisten merkkien käytöstä, vaan kommunikaatio rakentuu myös ajallisten ja tilallisten ehtojen sisällä. Ajallisista ehdoista esimerkkinä käy perusominaisuus synkronisuus ja sen haastava lag-ilmiö (viive). Tilallisia (tietystä ympäristössä tapahtuvia ja yksilöiden väliin suhteisiin liittyviä) ehtoja kommunikaatiolle ovat Lee-Ellen Marvinin (2003a) mukaan muun muassa *spoof* (identioimaton ”julistaminen”), *spam* (”roskaaminen”) ja *lurk* (”väijyminen”). Tällaisia kommunikatiivisia muotoja ja keskustelu ympäristöjen synnyttämiä yhteisöllisyyden ilmauksia on tutkittu eri tahoilla jo yli kymmenen vuoden ajan (Marvin 2003b). Koska tottumattomalle IRC-viestinnän tulkitseminen on vaikeaa, on IRC-kielenkäytöstä julkaistu oppaita aloittelijoille (ks. esim. Sovijärvi 2003).

”Salaiset puutarhat”

Tieto- ja viestintäteknologian mahdollistamat viihtymisen ja vuorovaikutuksen muodot ovat luoneet peli- ja keskustelu ympäristöjä, ”tiloja” ja ”paikkoja”, joissa kuka tahansa voi mitellä taitojaan ja kestävyyyttään tai keskustella melkein pä mistä tahansa aiheesta kenen kanssa haluaa. Näissä ympäristöissä yhteisöllisyyden rakennusaineina ovat kunkin käyttäjän tuottamat merkit ja viestit halusta kuulua yhteisöön. Tässä mielessä tietoverkkojen kautta rakentuneet yhteisöt ovat entistä syvällisemmässä mielessä Benedict Andersonin (1991) teesin mukaisia ”kuviteltuja yhteisöjä” (*imagined communities*).

Vaikka nuoret eivät ainoana ryhmänä hyödynnä tietotekniikkaa, tarjoaa se ehkä ennen kaikkea nuorille uudenlaisia tilaisuuksia kokeilla uudenlaisia sosiaalisen kanssakäymisen muotoja ja testata omia rajojaan. Ei siis ihme, että tutkimusten mukaan nuoret ovat erittäin aktiivisia tietotekniikan käyttäjiä: noin 95 prosenttia laajaan kyselytutkimukseen osallistuneista nuorista ilmoitti käyttävänsä tietokonetta ainakin joskus (Luukka ym. 2001).⁷ Harvat nuoret kuitenkaan suhtautuvat tietokoneeseen muuten kuin välineellisesti; tietokoneella ei siis ole välttämättä it-

seisarvoa. Nuorille teknologia on ymmärrettävissä *tietotekniikan* sijasta pikemminkin *viestintäteknikiaksi*; sen arvo on siinä potentiaalissa, jonka se tuottaa suhteessa sosiaalisten suhteiden ylläpitoon ja uusien solmimiseen (Kangas 2002, 29–30).

Aktiivista asennetta edellyttävä tietotekniikan käyttö ei siis sattumalta johdata lapsia ja nuoria pois hyödyllisiksi luettavien sisältöjen ja palveluiden ääreltä. Sitä paitsi hyödyn ja huvin välinen ero on tulkinnanvarainen: esimerkiksi Sonja Kankaan (2002, 26–28) tutkimuksen mukaan ala-asteikäiset pojat kokivat hyödyllisiksi tietokoneen käyttötavoiiksi tiedonhaun ja pelaamisen, tytöt elektronisen kaupankäynnin ja sähköpostin käytön. Ylipäänsä nuoret korostivat tietokoneen hyötyinä sen käyttömahdollisuuksien laajuutta ja internetin käyttöä tiedonhankinnassa. Myös pelaamisen hyötyjä opiskelussa tuotiin laajasti esille.

Hyödyllisiksi internetin käyttötarkoituksiksi monet nuoret nimeävät myös sosiaalisen vuorovaikutuksen muodot, kuten chatin ja sähköpostin. Ensisijaisen tärkeä sosiaalisen kanssakäymisen muoto suomalaisille vuosituhaten vaihteen nuorille on kuitenkin ehdottomasti kännykkä (Kasesniemi & Rautiainen 2001; Coogan & Kangas 2001). Kännykän yleisyys ja sille kehitetyt uudenlaiset käyttökulttuurit ovat osaltaan olleet vaikuttamassa myös sosiaalisten viestintämuotojen kehittymiseen, jotka ilmenevät paitsi yksilöllisinä ”viestirinkeinä”, myös esimerkiksi tv-chatien suosiona (ks. Sihvonen & Suominen 2002).

Monilla nuorilla näyttäisi olevan ”salainen puutarha” teknologian mahdollistamissa kokemisen paikoissa. Myös Kaisa Coogan ja Sonja Kangas (2001) ovat viitanneet tämänkaltaiseen ilmiöön. Näitä paikkoja luonnehtivat rajoja ylittävät eli transgressiiviset suhteet, joita voidaan tarkastella esimerkiksi ”todellisen” ja ”kuvittelun” tai ”reaalimaailman” ja ”virtuaalitalan” välisinä murtoina. On huomautettu, että on-line-toiminnan (virtuaalitodellisuuden, kybermaailman) viehätys piilee juuri tällaisten vastakkainasettelujen haurastumisessa (ks. esim. Davis 1993).

Jollekin tulkitsijoille tämä osoittautuu arvaamattomaksi ongelmaksi. Todellisen ja kuvitteellisen välinen raja on kulttuurissamme perustavanlaatuinen maailmankuvan jäsentäjä, joten sitä kohtaan kohdistetut epäroinnit tai tahalliset loukkaukset on otettava vakavasti (Aro 1997). Ajatuskulku jatkuu siten, että kun ihmiset ovat tulevaisuudessa yhä enemmän tekemisissä teknologioiden kuin toistensa kanssa, he vieraantuvat toisistaan ja lopulta itsestään, omasta inhimillisyydestään. Tämän logiikan taustalla on oletus siitä, että ihmisten todellisuussuhde sekä ihmisten keskinäinen kanssakäyminen on ollut aitoa ja puhdasta, mutta teknologian käytön myötä tästä ollaan liukumassa yhä kauemmas (mt.). Nämä vieraantumisen ja turtumisen pelot koskevat erityisesti lapsia ja nuoria, kuten olen tässä artikkelissa osoittanut.

Keskeinen tekijä todellisen elämän ja tietoverkkojen mahdollistamissa paikoissa koettujen kokemusten välillä on yksilö, toimija, joka valitsee kulloisenkin tilanteen ja "skeeman" mukaan sopivia rooleja (ks. esim. Turkle 1995). Sari Näre (2002, 234) tulkitsee tällaisen "roolipelin" naamioinniksi ja vaiminän luomiseksi. Hänen mukaansa julkisen ja yksityisen minän välille tehty ero on merkki todellisen minän suojelusta eli eräänlaisesta itsepuolustuksesta ulkoisia uhkia vastaan. Positiivisessa mielessä keskustelija voi tosin on-line-vuorovaikutukseen osallistuessaan rakennetun roolinsa turvin päästä toteuttamaan transitaalisesti omaa minuutta ja omia fantasiaa siitä, mitä haluaisi olla.

Itse näen rooliutumisen, jota voisi kutsua myös performatiivisuudeksi, luonnollisena ja perustavalla tavalla inhimillisenä käyttäytymisenä. Toimijat, pelaajat ja verkkokeskustelijat, tuovat itsestään esille eri asioita erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa. Yksi keskeisimmistä identiteettiä määrittävistä ja neuvottelujen alaisista seikoista on sukupuoli, jota tuotetaan ja esitetään erityisesti on-line-tiloissa myös totutuista poikkeavin tavoin. Vaikka kaikessa ihmisten välisessä kanssakäymisessä on mukana historiallisesti ja kulttuurisesti muotoutuneiden käytäntöjen ja konventioiden

jäämiä, on verkkokeskustelujen potentiaalina myös kyseenalaistaa vakiintuneiden, vaikkapa sosiaalisen sukupuolen tuottamiseen liittyvien performanssien kyseenalaistaminen (Rodino 1997).

Mielestäni huomioiden rajojen ylittämistä, vastakkainasettelujen purkamisesta ja performatiivisuudesta voivat olla on-line-keskusteluympäristöjen yhteydessä käyttökelpoisia analyyttisiä välineitä. Niiden avulla on osaltaan mahdollista selittää, miksi tieto- ja viestintäteknologioiden tarjoamat mahdollisuudet kiinnostavat ihmisiä, erityisesti lapsia ja nuoria. Yhteiskunnassa, jossa lasten ja aikuisten välisistä valtasuhteista neuvotellaan ja niitä vahvistetaan yhä uusin keinoin ja uudenaikaisilla ehdoin, teknologia voi hyvinkin toimia tarpeellisenä "kolmantena tilana". Sillä on potentiaalia tarjota kullekin teknologian käyttäjälle ja tietoverkoissa toimijalle tätä kiinnostavaa sisältöä ja mahdollisuuksia monenlaisen vuorovaikutukseen. Paitsi viihteen ja harrastuksen välineenä, tietoverkot voivat toimia myös laajamittaisesti yksilön minuutta eheyttävänä voimana.

Viitteet

1. Mud, sosiaalinen tekstipohjainen tila tietoverkossa.
2. Suomalaisista mediakasvatuskeskusteluista ks. esimerkiksi Peili-lehden vuosikerta 1995.
3. Tosin on kyseenalaista, mitä tällainen jaottelu tarkoittaa eri ihmisille tai miten jaottelu ylipäänsä voidaan tehdä. Esimerkiksi lasten ja nuorten vanhemmille viihdekäytön sijaan ensisijainen ongelma voi pikemminkin olla tietotekniikan ja internet-yhteyksien aiheuttamat kustannukset.
4. Toki näin voi kuitenkin tapahtua, esimerkiksi sähköpostiin tulevan roskapostin kautta tai siten, että kirjoittaa vahingossa www-sivun osoitteen väärin ja URL viekin aivan muulle sivustolle (jolta voi olla vieläpä vaikea päästä pois).
5. Tosin esteenä reaaliaikaisuudelle esiintyy usein yhteyksien takkuilemisesta johtuva viive, lag.
6. Suomalaisista chat-palveluista on tietoa koottu mm. sivulle <<http://dmoz.org/World/Suomi/Tietokoneet/Internet/Chat/>>.
7. Toisaalta tietotekniikan käytöstä on tullut "kulttuurinen imperatiivi": jos nuori ei käytä tietotekniikkaa, hän ei tiedä, "missä mennään" eikä hän ymmärrä sosiaalisesti muotoutuneita käytön konventioita. Hän ei voi osallistua tietotekniikasta käytäviin keskusteluihin, eli hänet voidaan jopa sulkeistaa sosi-

aalisten ryhmien ulkopuolelle. Hän voi lisäksi joutua erikseen perustelemaan käyttämättömyyttään esim. koulutyöhön liittyen. Ympäristössä, jossa ”kaikki” käyttävät tietotekniikkaa on todennäköistä, että käytöstä kieltäytyminen (joko vapaaehtoisesti tai pakon edessä) johtaa leimaantumiseen ja sosiaalisiin ongelmiin. On siis mahdollista, että käyttämättömyyttä yritetään peitellä, ja tämä on otettava huomioon tilastoja tulkitessa.

Lähteet

- Abbott, Chris (1998) *Making Connections: Young People and the Internet*. Teoksessa Sefton-Green, Julian (toim.) *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: UCL Press.
- Anderson, Benedict (1991) *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London & New York: Verso.
- Aro, Jari (1997) Miten tietoyhteiskunnasta puhutaan? Esitelmä Sosiologipäivillä 21.3.1997. Helsingin yliopisto. <<http://www.uta.fi/~ssjaar/sesitelm.htm>>. 19.11.2002.
- Berland, Jody (2000) *Cultural Technologies and the “Evolution” of Technological Cultures*. Teoksessa Herman, Andrew & Swiss, Thomas (toim.) *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*. New York: Routledge.
- Collins, Jim (1995) *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. London: Routledge.
- Coogan, Kaisa & Kangas, Sonja (2000) Nufix – nuoret ja kommunikaatioakrobatia. Raportti esitutkimuksesta. Nuorisotutkimusverkosto & Elisa Communications. <<http://www.alli.fi/nuorisotutkimus/julkaisut/nufix/nufix.htm>>. 1.3.2002.
- Davis, Erik (1993) *A Computer, A Universe. Mapping an Online Cosmology*. <<http://www.techgnosis.com/space.html>>. 23.1.2003.
- Herkman, Juha (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Hietala, Veijo (1993) *Kuvien todellisuus. Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan*. Helsinki: Kirjastopalvelu.
- Kangas, Sonja (1999) MUD – verkon sosiaaliset tilat. Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Kangas, Sonja (2002) *Koulu muuttaa tietotekniikan imagoa*. Teoksessa Smeds, Riitta & Kauppinen, Kaisa & Yrjänheikki, Kati & Valtonen, Anita (toim.) *Tieto ja tekniikka – missä on nainen?* Helsinki: Tekniikan akateemisten liitto TEK.
- Karvonen, Erkki (1999) *Teknologinen determinismi. Tiedotustutkimus 4/1999, ”Mediahype?”*
- Kasesniemi, Eija-Liisa & Rautiainen, Pirjo (2001) *Kännysä piilevät sanomat*. Tampere: Tampere University Press.
- Kasvi, Jyrki (2002) *Mediapaniikkia*. Pelit 12/2002.
- Kellner, Douglas (1998) *Mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Lahelma, Elina (2002) *Peruskoulu, tytöt ja tekninen osaaminen*. Teoksessa Smeds, Riitta & Kauppinen, Kaisa & Yrjänheikki, Kati & Valtonen, Anita (toim.) *Tieto ja tekniikka – missä on nainen?* Helsinki: Tekniikan akateemisten liitto TEK.
- Leung, Louis (2001) *College Student Motives for Chatting on ICQ*. *New Media & Society*. Vol 03, Issue 04.
- Lindberg, Marjut (2003) *Psykologi: Tietokonepelien väkivalta turruttaa*. Helsingin Sanomat 8.1.2003.
- Luukka, Minna-Riitta & Hujanen, Jaana & Lokka, Antti & Modinos, Tuija & Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka (2001) *Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhaten vaihteessa*. Soveltavan kielentutkimuksen keskus. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Marvin, Lee-Ellen (2003a) *Spoof, Spam, Lurk and Lag: the Aesthetics of Text-Based Virtual Realities*. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/marvin.html>>. 15.1.2003.
- Marvin, Lee-Ellen (2003b) *Spoof, Spam, Lurk and Lag Links*. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/SSLL-link.html>>. 15.1.2003.
- Mikkola, Henna (2002). *Sukupolvettomat? Nuoret ikäpolvensa kuvaajina*. Nykyculttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 73. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Morningstar, Chip & Farmer, F. Randall (1990) *The Lessons of Lucasfilm’s Habitat. Electric Communities*. Esitelmä, The First Annual International Conference on Cyberspace in 1990. (Myöhemmin julkaistu, *Cyberspace: First Steps*. Teoksessa Benedikt, Michael (toim.) 1990, Cambridge, Mass: MIT Press.)
- Murphy, Karen L. & Collins, Mauri (1999) *Communication Conventions in Institutional Electronic Chats*. *First Monday*, 2(11). <http://www.firstmonday.dk/issues/issue2_11/murphy/>.
- Mustonen, Anu (2003) *Oppimis- ja kehityshäiriöt – kasvavan sukupolven kansantauti? Lehdistöiedote, Valtakunnalliset lääkäripäivät*. <http://www.laakariliitto.fi/cgi/laakaripaivat?870,newsitem,LP2003_TI>. 7.1.2003.
- Mörä, Tuomo (2002) *Median ikä. Tiedotustutkimus 3/2002, ”Ikä”*.
- Nixon, Helen (1998) *Fun and Games are Serious Business*. Teoksessa Sefton-Green, Julian (toim.) *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of*

- Multimedia. London: UCL Press.
- Näre, Sari (2002) Kyberseksin ja -pornon muistijäljet nettisukupolvessa. Teoksessa Smeds, Riitta & Kauppinen, Kaisa & Yrjänheikki, Kati & Valtonen, Anitta (toim.) Tieto ja tekniikka – missä on nainen? Helsinki: Tekniikan akateemisten liitto TEK.
- Näätänen, Marjatta & Haataja, Juha (2002) Tarvitaanko matematiikkaa tietokoneiden aikana? Teoksessa Smeds, Riitta & Kauppinen, Kaisa & Yrjänheikki, Kati & Valtonen, Anitta (toim.) Tieto ja tekniikka – missä on nainen? Helsinki: Tekniikan akateemisten liitto TEK.
- Pantti, Mervi (2002) Laadun ongelma nuorisoviihteessä. Tiedotustutkimus 3/2002, ”Ikä”.
- Pantzar, Mika (1996) Kuinka teknologia kesyynyy. Kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen. Helsinki: Tammi.
- Pietiläinen, Reetta (2003) Sulake Labs Oy, haastattelu 8.4.2003.
- Rheingold, Howard (1998) Introduction. The Virtual Community. <<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>>. 15.1.2003.
- Rodino, Michelle (1997) Breaking Out of Binaries: Reconceptualizing Gender and Its Relationship to Language in Computer-Mediated Communication. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (3) December 1997.
- Rutter, Jason & Smith, Greg (1999) Ritual Aspects of CMC Sociability. Teoksessa Buckner, Kathy (toim.) Esprit i3 Workshop on Ethnographic Studies in Real and Virtual Communities. Queen Margaret University College: Edinburgh.
- Salmi, Hannu (1996) Atoomipommilla kuuhun! Tekniikan mentaalihistoriaa. Helsinki: Edita.
- Sefton-Green, Julian (1998) Introduction: Being Young in the Digital Age. Teoksessa Sefton-Green, Julian (toim.) Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia. London: UCL Press.
- Sihvonen, Tanja & Suominen, Jaakko (2002) Töllö näpyttäjien näyttämönä. Performanssi ja yhteisöllisyys tv-chateissa. Mediumi 1.1, Mobiilikulttuuri. <<http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=21>>. 10.3.2003.
- Sovijärvi, Ari (2003) IRCin etiketti ja muuta käyttökelpoista tietoa. <<http://flipperit.net/apz/extra/index.php?c=xchat&d=5>>. 10.1.2003.
- Turkle, Sherry (1995) Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Touchstone.
- Turkle, Sherry (1998) Cyborg Babies and Cy-Dough-Plasm. Ideas about Self in the Culture of Simulation. Teoksessa Robbie Davis-Floyd & Joseph Dumit (toim.) Cyborg Babies. From Techno-Sex to Techno-Tots. London: Routledge.
- What Is ICQ? (2000) <<http://www.icq.com/legal/policy.html>>. 7.6.2000.
- What Is ICQ? (2003) <<http://www.icq.com/products/whatisicq.html>>. 10.1.2003.

MIKÄ NUORIA PELEISSÄ VIEHÄTTÄÄ?

Digitaalisten pelien vaikutusta on tutkittu paljon ja ristiriitaisin tuloksin, mutta tarpeen olisi tutkia myös pelien ja pelaamisen merkityksiä nykypäivän lasten ja nuorten elämässä. Digitaalista mediaa voidaan käyttää monin tavoin niin tunneperäisiin, sosiaalisiin kuin tiedollisiin tarkoituksiin. Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa on käynnistetty tutkimusprojekti, jonka tarkoituksena on selvittää erityisesti, mikä lapsia ja nuoria peleissä viehättää sekä millä tavoin erilaiset pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset kytkeytyvät osaksi arjen käytäntöjä.

Digitaalisia pelejä koskevassa julkisessa keskustelussa ja pelaamiseen liittyvässä tutkimuksessa on usein lähdetty liikkeelle peleihin liittyvistä keskeisimmistä huolenaiheista. Pelien pelätään muun muassa aiheuttavan riippuvuutta pelaajissaan ja heikentävän heidän sosiaalisia valmiuksiaan. Lisäksi erityisesti peleissä esiintyvä väkivalta on herättänyt huolestuneita ajatuksia siitä, tuottavatko tällaiset pelit myös väkivaltaisia pelaajia. (Ks. esim. Kasvi 2000.) Digitaalisten pelien pelätään vaikuttavan nuorten käyttäytymiseen enemmän kuin esimerkiksi television, sillä pe-

sä pelaaja on aktiivinen toimija eikä vain tapahtumien passiivinen tarkkailija (mt.). Hyvin usein esitetään, että vuorovaikutteinen media kykenee vaikuttamaan tunne-elämyksiin perinteistä mediaa tehokkaammin (esim. Mustonen 2001, 98–99). Mediakasvatuksen historiassa on yleisemminkin ollut vahvasti esillä näkemys, jonka mukaan lapsia ja nuoria on erityisesti suojeltava median haitallisilta vaikutuksilta ja vaaroilta. On puhuttu paljon niin sanotusta medialukutaidosta, jolla on yleensä tarkoitettu kykyä arvioida kriittisesti median luomien representaatioiden ja todellisuuden välisiä eroja. Kuten Reijo Kupiainen (2002) huomauttaa, tämä juontaa juurensa siitä, että mediakasvatus on alun perin liittynyt lähinnä tiedonvälitykseen keskittyvään massamediaan. Median keskeisimmät tehtävät nykypäivän nuorten arjessa ovat kuitenkin hyvin toisenlaisia: keskeisessä asemassa ovat viihteeseen, mielihyvään, nautintoon, elämyksiin ja yhteisyyteen liittyvät ulottuvuudet, mikä on asettanut myös mediaan liittyvän kasvatuksen ja tutkimuksen uusien haasteiden eteen.

Mediatuotteiden keskeisin merkitys ei useinkaan ole tuotteissa itsessään vaan pikemminkin siinä, miten ja minkälaisiin tarkoituksiin niitä käytetään. Esimerkiksi digitaalisissa peleissä varsinainen pelaaminen on vain yksi ulottuvuus, jonka lisäksi peliin voi liittyä hyvin erilaisia sosiaalisia ja emotionaalisia ulottuvuuksia. Sitoutumiseen johonkin ilmiöön nuoret ryhtyvät käyttämään sitä myös sosiaalisena ja identiteettiä luovana voimavarana (Grossberg 1995). Jo jonkin tietyn tuotteen omistaminen voi sinällään olla osa itseilmaisua tai yksi oman identiteetin rakennuspalikoista. Vaikka peli olisi esimerkiksi pelattavuudeltaan miten hyvä tahansa, onnistunut pelikokemus edellyttää, että pelillä tai sen pelaamisella on ainakin jonkinasteinen yhteys pelaajan kulloisiinkin motivaatioihin (Crawford 1982) – esimerkiksi juuri sosiaalisella tai emotionaalisella tasolla. Myös tutkimuksen kannalta olisi siksi tärkeää suuntautua mediateksteistä ja -välineistä kohti kokemuksia ja median käyttöä (Kupiainen

2002) ja tarkastella esimerkiksi pelien vetovoimaa nimenomaan pelikokemusten näkökulmasta: mikä peleissä kiehtoo?

Digitaalisten pelien pelaamisen taustalla voidaan nähdä samantyyppisiä mediakäytön motiiveja kuin esimerkiksi television katselun taustalla (vrt. Mustonen 1997, 12). Peleissä tiedollisia motiiveja keskeisemmässä asemassa ovat yleensä tunneperäiset ja sosiaaliset motiivit. Tunnepohjaisia motiiveja ovat esimerkiksi virkistymiseen, viihtymiseen, rentoutumiseen ja arkielämästä irtautautumiseen liittyvät tarpeet. Pelit voivat tarjota myös puheenaiheita ja kehyksiä sosiaalisiin vuorovaikutustilanteisiin. Etenkin nuorten kohdalla yksi sosiaalisiin motiiveihin kytkeytyvä motiivi on ikätovereiden hyväksynnän saaminen. Myös tiedollinen tai älyllinen stimulaatio voidaan kokea viihdyttäväksi. Erityisesti edugaming-alueella tehtävä tutkimus- ja kehitystyö pyrkiikin tuomaan tiedollisen aineksen omaksumisen osaksi pelikokemusta, mutta peleistä voidaan oppia hyvin monenlaisia asioita, vaikka niitä ei oppimistarkoituksiin olisi suunniteltukaan.

Tunne- ja hallintakokemukset

Samoin kuin ihmisten kokemukset ylipäättään, myös kokemukset digitaalisissa ympäristöissä muodostuvat viime kädessä mielikuvista, tunteuksista ja tunteista. Tunnekokemukset ovat tärkeä osa ihmisen psykologista todellisuutta; median kyky herättää tunteita ja vaikuttaa mielialoihin on varmasti yksi sen vetovoimaa selittävä tekijä. Lapset ja nuoret haluavat aikuisten tavoin käydä läpi uusia ja vahvojakin emotionaalisia kokemuksia median parissa (Laidler 1998). Pienetkin lapset valitsevat eri tunnetiloissa erilaisia mediasisältöjä ja osaavat tehdä valintoja sillä perusteella, millaisia tunnereaktioita he arvioivat median tuottavan (Masters, Barden & Ford 1979). Lapset ja nuoret käyttävät mediatekstejä omaa ikäänsä, kokemuksiaan ja kykyjään vastaavalla yksilöllisellä tavalla. Se, mikä jollekin lapselle voi olla pelottava kokemus, voi tarjota toiselle myös nautintoa. (Laidler 1998.) Samanaikainen

pelon ja nautinnon yhdistelmä on esimerkiksi tragedian ja kauhukulttuurin kaltaisten ilmiöiden kestävän suosion taustalla (vrt. Mäyrä 1999).

Emotionaalisesti miellyttävää kokemusta digitaalisen laitteen tai esimerkiksi digitaalisen pelin kanssa voidaan verrata viettelyyn. Aluksi kiinnitetään huomio jollakin lupauksella, minkä jälkeen pelaaja voidaan kietoa pelin pauloihin antamalla aina uusia lupauksia ja täyttämällä niitä. Mitä tiiviimmin nämä lupaukset ovat yhteydessä pelaajan omiin tavoitteisiin ja motiiveihin, sitä paremmin ne toimivat. (Khaslavsky & Shedroff 1999.) Peli pitää Grahame Weinbrenin (2002) mukaan pelaajaa otteessaan lupauksilla ja vihjauksilla siitä, että riittävän suurella yrittämisellä ja keskittymisellä pelaajalla voisi lopulta olla mahdollisuus voittaa kone. Hänen mukaansa keskeisin motiivi pelaamisen taustalla onkin juuri pyrkimys pelin hallintaan. Pelissä ”ei tarvita pelihahmoja, joihin samastua, ei enempää kerronnallisuutta kuin pasianssissa, ei palkintoa eikä edes ketään todistamaan itse voittoa” (mt., 2002, 222), mutta silti peli voi tempaista mukaansa tuntikausiksi. Vaikka voittaminen ja siten lopullisen hallinnan saaminen pelistä ei olekaan mikään itsestäänselvyys, tieto tästä mahdollisuudesta kannustaa pelaajaa jatkamaan, ja pelin voittamisen koostuukin lähinnä yksittäisistä pienistä voiton hetkistä. (Mt.) Pelikokemuksen ydin on siinä, miten pelaaja vähitellen oppii ymmärtämään pelin taustalla olevaa logiikkaa, miten hän saa muodostettua itselleen mentaalista mallia siitä ja näin vähitellen hallitsemaan peliä yhä paremmin ja paremmin (Manovich 2001, 222–223).

