

OSKARIN DIGITAALINEN ARKI

Mediat ja teknologia nuoren miehen motorisoituvassa maailmassa

Matti Porre

**Sosiologian pro gradu -tutkielma
Syksy 2001
Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos
Jyväskylän yliopisto**

TIIVISTELMÄ

OSKARIN DIGITAALINEN ARKI

Mediat ja teknologia nuoren miehen motorisoituvassa maailmassa

Matti Porre

Sosiologia

Syksy 2001

Jyväskylän yliopisto

82 s.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää miten teknologia ja etenkin uusi media- ja kommunikaatioteknologia on mukana nuoren miehen, "Oskarin", arjessa ja mitkä ovat Oskarille ominaiset käyttötavat. Lähtökohtana tutkimuksessa on, että teknologialla on vahva sosiaalinen ulottuvuutensa ja sen ymmärtämisessä on tärkeää tutkia sekä sosiaalista kontekstia että jo olemassaolevaa teknologiaa. Oskarin perhe ja kaveripiiri sekä perheen yleisempi asenne teknologiaan - perheen "teknohistoria" ja "mediailmasto" - ovat tutkimuksen olennainen viitekehys.

Keräsin tutkimukseni aineiston vuosien 1997-2000 aikana ja tutkimuksen alkuhetkellä Oskari oli 13-vuotias. Tutkimusmenetelmänä olen käyttänyt triangulaatiota, monien metodien yhdistämistä. Tärkeimpiä näistä ovat olleet teemahaastattelu, ajankäyttöpäiväkirja ja osallistuva havainnointi.

"Rintalan" kolmen lapsen perheessä suhtautuminen mediateknologiaan on varsin vapaamielistä. Perheen äiti "Laila" on ollut aktiivinen uuden teknologian kotoistamisessa ja organisoi teknologian käyttöä perhekeskeisesti. Teknologinen laite voi olla paitsi sukupuolittunut laite, myös sukupolvilaite. Rintalan perheessä lapset hallitsevat tietotekniikan käyttöä ja vanhemmat ovat heistä jossain määrin riippuvaisia.

Oskarille teknologia on tärkeä osa identiteetin rakentamista. Mopo ja tietokone ovat yllättävän samankaltaisia teknologisia objekteja: ne ovat purettavissa ja viriteltävissä, nautinnollisen rassauksen kohteita sekä kiivaan kaupankäynnin ja vaihdon välineitä. Televisio tarjoaa rentoa ajanvietettä tyhjiä hetkiä täyttäen, mutta väistyy mielenkiintoisemman toiminnan tieltä, kun kännyköillä haalitaan kaveriporukka kokoon. (Media)teknologia on Oskarille ruumiillisuuden, maskuliinisuuden ja aikuisuuden koe-kenttää, jossa kaverit ovat tärkeällä sijalla ja jota tarinat tekevät ymmärrettäväksi.

Asiasanat: nuoret, media, mediateknologia, teknologia, perhe

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO	1
	1.1 Tutkimusongelma	2
	1.2 Ketä tutkin?	4
2.	MODERNI LAPSUUS JA TEKNOLOGIA	7
	2.1 Teknologisen determinismin kritiikki	9
	2.2 Teknologia ja identiteetti	11
	2.3 Teknologia ja ruumiillisuus	15
3.	KOTI JA PERHE TEKNOLOGIAN KONTEKSTINA	17
	3.1. Koti ja perhe: teknologian kotoistaminen	19
	3.2 Kotoistaminen Rintalan perheessä	21
	3.3. Päätelmiä kotoistamisesta	24
4.	TEKNOLOGIA JA ARKI: RINTALAN PERHEEN MEDIAILMASTO	26
	4.1 “Oikea käytötapa” - teknologinen laite kilpailevien diskurssien paikkana.....	26
	4.2 “Televisio pauhaa”	28
	4.3 Videot	31
	4.4 Videokamera	32
	4.5 Tietokone	33
	4.6 Matkapuhelin	36
	4.7 Päätelmiä Rintaloiden “mediailmastosta”	37
	4.8 Rintalan perheen “media-ensemble” käytössä	39
5.	MEDIATEKNOLOGIA OSKARIN ARJESSA: NUOREN MIEHEN MOTORISOITUVA SOSIAALINEN ELÄMÄ	42
	5.1 Oskarin ajankäyttöä: “Televisionkattelu on jäänyt”	43
	5.2 Kaveripiiri teknologian kontekstina: motorisoituva arki	45
	5.3 Tietokone	48
	5.3.1 Tietokone ja “rassaaminen”	50
	5.3.2 Pelaaminen	52
	5.3.3 Internet	57
	5.4. “Melkein se on että mulle päin soitellaan” eli kännykkä	60
	5.5 Kännykän lähilukua: Oskarin keltainen Siemens marraskuussa 2000..	62
6.	TEKNOLOGIA JA IDENTITEETTI: MITEN OSKARI KESYTTÄÄ TEKNOLOGIAA?	66
	6.1 “Tekno-cowboy” - Oskari ja kesyttämisen tavat.....	66
	6.2 (Maksullisia) tarinoita teknologiasta.....	71
	LÄHTEET	73
	LIITTEET	77

1. JOHDANTO

Edesmennyt isoisäni ei suostunut koskaan ajamaan partaansa sähköparranajokoneella. Vaikka hän oli maatilän isäntä, hän ei koskaan opetellut ajamaan traktoria, autosta puhumattakaan. Televisiota ja radiota hän sen sijaan seurasi hyvinkin mielellään. Vanhemmiten, huonokuuloisena, hän tosin laittoi äänen niin kovalle, että myöhemmin, asuessaan kirkonkylällä rivitalossa, naapureilta tuli valituksia. Milloinkaan ei isoisäni nähnyt tarpeelliseksi perustella vastahankaisuuttaan sähköparranajokoneen, traktorin ja auton hallintaa kohtaan, liekö sitä kukaan koskaan kysynytäkään.

Isoisäni epäluulot tiettyjä motorisoituja kojeita kohtaan - jotka ymmärrän (?) tulkita sanoiksi vasta tätä kirjoittaessani - ovat jollain tavalla osa myös minun omaa suhdetani teknologiaan. Ihmisen “konesuhde” - siis teknologian käyttötavat, mieltymykset, pelot ym. - muodostuu ja rakentuu jokaisella ihmisellä omalla, tietenkin suurelta osin ympäristöön ja aikaan sidotulla tavallaan. Jokaisen ihmisen henkilöhistoriasta pystyy poimimaan ja rakentamaan omanlaisensa “konehistorian”, tarinan tämän ihmisen suhteesta teknologiaan. On silti yksinkertaistavaa puhua yhdenlaisesta konesuhteesta: isoisällänikään ei ollut ongelmaa radion ja television kanssa - paitsi että niistä tuli “aina samat uutiset”.

Koneilla on valtaa ihmiseen. Teknologia muuttaa arkeamme ja suhtautumistamme ympäristöön ja itseemme - elämään. Sähkövalo vapautti ihmisen aikanaan hämärän ja öljylampun taakasta venyttäen vuorokautta. Valon myötä kasvoivat siisteysvaatimukset ja sekä sisäisen että ulkoisen silmän valta. Teknologia lisäsi siten vapautta yhtäällä ja kiristi kontrollia toisaalla. Uudet mediat, tietokone, internet ja langaton viestintä synnyttävät nekin uudenlaista kulttuuria, jonka mahdollisuuksia ja tulevaisuutta emme täysin voi tietää. Kaikki yrittävät sitä kuitenkin arvailla, tähystäen virtuaaliseen tai-vaanrantaan.

Uusi teknologia sulautui osaksi suomalaista identiteettiä kuin huomaamatta uudelle vuosituhannele siirryttäessä. 90-luvun vaihteen laman tyhjentämät liikehuoneistot täyttyivät tietokoneliikkeistä ja ilmaista puheaikaa tarjoavien operaattoreiden kännyk-

käputiikeista. Lööpit kauhistelivat internet-pommien rakennusohjeita ja kännykkä korvalla ei ollutkaan enää juppien poseerausta. Entinen Pohjolan Japani huomasi muuttuneensa puolessa vuosikymmenessä Nokialandiksi, johon virtasi ulkomaisia toimittajia raportoimaan tästä tulevaisuuden laboratorista. Hurjat odotusarvot kuumensivat osakemarkkinoita niin, että jokainen televisiokanava kiirehti irrottamaan erilliset talousuutiset arkipäiväisempien raporttien yhteydestä.