Thomas W. Malone (1984) pitää haastetta yhtenä keskeisimmistä motivoivista tekijöistä digitaalisissa peleissä. Mukaansatempaavan kokemuksen syntymisen edellytyksenä onkin nimenomaan tehtävän tarjoaman haasteen ja henkilön omien taitojen välinen tasapaino (vrt. Csikszentmihalyi 1988, 30–31). Digitaaliset pelit ovat parhaimmillaan erinomaisia tällaisten kokemusten tuottamisessa: ne tarjoavat paitsi riittävästi haastetta, myös selkeitä tavoitteita ja välitöntä

palautetta. Lisäksi pelaajan on mahdollista kehittyä niissä asteittain yhä taitavammaksi. Pelin on tarjottava riittävästi haastetta ja mahdollisuuksia pelaajalle tämän taitojen kehittyessä, mutta se ei saa vaikuttaa liian monimutkaiselta siinä vaiheessa, kun pelaaja vasta opettelee sen toimintaa. Jotta toiminta olisi haastavaa, sillä pitää olla tavoite, jonka lopputulos on epävarma (Malone 1984; vrt. Costikyan 2002). Peli voi määritellä tavoitteen tai tarjota pelaajalle mahdollisuuksia luoda itse omia tavoitteitaan. Lisäksi pelaaja tarvitsee palautetta suorituksestaan eli siitä, miten hyvin hän lähestyy tavoitetta. Pelin herättämät mielikuvat fyysisistä objekteista ja sosiaalisista ympäristöistä muodostavat pelin fantasian (Malone 1984). Tuttuihin kuvioihin liittyvästä toiminnasta (Douglas & Hargadon 2000) ja yhä vaikeampien tai laajempien kokonaisuuksien hallinnasta syntyvät kokonaisvaltaisen mukaansatempaava kokemus ja mielihyvä. Kuten aiemmin todettiin, pelaamisella täytyy kuitenkin olla jokin yhteys pelaajan omiin motivaatioihin: ei riitä, että tulee paremmaksi jossakin, vaan on tultava paremmaksi juuri siinä missä haluaa tulla paremmaksi.

Yksi avain median tarjoamiin tunnekokemuksiin ja mediasta nauttimiseen on eläytyminen, joka edellyttää, että mediakäyttäjän on samastuttava johonkin mediasisällössä – esimerkiksi juoneen tai henkilöhahmoon. Ihmiselle on erityisesti nuoruusiässä tärkeää etsiä ja vahvistaa omaa identiteettiään ja samastuminen on yksi keino tähän: omien tunteiden ja käsitysten tunnistaminen ja käsittely helpottuu, kun niitä voi kohdata muissa ihmisissä tai mediahahmoissa. Samastuminen voi tapahtua tunne- tai tietopohjaista reittiä, mutta usein väitetään, että mitä vuorovaikutteisempi media on, sitä todennäköisemmin se saa myös ihmisen tunteet kokonaisvaltaisesti otteeseensa (esim. Mustonen 2001, 125).

Digitaalisissa peleissä erityisesti ensimmäisen persoonan näkökulma on tekijä, jonka usein nähdään helpottavan pelaajan kokemuksen yhtymistä ruudulla seikkailevan hahmon kokemukseen ja siten myös emotionaalista samastumista hah-

moon. Peleissä tämä näkökulmien yhtyminen saavutetaan yleensä lähes välittömästi jo yksinkertaisesti siitä syystä, että pelihahmon liikkeet ovat kokonaisuudessaan seurausta pelaajan toimista. Pelaajan toiminta saa hahmon elämään ja pelaajan on myös tarkoituksellisesti pyrittävä katselemaan pelimaailmaa hahmon silmin, jotta pystyy toimimaan siellä. Vaikka pelaaja voi näin kokea tavallaan olevansa pelihahmo ja puhua siitä minä-muodossa, se ei kuitenkaan tarkoita, että hän kokisi hahmon haluja tai ymmärtäisi sen motiiveja. Pelihahmoa voidaankin pitää lähinnä kursorina, joka toimii välittäjänä pelaajan ja pelimaailman välillä ja jolle pelaaja siirtää pelin ajaksi omat halunsa, toivonsa ja pelkonsa. (Weinbren 2002.)

Väite siitä, että vuorovaikutteinen media synnyttäisi syvempää samastumista ja sitä kautta voimakkaampia tunne-elämyksiä onkin ainakin jossain määrin virheellinen. Nautinnollinen hallintakokemus pelatessa vaatii tiettyä erillisyyttä siitä mitä hallitaan (Poole 2000, 77) eikä pelien edellyttämä fyysinen aktiivisuus tarkoita, että pelaaja olisi aktiivisempi tai uppoutuneempi pelimaailmaan kuin esimerkiksi elokuvakatsoja elokuvan maailmaan. Voidaan itse asiassa jopa esittää, että eläytyminen on digitaalisissa peleissä pinnallisempaa, koska pelatessa toiminta on erilaisella – enemmän tiedollisella ja taidollisella kuin tunnepohjaisella – tasolla. Pelaajan pyrkimyksenä on päästä pelissä eteenpäin, ja tähän hän pyrkii etsimällä ratkaisuja puzzle-tyyppisiin ongelmiin ja opettelemalla pelin kontrollimekaniikkojen hallintaa. Pelien taustatarinat ovat yleensä yksinkertaisia ja hahmot suhteellisen ohuita, eikä pelikokemuksen ydin yleensä olekaan esimerkiksi pelihahmoihin samastumisessa tai niiden väliin monimutkaisiin suhteisiin eläytymisessä. Peli ei myöskään ehkä koskaan saavuta loppuratkaisuaan ja sulkeumaansa, vaan pelaaja joutuu käymään samoja kenttiä tai tilanteita lävitse yhä uudelleen, kerta toisensa jälkeen. (Darley 2000, 147–166, Weinbren 2002.) Liikuttava elokuva voi saada katsojan kyyneliin, pelaaminen puolestaan kirjoittaa pikemminkin hikipisaroita otsalle

ja ehkä korkeintaan kiukun kyyneleitä, kun tavoitteen saavuttaminen ei onnistukaan toivotulla tavalla.

Mary Fuller ja Henry Jenkins (1994) ovat havainneet, että niin digitaalisissa peleissä kuin renessanssin ajan matkakuvauksissa on tilassa kulkeminen tärkeämpää kuin juoni tai hahmojen luonteiden kuvailu, jotka kuitenkin perinteisessä kerronnassa ovat hyvin olennaisia. Tästä seuraa heidän mukaansa se, että niin digitaalisissa peleissä kuin renessanssin ajan matkakertomuksissakin painottuvat tutkiminen, löytäminen, asioiden/esineiden hankkiminen ja hyväksikäyttö. Grahame Weinbren (2002) liittyy tämän erityisesti nuoruusikäille ominaiseen pyrkimykseen saavuttaa hallintaa oman elämänsä suhteen. Hän näkee, että digitaaliset pelit vastaavat osittain voimattomuuden tunteesta lähteviin tarpeisiin tarjoamalla mahdollisuuksia hallintakokemuksiin, joita arkielämässä ei kenties ole niin runsaasti tarjolla.

Hallinnan tunteella on todennäköisesti keskeinen rooli myös esimerkiksi väkivaltaisten pelien suosiossa. Peleissä esiintyvä väkivalta on puhuttanut viime aikoina paljon niin Suomessa kuin kansainvälisestikin. Yleensä sen on ajateltu olevan lapsille ja nuorille pelkästään haitallista, joten tutkimuksissakin on keskitytty ensisijaisesti selvittämään väkivaltaisten pelien ja väkivaltaisen käyttäytymisen välisiä yhteyksiä (esim. Anderson & Dill 2000; ks. Heins 2002; Borger, Kelley & Zansberg 2002). Tutkimustulokset ovat kuitenkin ristiriitaisia erityisesti mahdollisten suorien mediasta välittyvien vaikutusten kuten käyttäytymismallien ja reagointitapausten suhteen. Vaikutustutkimusten sijaan olisikin mielekästä tarkastella väkivaltaisten pelien pelaamista myös pelikokemuksen näkökulmasta, jolloin täytyy kysyä, miksi nämä pelit ovat suosittuja lasten ja nuorten keskuudessa sekä minkälaisia mielihyvän lähteitä ja tarpeen tyydytystä niihin mahdollisesti liittyy. Pelkästään peliä tarkastelemalla ei voida saada tietoa siihen liittyvistä pelikokemuksista. Pitäisi pystyä myös huomioimaan se, että lapset ja nuoret ovat toimijoita hyvin monenlaisissa ympäristöissä eivätkä heidän kaikki

käytä mediaa kuten digitaalisia pelejä samalla tavoin (esim. Alloway & Gilbert 1998).

Koska turvallisuuden tunne on ihmiselle keskeinen, ovat myös vaaralliset ja uhkaavat asiat kiehtovia – ainakin sopivalta etäisyydeltä seurattuna. Erityisesti monilla nuorilla on kiinnostusta äärikokemuksiin sekä kiellettyihin ja normien vastaisiin asioihin. Gerard Jones (2002) puhuu voiman tunteesta yhtenä peliväkivaltaan keskeisesti liittyvänä ulottuvuutena. Hänen havaintojensa mukaan pelaajat ammentavat pelien arkkityyppisten kamppailujen tiimellyksestä voiman tunnetta, jolla voi olla suurta merkitystä niin heidän identiteettinsä rakentumisen kuin toimintakyvynkin kannalta. Myös kulttuurintutkijat ovat painottaneet mahdollisia vapauttavia ja laukaisevia potentiaaleja peleissä sekä yleisemminkin fiktiivisessä väkivallassa. Fiktiomaailman symbolinen väkivalta kytkeytyy tämän näkemyksen mukaan läheisesti sisäisen voiman tunteen kehittymiseen ja luovuuteen (esim. Diamond 1996; Mäyrä 1999).

Nykymediassa, erityisesti televisiossa, tapahtuvaa faktan ja fiktion välisten rajojen hämärtymistä voidaan pitää lasten ja nuorten kannalta mediaväkivaltaa huolestuttavampana ilmiönä. Vaikka lapset kykenevät jo suhteellisen nuorella iällä erottamaan faktan ja fiktion toisistaan – ja siten myös kuvitteellisen väkivallan todellisesta väkivallasta – saattaa rajojen hämärttäminen esimerkiksi erilaisten tosi-tv-ohjelmien, viihteellistyyvien faktaohjelmien ja faktaan pohjaavien viihteohjelmien muodossa aiheuttaa heille haittaa. (Herkman 2001.) Myös aikuisten tuomitseva suhtautuminen lasten leikeissä ja peleissä esiintyvään väkivaltaan voi itse asiassa hämärtää juuri niitä rajoja, joita lapset yrittävät faktan ja fiktion välille muodostaa (Jones 2002, 56).

Yhdistyminen ja erottautuminen

Nuorten television katselua ja siihen liittyvää keskinäistä vuorovaikutusta tarkastellut Juha Kytömäki (2001) on sitä mieltä, että televisio-ohjelmiin liittyvässä innostuksessa on ensisijaisesti kyse ikävaiheen ominaispiirteestä. Kavereiden suosit-

telemat ohjelmat on ”pakko katsoa”, koska halutaan osallistua ohjelmista ja elokuvista käytävään keskusteluun. Yksi olennainen osa tätä keskustelua on kehuskelu, jossa kertomalla tietyistä ohjelmista tuodaan samalla esille sitä, että itse kuuluu siihen ryhmään, joka on saanut katsoa kyseisen ohjelman ja siten saavutetaan arvostusta ikätovereiden silmissä. Keskusteluihin osallistuminen on nuorille tärkeää ja palkitsevaa myös siksi, että siinä tarjoutuu mahdollisuus kertoa toisille myös siitä, millainen itse on. Itsestään kertoessaan nuori luo samalla omaa identiteettiään. (Mt.)

Pelaaminen on hyvin usein myös sosiaalinen tapahtuma. Nuorimmat pelaajat pelaavat usein yhdessä jonkun kaverinsa, sisaruksensa tai jopa vanhempansa kanssa. Tällöin yhdessä pelaaminen merkitsee vuorotellen pelaamista. Iän karttuessa lisääntyy yksin pelaaminen, joskin moninpelit, joissa voi kilpailla pelitaidoissa kavereidensa kanssa, ovat hyvin suosittuja. (Suoninen 2002.)

Nuoret käyttävät mediakulttuuria paitsi yhdistämään, myös erottamaan. Erityisesti halutaan erottautua omista vanhemmista, mikä voi olla eräs syy siihen, että kielletyn, käsittämättömän ja parannormaalien leimaa kantavat aiheet kiehtovat monia nuoria. Väkivaltainen media on varsinkin poikien keskuudessa toiminut jo pitkään tällaisena sosiaalisen arvonannon mittarina. (Herkman 2001; Suoninen 2002.) Ylipäättään koko digitaalisten pelien kulttuuri on monille nykypäivän nuorten vanhemmille vielä sen verran vieras alue, että se palvelee siinäkin mielessä erottautumista tästä ”kalkkisten” sukupolvea.

Oppimisen mahdollisuudet

Viihteen ei tarvitse koostua pelkästään tunteisiin vetoavista elämyksistä, vaan myös uusiin asioihin perehtyminen antaa yleensä ihmisille tyydytystä. Aivan kuten eläinten pennut harjoittelevat leikkiessään tärkeitä taitoja elämäänsä varten, myös ihmisten leikkien ja pelien tarkoituksena on alun perin ollut harjoitella erilaisia arjen taitoja. (Crawford 1982, 17; vrt. Rätty 1996, 24–

30.) Pelien kulttuurinen merkitys ei kuitenkaan pelkisty vain tähän, vaan se olisi tutkimuksessa nivellettävä laajempaan keskusteluun mielikuvituksen ja kuvitteellisten maailmojen luonteesta (ks. esim. Fine 1983; Pavel 1986; Ryan 1992; 2000).

Nykypäivän lasten ja nuorten vapaa-aika ja informaali oppiminen kietoutuvat yhä enemmän elektroniseen mediaan, kun taas koulumaailmassa tapahtuva formaali oppiminen perustuu edelleen pääasiassa kynään ja paperiin. Laajassa australialaisessa tutkimushankkeessa (Downes 1999) on selvitetty nimenomaan lasten näkökulmia pelaamiseen liittyviin kysymyksiin. Tutkimuksessa havaittiin, että lasten mielissä pelaaminen huvikseen ja oppimistarkoituksessa eivät erottuneet selvästi erillisiksi mediakäytön motiiveiksi. Myös hyöty- ja viihdeohjelmien välinen raja oli lapsille häilyvä: lasten suhde tietotekniikkaan oli kokonaisuudessaan leikkisä ja lapset leikkivät myös erilaisilla niin sanotuilla hyötyohjelmilla kuten esimerkiksi piirrosohjelmilla. Sanaa ”play” käytettiinkin nimenomaan sellaisissa yhteyksissä, joissa käyttöä leimasivat hauskuus ja mielihyvä. Tällöin he itse kontrolloivat käyttöä, ja toiminta oli siinä määrin interaktiivista, että tutkiva käyttö ja omien haasteellisten tavoitteiden asettaminen mahdollistuivat. Oppimisympäristönä pelit tukevat nimenomaan tutkivaa oppimista, sillä niille on tyypillistä, että pelaaja voi itse asettaa itselleen tavoitteita ja kontrolloida oppimisstrategioitaan. (Mt.)

Oppimisen ei tarvitse olla tietoinen motiivi pelien pelaamiselle, mutta se on kuitenkin aina läsnä. Esimerkiksi Chris Crawford (1982, 17) on esittänyt, että se olisi jopa keskeisin motivaatio kaiken pelaamisen taustalla. Digitaaliset pelit näyttäisivät kehittävän erityisesti erilaisia ei-kielellisiä kykyjä kuten visuaalista hahmottamista (Greenfield 1998), mutta keskeisempää näyttäisi olevan se, miten ne jo sinällään edellyttävät kovaa pelaamisen tahdissa etenevää oppimisprosessia (ks. esim. Weinbren 2002). Toni Downesin (1999) raportoimassa tutkimuksessa lapset

kertoivat oppivansa peleistä paitsi juuri kyseisiin peleihin liittyviä asioita, myös pelaamista yleisemmällä tasolla sekä erilaisia tietoteknisiä taitoja. Jotkut lapset mainitsivat oppivansa monia reaalielämän taitoihin liittyviä asioita. He kertoivat saavansa tietoa muun muassa autolla ajamisesta, hiihtämisestä, golfista, lentokoneen lentämisestä, aseista ja ohjuksista sekä myös oppivansa sellaisia käytännön taitoja kuten rahan käsittelyä ja korttipelien sääntöjä. Lisäksi lapset kertoivat oppivansa peleistä ongelmanratkaisua, ajattelua, kärsivällisyyttä ja pitkäjänteisyyttä. He arvioivat pelien kehittävän esimerkiksi muistia ja mielikuvitusta. Tietoteknisiä taitoja oppivat varsinkin pojat, jotka yleensä muodostivat kaveriporukoita, joissa pelejä vaihdeltiin ja asenneltiin kaveriensa koneille. (Mt.)

Lapset oppivat peleistä monenlaisia asioita myös tahattomasti. Joidenkin mielestä digitaalisten pelien pelaaminen voi perinpohjin muuttaa lasten mentaalisia prosesseja, maailmankuvaa ja identiteettiä – joko negatiiviseen tai positiiviseen suuntaan. Vähintään yrityksen ja erehdyksen menetelmään tottuminen saattaa muuttaa lapsen asennoitumista oppimiseen vastaavanlaisissa ympäristöissä (ks. Downes 1999). Peleissä on mahdollisuuksia myös tavoitteellisempien oppimiskokemusten tuottamiseen, vaikka niin sanottujen opetuspelien alueella ei vielä tähän mennessä ole erityisen hyvin onnistuttukaan. Hyvässä edugaming-sovelluksessa tulisikin pyrkiä yhdistämään oppimisprosessia ja vetovoimasta peliä toisiinsa mahdollisimman saumattomasti ja niin, että kumpikaan ei painotu toista enempää (Prensky 2001, 147–151).

Nuorten näkökulma pelitutkimukseen

Tämän päivän nuoret ovat jo pienestä pitäen kasvaneet mediakulttuuriin – ja myös digitaalisten pelien kulttuuriin. Vaikka niin tutkimusten kuin arkielämän havaintojenkin perusteella tiedetään, että useimmat nuoret pelaavat paljon, erilaisten pelien mielihyvän lähteitä ja pelien jäsentymistä lasten ja nuorten elämässä tai sosiaa-

listen suhteiden laajemmassa kehityksessä ei ole vielä juurikaan tutkittu. Osaltaan tähän on voinut vaikuttaa se, että tutkijat eivät itse ole henkilökohtaisesti tunteneet digitaalisia pelejä ja niiden pelikulttuureja, vaan he ovat tarkastelleet niitä ulkopuolisesta näkökulmasta, jolloin tutkimus on usein ollut kapeaa ja tarkoitushakuistakin. Tärkeää olisikin saada pelejä pelaavien lasten ja nuorten oma ääni sekä henkilökohtainen mediasuhde selkeämmin esiin ja lähestyä tutkimuksen keinoin myös kysymystä siitä, mikä nuoria digitaalisissa peleissä motivoi, millaisia ovat ne erilaiset mielihyvän lähteet ja tyypit, joita eri peleihin ja pelikäytäntöihin liittyy, ja mitä erilaiset pelit nuorille itselleen merkitsevät.

Olemme käynnistäneet osaksi laajempaa 'Lapset ja tietoyhteiskunta' -hanketta Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa tutkimusprojektin 'Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina'¹, jonka ensimmäisessä osatehtävässä 'Pelien voima ja pelaamisen hallinta' tarkastellaan tietokone- ja konsolipelaamisen merkityksiä nykypäivän lasten ja varhaisnuorten elämässä. Lähtökohتانamme on pelaajien aktiivinen toimijuus: pyrimme selvittämään, mitä ja miten lapset ja nuoret pelaavat sekä miten he omaa pelaamistaan jäsentävät. Keskeisenä tarkastelun kohteena ovat yhtäältä ne mielihyvän lähteet ja muodot, joita peleihin ja pelaamiseen liittyy sekä toisaalta se, miten erilaiset pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset ilmenevät lasten ja heidän perheidensä arjessa. Tavoitteenamme on, että tutkimustuloksilla olisi mahdollisimman laaja-alaista merkitystä pyrittäessä ymmärtämään lasten ja nuorten toimijuutta tietoyhteiskunnassa. Tuloksia voinevat hyödyntää paitsi mediakasvattajat ja päätöksentekijät lasten ja nuorten mediasuhdetta koskettavien linjausten pohjana, myös pelillisiä sovelluksia kehittävät tahot sekä digitaalisten mediakulttuurien parissa toimiva laajempi tiedeyhteisö.

Viitteet

1. <http://www.uta.fi/hyper/projektit/peto/>.

Lähteet

- Alloway, Nola & Gilbert, Pam (1998) Video Game Culture. Playing with Masculinity, Violence and Pleasure. Teoksessa Howard, Sue (toim.) *Wired-Up. Young People and the Electronic Media*. London: UCL Press.
- Anderson, Craig A. & Dill, Karen E. (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4), 772–790. <<http://www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>>. 26.2.2003.
- Borger, John & Kelley, Thomas & Zansberg, Steven (2002) Brief of Amicus Curiae International Game Developers Association in Support of Appellants and in Support of Reversal. San Francisco Montreal, Minneapolis & Denver: International Game Developers Association. <http://www.igda.org/violence/IGDA_StLouis_Brief_20020925.pdf>. 26.2.2003.
- Costikyan, Greg (2002) I Have No Words & I Must Design. Toward a Critical Vocabulary for Games. Teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) *CGDC Conference Proceedings. Studies in Information Sciences*. Tampere: Tampere University Press.
- Crawford, Chris (1982) The Art of Computer Game Design. <<http://www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf>>. 26.2.2003.
- Csikszentmihalyi, Mihalyi (1988) The Flow Experience and Its Significance for Human Psychology. Teoksessa Csikszentmihalyi, Mihalyi & Csikszentmihalyi, Isabella Selega (toim.) *Optimal Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Darley, Andrew (2000) *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.
- Diamond, Stephen A. (1996) Anger, Madness, and the Daimonic: The Psychological Genesis of Violence, Evil, and Creativity. Albany: State University of New York Press.
- Douglas, Yellowlees & Hargadon, Andrew (2002) The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow. *Proceedings of Hypertext'02*, 153–160.
- Downes, Toni (1999) Playing with Computing Technologies in the Home. *Education and Information Technologies* 4 (1), 65–79.
- Fine, Gary Alan (1983) *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago/ London: University of Chicago Press.
- Fuller, Mary & Jenkins, Henry (1994) Nintendo and New World Travel Writing. A Dialogue. Teoksessa Jones, Steven G. (toim.) *Cybersociety. Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Greenfield, Patricia M. (1998) The Cultural Evolution of IQ. Teoksessa Neisser, Ulric (toim.) *The Rising Curve. Long-Term Gains in IQ and Related Measures*. Washington D.C.: American Psychological Association.
- Grossberg, Lawrence (1995) Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa. Tampere: Vastapaino.
- Heins, Marjorie toim. (2002) Brief Amici Curiae of Thirty-Three Media Scholars in Interactive Digital Software Ass'n, et al. v. St. Louis County, et al. New York: The Free Expression Policy Project. <http://www.freeexpression.org/newswire/0925_2002.htm>. 26.2.2003.
- Herkman, Juha (2001) Median monet funktiot lasten ja nuorten elämässä. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampere University Press.
- Jones, Gerard (2002) *Killing Monsters. Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*. New York: Basic Books.
- Kasvi, Jyrki J.J. (2000) Pelit, pelaajat ja yhteiskunta. Näkemyksiä tietokonepeleistä ja niiden vaikutuksista. Teoksessa Honkela, Timo (toim.) *Pelit, tietokone ja ihminen. Games, Computers and People*. Suomen Tekoälyseuran julkaisuja, Symposiosarja no 15. Helsinki: Suomen Tekoälyseura ry.
- Khalavsky, Julie & Shedroff, Nathan (1999) Understanding the Seductive Experience. *Communications of the ACM* 42 (5), 45–49.
- Kupiainen, Reijo (2002) Mediakokemuksia viihteen, mielihyvän ja nautinnonabyrintheissa. Teoksessa Sintonen, Sara (toim.) *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura.
- Kytömäki, Juha (2001) Kertomuksia kertomuksista. Fiktion merkityksestä varhaisnuorten kasvussa. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampere University Press.
- Laidler, Mark (1998). Zapping Freddy Krueger. Children's Use of Disapproved Video Texts. Teoksessa Howard, Sue (toim.) *Wired-Up. Young People and the Electronic Media*. London: UCL Press.
- Malone, Thomas W. (1984) Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces. Lessons from Computer Games. Teoksessa Thomas, John C. & Schneider, Michael L. (toim.) *Human Factors in Computer Systems*. Norwood: Ablex Publishing Corporation.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge/London: MIT Press.
- Masters, John C., Barden, R. Christopher & Ford,

- Martin E. (1979) Affect States, Expressive Behavior and Learning in Children. *Journal of Personality and Social Psychology* 37 (3) 380–390.
- Mustonen, Anu (1997) Media Violence and Its Audience. *Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research* 135. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Mustonen, Anu (2001) Mediapsykologia. Helsinki: WSOY.
- Mäyrä, Ilkka (1996) Veren kirjat. Kauhukulttuurin paradokseja. Teoksessa Norkola, Tero & Rikkinen, Eila (toim.) *Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille*. Helsinki: SKS.
- Mäyrä, Ilkka (1999) *Demonic Texts and Textual Demons. The Demonic Tradition, the Self, and Popular Fiction*. Tampere: Tampere University Press.
- Pavel, Thomas G. (1986) *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Poole, Steven (2000) *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate Ltd.
- Prensky, Marc (2001) *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Ryan, Marie-Laure (1992) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2000) *Narrative As Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Räty, Veli-Pekka (1999) Pelien leikki. Lasten tietokonepelen suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A24. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Suoninen, Annikka (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Weinbren, Grahame (2002) Sonic – c'est moi! Peli-hahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakkomielleinen hallinta. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

NUORET TEKNOKULTTUURIN LUOJINA JA UHREINA

Yhteiskunta hyödyntää yhä monimutkaisempia teknologioita ja tulee entistä haavoittuvaisemmaksi teknologiariippuvuutensa takia. Tietoyhteiskunnasta muodostuu samanaikaisesti sekä teknologiasampo että riskiyhteiskunta siirryttäessä biotekniikan, nanotekniikan ja geenitekniikan kehityksen askeleiden myötä biotietoyhteiskuntaan. Kriittisenä haasteena on ihmisen ja koneen käyttöösiirtymien tasapainoinen kehittäminen ja tekniikan roolin monipuolistaminen renkinä, ei isäntänä. Nuorten tilaisuus, kyky ja halu hyödyntää uutta teknologiaa ja luoda teknologiakulttuuria eli lyhyesti ilmaistuna teknokulttuuria vaikuttaa sekä heidän maailmankuvaansa, maailman hahmottamiseensa että terveyteensä. Tähän ”teknokohtamiseen” liittyy lisäksi monia eettisiä kysymyksiä.

Klassikoksi muodostuneen ’Neurovelho’-kirjan (Gibson 1984) ensimmäinen lause sisältää metaforan taivaan ja television fuusiosta, joka osuvasti ja profetianomaisesti kuvastaa maailman

mieltämistä teknologian suodattamana:

Taivas himmersi sataman yllä kuin sammuneelle kanavalle käännetty televisio.

Tietoyhteiskunnan kehittäminen on usein muotoutunut teknispainotteiseksi tietokoneyhteiskunnan rakentamiseksi. Kuitenkin tietoyhteiskunnan teknologioiden kehittäminen tulisi aina olla yhteydessä niihin kytkeytyvien sosiokulttuuristen vaikutusten arviointiin ja ennakkointiin. Tietoyhteiskunnan kehittämistä on kriittisesti arvioitava mahdollisuuksien ja riskien näkökulmasta. Nuoret ovat tietoyhteiskunnan eturintamassa, sillä heillä kynnys tekniikoiden soveltamiseen on matala. Vastaavasti riskit ovat suuria, jos tekninen osaaminen ei yhdisty kriittisyyden tajuun.

Teknologian läpitunkevuus kaikilla elämänoaloilla – opiskelussa, työssä, tuotannossa, asumisessa, liikkumisessa, vapaa-ajalla – on itsestään selvänä pidetty ilmiö. Teknologia on tullut erottamattomaksi osaksi ihmisten ja yhteiskuntien elämää. Voidaankin kyynisesti todeta, että elämme teknologiayhteiskunnassa ja Georg Henrik von Wrightin (1987, 64) luonnehdinnan mukaan olemme omaksuneet teknologisen elämäntavan. Tämä viittaa siihen, että kaikki toimintomme ovat sidoksissa teknologioiden tarjoamaan teknosfääriin. Teknologia ohjaa toimiamme ja ajatteluumme. Teknologian tutkimus on kuitenkin melko uusi tieteenala, joka ei Suomessa ollut kymmenen vuotta sitten vielä edes lapsenkengissä (Lemola 2000, 5) lukuun ottamatta von Wrightin, Niiniluodon, Malaskan ja Pantzarin kaltaisten tekniikan filosofian kotimaisten pioneerien arvokasta panosta. Martin Heidegger (1977) jo aikanaan korosti, että teknologian syvin olemus ei ole tekninen vaan liittyy laajempaan sosiokulttuuriseen kontekstiin, jossa teknologiaa sovelletaan. Teknologian kehittymisen huima vauhti edellyttää teknologian luonteen ja yhteiskunnallisen merkityksen syvällisempää pohdintaa. Teknologian pohjalla oleva antiikin kreikan sana *tekhnē* viittaa laajempaan käsitteeseen. Se kattaa tekniikan lisäksi taiteen ja osaamisen. Teknologia

voidaan myös mieltää instrumentaalisesti ihmistyötä säästäväksi koneeksi. Nuorten teknologian soveltamisessa on havaittavissa tällaista teknologian laajempaa mieltämistä. Teknologia ja tekniset artefaktit ovat nuorille työkaluja, leikkikaluja ja arkitaideteoksia. Tekniikan käytöstä nuoret hakevat käytännön hyötyä, huvia ja statusta. Esimerkiksi kännykästä on apua selvittäessä, missä kaverit liikkuvat, sillä voi lisäksi pelata pelejä, osallistua kilpailuihin tai tilata monenlaista viihdykettä. Lisäksi kännykän mallin ja kuorien valinnalla voidaan osoittaa omaa asemaa. Vastavat toiminnot ja odotukset kohdistuvat tietokoneen ja internetin käyttöön.

Nuoret teknokulttuurin luojina

Ihminen on kautta aikojen hyödyntänyt tekniikkaa niin leikkipainotteisessa *homo ludens*- kuin hyötypainotteisessa *homo faber*-roolissaan. Tekniikan leikki- ja lelufunktio tulee kieltämättä korostetusti esiin, kun katsellaan mobiiliin, langattoman tietoyhteiskunnan kehittämiseen liittyvien uusien tuotteiden ja keksintöjen loputonta esiinmarssia. Koko internetkin voidaan nähdä kollektiivisena leluna, joka luo mahdollisuuden vaihtoehtoisuudelle ja omaperäiselle itsensä ilmaisulle. Internet ilmentää cyberkulttuuria, jossa nettimaailman ihminen on yhtäältä oman elämänsä sankari ja toisaalta jakaa itsensä ja yksityisyytensä muiden kanssa virtuaalisuuden alttarilla. Ennalta ei osattu aavistaa erilaisten osallistujan itsensä paljastavien tv-ohjelmien ja nettipelien suosiota. Nuoret ovat avainasemassa myös tekstiviestin yleistymisessä. Tekstiviestien lähettämisestä on tullut kännykkäkulttuurin tärkeä alalaji, jolla on oma erityinen nuorten luoma kieli, merkistö ja käyttökoodisto.

Tulevaisuudessa teknologian tutkimuksessa tulee puhtaasti teknisten tutkimusnäkökohtien rinnalla korostumaan teknologian kehittämiseen, suunnitteluun ja soveltamiseen liittyvät yhteiskunnalliset ja kulttuuriset seikat. Teknologian roolin ja luonteen pohtimisessa voidaan kiteyttää seuraava kolmen v:n teesi: teknologia merkitsee vaurautta, valtaa ja vastuuta. Teknologian

kehittäminen on kautta aikojen merkinnyt talouden kasvua ja vaurautta. Teknologia on myös valtakysymys, mikä tuntuu usein jäävän vähemmälle huomiolle. Baconin lause ”tieto on valtaa” soveltuu myös teknologiaan: teknologia on valtaa. Näin ollen on merkittävää, kuka tekniikkaa kehittää, millä ehdoilla ja mihin tarkoituksiin. Valta on sillä, joka suunnittelee teknologiaa. On helppo havaita teknologian tuotteita, jotka tuntuvat kehitetyn vihittyjen salaseuralaisten käyttöön. Teknologian kehittäjällä on valtaa alistaa loppukäyttäjiä toimimaan kehitetyn teknotuotteen ehdoilla (Heinonen 2001). Nuorten käyttäjien näkökulmasta teknologia tuo ”mikrovaltaa” oman elämän hallintaan. Tämä tarkoittaa sitä, että nuoret eivät suoraan vaikuta teknisiin laitteita käyttämällä yhteiskunnallisten rakenteiden muotoutumiseen makrotasolla. Sen sijaan mikrotasolla he voivat hallita ja säädellä teknisten laitteiden avulla omaa arkeaan myös tavoilla, joita ei alun perin ole suunniteltu näiden laitteiden keskeiseksi käyttömuodoiksi. Kännykkä voidaan panna kiinni tai jättää vastaamatta, jos soittajaan – esimerkiksi omiin vanhempiin – ei haluta olla juuri sillä hetkellä yhteydessä. Tällainen tarvesuuntautunut teknokulttuuri voi liittyä myös taloudellisiin seikkoihin. Voidaan esimerkiksi tarvittaessa soittaa merkkisoihto, jolloin vastaanottaja tietää soittaa takaisin – ja maksaa puhelukulut.

Tekniikan todellinen arvo on viime kädessä aina sen käyttöarvo. Liian vaikeakäyttöiseksi suunnitellut laitteet ovat pelkkää ”kuplateknologiaa”, jolloin tekniikan kehittäjän valta murenee: tiede keksii, teollisuus soveltaa ja kuluttaja sopeutuu (ks. esim. Pantzar 2000, 21). Se, että suomalaiset ovat nopeita omaksumaan kaikkea uutta tekniikkaa, on kuitenkin jossain määrin myytti. Nopea omaksuminen koskee ainoastaan tilannetta, jossa tekniikasta on aitoa hyötyä käyttäjälle. Matkapuhelinten nopea yleistyminen on yksi kuvaava esimerkki. Sen sijaan on muistettava, että esimerkiksi leipäkone ei ole tehnyt läpimurtoa kuluttajarintamalla. Teknisen kehityksen huumassa pää olisi pidettävä kylmänä ja sydän lämpimänä. Toisin sanoen kuluttajaa tulisi kuunnella jo tekni-

kan kehitysvaiheessa eikä vasta palautteen tasolla. Menestyäkseen tuotteen pitää olla teknisesti toteutettavissa ja taloudellisesti kannattava. Kulutusennusteissa kuitenkin laiminlyödään usein kolmas menestymisen ehto eli hyödykkeen tuotama käyttöarvo, joka määräytyy vasta kokemuksen kautta (Pantzar 2000, 20).

Nuoret uuden proteaanisen ihmistyyppin synnyttäjinä

Jeremy Rifkinin (2000, 186–188) mukaan ihmisen uusi arkkityyppi on syntymässä, mikä näkyy nuorten käyttäytymisessä. Uusi ihmistyyppi viettää mielellään osan elämästään kyberavaruuden virtuaalimaailmoissa, tuntee verkostotalouden toiminnan, on kiinnostunut jännittävien ja viihdyttävien elämysten keräämisestä pikemminkin kuin tavaroiden haalimisesta. Hän pystyy toimimaan yhtä aikaa monissa maailmoissa ja muuttamaan nopeasti omaa persoonaansa sopimaan eteen tulevaan uuteen todellisuuteen – olipa se sitten simuloitu tai todellinen. Tällaiset 2000-luvun nuoret naiset ja miehet muodostavat teollisuuden aikakauden vanhemmistaan ja isovanhemmistaan selvästi poikkeavan ryhmän.

Psykologi Robert J. Lifton (1993) kutsuu tätä uutta sukupolvea ”proteaanisiksi” ihmisiksi. Voidaan miettiä, miten lähellä dystopiaa – tulevaisuuden kauhukuvaa – tämä kuvaus paikoin on.¹ Nämä proteaaniset ihmiset eivät omista autoa vaan käyttävät leasing-sopimusta, he ostavat tavaransa netistä, he olettavat saavansa tietokoneohjelmat ilmaiseksi, mutta ovat valmiita maksamaan palveluista ja päivityksistä. He elävät maailmassa, joka rytmittyy seitsemän sekunnin äänibitteihin, he ovat tottuneet nopeaan tiedonhakuun, he ovat lyhytjänteisiä ja spontaaneja pikemmin kuin pohivia. He pitävät itseään enemmän *homo ludens*-tyyppinä eli eri roolihahmoissa leikkivänä ihmisenä kuin *homo faber*-tyyppinä eli puurtavana työntekijänä. He toivovat muiden pitävän heitä pikemminkin luovina kuin ahkerina.

Tämän ihmistyyppin edustajat ovat kasvaneet täsmätyöllisyyden ja pätkätöiden maailmassa ja tottuneet ottamaan määräaikaista työtehtäviä.

Heidän koko elämänsä on pätkikkäämpää ja liikuvampaa kuin heidän vanhempiansa. He ovat terapeuttisia pikemmin kuin ideologisia ja he ajattelevat enemmän kuvin kuin sanoin. Vaikka he eivät niinkään hyvin kykenisi kirjoittamaan eheitä lauseita, he osaavat muokata taitavasti elektronista dataa. He ovat vähemmän analyttisiä ja enemmän tunteellisia. Heille disneylandit edustavat ”sitä todellista elämää” ja ostoskeskus julkista olohuonetta. Kuluttajan valtaa he pitävät demokraattina. He viettävät yhtä paljon aikaa television, elokuvien ja kyberavaruuden fiktiivisten hahmojen kuin tosielämän kanssaihminen parissa. He jopa integroivat fiktiiviset hahmot ja kokemukset sosiaaliseen keskusteluun tehden niistä osan omaa henkilökohtaista kertomustaan.

Heidän elämässään on vähän rajoja ja se soljuu dynaamisesti. He ovat kasvaneet hypertekstien ja verkkolinkkien seassa ja heidän todellisuuskuvansa on systemaattinen ja osallistuva pikemmin kuin lineaarinen ja objektiivinen.

Nämä proteaaniset ihmiset lähettävät sähköpostia ihmisten virtuaaliosoitteisiin tarvitsematta koskaan tietää tai välittää näiden todellisista osoitteista. He pitävät maailmaa suurena näyttämönä ja omaa elämänsä sarjana erilaisia performansseja. He muokkaavat jatkuvasti itseään yrittäessään kokeilla uusia elämäntyyplejä jokaisen uuden elämänvaiheen myötä. He ovat vähemmän kiinnostuneita historiasta, mutta heillä on pakkomielle elää tyylikästä ja muodikasta modernia elämää. He ovat kokeilevia ja innovatiivisia. Tavot, tottumukset ja perinteet sen sijaan ovat pitkälti hävinneet heidän nopeatempoisesta, jatkuvasti muuttuvasta ympäristöstään.

Tämä uusi ihmistyyppi on alkanut luopua omistamisen traditiosta. Heidän maailmansa on yhä enenevässä määrin hypertodellinen tapahtuma ja hetkellinen elämys – maailma, joka koostuu verkostoista, portinvartijoista ja kytkennöistä. Heille tärkeintä on pääsy ja saatavuus – niin teknologinen, sosiaalinen kuin kulttuurinenkin pääsy, liittyminen, kuuluminen johonkin – ei omistaminen. Saatavuuden puuttuminen ja joutuminen pois kytketyksi merkitsee kuolemaa. He

ovat Arnold Toynbeen visioiman postmodernin aikakauden ensimmäisiä todellisia edustajia. Postmoderni aika poikkeaa jyrkästi modernista ajasta, jolloin yksityisomistuksen suhteet ja omistaminen leimasivat jokaista talouden toimea ja värittivät suurinta osaa yhteiskunnallista vuorovaikutusta. Postmodernilla aikakaudella sosiaaliset erot syntyvät yhä enenevässä määrin saatavuuden eli liittymän perusteella omistamisen sijaan. Rifkin (2000) kutsuu tätä uutta vaihetta hyperkapitalismin aikakaudeksi. Kun aiemmin tuotteistettiin maata ja raaka-aineita, tuotettiin tavaroita ja peruspalveluja, nykyisin keskitytään ajan, kulttuurin ja elämysten tuotteistamiseen ja kuluttamiseen. Proteaaniset nuoret ihmiset käyttävät teknologiaa tällä uudella ajalla nimenomaan kulttuurin ja elämysten tuottamiseen.

Nuoret elämisyhteiskunnan sisällä

Internetin ja videopelien sekä ylipäänsä virtuaalikulttuurin näkökulmasta nykyajan tietoyhteiskunta voidaan nähdä leimallisesti elämisyhteiskuntana. Elämisyhteiskunta ei korvaa uutena yhteiskuntavaiheena teollisuusyhteiskuntaa seurannutta tietoyhteiskuntaa, mutta on sen erään kehityssuunnan ilmentymä. Elämisyhteiskunnan käsite on vasta kymmenkunta vuotta ollut käytössä. Siitä on puhunut enemmän mm. edellä mainittu yhdysvaltalainen Jeremy Rifkin vuonna 2000 julkaistussa teoksessa 'The Age of Access. The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-for Experience'. Tanskalainen Rolf Jensen on vuonna 1999 julkaisussa teoksessa 'Dream Society' käsitellyt perusteellisesti samaa aihetta.

Elämisyhteiskunnalle läheinen käsite on tarinayhteiskunta, jossa tarinoiden etsiminen, tuottaminen, tuotteistaminen ja välittäminen ovat nousseet keskeiselle sijalle yhteiskunnan eri toiminnoissa kuten esimerkiksi viihteessä, kulttuurissa, koulutuksessa, työnteossa ja vapaa-ajan viettossa. Elämys- ja tarinayhteiskunta vastaavat sisällöllisesti pitkälti Jensenin hahmottelemaa kuvaa unelmayhteiskunnasta (*dream society*), jossa ihmiset kaipaavat tuotteisiin ja palveluihin liitty-

viä, tunteisiin vetoavia ja elämyksiä tuottavia tarinoita. Unelmayhteiskunta kääntyy suomen kielessä helpommin muotoon tarinayhteiskunta, jollaisia toki on tavalla tai toisella aina ollut.

Heimoyhteisöissä tarinan kertominen oli keskeisin tapa välittää oman heimon perinteitä, tapoja, kulttuuria ja perimätietoa nuoremmille sukupolville. Internetin ja muun median sijaan tarinat kerrottiin kasvokkain leiritulen äärellä. Internet on luonut nykyaikaan virtuaaliheimoja, jotka kohtaavat ja keskustelevat "elektronisilla leiritulilla". Internetin käyttäjät voivat hakeutua verkossa yhteyteen toisten esimerkiksi samaa harrastusta harrastavien ihmisten kanssa eri puolilta maapalloa. Nuoret hakevat sekä elämyksiä että tarinoita monilla eri tavoilla, ja tässä teknologia on usein keskeinen väline.

Elämisyhteiskunta on määritelty yhteiskunnaksi, jossa elämysten etsiminen, tuottaminen, tuotteistaminen ja välittäminen ovat nousseet keskeiselle sijalle yhteiskunnan eri toiminnoissa (Heinonen ym. 2003a). Elämisyhteiskunta rakentuu elämäntavoille ja trendeille, joissa elämishakuisuus ja tarinoiden kaipuu ovat ihmisten elämässä keskeisiä mahdollisesti vastapainona teknostressille, tyhjyyden tunteelle, työelämässä uupumiselle tai toimettomuudelle. Elämysten hakeminen voi olla tapa viihtyä, virkistyä, rentoutua tai se voi olla äärimuodossaan pakenemista reaali maailman tilanteista. Elämisyhteiskunta voi itsessään muodostua riskiyhteiskunnaksi, mikäli elämyksiä haetaan esimerkiksi huumeista tai muista hengenvaarallisista stimulanteista tai toiminnoista.

Elämisyhteiskunta syntyy, kun voimakkaan talouskasvun vallitessa ihmisten elintaso nousee. Ihmisillä on varaa liikkua enemmän ja etenkin vapaa-ajan liikenne kasvaa elämysmatkailun lisääntyessä. Tietoyhteiskunta on liikkuva sekä fyysisesti (fyysinen liikenne) että virtuaalisesti (tietoliikenne). Kulutusbuumi vallitsee ja hedonistiset kulutustottumukset sävyttävät kansalaisten elämää. Haettavat elämykset voivat kuitenkin elämisyhteiskunnassa perustua materiaalsen kulutuksen ohella myös immateriaaliseen kulutuk-

seen. Kulttuurista, taiteesta, uskonnosta ja luonnosta on kautta vuosituhsien haettu innoitusta ja elämyksiä. Modernin tietoyhteiskunnan luomassa elämysyhteiskunnassa niille on kysyntää yhä enemmän. Urheilussa pitkälle teknologisoituneet nk. extreme-lajit, kuten benji-hyppy, basehyppy ja syväasukellus, lisäävät suosiotaan. Elämysyhteiskunnassa elämykset voivat pohjautua oleellisesti teknologian avulla tuotettuihin elämyksiin tai puhtaasti luonnosta saataviin elämyksiin. Elämyskulttuuri ei siten välttämättä ole sidoksissa teknokulttuuriin. Teknologian käyttö sinänsä voi olla myös elämyksellistä – ei pelkästään teknologian käytön avulla saavutettu tila, toiminto tai tapahtuma. Erään tutkimuksen mukaan, jossa haastateltiin 1500 ihmistä Yhdysvalloissa ja Euroopassa, sukupuolesta riippumatta 61 prosenttia oli sitä mieltä, että kirjautuminen internetiin on yksi päivän tärkeimmistä askareista (Kompuutteri 2003, 9).

Elämysyhteiskunnan ilmiö sinänsä on ikivanha. Voidaan hyvin sanoa, että antiikin Rooma oli elämysyhteiskunta, varsinkin keisariajalla. Tuoloin järjestettiin monenlaisten, puhdistavaa katarsis-elämystä tarjoavien teatteriesitysten lisäksi kilpa-ajoja, muinaisia ”Formula-ajoja” hengenvaarallisine elementteineen ja gladiaattorinäytöksiä. Colosseumilla saatettiin järjestää gladiaattoriesityksiä parhaimmillaan yli satana päivänä peräkkäin. Näin tapahtui keisari Tituksen aikana, kun Colosseum oli vihitty käyttöön. Gladiaattorinäytökset olivat aikansa teknologisoitua ”väkivaltaavihdettä”, josta etsittiin uusia ja entistä vaikuttavampia muotoja. Rikollisia, orjia, gladiaattoreita ja villieläimiä pidettiin maan alla, kunnes heidät tuotiin areenalle taistelemaan usein kuolemaan asti. Järjestettiin myös nais- ja kääpiöpainia sekä meritaisteluita vedellä täytetyllä areenalla. Näytökset tuottivat paitsi voimakkaita, myös interaktiivisia, vuorovaikutteisia elämyksiä, kun katsojat saattoivat osallistua taistelijoiden kohtalosta päättämiseen: armon osoituksena heilutettiin valkoista nenäliinaa ja surmaamista kannatettiin painamalla peukalo alaspäin. Gladiaattorinäytösten välityksellä tarjottujen elämysten

taustalla oli poliittistakin tarkoitusperää. Joutilansa pidettiin helpommin tyytyväisenä, kun heille tarjottiin *panem et circenses* eli leipää ja sirkushuveja. Gladiaattorinäytökset tarjosivat jännitystä, huvitusta ja elämyksiä katsojille. Vastavaatko tietoyhteiskunnan väkivaltavideopelit ja internetin väkivaltasivustot muinaisia gladiaattorinäytöksiä? Sisältötuotannolle on merkittävä haaste saada markkinoille elämyksiä tuottavaa vähemmän väkivaltaista peli- ja kuva-aineistoa.

Tietoyhteiskunnan elämyshakuisen ”tässä ja nyt” -ajattelun voi olettaa syntyneen kyvyttömyydestä pitkäjänteiseen odottamiseen. Nopea, reaaliaikainen ja monimediaa hyödyntävä kulttuuri ja viestintä lienevät hedelmällistä maaperää kärsimättömyydelle. Kun kaikkea on nuorille tarjolla heti ja yhtä aikaa monesta mediasta (tv, radio, www, videot ym.), ei helposti suostuta odottamaan jonkin elämyksen saamista. Sama koskee tietoa. Tiedon tulva vyöryy käsiin, korviin ja ennen kaikkea silmiin. Onko ihmisillä kuitenkaan kriittistä kykyä ja aikaa seuloa oikeaa ja tarvitsemaansa tietoa? Samoin kuin tiedon kohdalla, myös elämyksiin pätee toivomus laadusta määrän sijaan. Medioista muodostuu nuorille eräänlainen kehon jatke tai kehoa ympäröivä teknovyöhyke: toisella silmällä surffataan tietokoneella ja toisella katsotaan televisiota. Ulos lähdetessä otetaan discman ja kännykkä mukaan, yhtä aikaa ollaan läsnä sekä viestien että kohtaamisten verkottamassa ulkomaailmassa että nappikuulokkeiden syöttämässä sisäisessä musiikkimaailmassa.

Nuorten luomaa elämyksellistä virtuaalikulttuuria

Käyttäessään uuden tieto- ja viestintätekniikan tuotteita ja palveluja nuoret luovat virtuaalikulttuuria, jota voidaan kutsua myös cyberkulttuuriksi. Internet ruokkii on-line-teknologiallaan tätä virtuaalikulttuuria. Se on hierarkkisessa, tarkkoja käyttäytymissääntöjä noudattavassa japanilaisessa yhteiskunnassa vaihtoehtokulttuuria, joka kyseenalaistaa erilaisia instituutioita. Tästä virtuaalimaailmasta tulee monelle nuorelle todellisempi kuin todellisuus itse. Pelien ja piirrettyjen maail-

massa on hauskaa. Yhtäältä nuori on nettimaailmassa oman elämänsä sankari ja toisaalta hän jakaa itsensä ja yksityisyytensä muille.

Elämyshakuinen virtuaalikulttuuri on universaalista maantieteellisistä rajoista huolimatta, mutta japanilaiset ovat edelläkävijöitä erilaisten virtuaalikulttuurin muotojen synnyttämisessä samaan aikaan kun japanilainen yhteiskunta suhtautuu monin tavoin vieroksuvasti teknologoituvan nuorison elämäntapoihin. Jäykkä hierarkkinen yhteiskunta ei salli sitä, mitä netti sallii.

Nuorten ystävyyden käsite on virtuaalikulttuurissa muuttunut. Japanilaisilla nuorilla tytoilla on kännyköissään 200–300 puhelinnumeroa. Kyseessä on pikemminkin virtuaalinen tuttavien heimo kuin perhe tai ystävien yhteisö. Tämä muistuttaa nettiyhteisöllisyyttä, jossa tuttavuus voi olla pelkästään virtuaalinen. 'Hotelli Kultakala' -chatissa nuoret keräävät virtuaalihahmoja "kaverilistalleen" samalla tavoin kuin kännykkään, ja yhteisössä ollessaan he voivat seurata henkilökohtaisen laitteensa kautta, ketkä ystävät milloinkin tilassa ovat. Virtuaalitodellisuus on täynnä tutkimusmatkailijoita, jotka kiertävät verkoissa ja ovat aina tavoitettavissa. Tulevaisuudessa nuoret saattavat kommunikoida suuren osan ajastaan netissä netiketin mukaisten, kanssamatkustajia ja -eläjiä häiritsemättömien matkapuhelinten kuva- ja tekstiviestien täydentäessä nettiviestintää. Vastaavasti kuin on-line -pelit saattavat aikaa myöten johtaa erityisen pelinetin syntyyn, saattaa kehittyä myös erityinen keskustelunetti. Japanilaisten nuorten miesten mielestä on kiehtovaa jakaa kuvitteellinen maailma muiden kanssa, se on heille palkitsevaa viestintää.

Virtuaalikulttuuriin keskeisenä elementtinä olevat pelit luovat illuusion toisesta elämästä. Pelissä – oli sitten kyseessä kotona pelattava konsolipeli, pc-peli, internetistä ladattu peli, pelihallipeli tai kännykkäpeli – tilanne on toisenlainen kuin oikeassa elämässä: aina kun onnistuu pelissä, voi olla varma palkituksi tulemisesta. Samaan aikaan kun massakulttuuri on omiaan ruokkimaan passiivisuutta, internet luo kuitenkin mahdollisuuden vaihtoehtoisuudelle ja omaperäisyy-

delle, mikä esimerkiksi Japanissa on sosiaalisesti rajoitettu kirjoittamattomilla koodistoilla. Internet on jättimäinen peili, jossa jokainen näkee oman kulttuurinsa. Internet-osaajat ovat virtuaalisen e-sukupolven edelläkävijöitä. Virtuaalimaailmassa tunnissa ja parissa luodaan kokonaan uusia trendejä, jotka sitten nopeasti vaihtuvat. Vaikka internet on korostanut uutta taloutta, se on japanilaisten mielestä lelu. He haluavat nähdä, miten paljon teknologiaa ihmisen keho ja mieli kestävät. Japanista on puuttunut avoimesti keskusteleva, kiistelevä ja pohtiva älymystö. Nyt tätä aukkoa täyttämään on syntynyt nuorten omaksuma, elämyksiä tuottava virtuaalikulttuuri, joka on ristiriitainen, kumouksellinen, mutta jolla ei ole kuitenkaan erityistä ideologiaa. Japanissa sukupolvien välille on syntyneessä kuilu, joka voi näyttäytyä avoimena kapinanakin.

Nuoret teknokulttuurin uhreina

Joitain vuosia sitten televisiossa esitetyssä 'Villipalmut' -elokuvassa tietoverkot ja viestintä valjastettiin vallan manipulointiin ja teknoshamanismin kulttiin. Tässä mediadystopiassa kolmiulotteiset keinotodellisuuden holonauhut olivat lopulta ihmissuhteita korvaavaa tulevaisuuden yhteiskunnan huumetta. Teknologia merkitsee siis aina vallan ohella vastuuta: teknologian kehittämisen vaikutukset ja riskit on otettava huomioon jo ennakoivasti. Jatkuvasti monimutkaisuuteen teknologioihin perustuva yhteiskunta muuttuu entistä haavoittuvaisemmaksi teknologiariippuvuutensa takia. Tietoyhteiskunta fuusioituu yhä enemmän Ulrich Beckin (1986) kuvaaman riskiyhteiskunnan kanssa, ja tämä kehityssuuntaus vahvistuu entisestään siirryttäessä biotekniikan, nanotekniikan ja geenitekniikan kehityksen askeleiden myötä biotietoyhteiskuntaan. Toteutuu-ko lopulta 'Matrix' -elokuvan visio mielen vankilasta, jolloin tietoisuuden luoman konerodun päästyä valtaan todellisuus muuntuu sähköisiksi signaaleiksi. Todellisuuden elämää on olemassa enää vain neurointeraktiivisena stimulaationa – Matrixina.