Alunperin suunnittelin tekeväni tutkimuksen lasten internetin käytöstä. Tein jopa pienen lomakekyselyn erään jyväskyläläisen ala-asteen kolmannen luokan oppilailta heidän internetin tuntemuksestaan ja käytöstään. Aikeenani oli valita ryhmä haastateltavia, joiden mielipiteitä ja maailmaa tutkisin tarkemmin. Samalla yritin perehtyä tutkimuksiin ja teorioihin, jotka käsittelivät tietoverkkoja. Varsin pian huomasin, että lukemani teoriakirjallisuus ja suunnittelemani “käytäntö” eivät tuntuneet kohtaavan juuri millään tavalla: virtuaaliteorioiden abstraktiudesta oli pitkä matka kohti arkipäiväisempää kokemusta. Oltiin joko Online tai Offline - välillä ei ollut juuri yhteyttä.

Tein kuitenkin 1997 koehaastattelun eräästä tuttavaperheen 13-vuotiaasta pojasta. Samoihin aikoihin luin brittiläistä etnografista televisiotutkimusta. Aloin vakuuttua, ettei internetiä ja tietokoneita pidä ymmärtää erillisinä ja omana ilmiönään lasten (tai kenenkään muunkaan) arkipäivässä eikä niitä voi ymmärtää ottamatta huomioon kodin muuta teknologiaa, varsinkaan kodin kommunikaatioteknologiaa. Tarkempi perehtyminen koehaastateltavani “Oskarin” maailmaan tuntui mielekkäältä kehykseltä tutkimukselle, varsinkin kun Oskari oli saamassa internet-yhteyden ja oli perinyt isältään kännykän.

1.1 Tutkimusongelma

Graduni keskeisenä ongelmana on ymmärtää, miten teknologia ja etenkin uusi media- ja kommunikaatioteknologia liittyy Oskarin arkeen. Pysin löytämään niitä rakenteita ja tapoja, joilla Oskari järjestää arkipäiväänsä ja suhdettaan teknologiaan - ja teknologian avulla. Miten tietokone ja internet, kännykkä, televisio, videot ym. ovat mukana hänen elämässään? *Mitkä ovat Oskarin omat kesyttämisen tavat? Miten hän ottaa haltuun teknologian?* Tarkoitukseni ei ole niinkään tutkia teknologian oletettuja

“vaikutuksia” Oskariin - se on mielestäni mahdotonta - vaan etsiä ennemminkin toimijälähtöistä näkö-, kuulo- ja havaintokulmaa.

Toiseksi, edellisiin liittyen, yritän selvittää perheen, kaveripiirin ja teknologian välisiä yhteyksiä Oskarin elämässä. Perhedynamiikka, perheen “teknohistoria” ja perheen “mediailmasto” ovat erityisen tärkeitä, sillä yksikään uusi teknologinen laite ei tupahda tyhjiöön, vaan keskelle ihmisten välisiä suhteita ja jo olemassaolevaa teknologiaa. Samalla uusi teknologia myös muuntaa näitä suhteita. Yritän hahmottaa, miten teknologia on kotoistettu/kesytetty Oskarin perheessä. *Mikä on teknologian sosiaalinen ulottuvuus Oskarin arjessa?* Oletukseni tutkimuksen alussa oli, että kaveripiiri olisi erittäin tärkeä nimenomaan uusien laitteiden ja käyttötapojen yhteydessä. Perhe on siten diakronisempi ja muuttumattomampi tekijä suhteessa uuteen teknologiaan, kaveripiiri vertaisryhmänä synkronisempi ja dynaamisempi.