Nuoret käyttävät teknologiaa elämänhallinnan instrumenttina. Sen avulla nuoret voivat

toteuttaa itseään yhteiskunnassa erilaissa toiminoissa. Tulevaisuuden visioissa ihminen hallitsee uuden tekniikan avulla ennen näkemättömän tehokkaasti omaa kehoaan ja lähiympäristöään. Nämä mahdollisuudet voivat kuitenkin kääntyä helposti uhkiksi. Oman elämänsä hallitsija elää jatkuvassa vireystilassa. Uniaikaakin hyödynnetään aktiivisesti tietoisuutta manipuloimalla. Vuoden 2025 ihminen on kuin matkapuhelin, joka ladataan yöllä päivän tehtäviin (Pantzar 2000, 201, 205). Matkapuhelinta on jo nyky-aikana markkinoitu elämänhallinnan kaukosäätimenä. Tähän liittyvät myös kysymykset tasavaroista teknologian hyödyntämisessä. Aiempi keskustelu tietoyhteiskunnan *have* ja *have not* -ryhmistä eli A- ja B-luokan kansalaisista on edelleen relevantti, vaikka paljon kehitystä on tapahtunut teknologian saatavuudessa, sen käytön osaamisessa ja kustannusten pienenemisessä. Suomalaisilla henkilökohtainen matkapuhelin alkaa nykyään olla 15–74-vuotiaiden keskuudessa yhtä yleinen kuin rannekello. Parin viime vuoden aikana matkapuhelin on yleistynyt nopeasti myös heitä nuoremmissa ikäryhmissä. Suomesa jo ala-asteen alimmillakin luokilla alkaa olla sosiaalisia paineita lapsilla, joilla ei ole kännykkää käytössään. Matkapuhelin jäänee historiaan nopeimmin lähes kaikkien käyttöön ottamana laitteena. Lisäksi kotitalouksien laajakaistaliittymät ovat parin viime vuoden aikana lisääntyneet huomattavasti.

Ajan ja paikan käsitteet saavat uudenlaisia ulottuvuuksia ja toteutusmuotoja, mutta miten nuori hahmottaa fyysisen maailman ja virtuaalimaailman paikkojen ja tilojen väliset kytkennät? Tähän liittyy myös kysymys ihmisen omnipotenttisuuden illuusiosta. Kehittämänsä teknologian avulla hän arvelee hallitsevansa omaa elämäänsä ja yhteiskuntaa, vaikka todellisuudessa hän voi jäädä teknologian vangiksi tietoisesti tai tiedostamattaan. Tietoyhteiskunnassa uusi syrjäytyneiden luokka muodostuu niistä, jotka ympärillä tulvivan teknohyökyjen puristuksissa eivät joko osaa tai pääse hyödyntämään kyseistä tekniikkaa tai kokevat teknisten laitteiden käytön kahlitsevuudessaan uuvuttavaksi. Oman elämän hallin-

taan voi siten pyrkiä joko hyödyntämällä optimaalisesti saatavilla olevia teknisiä laitteita ja ratkaisuja tai luopumalla ja välttämällä kyseisten tekniikoiden käyttöä. Tällöin huomio kiinnittyy *have* ja *have not* -ryhmien sijaan tai ohella *want* ja *want not* -jaotteluun. Heikkona signaalina onkin pantava merkille nk. *want not* -yksilöt ja -ryhmät, jotka tietoisesti sanoutuvat irti tietoyhteiskuntakehityksestä ja sen teknovarustelusta, koska katsovat sen toimivan liiaksi markkinavoi-
mien ja globalisaation ehdoilla. Tällaiset uuslud-
ditilaiset ryhmät voivat rajautua puhtaasti elämäntapaideologioihin tai uskonlahkoihin.² Esimerkiksi Yhdysvalloissa Amish-yhteisöt näkevät teknologian sofistikoituneen kehittämisen pahan ilmentymänä. Autolla ja polkupyörällä ajo on kiellettyä, sen sijaan potkulaudalla ajo ja aurinko- ja tuulienergialla toimivat tekniset ratkaisut ovat sallittuja. Otetaanko tietoyhteiskuntakehityksessä riittävästi kantaa tällaisten *want not* -ryhmien mahdollisuuksiin elää ja toimia täysipainoisesti? Suvaitaanko kaikkien kukkien kukkia vai suljetaanko teknologisilla ratkaisuilla ja sovelluksilla pois ryhmiä, jotka eivät halua käyttää kyseisiä tekniikoita? (Heinonen 2001.)

Niin nuorten parissa kuin kaikissa käyttäjä- ja ikäryhmissä teknologian tehtävä on toimia ihmisen ”orjana”, ei päinvastoin. Tämä nostaa esiin kysymyksen tarpeista. Tarjolla olevan teknisten laitteiden ja sovellusten kavalkadista valitsemisen sijaan tekniikan kehittämistä olisi analysoitava käyttäjien tarpeiden pohjalta. Palvelevan teknologian piiriin kuuluu visio kehotietokoneista, jotka pystyvät tallentamaan, lajittelemaan ja hakemaan kaiken tiedon, mitä olemme lukeneet, kuulleet ja nähneet. Mika Pantzar (2000, 199) kysyykin, olemmeko menossa maailmaan, jossa oma muistimme menettää merkityksensä. Ranskalainen filosofi Michel Serres (2000) maalaili äskettäisellä Suomen vierailullaan kuvan tietoyhteiskunnan ihmisestä, joka luovuttaa muistinsa tietokoneelle ja internetille, jolloin aivojen ”kovalevyssä” vapautuisi tilaa luovuudelle ja uusille innovaatioille. Nuoret voivat joutua teknologian mahdollistaman kapasiteetin uhreiksi ja hyödyn-

tää tekniikkaa krakkerismiin, pommin tekoon tai muihin laittomiin tarkoituksiin. Lisäksi nuoret voivat joutua muiden tekemien, vaikkapa internetiä pedofiliaan hyödyntävien, väärinkäytösten uhreiksi.

Mieletön, mieletön tietoyhteiskunta

Vuonna 2002 järjestetyssä suomalais-ranskalaisessa seminaarissa 'Mielen terveys ja tietoyhteiskunta' Stakesin pääjohtaja Vappu Taipale korosti Suomen hyvää mainetta teknologiapolitiikan, kilpailukyvyyn, ympäristöystävällisyyden, tietoyhteiskunnan ja lasten lukutaidon kansainvälisessä vertailussa. Kaikkien tarpeisiin (vanhat-nuoret, miehet-naiset, terveet-vammaiset, kaupunkilaiset-maalaiset) vastaava tietoyhteiskunta ei kuitenkaan tapahdu itsestään vaan ainoastaan ihmisten tahdon kautta. Ehkä tietoyhteiskuntakehitys johtaaakin väärään suuntaan: ongelmia ei ratkaista ja syrjäytyminen kiihtyy. Jos aiotaan muuttaa maailmaa, tulee miettiä erityisesti lapsuutta ja nuoruutta. Nyky-yhteiskunnassa lapsilla ja nuorilla on paljon mm. mielen terveysongelmia. Tietoyhteiskunta tarvitsisi oman lapsuuden politiikkansa. Lapsuus lyhenee koko ajan, ei niinkään oppimisen takia, vaan koska kaupalliset markkinat ovat tarttuneet ja markkinoivat lapsille nuoruuteen kuuluvia asioita. Trendivaatteita on tarjolla jo nelivuotiaille lapsille. Vastaavasti voitaisiin ajatella, että tietoyhteiskunta tarvitsisi lapsipolitiikan lisäksi oman nuorisopolitiikkansa. Nuoret joutuvat temmatuiksi aikuisten maailmaan internetin ja muiden tietoyhteiskunnan medioiden välityksellä, mutta kaikilla ei ole valmiuksia ja osaamista kohdata sitä. Tähän aikuisten ja tekniikan maailmaan tempautumiseen liittyy mielen terveyden heikkenemisen lisäksi muitakin ongelmia, muun muassa se, että vanhemmilla ei ole lapsilleen ja nuorilleen annettavana tarpeeksi aikaa ja rauhallista läsnäoloa.

Tietoyhteiskunnassa ei tiedetä, mitä tehdä lapsuudella tai nuoruudella. Taipaleen (2002) mielestä tietoyhteiskunta ei tunne lapsia eikä nuoria tai niitä asioita, jotka ovat ihmisten arkielämää, kuten työn ja perhe-elämän yhdistämiseen sekä

lapsuuden ja nuoruuden suojelemiseen liittyviä tekijöitä. Tietoyhteiskunnan loputtomassa kiireessä ei ymmärretä, että lapset ja nuoret tarvitsevat aikaa. Vaatii kärsivällisyyttä kasvattaa kokonainen ihminen lapsesta nuoruuden kautta aikuiseksi. Tietoyhteiskunta ei tiedä, millainen mentaalinen tila lapsuudella ja nuoruudella tulisi olla. Miten lapset voisivat itse täyttää mielensä omilla säkeillä ja ajatuksilla, kun pää täytetään valmiilla mediatarjonnalla, joka usein on väkivaltaista ja pornohavaintavaa.

Professori Lea Pulkkinen pohti seminaarissa sitä, miten tällainen mielikuvituksellisuuden puute vaikuttaa lapsiin ja nuoriin. Miten nuoret voivat pärjätä kiristyneessä taloudellisessa kilpailussa? Hakeutuminen väkivaltaisten videoiden ja videopelien pariin on hänen mielestään merkki siitä, että nuoriso ei ole tarpeeksi motivoitunut vastaanottamaan sitä, mitä yhteiskunnassa tarjotaan. Pelaamiseen ei voi suhtautua yksioikoisen kielteisesti tai myönteisesti: nuoret hakeutuvat monenlaisten pelien ääreen (mm. urheilupelit, roolipelit ja strategiapelit), joilla puolestaan saatetaan olla pääosin myönteisiä vaikutuksia mielen terveydelle.

Seminaarissa nostettiin esiin taiteiden ja kädentaitojen asema, jonka on nähty teknokulttuurin johdosta heikentyneen tietoyhteiskunnassa. Teknokulttuurihan merkitsee useasti asioiden automatisointia. Ihmistä palvellessaan tekniikka vähentää, nopeuttaa tai muuten helpottaa ihmisen työtä jollain tavalla. Liiallinen automatisointi ja teknologisointi voivat kuitenkin myös vaarantaa ihmisten kädentaitojen monipuolisen harjoittamisen. Kännykän sanotaan luoneen niin sanotun peukalosukupolven, joka on alkanut käyttää pelkästään peukaloa moniin toimintoihin, koska peukalo on dominoiva kännykän käytössä ja tekstiviestien kirjoittamisessa. Taiteiden ja kädentaitojen aseman heikentyminen köyhdyttää kulttuuria. Voidaan kuitenkin kysyä, johtuuko se teknokulttuurin ylivallasta vai onko merkittävässä tekijänä pikemminkin vaikkapa se, kuinka paljon opetussuunnitelmissa kyseisille aiheille varataan tunteja ja resursseja. Ajatus kulttuurin

köyhtymisestä tietoyhteiskunnassa on yksinkertaistava: voidaan nähdä useita sovelluksia, joissa teknokulttuuri myös edistää taidetta. Museoiden taidearteita on netissä nähtävillä ja tuntemattomatkin taiteilijat voivat pitää taidenäyttelyn nettigalleriassa. Vanha kädentaitokulttuuri ja uusi teknokulttuuri yhdistyvät tuohesta valmistetun kännykkäkotelon kohdalla.

Ranskalainen sosiologian professori Michel Maffesoli on kirjoittanut teoksen 'Maailman mieli' (1993). Hän muistuttaa, että yhteiskunnissa, joissa terveys on ylikorostetun keskeistä, ovat mielenterveyteen liittyvät sairaudet kuitenkin yleisiä. Puhtaus, hygienia ja steriiliys luovat paradoksin: sairaalat, joissa tulisi parantaa ihmisiä, ovat täynnä bakteereita. Koko yhteiskunta on suojaton tässä hygienian tavoittelussaan. Maffesolin (2002) mielestä yhteiskunnassa vallitseva pääasiallinen kriisi ei ole taloudellinen vaan mielikuvitukseen liittyvä. Ihminen ei enää luota omaan olemassaoloonsa, mielikuvituksettomuus tunkeutuu kulttuuriin. Maffesolin (2002) mukaan Sorbonnen yliopistossa on tutkittu nuorison käyttäytymistä ja arvojen muuttumista: nuorten suhdetta työhön, kehoon ja seksuaalisuuteen sekä ideologioihin. Nopeana päätelmänä voisi korostaa ranskalaisten nuorten hedonismia. Elämä on olemassa vain, jos on olemassa tulevaisuus. Kuitenkin ajan prosessi näyttää nuorilla kääntyneen toisinpäin – vallalla on läsnäolon kultti. Tämä merkitsee Maffesolin (2002) mielestä sitä, että mikäli nykyhetken eläminen on tukahduttavaa tai turhauttavaa, niin nykyhetkeä on laajennettava ja muunnettava nautittavammaksi. Suuret teknotapahtumat ovat merkkejä tällaisen laajennetun hetkellisyuden palvonnasta. Nykyhetkeen tartutaan tuntikausia jatkuvissa ”teknoreiveissä”, joissa tanssin ja usein myös huumaiden myötä siirretään arki läsnäolon transsiin. Hetkeen tarttuva ja tulevaisuudesta piittaamaton riskikäyttäytyminen on ranskalaisten nuorten keskuudessa huolestuttavasti lisääntynyt. (Villamaux 2002.)

Ranskassa on mielenterveyteen liittyvä sähköpostipalvelu, jonka sadasta käyttäjästä 58 pro-

senttia on naisia. Suuri osa viesteistä koskee depressionia. Naiset haluavat terapeutista apua, miehet pikemmin tietoa. Suomalaista vastaavaa portaalaa esitellyt Teuvo Peltoniemi (2002) korostaa, kuinka face-to-face -kohtaamisia voidaan täydentää telemaattisilla palveluilla, joissa mind-to-mind -kohtaamisen mahdollistama anonymisuus on tärkeää. Ranskassa on myös vuonna 1998 perustettu nettipalvelu itsemurhaa hautoville. Vuonna 2001 kävijöitä oli 80 0000, mikä merkitsee noin 220 henkilön konsultointia vuorokaudessa. Kävijät olivat iältään 13–48-vuotiaita, keskimäärin 24-vuotiaita (Villamaux 2002). Suomessa on monia mielenterveyteen liittyvää tukea antavia palvelimia kuten esimerkiksi helppimesta.net ja Nyyti ry:n aloittama sähköpostitse neuvontaa antava ”opiskelijoiden virtuaalinen olkapää” (Pärtinen 2002).

Synnyttääkö tietoyhteiskunta mielenterveysongelmia tekniikoiden vuoksi? Uuden teknologian tullessa laajalti yhteiskunnan käyttöön nousee aina vaaroja. Onko kyseessä vain teknologian uusi käyttö, vai luoko nykyteknologia jotain kokonaan uutta? Vai onko tietoyhteiskunnassa vallitseva kiireen ja tehokkuusajattelun osuus merkittävämpi mielenterveyden kannalta? Monelle työ on kiireen ja organisaatioiden välisen kilpailun tuottamaa selviytymissotaa. Nuoret näkevät vanhemmistaan, kuinka syntyy ”hullun työn tauti” analogiana tehomaatalouden aiheuttamalle hullun lehmän taudille. Nuoret saattavat pettyneinä vanhempien oravanpyöräelämäntapaan hakea korvaavaa läheisyyttä internetistä ja altistua nettiriippuvuudelle. Nettiriippuvuus aiheuttaa puolestaan aggressiivisuutta ja masennusta. Syntyneitä masennusta internet voi kuitenkin rauhoittaa tuomalla virtuaalisia ystäviä. Verkko-yhteisössä joku on aina läsnä, vastaaja voi olla kuka tahansa, nimellinen tai anonymi.

Digitaalinen tasapaino kuromaan umpeen teknokulttuurin digitaalisia kuiluja

Soneran tietoyhteiskuntayksikön tutkimusjohtaja Marja-Liisa Viherä (1999) varoittaa elämän köyhtymisestä lähiyhteisön löyhtymisen myötä. Hä-

nen mielestään sosiaalinen pääoma on tärkein tekijä tietoyhteiskunnassa. Nuorille tärkeä luottamus on usein paikallinen voimavara, joka perustuu tuttuuteen ja ennustettavuuteen. Nämä ovat vaikeita asioita verkostoyhteisöissä. Mielenterveysongelmien ennaltaehkäisemiseksi olisi hyvä keskittyä sosiaalisen pääoman ja luottamuksen kysymykseen. Avoin viestintäkulttuuri on tälle ehdoton edellytys. Internetillä samoin kuin kaikilla tieto- ja viestintätekniikoilla on hyviä puolia, kun ne lähtevät lähiyhteisöstä – tällöin toiminnan leimana on laadullisuus. Mutta kun tavoitetaan suuria määriä viestimellä, siihen sisältyy aina riskejä.

Viherä on väitöskirjassaan (1999) kehittänyt viestintävalmiuksien nk. MAS-kehikon (MAS = *motivation, access, skills*). Sitä voitaisiin peilata nuorten tekno- ja viestintäkulttuuriin. MAS merkitsee viestintävälineiden käytön osalta kolmitahoista tarkastelua: halukkuutta tieto- ja viestintätekniologian käyttöön, pääsyä teknologian äärelle sekä taitoja sen käyttämiseksi. Viherän johtopäätöksenä on, että suomalaisten viestintävalmiuksien kehittämisessä tämän kolmiosaisen MAS-kehikon valossa on vielä paljon kehittämisen varaa. Sen sijaan nuorten osalta viestintävalmiudet ovat paremmin hallussa.

Mikä sitten mielletään digitaalseksi kuiluksi? Talouden, hallinnon ja politiikan näkökulmasta se näyttäisi useimmiten viittaavan alueelliseen eriytymiseen. Tällöin vähäinen yleisyysaste tulkitaan alueiden väliseksi digitaalseksi kuiluksi. Toinen näkökulma liittyy siihen, miten monella yksilöllä on pääsy internetiin, kuinka moni sitä käyttää ja miten useasti. Tällöin internetin käyttöaste tai paremminkin sen käyttämättömyyden esteet määrittyvät kuiluksi. Kolmas, kirjallisuudessa vähiten käsitelty ja huomioitu näkökulma on se, miten internetiä käytetään. Lisääkö internet ja tieto- ja viestintätekniikan käyttö esimerkiksi nuorten hyvinvointia ja elämänlaatua? Nuori ei ole digitaalisessa kuilussa, mikäli hän pääsee käyttämään tietoyhteiskunnan tarjoamaa infrastruktuuria, kuten internetiä, ja hyödyntämään sisältöpalveluja ja mikäli hänellä on tähän tarvit-

tavat taidot ja viestintävalmiudet. Sen sijaan samainen nuori voi olla digitaalisessa kuilussa, mikäli kyseinen tieto- ja viestintätekniikoiden ja tietoyhteiskuntakehityksen hyödyntäminen johtaa hänen terveytensä ja elämänlaatussa huononemiseen (Heinonen ym. 2003b).

Tietoyhteiskunnan lukutaito merkitsee myös kykyä lukea tietoyhteiskunnassa syntyviä uusia merkityksiä sekä lukea kriittisesti internetissä esitettävää informaatiota. Tässä mielessä Viherän kehittämä kansalaisen viestintävalmiuksien määritelmä MAS osuu erityisen hyvin digitaalisen kuilun käsitteen ytimeen. Kyse ei siis ole vain tietoyhteiskunnan digitaalisten laitteiden käytöstä vaan yhtä hyvin motivaatiosta ja ennen kaikkea taidoista. Digitaalisen kuilun ylittämiseksi tarvitaan digitaalista lukutaitoa, joksi tietoyhteiskunnan lukutaitoa on myös nimitetty. Digitaalinen kuilu eli osattomuus voi kohdistua yhteen tai useampaan MAS-kehikon tekijään: haluun, pääsyyn ja taitoon. Digitaalisen lukutaidon perustan mahdollistavalla tekniikalla ei ole käytännössä mitään merkitystä, ellei nuorella ole taitoja ja halukkuutta sen käyttämiseen. Ei myöskään ole hyötyä taidosta ja halusta, jos ei ole pääsyä keskeisiin tekniikoihin. Ehkä epätodennäköisempi, mutta myös mahdollinen ja tutkimusmielessä kiintoisa on tilanne, jossa nuorella on taidot ja pääsy, mutta ei halua.

Digitaalisen tasapainon käsite voi auttaa hahmottamaan ratkaisuja teknokulttuurin digitaalisten kuilujen kiinni kuromiseen. Tietoyhteiskunnan sosiaalisesti kestävä kehityksen näkökulmasta kaikki ne palvelut ja tuotteet, jotka edistävät nuorten itse tekemistä, osallistumista ja interaktiivisuutta ehkäisevät tehokkaasti digitaalisia kuiluja ja edistävät digitaalista tasapainoa. Itse tekeminen, osallistuminen, yhteisöllisyyden ja sekä fyysisen että virtuaalisen yhdessä olemisen edistäminen ovat tulevaisuuden e-palveluiden keskeisimpiä haasteita (Heinonen ym. 2003b; Mäkinen ym. 2002). Digitaalisen tasapainon käsite sisältää ajatuksen, että tietoyhteiskunnan digitaalisia palveluja kehitetään siten, että kaikki ovat osallisina tietoyhteiskunnan kehityksessä,

mutta kukin itselleen sopivalla tavalla. Tähän liittyen olisi ryhdyttävä toimenpiteisiin media- ja teknolukutaidon saamiseksi tulevaisuuden osamisvaatimukseksi peruskoulutukseen. Vasta kriittisen media- ja teknolukutaidon avulla nuorella on valmiudet selviytyä tieto- ja teknotulvan lukuisista karikoista.

Viitteet

1. Proteus on kreikkalaisessa tarustossa vanhus, joka paimentaa meressä Poseidonioksen eläimiä. Proteuksella on ennustamisen kyky ja taito muuntua nopeasti eri hahmoiksi. "Proteaaninen" viittaa ailahtelevaisuuteen ja välttelevyyteen muuntumiskyvyn ohella.
2. Uusludditilaisuudella viitataan tietoyhteiskunnassa mahdollisesti nousevaan teknologiavastaisuuteen. Pohjois-Englannissa 1800-luvun alussa ludditilaiset ryhmät tuhosivat teollistumisaikakauden symboleja – koneita – protestoidakseen yhteiskunnallista muutosta ja työn uudenlaista organisointia. Nimensä liike sai joukon johtajana pidetyn kenraali Luddin mukaan, jonka historiallinen olemassaolo ei ole kuitenkaan kiistaton. Rangaistukseksi monet teknologiaa vastustaneet ludditit saivat hirttotuomion tai heidät karkoitetiin rangaistussiirtolaan Australiaan. Tietoyhteiskunnassa uusludditilaiset eivät välttämättä ryhdy radikaaliin vastustukseen rikkomalla laitteita, vaan ilmaisevat kannanottonsa omalla käyttäytymisellään, jossa tekninen varustelu on minimoitu.

Lähteet

- Beck, Ulrich (1990) Riskiyhteiskunnan vastamyryk. Organisoitu vastuuttomuus. Tampere: Vastapaino.
- Gibson, William (1984) Neuromancer. (Suomennettu Neurovelho 1991). Helsinki: WSOY.
- Heinonen, Sirkka (2001) Teknologian yhteiskunnallisesta merkityksestä eli tarina siitä heiluttaako "teknologiahäntä" ihmiskoiraa vai päinvastoin". Futura 2/2001, 45–50.
- Heinonen, Sirkka & Hietanen, Olli & Kiiskilä, Kati & Koskinen, Laura (2003a) Kestääkö tietoyhteiskunta? Käsitemaalyysia ja alustavia arvioita. Suomen ympäristö 603. Helsinki: Ympäristöministeriö.
- Heinonen, Sirkka & Hietanen, Olli & Suvinen, Nina (2003b) Digitaalinen tasapaino ja viestinnän silta-palvelut. (Julkaisematon käsikirjoitus 1.3.2003). Turun kauppakorkeakoulu: Tulevaisuuden tutkimuskeskus.
- Heidegger, Martin (1977) The Question Concerning Technology. Teoksessa Heidegger, Martin, The

- Question Concerning Technology and Other Essays. New York: Harper & Row.
- Kompuuteri (2003) Tietokone haastaa teeveen. Kompuuteri 3/2003.
- Lemola, Tarmo (toim.) (2000) Näkökulmia teknologiaan. Helsinki: Gaudeamus.
- Lifton, Robert Jay (1993) The Protean Self: Human Resilience in an Age of Fragmentation. New York: Basic Books.
- Maffesoli, Michel (2002) Tietoyhteiskunnan uudet syrjäyttämismekanismit. Suomalais-ranskalainen seminaari 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' 23.8.2002. Helsinki.
- Mäkinen, Mirja & Salminen, Karri & Viherä, Marja-Liisa (toim.) (2002) Tietoyhteiskuntaa ymmärtämässä. Soneran tietoyhteiskuntayksikkö. Helsinki: Sonera Oyj.
- Niiniluoto, Ilkka (2000) Tekniikan filosofia. Teoksessa Lemola, Tarmo (toim) Näkökulmia teknologiaan. Helsinki: Gaudeamus.
- Pantzar, Mika (2000) Tulevaisuuden koti. Arjen tarpeita keksimässä. Helsinki: Otava.
- Partinen, Helena (2002) Neuvontaa sähköpostitse – opiskelijoiden virtuaalinen olkapää. Suomalais-ranskalainen seminaari 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' 23.8.2002. Helsinki.
- Peltoniemi, Teuvo (2002) Suomalainen auttava palvelin, Apua-portaali. Suomalais-ranskalainen seminaari 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' 23.8.2002. Helsinki.
- Rifkin, Jeremy (2000) The Age of Access. The New Culture of Hypercapitalism Where All Life is A Paid-For Experience. New York: Tarcher/Putnam.
- Seminaariaineisto elokuussa 2002 pidetystä suomalais-ranskalaisesta 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' -seminaarista, etenkin professori Maffesolin alustus.
- Serres, Michel (2000) Les nouvelles technologies. Tietoyhteiskuntaa koskeva alustus ranskalais-suomalaisessa tietoyhteiskuntaseminaarissa 26.1.2001. Helsinki.
- Taipale, Vappu (2002) Tietoyhteiskunta ja mielen tila. Suomalais-ranskalainen seminaari 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' 23.8.2002. Helsinki.
- Viherä, Marja-Liisa (1999) Ihminen tietoyhteiskunnassa – kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajana. Turku: Turun kauppakorkeakoulun julkaisuja A-1:1999.
- Villamaux, Michael (2002) Itsemurhien ehkäisy: ranskalaisten kokemukset palvelimen käytöstä. Suomalais-ranskalainen seminaari 'Mielenterveys ja tietoyhteiskunta' 23.8.2002. Helsinki.
- von Wright, Georg Henrik (1981) Humanismi elämänasenteena. Keuruu: Otava.

NUORTEN YKSILÖLLI- SYYDEN HAJOAMINEN — TEKNOLOGISOITUMISEN RISKI JÄLKITRAUMAATTI- SESSA YHTEISKUNNASSA

Tarkotus olis kirjottaa onnettomuuksista, viranomaisista ja muuten vaan hauskoista tapahtumista... Mulle ei oo sattunut suurempia onnettomuuksia, mutta kerran näin *unta* että poliisiauto ajoi laukauspaikalle. Onnex olin jo 'leijailmassa' toiseen suuntaan 🚓 Seuraavassa unessa olinkin syvällä metsässä 🌲 (RC/Petri Gerdt, Kotikemian forum 8.10.2002.)

19-vuotiaan nuorukaisen Petri Gerdtin tekemä pommi räjähti Myyrmannin ostoskeskuksessa perjantaina lokakuun 11. päivänä 2002 kello 19.35. Moni riensi toteamaan vuoden 2001 syyskuun 11. päivän yhteydessä todetut sanat: tämä ei voi olla totta. Helsingin Sanomien yleisönosastolle kirjoittanut huolestunut opettaja peräänkuulutti ”uuden turvallisuudentunteen” rakentamisen tarpeellisuutta:

On hyvä, että Myyrmäen räjähdystä, sen syitä ja seurauksia pohditaan. On oikein, että keskustelu on johtanut meidät pohtimaan vanhempien vastuuta ja roolia nuorten elämässä. (...) Onneksi Myyrmanni oli yksittäistapaus, ei terrorismia, ei järjestäytynttä rikollisuutta eikä seurausta suomalaisen yhteiskunnan muuttumisesta monikulttuuriseksi. (...) Voisimmeko kauhistelun sijaan jo nyt siirtyä asioiden arviointiin ja uuden turvallisuudentunteen rakentamiseen? Varsinkin lapsemme ja nuoremme tarvit-

sevat uskoa siihen, että kaikki järjestyy tällaisenkin katastrofin tapahduttua. (Titta Putus-Hilasvuori, yhteiskuntaopin opettaja, Espoo. HS 26.10.2002.)

Samankaltaisen yhteiskunnallista torjuntaa ja helpottumista kuvastavan arvion tapahtuneesta esitti silloinen pääministeri Paavo Lipponen, joka myös tulkitsi tapauksen yksittäiseksi. Hänen lausuntonsa kuvastaa aikamme poliittista retoriikkaa, jossa pyritään sivuuttamaan yksittäisten ilmiöiden takana vaikuttavat yleiset olosuhteet. Selitystapa on sukua libertaarille ajattelulle, jossa riskinotto nähdään yksityisenä (ks. Näre 1998).

Tässä artikkelissa etsimme yksittäisen tapahtuman yhteiskunnallista taustaa nuorten kannalta ja pohdimme teknologisoitumisen tuottamia olosuhteita, jotka ovat olleet edistämässä Myyrmannin pommi-iskua. Tarkoitus ei ole psykologisoida tekijää ja hänen tekoaan vaan rakentaa sosiaalista diagnoosia yhteiskunnasta, jossa teko mahdollistui (Oksanen 2002b, 2003a, 2003b). Sosiaalisen diagnoosin ajatus on peräisin ranskalaiselta filosofilta Gilles Deleuzelta, jonka mukaan kirjallisuus ja taide diagnosoivat yksilöllisten ongelmien sijaan sosiaalisia ongelmia ja sairauksia (Deleuze 1990, 195–196; 1993, 11–17; Deleuze & Guattari 1975, 22; Deleuze & Parnet, 119–123; Holland 2000, 251–252; Smith 1998).

Artikkelissa pyritään välttämään sosiaalitieteellistäkin teknologiatutkimusta vaivaava välinekeisyys. Näemme teknologisoitumisen laajana yhteiskunnallisena prosessina, jossa yhteiskunnalliset kehityskulut nivoutuvat informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden läpimurtoon 1990-luvulla. (Vrt. Van Loon 2002, 72, 91.) Tarkoituksemme on luodata Myyrmannin tapauksen kautta niitä ehtoja, jotka ovat tuottamassa nuorten minäkokemusta 1990-luvun laman ja eriarvoistumisen jälkeisessä teknologia-Suomessa. Etenemme artikkelissa yleisestä yksityisen suuntaan: ensin kuvaamme teknologisoitumisen tuottamaa yksityisen ja julkisen keskinäistä läpäisevyyttä, sitten tämän kehityksen muovaamaa objektiisuhdekokemusta ja lopuksi

näiden tekijöiden mahdollisia hajottavia vaikutuksia nuorten minäkokemuksessa.

Keskeiset huomiomme koskevat julkisen ja yksityisen välisen rajan hämärtymistä, mikä näyttää leimaavan teknologisoitumista. Esimerkkeinä käytämme kauppakeskuksia ja internetiä eli tiloja, joissa yksityinen ja julkinen läpäisevät toisiaan. Molemmat mahdollistavat privaatin laajentamisen fyysisten rajojensa ulkopuolelle, mutta samalla ne tekevät intiimistä julkisempaa. Esitämme, että myönteisistä puolistaan huolimatta teknologisoituminen pitää mukanaan haasteita, joista kaikki nuoret eivät selviä. Emme siis tarkastele teknologiaa välinekeskeisesti, vaan hahmotamme teknologisoitumisen muovaaman kulttuurisen eetoksen jälkiä nuorten minuudessa (vrt. Van Loon 2002).

Jos 1980-luvulla nuorten elämä näyttäytyi tasapainoiluna ja sukkulointina eri elämänalueiden ja elämänpoliittisten ratkaisujen välillä, 2000-luvun sosiokulttuurinen tilanne tuottaa paikkoja Myyrmannin kaltaisille nyrjähtämisille. Laman aikana lapsuuttaan elänyt, nuoruuteen kasvava sukupolvi joutuu tasapainoilemaan onnistumisen ja epäonnistumisen tunteen välillä. Valinnan mahdollisuudet eivät enää näyttäydy itsestään selvinä, sillä vapaudet tuovat mukanaan vastuun, joka voi myös kaventaa subjektiivisia toiminnan mahdollisuuksia. Omalta osaltaan työelämän ja ihmissuhteiden pätkittyminen on ollut paitsi luomassa lyhytjänteistä yhteiskuntaa, myös murtamassa yksilöllisyyttä. Artikkelissamme etenemme kuvaamalla ensin tätä kehitystä edistäneitä yhteiskunnallisia ehtoja, kulttuurista traumatisoitumista, ja sitten näiden ehtojen minuutta muovaavia vaikutuksia.

Julkisen yksityistyminen illuusiottomuuden tuottajana

Olipa kerran ihminen, jolla ei ollut illuusioita mistään. Vauvansängyssään hän oli jo oppinut ettei hänen äitinsä ole aina kiltti; kahden ikäisenä hän ei enää uskonut keijukaisiin; noidat ja menninkäiset poistuivat hänen elämästään kolmanteen ikävuoteen mennessä; neljävuotiaana hän tiesi etteivät kanit

muni pääsiäismunia ja eräänä kylmänä joulukuun päivänä, viiden ikäisenä, hän katkera hymy huulillaan sanoi jäähyväiset joulupukille; (...) kahdeksan ikäisenä hän luki sujuvasti ja ymmärsi painetun sanan olevan velho, joka manaa illuusioiden pois – tietäen ettei velhoja ole olemassa. Helvetin loputtomuus häipyi vielä laajempaan loputtomuuteen, jossa selvä visio pyyhki pois hänen uskomuksensa. Onni oli tietenkin myytti; rakkaus ohikiitävää kiintymystä, unelmaa kestävästä minäntömyydestä, joka on päälle liimattu kanin vietteihin. (Wheelis 2000, 13–14, suomennos IL.)

Lapsuuden kutistumista kuvaavassa lainauksessa on kyse traumatisoituneesta maailmasuhteesta, jossa inhimillisellä kokijalla ei enää ole illuusiota mistään. Liian paljon on paljastunut liian varhain. Lapselle ei ole ehtinyt kehittyä tilaa, jossa asioita kykenisi käsittelemään mielessä suhteelliseksi. Tämän tilan puuttuminen merkitsee mielen transitionaalitilan haavoittumista: kun kyky kuvitteluun heikentyy, kasvaa riski kokemusten käsittelyyn toimimalla (ks. Winnicott 1971; Kajamaa 1994). Samankaltaiset traumatisoitumisen teemat ajankohtaistuivat Suomessa yhteiskunnallisellakin tasolla 1990-luvun aikana laman jälkeisen nousukauden muutettua ”talouden poikkeustilan” normaalitilaksi (Siltala 2002; vrt. myös esim. Blom 1999). Muutosta leimasivat äkkinäisyys ja nopeus. Keskimääräinen työmarkkinakokemus kriisiytyi subjektiivisella tasolla, kuten työsäölötutkimukset eri vuosilta osoittavat (Lehto & Sutela 1998; Kauppinen ym. 2000; Piirainen ym. 2000; Lehto & Järnefelt 2000; Järnefelt & Lehto 2002).

Kirby Farrell (1998) kutsuu aikaamme jälki-traumaattiseksi. Neuvostoliiton romahdettua yhteiskuntaa kannatellut kahtiajako murtui. Kuilu rikkaiden ja köyhien välillä sekä institutionaalisen vallan ja tavallisen kansalaisen välillä alkoi Suomessakin kasvaa (vrt. Bardy ym. 2001). Farrellin mukaan tällaisessa tilanteessa tunteet ajan ja paikan katoamisesta lisääntyvät ja ajatus traumasta nousee esille julkisessa puheessa. Tausalla on kokemus menetyksestä ja muutoksesta. Suomessa jälkitraumaattista mielialaa oli synnyttämässä laman jälkeisten työmarkkinakokemuk-

sien kriisiytymisen tuottama kumulatiivinen stressi. Tämä näkyy julkisuuteen tulleissa, yksittäisiksi väitetyissä ilmiöissä. Näiden ilmiöiden julkisessa käsittelyssä kuvastuvat häiriöt kollektiivisessa kokemisessa. Niissä kerrataan tuntemusta yhteisten arvojen ja merkitysten katoamisesta. Julkinen tiedonvälitys levittää tällöin pakonomaista tietoisuutta kuolemasta. (Farrell 1998, 3.)

Onnettomuudet tarjoavat aineistoa jälkitraumaattisen ahdistuksen käsittelyyn. Kirby Farrellin (1998, 6–14) mukaan median katastrofit kuitenkin ”räjäyttävät” ihmisten mielet, koska kokemus tuntuu tarttuvalta. Viikko Myyrmäen tapahtumien jälkeen *Iltalehdessä* (18.10.2002) todettiin, miten ”kova kokemus purkautuu pelkoina – painajainen pommista piinaa lapsia – pommimiehen motiivi ei ehkä ikinä paljastu”. Reaktiot traumaan tuottavat illuusiottomuutta, sillä mistään ei voida olla varmoja. Kokemusta hahmottaa käsitys siitä, että maailma on paljastanut todelliset kasvonsa – ikään kuin olisi herätty pitkästä unesta. Suojaavaa torjuntaa pyrittiin palauttamaan mallintamalla katastrofin tapahtumia ulkokohtaisella raportoinnilla (vrt. Alford 1997). *Iltalehden* viikkoliitteen (19.10.2002) kanteen oli kirjoitettu viikko traagisten tapahtumien jälkeen räjähdyksestä epäillyn kasvojen ympärille 17 kertaa kysymys ”miksi?”. Traumatisoitumisen takia tapa kokea ei kuitenkaan palaa entiselleen, koska luottamusta on haavoitettu (vrt. Näre 2000). Kun kokemukset hahmotetaan uusilla, itseensä sitovilla ja ”paljastavilla” tavoilla, ihmistä suojaavat kulttuuriset illuusioiden romahtavat ja kulttuurista tulee jälkitraumaattista. Pahan kokemusta ryhdytään toistamaan mielikuvatasolla, jotta se helpottaisi.

Yhteiskunnallisen muutoksen seurauksena tuotannon ja kuluttamisen merkityksisällöt muutuivat 1990-luvun Suomessa. Muutosta voi käsitteellistää minuuksien muotoutumisen ehtojen kautta filosofi Hannah Arendtin (1958/2002) termeillä ”yksityinen kotitalous” ja ”poliittinen julkisuus”¹. Poliittinen julkisuus voidaan ymmärtää asioista päättämiseksi sanojen ja vakuuttelun avulla tasavertaisten osallistujien kesken. Kotita-

loudessa perheenpään absoluuttinen valta sen sijaan sulkee pois poliittisen. Kotitalouden jäsenet elävät halujen ja tarpeiden pakottamina, sillä elämää hallitsevat välttämättömyydet. (Mt. 32–39.) Julkinen koostuu Arendtilla maailmasta itsestään eli ihmiskätkien valmistamista asioista vuorovaihtuksellisenä tilana ihmisten välillä. Kuluttamisen kasvuun eli hyödykkeiden nopeutuvaan tuhoamiseen perustuvassa massayhteiskunnassa maailma kuitenkin menettää kykynsä koota ihmiset tällä tavoin yhteen. Yhteisen tilan hävitessä menetys traumatisoi ihmisiä ja hävittää maailmaa paikallaan pitäneet kiinnikkeet. (Vrt. Farrell 1998, 3.)

Suomalaisessa yhteiskunnassa osin tiedostamattomalla tasolla 1990-luvulla tehtyä jälkitraumaattista kulttuuriratkaisua Ilkka Levä (2003) kutsuu edellisen pohjalta ”julkisen kotitaloudellistumiseksi” tai ”julkisen yksityistymiseksi”. Poliittisten ratkaisujen seurauksena julkinen tila ja omistus yksityistyivät suuressa määrin (vrt. Julkunen 2001; Eräsaari 2002). Yksityisten yritysten omistukseen siirtyessään julkinen on saanut yksityisen kotitalouden piirteitä. Yksityisomistuksessa olevat yritykset ovat ryhtyneet määräämään tiloissa, missä aiemmin oli määrännyt julkinen poliittinen prosessi. (Eräsaari 2002, 203–204, 211–215.) Poliittikan tutkijat Michael Hardt ja Antonio Negri (2000, 300–303) pitävät modernin ajan tyypillisimpänä piirteenä jatkuvaa pyrkimystä yksityistää julkista omaisuutta. Julkiset alueet, joiden aiemmin ajateltiin olevan perustana julkisen käsitteelle, on pakkolunastettu yksityiseen käyttöön. Yksityinen kansalainen ei näin enää voi vaikuttaa niissä tapahtuviin asioihin. Julkisen ja yhteisen välillä vallinnut ”maailmansisäinen” suhde korvautuu yksityisomistuksen ”maailmanulkoisella” pakottavalla voimalla.

Muutos näkyy selvästi Leena Eräsaaren (2002) tarkastelussa rakennushallituksen yhtiöittämisestä sekä Turo-Kimmo Lehtosen ja Pasi Mäenpään (1997) tutkimuksessa Helsingin Itäkeskuksen kauppakeskukseen liitetyistä merkityksisällöistä 1990-luvulla. Nykyisiä kulutuskäytänteitä leimaa ajan viettäminen kauppakeskuksissa, samoin internetissä. Näistä yksityisesti omistetuista, mutta

julkisessa käytössä olevista tiloista muodostui 1990-luvun aikana uudenlaisia sosiaalisen kanssakäymisen areenoita nuorten shoppailukulttuurin vauhdittumisen ja informaatioteknologian leviämisen myötä (vrt. Lehtonen & Mäenpää 1997, 31–33, 62–63, 73–75). Kehitys on vaikuttanut erityisesti nuorten kokemukseen itsestään, koska he ovat aktiivisesti omaksuneet uusia asioita myös kulutuksen saralla. Kauppakeskusten edustama julkisen alueen yksityistymisen voidaan kokea sosiaalisesti paljastavana siinä mielessä, että vaikka kulutusvalinnat tulevat yhä intiimimmiksi, ne muodostuvat kauppakeskuksien uuden avoimen sisäänsä sulkevan tilan myötä samalla myös yhä julkisemmiksi (ks. kauppakeskusten julkisuudesta myös Lehtonen 1999, 168–181). Lehtosen ja Mäenpään (1997, 49) mukaan kauppakeskuksen tilat avautuvat sisään-päin ja kääntävät selkänsä maailman kylmyydelle.

Kauppakeskuksissa aktiivinen sanallinen keskustelu on korvautunut passiivisuudella ja ”mykällä” suhteella esineisiin (Lehtonen & Mäenpää 1997, 9; vrt. Williams 1982, 67). Tämä mallintaa kokemusta oraalisen nautinnon suuntaan: ihmisten haluja ruokitaan vapauttamalla heidät välttämättömyydestä muotoilla mielihaluja kielellisesti. Tavoitteena on saada ihmiset ”yhtymään” keskuksessa olevien muiden ihmisten kulkurytmiin. Keskeistä on toiminnan elämyksellisyys ja kokemuksellisuus. Yksityiset esikielelliset esinesuhteet korvaavat sanalliseen neuvotteluun perustuneet julkiset ihmissuhteet. Tilat, tavarat ja asiat ladataan psyykkisesti uudelleen narsistisesti. (Vrt. Lehtonen & Mäenpää 1997, 10–12, 68–70, 79.)

Laajentuessaan kiihtyvän mainonnan ja teknologisoitumisen myötä koskemaan yhä nuorempia ikäluokkia kulutuksesta on tullut myös nuorison minätuntoa muokkaava ryhmäilmiö, joka luo uudenlaisia paineita nuorten minäkokemukselle. Tämä saattaa olla kulttuuriratkaisuna joillekin nuorille traumatisoiva, jos nuori ei halusta huolimatta kykene elämään kuluttamisen vaatiman elämäntyylin, vertaisryhmän tai mainosmaa-

ilman luomien ihanteiden mukaan. Tässäkin asetelmassa julkinen työntyy intiimiin, minuutta rakentavaan mielen siirtymätilaan. Julkisen alueen selkeä rajautuminen yksityisestä on mahdollistanut intiimin, mutta julkisen ja yksityisen virtaavuus ja rajojen hämärtyminen kaventaa intiimiä ja panee minuuden uudella tavalla liikkeelle (vrt. Heiskala 1996). Esimerkki toisen suuntaisesta kulttuuriratkaisusta on islamilainen järjestelmä, jossa puolestaan suojellaan intiimiä aluetta varjelemalla yksityisen ja julkisen rajaa (Näre 1995).

Farrellin (1998) mukaan traumatisoivaa on kulttuuriratkaisu, joka kieltää vastuunsa aiheuttamistaan seurauksista. Traumatisoituminen saattaa johtaa käsittelemättömänä raivon purkauksiin. Kauppakeskuksissa tapahtuvan ”mykän sulautumisen” pettäessä voi seurauksena olla ”mykä” raivo, joka sanojen sijasta toiminnallistuu. Tällöin myös illuusiot romahtavat trauman ”paljastaessa” maailman pahuuden. Jaetut illuusiot ovat yhteiskunnallisesti epätäydellisessä maailmassa kuitenkin välttämättömiä (vrt. esim. Deleuze 2001; Hardt & Negri 2000, 69–92; fantasmoista Näre 1995). Siksi tärkeää on erityisesti se, millä illuusion tasolla ihmiset yhteiskunnassa elävät ja miten pakottavilta tuntuvat uusia illuusioita luomaan pyrkivät sosiokulttuuriset käytänteet ja ihanteet. (Becker 1973, 189; Farrell 1998, 10.)

Lehtosen ja Mäenpään (1997, 72) mukaan ”lentäminen on ihanteellisen shoppailuvireen metafora.” Ajatuksen lentämisestä sisältyy ihmisen ikiaikainen narsistinen unelma kuolemattomuudesta. Kauppakeskusten tuottamasta narsistisesta leijumisesta ei illuusion kulttuuriseksi palauttajaksi kuitenkaan ole, sillä ihmisten yksityiset sulautumisen kokemukset tavaroihin eivät korvaa sanallistamisen tuottamaa yhteisyyden tunnetta.

Fetissit ja virtuaaliobjektit yksilöllisyyden hajottajana

Kulutuksen keskeisyys hämärtää tuotteiden ja kuluttajien välisiä rajoja siten, että humanistinen jaottelu ihmissubjektin ja tavanaobjektin välillä ei enää toimi (Canevacci 1995, 19). Tämä mer-

kitsee ensinnäkin tavaroiden ja tuotannon fetis-soitumista (Appadurai 1996, 41–42), mutta myös identiteetin muotoutumisen fetissoitumista siinä mielessä, että sulautuminen ja eriytyminen limittyvät toisiinsa tavarafetisien kautta. Paitsi että viivakoodit luovat tavaroille identiteettejä, niillä on omat biografiansa ja inhimilliset piir-teensä joskus jo muotoilusta alkaen. Esimerkiksi mainonnan kuvastoissa saatetaan puhua autoista elollisina olentoina. (Canevacci 1995, 15–26.) Samaan aikaan itse kuluttuja on fetissoitu tuotannon palvelukseen (Appadurai 1996, 42), mikä kärjistyy pornoteollisuudessa (ks. Näre 1995). ”Kuluttajaa autetaan uskomaan, että hän on toimija, vaikka hän on itse asiassa vain valitsija”, kirjoittaa Arjun Appadurai (mt.). Voitaisiin myös puhua inhimillisten subjektien tavaroitumisesta. Tämä näkyy esimerkiksi koulujen opetusisältöjen muokkaamisessa talouden ja työmarkkinoiden tarpeeseen: lapsista ja nuorista on tehty kulutushyödykkeitä, oppilasmateriaalia yrity maailman tarpeisiin (vrt. Järventie 2001, 119).

Rahalla mitattava tavara tai materiaali on nykyään kovemmassa kurssissa kuin ihmisarvo. Tätä traumatisoivaa fetissoimista kuvaa osuvasti Myyrmannin pommi-iskua raportoineen televisiotoimittajan YLE:n iltauutisissa esittämä kysymys melko pian räjähdys tapahtuttua. Haastatteluaan ensin hetken aikaa viranomaisia toimittaja kääntyi kauppakeskuksen edustajan puoleen. Hänen ensimmäinen huolenaiheensa koski kauppakeskukselle aiheutuneiden aineellisten vahinkojen suuruutta. Tämä siis ennen kuin toimittaja oli vielä ollenkaan ehtinyt kysyä, mitä paikalla olleille ihmisille oli tapahtunut. Tapahtuma sai siis selvästikin toimia katalyyttinä, joka kirjoitti esille perimmäisen huolenaiheen aineellisen ympäristön tilasta.

Kun tavara inhimillistetään ja inhimilliset subjektit tavaroidaan, rajat ihmisten ja koneiden välillä hämärtyvät. Tämä nostaa esiin Donna Harawayn (1991, 149–181) ajatuksen epäpuhtaasta kategoriasta, kyborgista, joka läpäisee luonnollisen ja keinotekoisien rajan; se ei ole puhtaasti organismi eikä keinotekoinen. Harawayn (1995,

xi) mukaan 1950-luvun lopussa testattu valkoinen laboratoriorotta oli ensimmäinen kyborgi. Teknologisoituvassa nyky-yhteiskunnassa on pohjimmiltaan vaikea sanoa, mikä olisi luettavissa kyborgiksi ja mikä ei. Missä määrin esimerkiksi keinohedelmöityksestä alkunsa saanut lapsi on kyborgi? Kyborgi itsessään onkin yhtä yleinen tai hyödytön termi kuin työkalu tai kone (Gray 2001, 19). Nicholas Rose (2001, 97) kirjoittaa:

Ihmisruumiista on tullut niin teknologian kyllästämä, ettei ole kovin järkevää tehdä erottelua synnynäisen ja keinotekoisien välille. Ajatelkaamme vaikkapa seuraavanlaisia kytköksiä: sikiö ja ultraäänilaitte, keskonen ja keskoskaappi, immuunijärjestelmä ja rokotukset, hampaat ja maitoon lisätty kalkki ja vitamiini sekä veteen lisätty fluori, silmä ja silmälasit, tuntemusten ja kipujen voimakkuus ja aspiriini, rauhoittavat lääkkeet, tee, kahvi, alkoholi, ekstaasi ja Prozac. Terapian, korjailun ja lisäilyn väliset erot hämärtyvät. Elämä sellaisena kuin sen tunnemme tänään, ei scifi-tulevaisuudessa, murtaa luonnon ja keinotekoisien välisiä eroja. (suomennos Mianna Meskus)

Kyborgi siis pitää sisällään tärkeän muistutuksen inhimillisen todellisuuden epäpuhtaasta luonteesta: nostalgista puhdasta tilaa ei sinänsä ole olemassa. Uhkakuvana kyborgi näyttäytyy jo kreikkalaisissa ja intialaisissa myyteissä, joissa kuvataan puoliksi lihallisia ja puoliksi metallisia hiri-viöitä (Gray 2001, 4). Teknologian suhteen ei voida valita hyvän ja pahan välillä, sillä teknologisoitunut maailma tuo mukanaan molemmat vaihtoehdot, kuten Chris Hables Gray ja Steven Mentor (1995, 465) ovat huomauttaneet. Tässä mielessä teknologiaan kohdistetun optimismin ohella olisi syytä tarkastella sitä onnettomuutta, jota teknologiaan liittyy (Virilio 1995). Pommi-en rakentelussakin on oma kyborgi-ulottuvuutensa, pyrkimys kokemuksen laajentamiseen.

Teknologinen kehitys on lyönyt leimansa niin sosiaaliseen kuin psyykkiseenkin organisoitumiseen. Vaikka informaatio- ja kommunikaatioteknologiat eivät luo ihmisestä sinänsä kyborgia konkreettisesti mielessä, ne laajentavat hänen ruumiillisen kokemuksensa oman ruumiin yli.

Siirtyminen mekaanisten objektien maailmasta elektronisten objektien ja sähköverkkojen maailmaan muuttaakin minuutemme ydintä (Turkle 1995). Ärsykkeiden nopeassa sarjassa ja jatkuvassa bittivirrassa on vaikea hahmottaa merkitysten välisiä eroja, minkä seurauksena minuus ohentuu fragmentoituneeksi (Siltala 1999). Tällaisen minuuden heikkoutena on integraation puute (Reid 1998), mikä häiritsee objektisuhteiden pysyvyyttä (Näre 2002a).

Donald Woods Winnicottin (1971) mukaan minuuden ja objektisuhteiden rakentamisen keskeinen edellytys on mielen siirtymätila, kuvittelun ja leikin tila, jossa voi fantasioiden avulla kokeilla todellisuuden eri vaihtoehtoja. Tämä mielen transitionaalitila tekee lapselle mahdolliseksi erottaa toisistaan toden ja epätodellisen. Nykyinen teknologisen reaaliaikaisuuden aikakausi muodostaa uhan siirtymätilan muodostumiselle, sillä ihmisen mahdollisuudet rakentaa itseään suhteessa toiseen vaikeutuvat (Siltala 1999, 401). Paul Virilion (1998, 34) mukaan teknologian nopeuttamassa yhteiskunnassa välittömät läheissuhteet väistyvät etäisyyteen perustuvien suhteiden tieltä. Tämän kehityksen paradoksaalinen puoli on etäännyminen ja vieraantuminen kaikkein lähimmistä ihmisistä:

Kiihdytykseen liittyy itse asiassa lukuisia hämmäntäviä paradokseja, erityisesti sen ensisijainen paradoksi: 'kaukaisen' tuominen lähemmäksi etäännyttää samassa suhteessa 'läheisestä', ystävästä, sukulaisesta, naapurista. Se tekee muukalaisia tai jopa vihollisia kaikista, jotka ovat lähellä toisiaan, oli kyse sitten perheestä, työ- tai naapuruussuhteista. (Virilio 1998, 34.)

Chat- ja internetkulttuurit perustuvat yhä enenevässä määrin ihmisten tosiasialliselle kohtaamattomuudelle. Esimerkiksi internetissä voi luoda virtuaalisia on/off-suhteita omien tarpeiden mukaan tarvitsematta kohdata toista kasvoista kasvoihin. Näissä keskustelukumppanin voi sulkea pois, kun tämä ei enää miellytä. Kyberavaruus onkin kuin luotu objektisuhteissaan haavoitettujen surffailtavaksi ja narsistisia tarpeita

tydyttämään. Ei olekaan liioiteltua puhua teknologiavälitteisestä narsismista, jossa subjekti voi mielensä mukaan päättää kuka on ja kenen kanssa seurustelea (vrt. Robins 1995, 143–144). Narsistinen subjekti joutuu kuitenkin ottamaan riskin, että hänen virtuaalinen keskustelukumppaninsa pettää häntä naamioitumalla toiseksi, esimerkiksi kyberseksissä. Kybertilassa korostuvat läsnä- ja poissaolon katkeilevuus ja arvaamattomuus. (Näre 2002a.)

Joost Van Loon (2002) käyttää virtuaaliobjektin käsitettä tällaisen läsnä- ja poissaolon kuvaamiseen. Virtuaaliobjekti on reaalin siinä mielessä, että se luo todellisuutta, vaikkei edellytäkään materiaalisuutta suoraan havaittavassa mielessä. Riski kuvaa tällaista virtuaaliobjektia: riskit ovat virtuaalisia siinä mielessä, että ne ovat potentiaalisia, tulossa todelliseksi. Esimerkiksi tietokoneviruksen tai biologisen taudin uhka ei välttämättä aktualisoidu tai tartu, mutta uhka on aina olemassa. Virtuaalisen suora yhdistäminen digitaalisuuteen onkin tuhoisaa, kuten Brian Massumi (2002, 137–138) korostaa. Vaikka nykyinen teknologia on pohjimmiltaan digitaalista, kytkös virtuaalisuuteen muodostuu juuri analogisen lukuprosessin kautta (mt.). Yksinkertaistettuna: subjekti ei internetissä surffatessaan lue konekielen nollia ja ykkösiä vaan katselee kuvia, lukee tekstiä ja kuuntelee ääniä.

Huolimatta analogisen ylivallassa digitaaliseen nähden viimeisten vuosikymmenten erityispiirre on ollut virtuaalisuuden räjähdysmäinen kasvu. Informaatio- ja kommunikaatioteknologiat mahdollistavat virtuaaliobjektit entistä tehokkaammin (Van Loon 2002, 150). Esidigitalisoinneissa kulttuurissa riskit piti arvioida realistisempiiristä todellisuutta vasten, mutta nykyään virtuaalisella on ylivalta. Potentiaalisesti riskejä sisältävä virtuaalinen ei ole näennäis- ja lumetodellisuutta tai simulaatiota, vaan se rakentaa itseensä todellisuutta, jota elämme tässä ja nyt. Virtuaaliobjektin riskiluonne ilmenee kotikemian foorumilla esitetyissä pommeihin liittyvissä fantisoinneissa, mikä konkretisoitui Myrmanin pommiräjähdyksessä.

Suojautuminen ja turvautuminen ei ole nykyään pelkkää tietokoneteknologiaa tai puolustuspolitiikkaa, vaan se koskee potentiaalisesti jokaisen subjektin kokemusta omasta itsestään. Informaatio- ja kommunikaatioteknologian mahdollistamassa reaaliajan tulvassa (Virilio 1998, 139) virtuaaliobjektien laskeminen vaatii jatkuvaa kontrollointia. Näin luottamus korvautuu jatkuvalla riskien arvioimisella, mikä on omiaan muokkaamaan kokemuksista entistä liukuvampia ja häilyvämpiä (vrt. Oksanen 2002a). Materiaalisen tavaratodellisuuden inhimillistytessä, inhimillisen todellisuuden materialisoituessa ja koneihmisen marssiessa esiin yksilöllisyyden kokemukset vaarantuvat. Seurauksena on virtaava todellisuus, jossa subjektin mahdollisuudet toteuttaa itseään ovat entistä kapeammat. Pysyvyyden turvaa tuovat kokemukset vaihtuvat alinomaiseksi on-line-läsnäoloksi, mikä leimaa myös työntekijän kokemusta joustavilla työmarkkinoilla. Tässä reaaliaikaisuuden terrorissa minuu on alkanut muistuttaa yhä läheisemmin heilahtelevia pörssikursseja, joissa voi voittaa, räjäyttää pankin, mutta myös hävitä katkerasti (vrt. Virilio 1998, 86, 120).

Julkisuuden intimisoituminen postindividualismin edistäjänä

Objektikokemuksia muuttava julkisen yksityistyminen on tapahtunut saman aikaisesti julkisuuden intimisoitumisen kanssa. Sari Näre (1999) kuvaa julkisuuden intimisoitumisella prosessia, jonka aikana intiimin elämän, seksin ja tunteiden käsittely on tullut osaksi valtajulkisuutta televisiota myöten. Viime aikoina tämä intimisoituminen on merkinnyt myös arjen kuvastojen vähittäistä pornografisoitumista, kuten Sheila Jeffreys (2002) on luonnehtinut. Kehitys on merkinnyt paikoittain suoranaista lasten ja nuorten visuaalista häirintää (Näre 2002b). Nykytilanteessa ei olisi kaukaa haettavaa vaatia laajemminkin oikeutta olla näkemättä; aikana jolloin sanan- ja ilmaisunvapautta pidetään lähes itsestään selvänä, pitäisi olla myös mahdollisuus havaitsemisen vapauteen (Virilio 1998, 105).

Teknologialla on keskeinen rooli visuaalisen kulttuurin painostavuuden tuottajana. Visuaalisen kulttuurin vaikutusta ei voi enää sulkea pois kuten televisiota tai radiota. Mediamaisemien lisäksi kaupungit ovat täynnä (audio)visuaalisia maisemia mainoksista musiikkivideoihin ja kadulle heijastettaviin televisiolähetyskuvien (Canevacci 1993, 44–52, 1995, 226–229). Muutokset merkitsevät objektien virtualisoitumista nuorten arjessa. Visualisoituva ympäristö jättää runsaasti tiedostamattomia muistijälkiä (ks. Schacter 2001), ja nämä saattavat toimia virtuaaliobjektien tavoin objekteina, jotka pulpahtavat tietoisuuteen visuaalisten objektien tuottamien muistivihjeiden kautta. Visuaalisen kulttuurin tuottamat virtuaaliobjektit voivat puolestaan mallintaa minäihanteita, objektisuhteita ja ruumiillisuutta (Näre 2002b).

Median ja teknologian maisemoimassa todellisuudessa subjektit ovat itsessään muodostumassa maisemiksi, minkä seurauksena inhimillinen olemassaolo alkaa toteuttaa logiikkaa: olen miltä näytän (Oksanen 2002a, 2002b, 24–25). Visuaalinen tulva tuottaa todellisuutta, jossa nuoren on padottava tunteensa ja mukauduttava trendeihin. Kulttuurituotteiden kautta tapahtuva visuaalinen ”viettely” luo paineita itsekontrollin kehittämiseen, mikä on tukenut yksilöllisyyden kehitystä niin kauan kuin objektit ovat olleet riittävän pysyviä (Näre 1995). Virtualisoitumisen myötä objektien pysyvyys on kuitenkin tullut yhä häilyvämmäksi, mikä hajottaa yksilöllisyyttä.

Virtuaaliobjektien kasvava valta on omiaan murtamaan itsesäätelyn asettumista yksilöllisyyden palvelukseen. Ylinopeutuvalla vauhdilla muuttuvien objektien, trendien sekä yksittäisen ihmisen välillä on ylittämätön ja traumaattinen kuilu: kun asioiden pysyvyyteen ei voi luottaa, minuuskin on altis jatkuvasti muuntumaan. Esimerkiksi tatuoinnit kertovat osittain halusta etsiä jotain pysyvää ja teettää sitä omaan ruumiiseen. Reaaliajan nopeuden rinnalla tatuointia käytetään siirtymäobjektina, johon kaadetaan olemassaolon tuska (vrt. Alford 1998, 110–112). Samalla kuitenkin altistutaan trendien armo-

muudelle. Kun tatuointi ilman plastiikkakirurgin veistä on pysyvä, nopeutuvat trendit tekevät tatuoinnista auttamattomasti vanhan ennen kuin sen kantaja on edes ehtinyt tottua siihen osana omaa ruumistaan. Jokainen trendi pitääkin sisälleen riskin siitä, milloin mikäkin vanhenee ja saavuttaa "eräpäivän".

Nykyään nuoren onkin tasapainoiltava riskien kanssa ja pohdittava kysymystä, kuka uskallan olla ja kehen voin luottaa. Sari Näre (2003c, tulossa) kutsuu tätä individualismin hajoamista postindividualismiksi. Individualistien yhteiskunnassa subjekti joutui jatkuvasti neuvottelemaan ja tasapainoilemaan muiden individualistien kanssa, mikä rajaa mahdollisuuksia toteuttaa itseä. Individualismi on täynnä paradokseja: itsensä toteuttaminen voi kääntyä hyväksikäytöksi tai altistumiseksi hyväksikäyttöön, luottaminen voi koitua riskinotoksi ja mielihyvääntavoittelu vaaraksi. Postindividualismi saa kasvualustansa individualismin paradokseista, joista luottamuksen paradoksi on keskeinen: voidakseen toteuttaa itseään on voitava luottaa, mutta riskien läpäisemässä yhteiskunnassa luottaminen on samalla altistumista petetyksi tulemiselle. Nuo ret joutuvatkin enenevässä määrin elämään toinen toisensa läpäisevän riskin ja luottamuksen jatkumolla (mt.).

Epävarmuuden jatkumo on omalta osaltaan tuottamassa jatkuvaa tarvetta kontrolloida omaa itseä. Ulkoa ja sisältä päin tulevat kontrollit sulautuvat toinen toisiinsa. Tämän pakonomaisen kontrollin kääntöpuolena voi olla joko siitä luopuminen tai kontrollin vieminen äärimmäisyyteen (ks. Näre 2002b). Äärielämysten etsiminen esimerkiksi extreme-lajeista voidaan nähdä tapana etsiä todellisia tunteita ja kokemuksia, joille ei muuten tunnu löytyvän sijaa. David Le Bretonin (2000) mukaan extreme-lajeissa on kysymys kuoleman uhmaamisesta. Harrastajat tavoittelevat tilaa, joka syntyy nimenomaan kuoleman vaarasta. Kuoleman uhmaaminen voidaan nähdä äärimmäisenä itsekontrollin muotona. Vastavaa kontrollia voidaan havaita anoreksiaa ja

sa ja itsensä viiltelyssä (Oksanen 2002a). Moilemmissa lohtua etsitään fyysisen kivun kautta (Levenkron 1998, 23). Myös pommin kanssa kuljeskeltu voidaan tulkita teknologisen hallinnan tunnetta tuottavaksi extreme-lajiksi.

Kontrollin hirttosilmukassa pyristelevät minuudet toteutuvat Atte Oksasen (2002a) mukaan satuttamisen kautta. Tässä tilanteessa vain joko toisten tai oman itsen satuttaminen saa ihmisen tuntemaan. Äärielämysten kulttuurissa ylilyönnit toteutuvat helposti. Myyrmannin pommiräjähdys on tästä traaginen esimerkki. Sen voi tulkita oireeksi individualismin kääntymisestä postindividualismiin: tekoa, oli se sitten tar koituksella tai vahingossa tapahtunut, näyttää motivoineen äärimmäinen tapa toteuttaa itseä. Jo pommin kantaminen keskellä julkista tilaa kertoo narsistisesta kaikkivoipaisuuden fantasiasta. Toisaalta se kertoo väkivallan tuotannon limittymisestä kulttuuriseen alitajuntaamme (Deleuze & Guattari 1972, 400–401; Holland 1999, 85; 2000, 257–258). Katastrofien maailmassa kuolema(n) riski on välittömästi läsnä (Oksanen 2003a): Myyrmannin pommiräjähdyksessä yksityinen fantasia tuottaa julkisen katastrofin.

Petri Gerdt käytti allekirjoituksenaan Kotikemian foorumilla lainausta vuonna 1996 murhatun rap-artistin Tupac Shakurin kappaleesta 'Hail Mary': "I ain't a killer but don't push me / Revenge is like the sweetest joy next to gettin pussy." Hänen avatar-hahmonsensa oli provosoiva miinan ja petolinnun sekoitus. C. Fred Alfordin (1998, 114–115) mukaan nykykulttuurin ongelmana ei ole niinkään se, etteikö edelleen olisi olemassa suuria tarinalinjoja, joiden tuella itseä voitaisiin rakentaa. Ongelmana on pikemminkin se, ettei ole tarpeeksi syviä ja monimutkaisia rooleja, joiden puitteissa melko abstrakteja tarinalinjoja tai elämäntapaa voitaisiin täyttää. Juha Siltalan (1999, 401) mukaan transitionaalitilan muuttuessa ongelmalliseksi vaativaa todellisuutta ei voi edes mielessään muokata toisenlaiseksi. Seurauksena on todellisuustajun hämartyminen ja ulkomaailman muuttuminen ankarimpien fantasioi-

den mukaiseksi. Petri Gerdtin nimimerkki ja avatar-hahmo voitaisiinkin nähdä eräänlaisina tyhjinä kuorina, jotka alkoivat uhkaavasti kirjoittaa todellisuutta uudestaan. Virtuaalisista leikinomaisista viittauksista tuli totisinta totta.

Teko kertoo pikemminkin traumatisoituneesta yhteisöstä kuin sairaasta yksilöstä. Vaikka kiihtyvän kulutuksen ja teknologisoitumisen maailma tuntuukin lupaavan ennennäkemättömiä mahdollisuuksia, samanaikaisesti toteutuva riskien ja julkisen yksityistäminen tuottaa illuusiottomuutta, jonka seurauksena todellisuus koetaan liian läheltä ja liian nopeasti. Kun nuoret siirretään yhä aiemmin minuuksien pörssimarkkinoille, jotka toimivat voittamisen logiikalla, myös paikallaan siirtymät ja radikaalit minuuden muodot ovat mahdollisia. Pärjääjien ja selviytyjien sukupuolvesta kaikki eivät ole selviytyjiä. Yhteiskunnalla on heikot lenkkinsä, joiden on satutettava, jotta voisi kokea olevansa olemassa. Illuusioton maailma, jossa läheisistä ihmisistä on tullut vihollisia, tuottaa Petri Gerdtejä kiihtyvällä vauhdilla.

En ole joutunut samanlaiseen tilanteeseen, vaikka olenkin kemikaaleja runsaasti hankkinut. Joka tapauksessa toi kuvailemasi myyjä on todella törkeä! Jos mun kohdalle sattuisi, tekisi mieli pistää lihoiksi. Onhan se selvää, että keskivertoihmisiä (Alepan kassoja ja linja-aitokuskeja) pelottaa kaikki mistä he eivät käytännössä tiedä mitään. Varsinkin kun media paisuttelee joka ikistä pikku tapahtumaa kuvailemaasi tyyliin. Räjähdeekään eivät ole kuin runsaasti energiaa sidoksissaan omaavia molekyyliä ja niille on muutenkin käyttöä kuin ihmisten vahingoittaminen, kallion 'louhiminen' esimerkiksi. Jos 'median uhrien' vainoharhaisuus menee pisteeseen, jossa ammoniakkin ostaminen tulkitaan puolittaiseksi terroriteoksi ja aspiriinin (josta voidaan valmistaa TNT:tä tehokkaampaa räjähdettä) ostamisesta saa ehdollista vankeutta, on mielestäni kaikki terrori yhtäläillä puoliksi oikeutettua. Jos jotain alkoi vituttamaan tämä teksti, viesti löysi kohhteeseensa. (RC:n/Petri Gerdtin vastaus kemikaali-ostoksilla vaikeuksiin törmänneelle Einsteinille, kotikemian forum 16.8.2002.)

Viitteet

1. Arendtilla (1958/2002, 32–42) antiikin kreikkalaisten ajattelutapa piti poliittista järjestäytymistä täysin vastakkaisena perheen kaltaiselle luonnolliselle yhteenliittymiselle. Perhettä hallitsi despoottinen perheenpää, jolla ainoana oli mahdollisuus astua poliittisen alueelle, jossa asiat määriteltiin tasaveroisten toimijoiden kesken vakuuttelun ja suostuttelun avulla. Perhetalouden jäsenet elivät elämän välttämättömyksien alaisena ilman äänivaltaa asioihinsa.

Lähteet

- Alford, C. Fred (1997) *What Evil Means to Us*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- Appadurai, Arjun (1996) *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Arendt, Hannah (1958/2002) *Vita activa. Ihmisenä olemisen ehdot*. Käännös Riitta Oittinen ja työryhmä. Tampere: Vastapaino. (The Human Condition.)
- Becker, Ernest (1973) *The Denial of Death*. New York & London: The Free Press.
- Blom, Raimo (toim.) (1999) *Mikä Suomessa muuttui? Sosiologinen kuva 1990-luvusta*. Gaudeamus: Helsinki.
- Canevacci, Massimo (1993) *La città polifonica: Saggio sull'antropologia della comunicazione urbana*. Roma: Seam.
- Canevacci, Massimo (1995) *Antropologia della comunicazione visuale*. Ancona & Milano: Costa & Nolan.
- Deleuze, Gilles (1990) *Pourparlers, 1972–1990*. Paris: Minuit.
- Deleuze, Gilles (1993) *Critique et clinique*. Paris: Minuit.
- Deleuze, Gilles (2001) *Pure Immanence. Essays on A Life*. Käännös Anne Boyman. New York: Zone Books.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1973) *L'anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Minuit.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1975) *Kafka. Pour une littérature mineure*. Paris: Minuit.
- Deleuze, Gilles & Parnet, Claire (1977/1987) *Dialogues*. Käännös Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam. London: The Athlone Press.
- Eräsaari, Leena (2001) *Julkinen tila ja valtion yhtiöittäminen*. Helsinki: Gaudeamus.
- Farrell, Kirby (1998) *Post-traumatic Culture. Interpretation and Injury in the Nineties*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Gray, Chris Hables (2001) *Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age*. New York & London: Routledge.

- Haraway, Donna (1991) *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Haraway, Donna (1995) *Cyborgs and Symbionts Living Together in the New World Order*. Teoksessa Gray, Chris Hables (toim.) *Cyborg Handbook*. New York & London: Routledge.
- Hardt, Michael & Negri, Antonio (2000) *Empire*. Cambridge & London: Harvard University Press.
- Heiskala, Risto (1996) Kohti keinotekoista yhteiskuntaa. Helsinki: Gaudeamus.
- Holland, Eugene W. (1999) *Deleuze and Guattari's Anti-Oedipus. Introduction to Schizoanalysis*. London & New York: Routledge.
- Holland, Eugene W. (2000) *Nizan's Diagnosis of Existentialism and the Perversion of Death*. Teoksessa Buchanan, Ian & Marks, John (toim.) *Deleuze and Literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Jeffreys, Sheila (2002) *The International Political Economy of Pornography*. Raportissa Ihminen lihastiskillä. Tasa-arvoasiain neuvottelukunnan 30-vuotisjuhlaseminaarin seminaariraportti. Sosiaali- ja terveysministeriö, tasa-arvoasiain neuvottelukunta 2002 (3), 14–24.
- Julkunen, Raija (2001) *Suunnanmuutos. 1990-luvun sosiaalipoliittinen reformi Suomessa*. Vastapaino: Tampere.
- Järnefelt, Noora & Lehto, Anna-Maija (2002) *Työhulluja vai hulluja töitä? Tutkimus kiirekokemuksista työpaikoilla*. Tutkimuksia 235. Helsinki: Tilastokeskus.
- Järventie, Irmeli (2001) *Eriarvoisen lapsuuden muutokuvia*. Teoksessa Järventie, Irmeli & Sauli, Hannele (toim.) *Eriarvoinen lapsuus*. Helsinki: WSOY.
- Kajamaa, Ritva (1994) "Kaikesta hyvästä joutuu makamaan!" Inestinin psykodynamiikkaa. Teoksessa Heinämaa, Sara & Näre, Sari (toim.) *Pahan tyttäret. Sukupuolitettu pelko, viha ja valta*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kauppinen, Timo ym. (toim.) (2000) *Työ ja terveys Suomessa v. 2000*. Helsinki: Työterveyslaitos.
- Le Breton, David (2002) *Playing Symbolically with Death in Extreme Sports*. *Body & Society*, 6 (1), 1–11.
- Lehto, Anna-Maija & Sutela, Hanna (1998) *Tehokas, tehokkaampi, uupunut. Työolotutkimusten tuloksia 1977–1997*. Työmarkkinat 1998:12. Helsinki: Tilastokeskus.
- Lehto, Anna-Maija & Järnefelt, Noora (toim.) (2000) *Jaksaen ja joutaen. Artikkeleita työolotutkimuksesta*. Tutkimuksia 230. Helsinki: Tilastokeskus.
- Lehtonen, Turo-Kimmo & Mäenpää, Pasi (1997) *Valtava mustekala. Kuinka kauppaeskusta käytetään?*. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskuksen tutkimuksia 1997:6.
- Lehtonen, Turo-Kimmo (1999) *Rahan vallassa. Osoituksilla käyminen ja markkinatalouden henki*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Levenkron, Steven (1998) *Cutting. Understanding and Overcoming Self-Mutilation*. New York & London: W.W. Norton and Company.
- Levä, Ilkka (2003) *Kansallisvaltion jälkeen...kulutetaan!* Hannah Arendt ja ihmisenä olemisen ehdot nyky-päivässä. *Historiallisia Arvosteluja* 5/2003. <<http://www.helsinki.fi/historia/yhdistys/arviot2003/arendt.htm>>.
- Massumi, Brian (2002) *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham & London: Duke University Press.
- Näre, Sari (1995) *Etnopsykoanalyttisia näkökulmia sukupuolikulttuuriin*. Helsinki: Helsingin yliopiston sosiologian laitoksen raportteja 229, Yliopistopaino.
- Näre, Sari (1998) *Seksuaalipoliittinen libertarianismi ja egalitarismi*. Teoksessa Ilmonen, Kaj (toim.) *Moderniteetti ja morali*. Helsinki: Gaudeamus.
- Näre, Sari (1999) *Sukupuolten tunnekulttuuri ja julkisuuden intimisoituminen*. Teoksessa Näre, Sari (toim.) *Tunteiden sosiologiaa I: elämyksiä ja läheisyyttä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Näre, Sari (2000) *Nuorten tyttöjen kohtaama seksuaalinen väkivalta ja loukattu luottamus tunnetaloudessa*. Teoksessa Honkatukia, Päivi & Niemi-Kiesiläinen, Johanna & Näre, Sari, *Lähentelyistä raiskauksiin. Tyttöjen kokemuksia häirinnästä ja seksuaalisesta väkivallasta*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 13.
- Näre, Sari (2002a) *Kyberseksin ja -pornon muistijäljet nettisukupolvessa*. Teoksessa Smeds, Riitta & Kauppinen, Kaisa & Yrjänheikki, Kati & Valtonen, Anitta (toim.) *Tieto ja tekniikka – missä nainen?* Helsinki: Tekniikan Akateemisten Liitto TEK.
- Näre, Sari (2002b) *Intimisoituvan kulttuurin muistijälkiä tytöissä*. Teoksessa Aaltonen, Sanna & Honkatukia, Päivi (toim.) *Tulkintoja tytöistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura & Nuorisotutkimusseura.
- Oksanen, Atte (2002b) *Yksin kaikkia vastaan. Kalervo Palsan maskuliininen hulluus, Naistutkimus-Kvinnoforskning* 15 (4), 18–29.
- Oksanen, Atte (2003a) *Murheen laakso. Mies ja kuolema raskaassa suomenkielisessä rockissa*. Sosiaali- ja terveysministeriö. Naistutkimusraportteja 2003: 1. Helsinki: Tasa-arvoasiain neuvottelukunta.
- Oksanen, Atte (2003b). *Kuolossa kulkijat. Raskas suomenkielinen rock sosiaalisena diagnoosina*,

- Nuorisotutkimus, 21 (1), 4–20.
- Piirainen, Hannele ym.(toim.) (2000) Työ ja terveys – haastattelututkimus v. 2000. Taulukkoraportti. Helsinki: Työterveyslaitos.
- Reid, Elizabeth (1998) The Self and the Internet: Variations on the Illusion of One Self. Teoksessa Gackenbach, Jayne (toim.) Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications. San Diego & London: Academic Press.
- Robins, Kevin (1995) Cyberspace and the World We Live In. Teoksessa Featherstone, Mike & Burrows, Roger (toim.) Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. London & Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.
- Rose, Nicolas (2001) Elämän itsensä politiikka. Käännös Mianna Meskus. Tiede & Edistys 26 (2), 81–101.
- Schacter, Daniel (2001) Muisti. Aivot, mieli ja menneisyys. Helsinki: Terra Cognita.
- Siltala, Juha (1999) Sosiologinen ja psykologinen minä: minuus vuorovaikutuksen historiana ja tunnedynaamisena kokonaisuutena. Teoksessa Näre, Sari (toim.) Tunteiden sosiologiaa II. Historiaa ja säätelyä. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Smith, Daniel W. (1998) “A Life of Pure Immanence”: Deleuze’s “Critique et Clinique” Project. Teoksessa Deleuze, Gilles, Essays Critical and Clinical. London & New York: Verso.
- Turkle, Sherry (1995) Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Touchstone.
- Van Loon, Joost (2002) Risk and Technological Culture. Towards a Sociology of Virulence. London & New York: Routledge.
- Wheelis, Allen (2000) The Illusionless Man. Fantasies and Meditations on Disillusionment. New York: Other Press.
- Williams, Rosalind (1982) Dream Worlds. Berkeley: University of California Press.
- Winnicott, Donald Woods (1971) Playing and Reality. London: Tavistock.
- Virilio, Paul (1998) Pakonopeus. Helsinki: Gaudeamus.

Julkaisemattomat esitelmät ym.

- Näre, Sari (2002c) Postindividualism: Young Girls and Boys in the Continuum of Risks and Trust. Julkaisematon esitelmä, Nordic Sociological Conference, Reykjavik 15.–17.8.2002.
- Oksanen, Atte (2002a) Childhood in Control Societies. Destructive Subjectivities and the Challenge of Virtualization. Julkaisematon esitelmä, Nordic Sociological Conference, Reykjavik 15.–17.8.2002.
- Siltala, Juha (2002) “Dejobbing”, “Deterritorialization” and Psychological Self-Regulation. Julkaisematon esitelmä, VI American-European Workshop on Historical Motivations, Vichy 3.–7.7.2002.

MITÄ NUORET EDELLÄ...

Nuorisosta on viime vuosikymmeninä tullut tärkeä kuluttajaluokka. Samaan aikaan nuoruus aika on pidentynyt molemmista päistään ja ilmiönä hajaantunut siten, että siihen mahtuvat 10-vuotiaiden tyttöjen meikkaaminen ja nelikympisten miesten moottoripyöräilö. Laajentunut nuorisosa seuraavat niin media kuin markkinamiehet, jotka hyödyntävät sitä paitsi erityisen kulutussuuntatuneena kohderyhmänä, myös kulttuurisena kenttänä, joka tarjoaa muotteja ja uutuustyyliä teollisuuden hyödynnettäväksi. Tässä mielessä nuorisosa on uusi keskiluokka. Nuorison voi katsoa pitkälti vieneen keskiluokan paikan väestöryhmänä, joka omaksuu ensimmäisenä kulutustavaroita, -tapoja ja -tyylejä, ja jota muut alkavat matkia. Keskiluokan merkitys modernin yhteiskunnan etujoukkona on ollut suuri, ja sen asemassa tapahtuva käänne epäilemättä kauaskantoinen.

Nuorisosa kuluttajaluokkana

1960-luvun kulttuurimurroksessa aatteellisuuden mukana levisi myös populaarikulttuuri. Kuusikymmenlukulaiset saivat hegemonisen aseman hyvinvointivaltion laajentamassa keskiluokassa. Seurauksena oli paitsi erityisen kulttuurikäsityksen leviäminen, ennen kaikkea se, että suomalainen yhteiskunta tuli kulttuurisesti erittäin läpäiseväksi. Uudet tavarat ja tyylit saattoivat työntyä tehokkaasti kaikkiin kansankerroksiin, koska ne eivät törmänneet kulttuurisiin auktoriteetteihin, ja koska hyvinvointivaltio valjasti tulonsiirroilla alemmatkin kerrokset mukaan kulutusyhteiskuntaan. Suomalaiset olivat tasa-arvoistuneet

ja tasapäistyneet. 1970-luvulla kulttuurinen kehitys oli poliittis-valtiollisessa ohjauksessa ja korosti kulttuurista kehittävyttä, vaikka samaan aikaan vapaa-ajan vietto viihteellistyi. Jäi seuraavien nuorisosa tehtäväksi vapauttaa kulttuuri uudelleen holhouksesta, kontrollista ja luutuneista käsityksistä. Tämän teki 1980-luvulla Suomen ensimmäinen kaupunkien lähiöissä kasvanut sukupolvi.

Uusi kulttuurimurros oli luonteeltaan urbaani. Se korvasi valtiollista yleiskulttuuria ruohonjuuritason alakulttuureilla ja käänsi kaupallisuuden kontrollin tyylietietoiseksi kulutusmyönteisyydeksi. Se näkyi erityisesti kaupunkikuvassa, jonka harmauden ja alkoholipoliittisen kontrolli-ilmapiiirin korvasivat avoimuus, kulutustietoisuus ja oleskelu. Laajentunut sinkkuhenkinen nuorisosa pitkälti valtasi julkisen tilan muodostaman urbaanin vapaa-ajan sfäärin, jonka merkitys elämäntavan kolmantena sektorina kasvoi – työn ja kodin rinnalla. Murros synnytti paikallisradioiden ja kaupunkilehtien kaupunkimedian, jonka välityksellä se peilasi ja voimisti uutta kulttuurista yleisäsenettä. Uusi media loi nuorisosa koko kaupungistuneessa yhteiskunnassa uudella tavalla näkyvän aseman kulttuurin tuotannossa (kulutusyhteiskunnasta ks. Mäenpää 2003).

Tänä päivänä nuorten kulutuskulttuurinen hegemonia näkyy erityisesti sähköisessä mediasa. Televisiossa uudet kanavat Nelosesta ja Subtv:stä ATV:hen ja MoonTV:hen ovat joko hakenneet mainostuloja profiloitumalla nuorten aikuisten kanavaksi tai lähteneet rakentamaan mediatietoisien kaupunkinuorison omaa viihteellistä ilmettä. Subtv:n pyrkimys välittää ohjelmaa ”ennakkoluulottomille katsojille, joita yhdistävät enemmän kaupunkilaisuus ja nuorekas asenne kuin ikä” kertoo siitä, kuinka markkinat pyrkivät laajentamaan nuorisokulttuuria yleiskulttuuriksi. Samaan yleispätevään nuorekkuuteen vetosivat kanavajohtajat, kun A-talk -ohjelmassa 4.12.2002 keskusteltiin televisiotarjonnan nuorentumisesta ja viihteellistymisestä julkaistun tutkimuksen pohjalta (ks. Aslama 2001).

Radion puolella Yleisradio on joutunut tois-
tuvilla uudistuksilla tavoittelemaan muille taa-
juuksille siirtyvää nuorempaa kuulijakuntaa. In-
ternet on lähtökohtaisesti ennen kaikkea uuden
sukupolven media ja kulttuurikenttä. Lehdistö-
ssä valtalehden Nyt-liite on ottanut huomaansa City-
lehden 1980-luvulla edustaman nuorekkaan il-
miöjournalismin ja kaupungin kulttuuritapa-
husten päivittämisen. Markkinaehtoiseksi muut-
tunut media ei ole kääntynyt eniten ansaitsevien
keski-ikäisten puoleen vaan suuntautunut nuo-
riin ja nuoriin aikuisiin, joiden ajatellaan olevan
kulutuskulttuurisesti aktiivisimmassa iässä. Me-
diamarkkinoita ei siis ohjaa liberalistisen talous-
opin mukainen puhdas raha ja sen resurssioima-
na tapahtuva passiivinen kuluttaminen vaan
kohderyhmän kulttuurinen aktiivisuus. Laajen-
tunut nuorisosaatiö kiinnostuneeksi ja ky-
vykkääksi ottamaan vastaan uutuusia ja omak-
sumaan niitä osaksi omaa elämäänsä tavalla, joka
houkuttaa perässään aikuisempaa väestöä.

Nuorisosaatien teknologisen kulttuurin tuottajana

Media ja kulutuskulttuuri ovat tehneet todeksi
sitä, mistä Margaret Mead (1971) kirjoitti 1970-
luvun vaihteessa prefiguraatiivisena kulttuurina
(ks. myös Relander 2000). Mead tulkitsi maail-
manlaajuiseen 60-lukulaisten nuorisomurroksen
enteilevän sellaista kulttuurimuotoa, jossa van-
hemmat oppivat lapsiltaan, aikuiset nuorisolta.
Nuorisosaatien ei pitäisikään mieltää vain kohteena,
jota manipuloidaan ja muokataan markkinoita
varten. Nuorisosaatien tulisi nähdä myös markkinatoi-
mijana suhteessa muuhun yhteiskuntaan. Ilmiö,
josta puhutaan nuoruuden ylenpalttisuksena ihan-
nointina, ei periydy niinkään ikuisen elämän
myytistä kuin nuorisosaatien hegemoniasta kulutus-
yhteiskunnan kulttuurintuotannossa. Tämä saat-
taa kuitenkin olla vasta alkua. Nyt vaikuttaa siltä,
että informaatioteknologisen kulutuksen suhteen
nuorisosaatien on tulossa suorastaan kulttuurinen
tuottaja.

Informaatioteknologian tutkimuksessa on ta-
pahtumassa siirtymä käyttäjien ja kuluttajien
suuntaan. Tämä liittyy osittain vuonna 2000

pörssikurssien laskulla alkaneeseen taloustaantu-
maan ja uuden teknologian käyttöönoton hidas-
tumiseen, etenkin matkaviestinnässä. Innovaati-
oita koskevan tutkimuksen huomio on osittain
siirtynyt teknologian tuottajista sen käyttäjiin (ks.
esim. Tuomi 2002). Teknologinen käytettävyy-
s-tutkimus on siirtynyt ulos laboratorio-oloista to-
dellisiin olosuhteisiin. Sen, miten ihmiset laittei-
ta käyttävät, ei katsota enää olevan vakioitavissa
etukäteen. Kaiken kaikkiaan insinööri- ja tekno-
logiavetoisesta ajattelusta pyritään käyttäjä- ja
käyttökulttuurilähtöiseen ajatteluun. Tähän viit-
taa kaikki puhe siitä, kuinka 1990-luvun lopun
teknohuumassa tehtiin virheitä rakennettaessa
markkinoita sen pohjalta, mitä laitteilla voidaan
tehdä eikä sen pohjalta, mitä ihmiset niillä halu-
avat tehdä. Niin ikään yleinen, myös valtioval-
lan pyrkimys nostaa sisältötuotanto välinetuotannon
rinnalle kertoo samasta käänteestä pois tekno-
logiasta sinänsä sen käytön ja käyttäjien puoleen.

Yksittäisistä ilmiöistä etenkin tekstiviestinnän
kehittyminen 1990-luvulla massailmiöksi toi
matkaviestintään uuden näköalan: teknologian
käyttäjät ovat kekseliäitä ja synnyttävät ennalta
arvaamattomia käyttötapoja. Nämä tavat ovat
jopa omiaan leviämään yleisiksi ja pysyviksi käyt-
tökulttuureiksi. Suuri osa nykypäivän informaatiotek-
nologian käytöstä voidaan lukea sellaiseksi,
josta on tullut tarpeellista, toivottua tai suoras-
taan välttämätöntä vasta sen jälkeen, kun se on
tullut mahdolliseksi. Teknologialla on siis pystyt-
ty luomaan uusia tarpeita. Matkaviestinnässä vii-
meaikainen WAP-teknologian leviämisen epäon-
nistuminen ja siitä alkanut yleisempi kehityksen
hidastuminen ovat merkinneet sitä, että usko tek-
nologiavetoiseen kehitykseen on hälvennyt.
Mutta usko teknologiseen kehitykseen sinänsä ei
ole poistunut. Suomi on vahvasti sitoutunut teh-
tyyn investointiin elektroniikkateollisuuden kol-
manteen kansantalouden tukijalkaan, ja sana in-
vestointi tässä yhteydessä laajenee pitkälle ohi
talouden piirin yhteiskuntapolitiikkaan ja kult-
tuurintuotantoon. Tässä tilanteessa käyttäjäläh-
töisestä tarvetuotannosta on tullut houkutteleva
vaihtoehto. Tulevaisuuden puhelimen, tietoko-

neen ja television ym. laitteiden ajatellaan olevan viime kädessä kuluttajien muokattavissa ja päätettävissä. Ja tulevaisuus on tietenkin nuorten, etenkin kulutusyhteiskunnassa.

Informaatioteknologinen tutkimus, jota yritykset ja tutkimuslaitokset yliopisto mukaan lukien, tekevät nykyään erittäin suurilla panostuksilla, on ottanut nuorison kohderyhmäksi, jolla koetellaan teknologisia innovaatioita. Tutkimuksissa tarkastellaan, mitä nuoret teknologioilla tekevät, miten he niitä käyttävät ja millaisia käyttökulttuureja he kehittävät. Esimerkkejä ovat tekstiviestintä, kuvapuhelimet, kännykkächatti ja älyvaatteet. Kuvapuhelinten mahdollisia käyttötapoja on ennen lopullisia tuotteita tutkittu antamalla vastaavia laitteita parikymppisten kaveriporukoiden ja opiskelijoiden käyttöön. Kännykällä käytävää juttelua eli chattailua on kokeiltu teinityttöbestiksillä. Matkapuhelimen käyttäjäistä juuri nuoret tulivat 1990-luvun lopulla tärkeäksi tutkimuskohteeksi. Nokia, Sonera ja Tekes rahoittivat useita nuorten kännykän käytön ja uuden teknologian omaksumista koskevia tutkimuksia.

Älyvaatteiden kehittämisessä on tähdätty extreme-henkisiin turva-asuihin seikkaileville nuorille aikuisille mutta myös skeittaileville poikaporukoille. Näiden on ajateltu ensimmäisinä omaksuman aineetonta teknologiaa, jolla voidaan ylläpitää jatkuvaa etäkontaktia. Televisiossa hyväksi bisnekseksi odottamatta nousseet tv-chatti ja mobiilipelit ovat nuorison löytämiä ja keksimiä uusia mediakulttuurin muotoja. Yhteistä kaikille on ajatus siitä, että nuoret ihmiset ovat alttiimpia omaksumaan uutta ja soveltamaan kekseliäillä tavoilla teknologioita osaksi elämäntapaansa. Kulutusyhteiskunta nopeasti vaihtuvine muotteineen, tyylivirtauksineen ja villityksineen on nuorison ominta aluetta.

Yksi nuorison mediakulutuksen kautta tuoma kulttuurinen muutos on vuorovaikutteisen viihteen eli erilaisten pelien leviäminen yleiskulttuuriksi. Tietokonepelejä, netissä pelattavia MUDeja ja keskiaikaisia roolipelejä yhdistää teknologialla tai esineillä tuotettu, avitettu ja elävöi-

tetty virtuaalinen leikkimaailma. Huolta on kannettu siitä, upotaanko leikkimaailmoihin niin, että raja konkreettisen todellisuuden kanssa katoaa. Internet tarjoaa keskusteluryhmien muodostamia virtuaalimaailmoja, joihin osallistutaan itse valittavalla roolilla. Ne ovat lähtökohtaisesti valinnaisia yhteisöjä, joissa kanssakäymistä eivät kahlitse kasvokkaisen yhteiselämän vuorovaikutussäännöt. Voi olla, että Myyrmannissa pommin, itsensä ja muut räjäyttänyt nuori mies oikeastaan vain vei loppuun laajennetun tulitikkuleikin. Mitään ulkoista tarkoitusta teolla ei ehkä ollut, vain yhä pitemmälle viety leikki, ja lopulta leikkiminen ajatuksella, että voisin tehdä sen jos haluaisin.

Kulutusyhteiskunnan laajentama ja voimaistama nuorisokulttuuri on myös omiaan imemään moraalisen ja yhteiskunnallisen keskustelun itseensä. Nuorisosta on tullut kulttuurisen huolen ja moraalisen keskustelun alue, koska aikuisten maailmassa "kaikki" on jo sallittua. Nuoruus ei ole enää vain rajapinta aikuisuuteen vaan kulutuksen, median, teknologian ja viihteen kulttuuriin. Siinä maailmassa vanhemmat eivät ole auktoriteetteja tai edes kompetentteja vertaisia. Nykypäivän vanhemmat joutuvat toimimaan kasvattajina alueella, jonka he tietävät yhteiskunnallisesti erittäin tärkeäksi mutta josta heillä on kasvatettaviaan huonommat tiedot. Teknologisoidun kulutuskulttuurin merkitystä korostaa vielä sen uudenlainen yhteys tuotantoon ja sitä kautta elämässä pärjäämiseen.

Teknologian kulutuksesta kulttuurin tuotannoksi

Informaatioteknologian kulutus myös lupaa pääsyä tuotannon puolelle ja sitä kautta uudenlaista sosiaalista nousua. Hakkerismiksi kutsuttu tietotekninen kulttuuri sisältää käsityksen uudenlaisesta työetiikasta, leikkisestä mutta menestyksenkästä puuhaamisesta verkossa (ks. Himanen 2001). Samaa osoittaa sanalle nörtti kehittynyt kaksoismerkitys: nörtti on sekä ujo tietokoneisiin suuntautunut poika että tietoyhteiskunnan sankarityyppi. Sanan merkityksen muutos jälkimmäiseen suuntaan osoittaa, kuinka teknologinen

kulttuuri ”valuu ylöspäin” nuorisokulttuurin kulutuksesta työhön ja tuotantoon yhteiskunnassa, joka on määritelty tietoyhteiskunnaksi ja maailmantaloudeksi.

Tietoverkkojen maailmassa saattaa syntyä kulttuurisia asenteita ja sosiaalisia liikkeitä odottamattomilla tavoilla, esimerkiksi Helsingissä pari vuotta sitten syntynyt Aula. Siinä nuorten informaatioteknologian parissa työskentelevien ihmisten kesken luotiin yhteisö, joka pyrki erilaisiin sosiaaliin projekteihin ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen uuden teknologian avulla. Yhteisölle hankittiin tila ydinkeskustasta ja alettiin kehittää mm. hyväntekeväisyysprojekteja. Kiinnostavaa hankkeessa oli, että siinä tietoverkkojen virtuaaliseen kulttuuriin kasvanut ja teknologian kehittämiseen bisneksenä keskittynyt joukko keksi uudestaan kaupungin ja yhteiskunnan. Heitä elähdytti ajatus yhteisestä tilasta, jossa kohdata ja vaihtaa ideoita (kaupunki) sekä siitä, että tietoteknologisia taitoja ja sosiaalista pääomaa voisi käyttää yhteiskunnan kehittämiseen voitontavoittelun ulkopuolella. Aula osoittaa, kuinka uuden teknologian ja tietoverkkojen sosiaaliset maailmat kerrostuvat aiempien kulttuurikerrostumien päälle. Kerrostumien välinen etäisyys ja suhde voivat luoda uusia tapoja hahmottaa vanhaakin maailmaa ja kasvaa mahdollisesti sosiaalisiksi liikkeiksi ja ideologioiksi.

Nuoria kosiskellaan ja tavoitellaan monelta suunnalta. Sen voi tulkita syyksi siihen, että nuorten mitattu arvomaailma on melko hajautunut (ks. Helve 2002). Nuorison ei myöskään nähdä olevan kovin kapinallista kulutuskäyttäytymisensä (Miles 2002). Nuorisointensiivinen kultusyhteiskunta poimii nopeasti kulttuurisia asenteita ja yleistää niitä mediassa ja tavaratarjonnassa, jolloin ne näyttäytyvät muotien kaltaisina, valinnaisina ja vaihtuvina. Nykynuorten sukupolvi tuskin tekee vallankumouksia, koska yhteiskunta palvelee ja peilaa heidän hyvän elämän projektioitaan niin tehokkaasti. Myös internet on olemukseltaan hajauttava verrattuna muuhun sähköiseen mediaan.

Uusi informaatioteknologian ja kulttuurintuotannon asetelma saattaa merkitä nuorison hegemoniaa sosiaalisen ja kulttuurisen muutoksen tuottamisessa, sikäli kuin muutos on teknologian ja sen kulutuksen vetämää. Teknologia nuorentaa yhteiskuntaa. Teknologisesti virittyvästä kulutuskulttuurista on tulossa laajentuneen nuorison kulttuurinen tila. Samalla nuorisokulttuurista tulee kansantalouden ja tietoyhteiskuntakehityksen kannalta merkittävä tekijä. Nokia on riippuvainen siitä, pystytäänkö matkaviestinnän kulutuksen kenttää laajentamaan ja rikastamaan. Se vaatii uusia käyttötapoja ja sosiaalisia innovaatioita, uusia henkilökohtaisen viestinnän ja mediakulutuksen tarpeita. Syntyy voimaperäinen maailmankapitalismin kiertovaikutus, jossa pieni, pehmeä ja paikallinen nuorisokulttuuri syöttää aineksia globaalille ja kovalle teknotaloudelle ja toisinpäin.

Lähteet

- Aslama, Minna (2002) Suomalainen tv-tarjonta 2001. Liikenneministeriön julkaisuja 41/2002. <http://www.mintc.fi/www/sivut/dokumentit/julkaisu/julkaisusarja/2002/a412002.htm>
- Helve, Helena (2002) Arvot, muutos ja nuoret. Helsinki: Yliopistopaino.
- Himanen, Pekka (2001) Hakkerietikka ja informaatioajan henki. Helsinki: WSOY.
- Mead, Margaret (1971) Ikäryhmien ristiriidat. Sukupolvikuilun tutkimusta. Helsinki: Otava.
- Miles, Steven (2002) Consuming Cities, Consuming Youth. Teoksessa Eckardt, Frank & Hassenpflug, Dieter (toim.) Consumption and the Post-Industrial City. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Mäenpää, Pasi (2003) Kansalaisesta kuluttajaksi. Teoksessa Saarikangas, Kirsi & Mäenpää, Pasi & Relander, Jukka & Sarantola-Weiss, Minna (toim.) Koti, kylä ja kaupunki. Suomen kulttuurihistoria, osa 4. Helsinki: Tammi. Ilmestyy 2003.
- Relander, Jukka (2000) Kultainen nuoruus. Vuosituhannen vaihteen väkinäisen viriili joukkofantasia. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Roos, J.P., 2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhannen vaihteesta. Helsinki: Gaudemus.
- Tuomi, Ilkka (2002) Networks of Innovation. London: Oxford University Press.

NUORISOPOLIITTISIA NÄKÖKULMIA TEKNOLOGISOITUVAAN NUORUUTEEN

Uuden tietotekniikan uhat ja mahdollisuudet erityisesti suhteessa lapsiin ja nuoriin ovat herättäneet vilkasta keskustelua jo vuosikymmeniä. Tietotekniikan kehittyminen on nostanut esiin ristiriitaisia tunteita ja käsityksiä siitä, millaisia uhkia siihen sisältyy ja kuinka vakavasti nämä uhat on otettava. Tämä ristiriitaisuus näkyy myös tämän vuoden nuorten elinolot -vuosikirjan artikkeleissa.

Teknologian kehittymiseen liitetään monenlaisia uhkakuvia. Lasten ja nuorten terveyden on pelätty heikkenevän ja tuki- ja liikuntaelinten sairauksien lisääntyvän, kun lapset istuvat tuntikausia päivittäin tietokoneen ääressä. Lapsille on epäilty kehittyvän internet- ja peliriippuvuus ja heidän on väitetty kärsivän univajeesta jatkuvan televisionkatselun ja internetissä surffaamisen takia. Myös nuorten raakojen väkivallanteekojen on arveltu olevan yhteydessä television ja tietokonepelien väkivaltaan.

Näitä uhkakuvia on kuitenkin kyseenalaistettu ja niiden on osoitettu olevan ainakin osittain liioiteltuja. Annikka Suonisen mukaan tietokonetta paljon käyttävillä on vähintään yhtä paljon harrastuksia kuin nuorilla yleensäkin eivätkä heidän harrastuksensa eroa olennaisesti muiden nuorten harrastuksista. Paljosta paikallaan istumisesta seuraava lihasten surkastuminen ei tunnu olevan merkitsevä uhka nörttinuorille, sillä

heillä on liikuntaharrastuksia siinä missä muillakin nuorilla. Internet ja tietokonepelit eivät muutenkaan ole vieneet nuoria kokonaan mukanaan. Suonisen mukaan televisio ja video ovat nuorten keskuudessa edelleen tietokonetta selvästi tärkeämpiä medioita, kun etsitään jännitystä, kivatetaan ajankulua tai halutaan rentoutua.

Vaikka teknologia ei ehkä olekaan Ilmestyskirjan peto, liittyy teknologian kehittymiseen monia elämäntavan muutoksia, joita olisi hyvä pysähtyä pohtimaan. Tietoyhteiskunnan kehittymistä tuntuu leimaavan tehokkuusajattelun korostuminen, kulutuksen jatkuva lisääntyminen, ihmisten välisten suhteiden löyhtyminen, kiire ja epävarmuus. Sirkka Heinonen puhuu elämysyhteiskunnasta, jossa elämysten etsiminen ja välittäminen ovat keskeisiä yhteiskunnan toimintoja. Tällaisessa elämysyhteiskunnassa nuoret oppivat kärsimättömiksi ja lyhytjänteisiksi, sillä kaikkea on tarjolla heti eikä teknologian tuottamia elämyksiä tarvitse odottaa. Ilkka Levä, Sari Näre ja Atte Oksanen puolestaan esittävät, että teknologisoituneessa yhteiskunnassa tavara inhimillistetään ja inhimilliset subjektit tavaroidaan niin, että raja ihmisten ja koneiden välillä hämärtyy. Samalla tavaralle annetaan suurempi arvo kuin ihmisille.

On selvää, että tällaisessa yhteiskunnassa lapset ja nuoret eivät kasva tasapainoisiksi aikuisiksi. Lapset ja nuoret tarvitsevat pysyviä ja turvallisia ihmissuhteita, aikuisten kiireetöntä aikaa ja varmuutta siitä, että he ovat arvokkaita ja ainutlaatuisia.

Yksi merkittävimmistä teknologisoitumiseen liittyvistä haasteista on luoda tytöille ja pojille tasa-arvoiset mahdollisuudet käyttää tietotekniikkaa. Kuten Kristiina Brunila tuo esille omassa artikkelissaan, on tärkeää, että naiset ja miehet ovat molemmat suunnittelemassa informaatioyhteiskunnan tulevaisuutta. Viime kädessä on kyse siitä, miten valta jakautuu yhteiskunnassa naisten ja miesten välillä. Jos naiset eivät saa kunnonjalansijaa teknologia-aloilta, on vaarana, että tulevaisuutta koskevat ratkaisut tehdään yhä enemmän miesten ehdoilla.

Tyttöjen ja naisten jääminen teknologisoitumiskehityksen ulkopuolelle on ollut keskustelun aiheena jo pitkään, ja monille lienee tullut sellainen käsitys, että tämä ongelma on jo voitettu tietokoneiden määrän lisääntyttyä ja tietotekniikan opetuksen laajennuttua. Aivan näin hyvä ei tilanne kuitenkaan ole, vaikka selvää edistystä on tapahtunut. Sekä Annikka Suonisen että Hanna Lehtimäen ja Juha Suorannan kirjoituksista käy ilmi, että tytöillä on edelleen poikia selvästi harvemmin tietokone käytössään omassa huoneessaan. Tytöt myös käyttävät tietokonetta poikia vähemmän.

Aktiivinen tietokoneen käyttö, vaikkakin pelkään pelaamiseen ja internetissä surffailuun, antaa pojille tyttöjä paremmat valmiudet selviytyä tietotekniikan kyllästävässä yhteiskunnassa. Poikien tietotekniikkataidot ja luonteva suhtautuminen teknologiaan ohjaavat epäilemättä myös heidän opiskelualan- ja ammatinvalintaansa. Tietotekniikan alan opiskelijoista sekä tutkinnon suorittaneista valtaosa onkin edelleen miehiä. Lapsuudesta alkaneet eroavuudet tyttöjen ja poikien välillä tietotekniikan käytössä kertautuvat näin aikuisuudessa. Koulujen ja kotien onkin tärkeää edelleen motivoida ja rohkaista tyttöjä tietotekniikan käyttöön. Aikuisten on syytä arvioida omia asenteitaan ja miettiä, siirtävätkö he lapsille sellaista käsitystä, että tietotekninen osaaminen on pojille tyttöjä jotenkin luontaisempaa. Se, että pojille hankitaan tyttöjä useammin oma tietokone, kertoo ennen kaikkea aikuisten vanhakantaisista asenteista.

Kouluissa on kiinnitettävä erityistä huomiota tietotekniikan opetuksen sisältöön tyttöjen kannalta. Opetuksen suunnittelussa on otettava huomioon tyttöjen kiinnostuksen kohteet sekä heidän elämänpiirinsä merkitsevät asiat. Tyttöjä on myös kannustettava matematiikan ja fysiikan opiskeluun, sillä näiden aineiden opinnoilla voi olla ratkaiseva merkitys tietotekniikan alan opiskelupaikan saannissa. Vaikka tyttöjen ja poikien matematiikan taidoissa ei ole eroja, sulkevat tytöt usein ovia jatko-opiskelupaikkoihin valitsemalla

lukiossa lyhyen matematiikan. Peruskoulun opetuksen haasteena on, miten lahjakkaat tytöt ohjataan myös matematiikan ja fysiikan pariin. Tämä vaatii paitsi oppisisältöjen, opetusmenetelmien ja oppikirjojen tarkistamista, myös Kristiina Brunilan mainitsemaa sukupuolineutraalin opetuksen kyseenalaistamista. Yhtä lailla kuin kielteiset oppimiskokemukset voivat määrätä nuoren koko elämänuraa, voivat huonot kokemukset tietotekniikan opetuksesta sekä tyttöjen taitojen vähätely ratkaista tyttöjen valinnat.

Mitä useampi nainen hakeutuu tietotekniikka-aloille, sitä enemmän tytöt saavat roolimalleja, jotka osoittavat, ettei nainen ja teknologia -yhdistelmä olekaan mahdoton. Naisten nykyistä suurempi osuus tietotekniikan tuottajapuolella on toivottavaa myös siksi, että tällöin tyttöjen tarpeet otettaisiin ehkä paremmin huomioon. Tytöille suunnattujen tietokoneohjelmien ja -peliin avulla voidaan lisätä heidän kiinnostustaan tietotekniikkaan.

Toinen tasa-arvon kannalta keskeinen seikka on se, miten kaikille eri väestöosille taataan yhtäläiset mahdollisuudet käyttää tietotekniikkaa sekä päästä tietoverkkojen äärelle. Yhtäältä uusi tietotekniikka voi vähentää ihmisten välistä eriarvoisuutta tuomalla erilaisia palveluja ja informaatiota tasa-arvoisesti kaikkien verkon käyttäjien saataville. Toisaalta kuilu kasvaa tietokonetta ja internetiä käyttävien ja käyttämättömien välillä. Lapsilla ja nuorilla on mahdollisuus käyttää tietokonetta koulussa ja kirjastossa, mutta on selvää, että sellaiset lapset, joiden vanhemmilla on varaa hankkia lapselle kotitietokone, ovat etulyöntiasemassa. Kuten Annikka Suoninen toteaa, mahdollisuus käyttää tietokonetta omassa kodissa vaikuttaa siihen, kuinka usein konetta käytetään. Koulujen, kirjastojen ja nuorisotoimen tehtävänä on tasoittaa tällaisia nuorten lähtökohdista johtuvia eroja. Kaikkien nuorten ei tarvitse olla kiinnostuneita tietotekniikasta, mutta sukupuoli tai sosioekonominen tausta ei saa määrittää sitä, millaiset mahdollisuudet lapsilla ja nuorilla on päästä sisään tietotekniikan maailmaan.

Nykyinen lasten ja nuorten sukupolvi hallitsee vanhempiaan paremmin tietotekniikan käytön. Nuoret myös ottavat usein aikuisia ennakoluulottomammin käyttöönsä uuden teknologian. Vanhempien, samoin kuin muiden kasvatustajien, ongelmana on ollut jo vuosia se, että he eivät ole pysyneet informaatioteknologian kehityksessä mukana samalla tavalla kuin lapsensa. Tanja Sihvonen kirjoittaa, että nuorilla on mahdollisuus valtautua ja aikuistua tietotekniikan haltuunoton kautta. Tämä aiheuttaa hänen mukaansa uhan aikuisille, jotka haluavat kontrolloida ja määrittää, mitkä asiat ovat lapsille ja nuorille kiellettyjä ja mitkä sallittuja.

Nuorten elinolojen ja hyvinvoinnin edistämisen näkökulmasta on toivottavaa, että vanhemmat ja muut aikuiset asettavat edelleen rajoja lapsille ja nuorille ja valvovat heidän vapaa-ajan toimintaansa. Tietokonepelien pelaaminen, internetissä surffaaminen tai yleensä tietotekniikan parissa viihtyminen ei sinällään aiheuta varmasti vahinkoa lapsille ja nuorille. Päinvastoin, kuten Laura Ermi ja Frans Mäyrä kirjoittavat, lapset oppivat monenlaisia hyödyllisiä taitoja digitaalisia pelejä pelatessaan. Tärkeä sijansa on myös pelien tarjoamalla rentoutumisella, virkistymisellä ja sosiaalisella vuorovaikutuksella. Tästä huolimatta aikuisten on syytä seurata, mitä lapset tietokoneen ääressä touhuavat, ja kuinka suuren osan päivästä he viettävät tietotekniikan parissa. Tappamiseen ja tuhoamiseen keskittyvien pelien maailmaan uppoaminen ei edistä lapsen tervettä kehitystä.

Internetissä on lasten ja nuorten saatavilla selkeää aineistoa, jolta heitä pitää voida suojella. Sirkka Heinosen mukaan nuoret joutuvat erilaisen medioiden välityksellä temmatuiksi aikuisten maailmaan ilman, että heillä olisi valmiuksia kohdata sitä. Aikuisten tehtävänä onkin valvoa – niin kotona, kouluissa kuin muissakin paikoissa, joissa lapset ja nuoret pääsevät tietoverkkojen ääreen – millaisilla sivustoilla lapset ja myös nuoret käyvät. Ei pidä liioin unohtaa, että vanhemmat vaikuttavat omalla esimerkillään siihen, millaisen

suhteen lapset muodostavat teknologiaan ja minikäläisen sijan he sille antavat omassa elämässään. Hanna Lehtimäen ja Juha Suorannan sanoin voidaan kysyä, millaisen arvomaailman lapset ja nuoret oppivat vanhemmilta, jotka käyttävät huomattavan osan ajastaan kotonakin kännykän tai sähköpostin parissa olematta todella läsnä.

Tietoyhteiskunnassa aikuisia tarvitaan yhä enemmän myös siihen, että he auttavat lasta ja nuorta tulkitsemaan erilaisia mediasisältöjä. Nykyinen lasten ja nuorten sukupolvi joutuu ennennäkemättömällä tavalla kaikenlaisista viestimistä tulevan tietotulvan kohteeksi. Siksi heidän on välttämätöntä oppia suodattamaan tätä tiedon tulvaa: seulomaan luotettava tieto epäluotetavasta, erottamaan olennainen epäolennaisesta ja tulkitsemaan viestinnän erilaisia merkityksiä.

Medialukutaidon opettaminen on kodin ja koulun tehtävä, mutta myös nuorisotyöllä voi olla suuri merkitys mediakriittisyyden oppimisessa. Leena Ruotsalaisen mukaan nuoret oppivat medialukutaitoa sivutuotteena tehdessään Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen Nuorten mediassa omia lehti juttujaan, tv- ja radio-ohjelmiaan sekä videoita. Itse ohjelmia tehdessään nuoret joutuvat Nuorten mediassa uudella tavalla punnitsemaan erilaisia moraalisia ja eettisiä valintoja ja kysymään itseltään esimerkiksi sitä, miksi ja mihin jotakin ohjelmaa tehdään. Nuorten mediasta saadut hyvät kokemukset pitäisi ottaa käyttöön myös koulujen opetuksessa sekä nuorisotyössä yleisimminkin. Jokaiseen kylään ei ehkä ole tarkoituksenmukaista perustaa omaa mediapajaa, mutta seutukunnittaisen yhteistyön avulla nuorilla ympäri Suomea voisi olla mahdollisuus osallistua mediapajojen toimintaan. Parhaimmillaan tällaiset mediapajat voisivat paitsi tukea nuorten omaa toimintaa ja medialukutaidon oppimista, myös lisätä nuorten kiinnostusta yhteiskunnallista osallistumista kohtaan.

Lapset ja nuoret eivät kuitenkaan ole ainoa ryhmä, joka tarvitsee mediakasvatusta. Siitä hyötyvät myös lasten kanssa toimivat aikuiset, jotka voivat saada uusia työvälineitä lasten ja nuorten

opastamiseen erilaisten viestimien käytössä. Samalla aikuisille tarjoutuu mahdollisuus tarkastella omia mediaan liittyviä asenteitaan sekä epäluulojaan. Vanhemmat, opettajat ja muut kasvattajat voivat myös hälventää teknologiaan liittyviä pelkojaan ja epävarmuuttaan tutustumalla avoimin mielin internetissä surffailuun, digitaalisiin peleihin ja chat-keskusteluihin. Saattaa olla, että he näkisivät tällöin teknologian enemmän mahdollisuutena kuin uhkana.

TIIVISTELMÄ

NUORTEN ELINOLOT -VUOSIKIRJA. TEKNOLOGISOITUVA NUORUUS

Nuorten elinolut -vuosikirjan tämänvuotinen teema on teknologisoituvu nuoruus. Kirjassa teknologisoituvan nuoruuden käsitteellä viitataan tietotekniikan syvällisiin vaikutuksiin ja merkityksiin nuorten elämässä sekä tietotekniikkaan liittyviin asenteisiin ja arvoihin. Kirja koostuu tilasto-osuudesta ja artikkeleista. Kirjan tilasto-osuudessa tarkastellaan nuorten teknologian käyttöä Suomessa ja Euroopan unionissa. Artikkeliosuuteen on koottu Suomen eri yliopistoissa toimivien tutkijoiden ja nuorten kanssa työskentelevien kokemuksia ja näkemyksiä teknologistuvasta nuoruudesta ja teknologisista nuorisokulttuureista.

Tietotekniikan roolia pohditaan usein hyvä-paha-akselilla, mikä heijastuu myös kirjan artikkeleissa. Tietotekniikka antaa mahdollisuuden uusiin sosiaalisuuden muotoihin ja uusien oppimisympäristöjen kehittämiseen. Se mahdollistaa myös pääsyn tietoihin ja luo yhteydet henkilöihin, joihin ei vanhempien tai muiden kasvattajien mielestä olisi välttämättä aiheellista lainkaan rakentaa kontakteja. Erilaisissa verkon keskusteluympäristöissä valheellisella identiteetillä leikitely nähdään yhtäältä nuoriin kohdistuvana vaarana, toisaalta keksitty identiteetti voi jollekulle nuorelle olla tapa oppia itsestään ja saada arvostusta yhteisössä. Yhtäältä nuorten medialukutaitoa epäillään, toisaalta tekniikan tarjoamat ilmai-

sulliset mahdollisuudet on myös ymmärretty ja paikka paikoin otettu monipuolisestikin käyttöön esimerkiksi nuorisotyössä.

Hyvä-paha-keskustelun ohella puhutaan paljon myös merkityksistä. Tietotekniikan tuntemus on yhä tärkeämpi osa arkea ja hyvin merkittävä osa nuorten vapaa-aikaa. Tietotekniikka avaa mahdollisuuden uudenlaisiin ilmaisiin ja kommunikoinnin tapoihin niin tiedollisella kuin sosiaalisellakin tasolla. Harrastuksiin, viihtymiseen ja hyvinvointiin kiinnitetään huomiota, mutta myös uudenlaiset väärinkäytön tavat ja tietotekniikkaan kohdistuvat pelot ovat läsnä. Nuorten elämän teknologisoituminen kytkeytyy laajempaan yhteiskunnalliseen kehitykseen.

Nuorten elinolut -vuosikirjassa tarkastellaan ja tulkitaan, miten nuoret elävät, toimivat ja ajattelevat muuttuvien arvojen ja uusien tietoteknologisten mahdollisuuksien maailmassa. Teknistyvä nuoruus on tässä kirjassa rajattu tietotekniikan mahdollisuuksiin, koska sen vaikutus nuorisokulttuureihin ja nuorten arkeen on niin kokonaisvaltainen. Kirjassa pohditaan, onko kyse vauhdissa pysymisestä, syrjäytymisestä vai vastarinnasta. Nuorten teknologisoituvaa elämää tarkastellaan niin koulun, työelämän, ilmaisen, harrastusten, kodin kuin vapaa-ajankin näkökulmista. Esille tuodaan nautintoja, elämyksiä, positiivisia kokemuksia, vaikeuksia ja pelkoja.

Nuorten tekemisiä ja näkemyksiä lähestytään kirjassa kuuden teeman kautta: 1) oppiminen, 2) innovaatiot ja työllistyminen, 3) teknologisoituvat nuorisokulttuurit, 4) yhteisöllisyys, sukupolvet ja marginaalit, 5) hyvinvointi ja pahoinvointi, 6) teknologisoituvat markkinat ja nuoret IT-yrittäjät. Näiden teemojen kautta aukeaa kuva nuorista teknologioiden kokijoina, tekijöinä, vaikuttajina, toimijoina ja harrastajina.

Nuorten elinolut -vuosikirja on artikkelien osalta jaettu kolmeen osaan: Luova yhteisössä oppiminen, Elämyksellinen tieto- ja viestintätetkniikka sekä Pahoinvointi ja kulutuskulttuurit. Oppimista käsitellään verkostososiaalisuuden, nuorten mediakäyttötapojen, verkkopedagogii-

kan ja syrjäytymiskysymysten kautta. Kasvatustieteen professori Juha Suoranta ja kauppatieteiden tohtori Hanna Lehtimäki kuvaavat laajan kvantitatiivisen materiaalin kautta 8–10-vuotiaiden medioiden käyttöä ja verkkoelämää. Mediakasvatuksen tutkija Virpi Vaattovaara esittelee kansallisen verkko-oppimishankkeen tuloksia mediakulttuurin näkökulmasta. Nuorisotyöntekijä Leena Ruotsalainen esittää haastavan puheenvuoron nuorten mediaharrasteiden näkökulmasta, ja suunnittelija Kristiina Brunila osallistuu syrjäytymiskeskusteluun nuorten vaihtoehtoisia opiskelutyyliä koskevan tapaustutkimuksen kautta.

Elämyksellisen tieto- ja viestintätekniikan osuudessa keskitytään nuorten ilmaisullisiin ja viihteellisiin ympäristöihin – peli- ja keskustelutiloihin. Mediasosiologi Annikka Suoninen kuvaa tilastojen valossa nuorten makuryhmiä ja mediankäytön muutoksia, historian tutkija Petri Saarikoski kirjoittaa nuorten kotimikroharrastusta ja luo katsauksen pelaamisen suosion kasvuun vuosikymmenien kuluessa. Mediatutkija Tanja Sihvonen keskittyy nuorten verkkokeskusteluun ja -yhteisöihin. Tampereen hypermedialaboration professori Frans Mäyrä ja psykologian ylioppilas Laura Ermi tuovat tutkimushankkeensa avulla kulttuuritutkimuksen näkökulman pelien lumon tutkimiseen.

Pahoinvointi ja kulutuskulttuurit -osiossa pohditaan niitä ongelmakohtia, uhkatekijöitä ja suoranaisia haittoja, joita tietoyhteiskunta voi välillisesti aiheuttaa ja edistää. Historioitsija Ilkka Levä, sosiaalipsykologi Atte Oksanen ja sosiologi Sari Näre luovat moninäkökulmaisen katsauksen verkon virtuaalimaailmoihin ja minän pirstaloitumiseen, filosofian tohtori Sirkka Heinonen pohtii tietoyhteiskuntakehitystä ja sivuaa mielenterveyskysymyksiä omassa artikkelissaan, ja sosiologi Pasi Mäenpää kuvaa nuoria kuluttajina ja kulutuskulttuurien kohteena.

Teknologisoituva kulttuuri tuo selkeästi esille sen tosiasian, että aktiivinen nuori voi olla pommintekijä, pelinörtti tai poliittinen vaikuttaja verkossa. Yhtä lailla keskustelija, jolla on laaja ystäväpiiri netissä, kuin keskustelija tai arvostettu pelaaja voi vetäytyä syrjään arkielämässä. Tekniikka antaa mahdollisuuden toisin toimimiseen, moninaiseen itseilmaisuun, roolileikkeihin ja virtuaalielämiin verkossa sekä oman mielipiteen julkittamiseen. Ilmaisumahdollisuuksien ohella tekniset välineet mahdollistavat nuorisokulttuurien virtaavuuden ja nopeat liikkeet. Nuoret ovat tähän tilanteeseen sopeutuneet, vaikka eivät heikään aina koe mukana pysyvänsä.

Kirja päättyy nuorisopoliittiseen näkemykseen nuorista kehittyvässä tietoyhteiskunnassa.

SUMMARY

THE YEARBOOK OF YOUNG PEOPLE'S LIVING CONDITIONS. TECHNOLOGIZING YOUTH

The theme for the Yearbook of Young People's Living Conditions 2003 is technologizing youth. This concept refers to the deep effects and influences of information technology (IT) on young people's lives, as well as attitudes and values related to IT. The yearbook consists of a statistical section and some articles. In the statistical section we look at young people's use of information technology in Finland and the European Union. The article portion comes from the experiences and viewpoints of youth workers and researchers working in Finland's various universities concerning technologizing youth and technological youth culture.

The role of IT is often considered on an axis of good and bad, which is also reflected in the articles in this book. IT provides possibilities for new forms of social interaction and the development of new learning environments. It also makes possible access to the type of information and contacts with the type of people that parents and others involved in child raising would not consider at all appropriate for children. Playing with false identities in different network discussion groups is generally seen as a hazard for young people, while on the other hand a fictitious identity can, for some young people, be a means of learning about themselves and gaining the

respect of a social group. On the one hand young people's media savvy is generally suspect, whereas on the other hand the expressive possibilities of information technology are also understood and in places used in a broad range of applications, for example in youth work.

In addition to the discussion of good and bad, much is said here about significance. Familiarity with IT is an ever more important part of everyday life and a rather significant part of young people's leisure time. IT opens possibilities for new kinds of expression and communication both on the informative and social levels. Attention is paid here not only to aspects having to do with hobbies, entertainment and well-being, but also to new forms of abuse and fears of IT. The technologizing of young people's lives is connected to a broader change in society.

In the Yearbook of Young People's Living Conditions we investigate and interpret the ways in which young people live, act and think in a world of changing values and new technological possibilities. Consideration of increasingly technical youth is limited here to the possibilities of IT, since its influence on youth cultures and young people's day to day lives is so all-encompassing. In this book we consider whether this is a matter of maintaining speed, marginalization or opposition. Young people's technologized life is considered in terms of school, working life, expression, hobbies, home life and leisure. Satisfying adventures, positive experiences, difficulties and fears are all considered here.

Young people's actions and views are approached in this book in terms of six themes: 1) learning, 2) innovations and employment, 3) technologized youth cultures, 4) community, generations and margins, 5) well-being and distress, and 6) technologized markets and young IT entrepreneurs. Through these themes a picture is formed of young people experimenting, acting, influencing, functioning and dabbling in the world of IT.

The articles in this yearbook are divided into three parts: Learning in a Creative Community, Adventures in Information and Communication Technology, and Cultures of Distress and Consumption. Learning is considered in terms of network socialization, young people's habits of media usage, network pedagogy and questions of marginalization. Professor of education Juha Suoranta and Doctor of Business Administration Hanna Lehtimäki, through their extensive quantitative research material, provide a picture of the media habits and network life of 8-10-year-olds. Media education researcher Virpi Vaattovaara presents the results of a national network learning project from the perspective of media culture. Youth worker Leena Ruotsalainen presents a challenging statement on young people's media hobbies, and planner Kristiina Brunila participates in the discussion of marginalization in terms of a case study relating to young people's alternative learning styles.

In the Adventures in Information and Communication Technology section we focus on young people's expressive and entertainment environments – game and discussion forums. Media sociologist Annikka Suoninen describes in the light of statistics young people's taste groups and changes in media usage. History researcher Petri Saarikoski writes about young people's home computer hobbies and provides a perspective on the growth of computer game popularity over the recent decades. Media researcher Tanja Sihvonen concentrates on young people's on-line discussions and communities. Tampere hypermedia laboratory professor Frans Mäyrä and psychology student Laura Ermi with

their research project provide a cultural research perspective on the attraction of computer games.

In the section on Cultures of Distress and Consumption we consider these problem areas, threats and direct disturbances which the information society can indirectly cause and promote. Historian Ilkka Levä, social psychologist Atte Oksanen and sociologist Sari Näre provide a multidisciplinary perspective concerning the net's virtual worlds and the fragmentation of self. Sirkka Heinonen, PhD., in her own article considers the development of the information society with some consideration of mental health questions on the side, and sociologist Pasi Mäenpää describes young people as consumers and the targets of consumer society.

Technological culture has created a situation where an active young person can become a bomb maker, a virtual reality geek or a political activist on-line. At the same time a discussion participant who has a large group of friends on-line through discussion groups or interactive game forums can become withdrawn from life in the real world as a consequence. Technology provides possibilities for acting differently, diverse self-expression, role games and virtual lives in the web, as well as publicizing one's own opinions. In addition to opportunities for expression, technical means make fluidity and rapid movement possible in youth cultures. Young people have adjusted to this situation, though they too have difficulties keeping up at times.

The book ends with a youth policy viewpoint concerning young people in a developing information society.

Translation: David Huisjen

SAMMANDRAG

DE UNGAS LIVSVILLKOR. TEKNOLOGIN I UNGDOMARNAS LIV

Temat för årsboken Nuorten elinolat (De ungas livsvillkor) är i år Teknologin i ungdomarnas liv. Med detta begrepp hänvisas i boken till de djupa verkningar och betydelser informationstekniken har i ungdomarnas liv samt de attityder och värderingar som hänger samman med informationstekniken. Boken består av en statistikdel och artiklar. I statistikdelen granskas de ungas användning av teknologi i Finland och i Europeiska unionen. I artiklarna presenterar forskare vid olika finländska universitet och personer som arbetar med unga sina erfarenheter och synpunkter på den teknologiserade ungdomen och de teknologiska ungdomskulturerna.

Informationsteknikens roll behandlas ofta utgående från axeln bra-illa, vilket också återspeglar sig i artiklarna. Informationstekniken ger en möjlighet till nya umgängesformer och bidrar till att utveckla nya inlärningsmiljöer. Via den kan ungdomarna också få tillgång till information och knyta kontakt med personer med vilka de enligt föräldrarnas eller andra fostrares åsikt inte nödvändigtvis borde ha någon kontakt överhuvudtaget. Att personer uppträder under falsk identitet i vissa chatkanaler på nätet uppfattas å ena sidan som farligt för de unga, å andra sidan kan en påhittad identitet för en ung person vara ett sätt att lära känna sig själv och vinna uppskattning i gruppen. Å ena sidan ser man skeptiskt på de ungas medielfärdighet, å

andra sidan inser man också de uttrycksmöjligheter som tekniken erbjuder. På vissa håll har man också på ett mångsidigt sätt infört dem t.ex. i ungdomsarbetet.

Vid sidan om diskussionen om vad som är bra eller illa talas det också mycket om betydelser. Insikter i informationsteknik är en allt viktigare del av vardagen och en mycket betydande del av de ungas fritid. Informationstekniken ger också de unga möjligheter att uttrycka sig och kommunicera på ett nytt sätt både kunskapsmässigt och socialt. Fritidsintressen, trivsel och välbefinnande uppmärksammas, men också nya former av missbruk och rädsla för informationstekniken lyfts fram. Teknologiseringen av de ungas liv hänger samman med den samhälleliga utvecklingen i övrigt.

I årsboken granskas och analyseras hur de unga lever, agerar och tänker i en värld av förändrade värderingar och nya informationstekniska möjligheter. Den allt mer tekniska ungdomstiden har i boken begränsats till informationsteknikens möjligheter, eftersom den effekt den har på ungdomskulturerna och de ungas vardag är så genomgripande. Handlar det om att hänga med, om utslagning eller om motstånd? De ungas teknologiserade liv granskas med utgångspunkt i skolan, arbetslivet, förmågan att uttrycka sig, fritidssysselsättningarna, hemmet och fritiden. Upplevelser av välbefinnande, positiva erfarenheter, svårigheter och rädslor tas upp.

I boken behandlas ungdomarnas agerande och åsikter via sex olika teman: 1) inläring, 2) innovationer och sysselsättning, 3) de allt mer teknologiserade ungdomskulturerna, 4) grupp-tillhörighet, generationer och marginalisering, 5) välbefinnande och illamående, 6) den teknologiserade marknaden och unga IT-företagare. Via dessa teman öppnar sig bilden av de unga som upplevare, producenter, påverkare, aktörer och utövare i förhållande till teknologin.

Artiklarna i årsboken är indelade i tre delar: Kreativ inläring i grupp, Upplevelsebaserad informations- och kommunikationsteknik samt

Illamående och konsumtionskultur. Inlärnigen behandlas utifrån social kompetens på nätet, de ungas sätt att utnyttja medierna, nätpedagogik och utslagning. Professorn i pedagogik Juha Suoranta och ekonomie doktor Hanna Lehtimäki beskriver via ett omfattande kvantitativt material hur 8-10-åringar utnyttjar medierna och deras liv på nätet. Forskaren i mediefostran Virpi Vaatovaara presenterar det nationella nätinlärningsprojektets resultat ur mediekulturens synvinkel. Ungdomsarbetare Leena Ruotsalainen presenterar ett utmanande inlägg utgående från de ungas mediala fritidssysselsättningar och planerare Kristiina Brunila deltar i utslagningsdiskussionen via en fallstudie om alternativa studiestilar bland unga.

Avsnittet om upplevelsebaserad informations- och kommunikationsteknik fokuserar på miljöer för självuttryck och underhållning - dvs. spel och chattar. Mediesociolog Annikka Suoninen beskriver statistiskt olika smakriktningar och förändringar i medieanvändningen hos unga, historieforskare Petri Saarikoski skriver om de ungas hemdatorintresse och ger en översikt av det tilltagande intresset för spel under decenniernas gång. Medieforskare Tanja Sihvonen koncentrerar sig på de ungas nätdiskussioner och de gemenskaper som uppstår på nätet. Professor Frans Mäyrä vid Tammerfors hypermedielaboratorium och psykologie studerande Laura Ermi ger med hjälp av sitt forskningsprojekt kulturforskningens synvinkel när det gäller att undersöka spelens förmåga att trollbinda.

I avsnittet om illamående och konsumtionskultur analyseras de problempunkter, hot och direkta skador som informationssamhället indirekt kan förorsaka och stärka. Historiker Ilkka Levä, social psykologi Atte Oksanen och sociolog Sari Näre ser ur olika synvinklar på de virtuella världarna på nätet och det splittrade jaget, filosofie doktor Sirkka Heinonen tar upp informations-samhällsutvecklingen och tangerar mentalvårdsfrågor och sociolog Pasi Mäenpää beskriver de unga som konsument och objekt för konsumtionskulturen.

Den teknologiserade kulturen för klart fram det faktum att en aktiv ung människa kan vara bombtillverkare, datanörd eller politisk påverkare på nätet. En debattör med en bred vänkrets på nätet kan lika väl som en uppskattad spelare vara tillbakadragen i vardagslivet. Tekniken erbjuder möjlighet att agera annorlunda, uttrycka sig själv på många olika sätt, delta i rollspel och virtuella liv på nätet samt föra fram egna åsikter. Vid sidan av möjligheterna till självuttryck ger de tekniska medierna möjlighet att följa strömmarna inom mediekulturerna och göra snabba ryck. De unga har anpassat sig till situationen även om de inte heller alltid upplever att de hänger med.

Boken avslutas med en ungdomspolitisk syn på de unga i det föränderliga informationssamhället.

Översättning: Gunilla Peltoniemi

KIRJOITTAJAT

Kristiina Brunila (KM) toimii suunnittelijana sekä tutkimus- ja ohjaustehtävissä Helsingin yliopiston Vantaan täydennyskoulutuslaitoksen koordinoimassa Tietoteekki-hankkeessa. Hän tekee poikkitieteellistä jatkotutkimusta tietotekniikka-alan ja tietoteknisen osaamisen sukupuolisteista rakenteista.

Laura Ermi (psyk.yo) toimii tutkijana lasten ja nuorten suhdetta digitaalisia pelejä tarkastelevassa tutkimusprojektissa Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa.

Sirkka Heinonen (FT) on johtava tutkija VTT Rakennus- ja yhdyskuntatekniikassa sekä tulevaisuudentutkimuksen dosentti Turun kauppa- korkeakoulun Tulevaisuuden tutkimuskeskuksessa. Hänen tutkimusaiheitaan ovat tietoyhteiskunta, kestävä kehitys sekä ihmisen, tekniikan ja luonnon välinen vuorovaikutus.

Sonja Kangas (TaM) työskentelee digitaalisen median tutkimusyksikössä VTT:llä. Kangas on tutkinut nuorten teknokulttuureita ja elektronisia pelejä ja valmistelee väitöskirjaa kontekstittaisista hyötypelisovelluksista Helsingin teknillisessä korkeakoulussa.

Tapio Kuure (YTT) toimii tutkijana Nuorisotutkimusverkostossa ja työskentelee Tampereen yliopisto politiikan tutkimuksen laitoksella. Kuure on tutkinut viimeaikaisissa töissään nuorten elinoloja, nuorten alakulttuureja, jengejä ja poliittisia ääriilmiöitä.

Hanna Lehtimäki (KTT) toimii liikkeenjohdon asiantuntijana ja tutkijana Life Works Consulting Oy:ssä ja Suomen Akatemian Liike-ohjelmassa.

Ilkka Levä (FM) valmistelee väitöskirjaa poliisikulttuurin psykohistoriasta Helsingin yliopiston historian laitoksella.

Pia Metsähuone (VTM) on Nuorisosiain neuvottelukunnan pääsihteeri.

Pasi Mäenpää (VTM) toimii tutkijana Helsingin yliopiston sosiologian laitoksella. Hänen tutkimusalojaan ovat kaupunkikulttuuri, kulutus, informaatioteknologia sekä kaupunkisuunnittelu. Tällä hetkellä hän toimittaa Suomen kulttuurihistoria -teosta. Hänen väitöskirjansa kulutusyhteiskunnan kaupunkikulttuurista ilmestyy syksyllä.

Frans Mäyrä (FT) koordinoi kansainvälistä pelitutkimusyhdystystä (Digital Games Research Association, DiGRA) ja toimii professorina Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa.

Sari Näre (VTT) toimii tutkijana Suomen Akatemian Violence in the Shadow of Equality -tutkimusprojektissa.

Atte Oksanen (YTM) toimii tutkijana Suomen Akatemian Eriarvoinen lapsuus: Vertaileva tutkimus Pohjoismaissa -tutkimusprojektissa. Hän on töissä Tampereen yliopiston sosiologian ja sosiaalipsykologian laitoksella ja valmistelee väitöskirjaa lasten ja nuorten destruktiivisista minuuksista kontrolliyhteiskunnassa.

Leena Ruotsalainen toimii Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskuksen Nuorten mediakeskuksen toiminnanjohtajana ja Nuorisotyö-lehden päätoimittajana.

Petri Saarikoski (FL) toimii tutkijana Turun yliopiston historian laitoksella. Hän tekee parhailaan väitöskirjaa suomalaisen kotimikroharrastuksen historiasta ja työskentelee Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -tutkimusprojektissa.

Tanja Sihvonen (FM) työskentelee Turun yliopiston mediatutkimuksen oppiaineessa tutkijana. Hän valmistelee väitöskirjaa digitaalisesta mediasta ja kulttuuriteollisuudesta audiovisuaalisen alan tutkijakoulussa Elomediassa. Hän on kiinnostunut myös mm. teknologiaan ja politiikkaan, (digitaaliseen) televisioon sekä tietokonevälitteiseen kommunikaatioon liittyvistä kysymyksistä.

Annikka Suoninen (YTL) toimii tutkijana Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuskeskuksessa. Hän tutkii lasten ja nuorten mediakäyttöjä ja medioiden asemaa heidän arkielämässään.

Juha Suoranta (KT) toimii kasvatustieteen professorina Lapin yliopistossa. Hän on Suomen Akatemian varttunut tieteenharjoittaja.

Virpi Vaattovaara (KM, taiteen yo) työskentelee tutkijana Lapin yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnassa Helsingin ja Lapin yliopistojen yhteisessä HelLa-tutkimusprojektissa (HelLa) valtakunnallisessa kasvatustieteiden tiedekuntien virtuaaliyliopistohankkeessa (KasVi).