Tässä tutkimuksessa näkökulma ulottuu tietokoneesta ja muusta kommunikaatioteknologiasta myös motorisoituihin laitteisiin: mopoon, traktoriin, moottorikelkkaan ym. Näin siksi, että Oskarin “kesyttämisen tapojen” ymmärtämisessä varsinkin mopo ja tietokone osoittautuivat keskeisiksi ja analogisessa suhteessa toisiinsa oleviksi objekteiksi. Mopolla ja tietokoneella on Oskarin elämässä paljon enemmän yhteistä kuin esimerkiksi molemmilla kuvaruudun sisältävillä esineillä, televisiolla ja tietokoneella.

Olellainen ongelma ja haaste tutkimukselleni oli löytää sopivat metodit. Triangulaatio, eli monien metodien yhdistäminen osoittautui parhaaksi vaihtoehdoksi. Tein teemahaastatteluja Rintalan perheen jäsenten kanssa ja selvitin heidän “mediaauriaan”, henkilökohtaista suhdetta mediateknologiaan. Nämä henkilökohtaiset mediahistoriat ovat osa “mediailmasto”, perheen yhteistä tapaa suhtautua mediateknologiaan¹.

Olen haastatellut Oskaria kolmen vuoden aikana useampaan kertaan sekä teemahaastattelun keinoin selkeän rungon pohjalta että vapaamuotoisesti. Olen pelannut Oskarin kanssa tietokonepelejä, keskustellut kännyköistä, tavannut hänen kavereitaan ja kuunnellut hänen kertomiaan tarinoita. Eräs tärkeä metodi on ollut ajankäyttötutkimus. Os-

¹ “Ilmasto” kuvaa hyvin tilaa, joka on laajemmassa mittakaavassa pysyvä, mutta samalla dynaaminen ja altis muutoksille ja ulkopuolisille vaikutuksille.

kari piti vuosina 1997 ja 2000 viikon ajan päiväkirjaa (Liite 1), joihin hän merkitsi mitä on viikon aikana tehnyt, missä ja kenen kanssa. Olen pitänyt myös erillistä tutkimuspäiväkirjaa, johon olen kirjannut havaintojani ja ideoitani. Kirjoittaessani olen pyrkinyt sirottelemaan teoreettista osuutta haastatteluaineiston sekaan, tekniikka, joka tuntuu mielestäni mukavammalta ratkaisulta kuin irrallinen empiriaosuus; näin teoria ja empiria keskustelevat toivottavasti paremmin keskenään.

1.2 Ketä tutkin?

Oskari (s.-84), tutkimukseni avainhenkilö, on nuorin “Rintalan” perheen kolmesta lapsesta. Perheeseen kuuluu äiti Lailan ja isä Saulin lisäksi vanhin lapsi Laura (s.-76) ja keskimäinen Henri (s.-78). Rintalat asuvat seitsemäntuhannen asukkaan kunnassa Nivalassa², Pohjanmaalla. Perheen omakotitalo sijaitsee Nivalan keskustassa, viihtyisällä omakotialueella.

Rintalat ovat taloudellisesti erittäin hyvin toimeentuleva perhe. Perheen isä Sauli on ammatiltaan yksityisyrittäjä ja maanviljelijä. Hänellä on autoalan yritys Nivalan keskustassa ja paikkakunnan sivukylällä Harjumäessä suurehko maatila. Sauli on mukana kunnallispolitiikassa hyvin aktiivisena vaikuttajana. Näistä johtuen hän on myös melko paljon poissa kotoa. Perheen äiti Laila on tutkimushetkellä kotirouvana, mutta hän on työskennellyt välillä kodin ulkopuolellakin pienyrittäjänä. Laila on mukana kirkollisessa toiminnassa ja kirkkovaltuuston jäsen.

Oskarin molemmat sisarukset Laura ja Henri olivat tutkimuksen alkaessa juuri muuttaneet opiskelemaan ulkopaikkakunnalle. Henri on innokas urheilun harrastaja. Tutkimuksen alussa hän oli armeijassa ja kävi myöhemmin liikunta-alan kurssin. Laura aloitti kasvatustieteen opinnot Oulun yliopistossa, mutta lopetti ne vähän myöhemmin. Tutkimuksen loppupuolella molemmat sisarukset, Henri ja Laura, opiskelivat samassa opinahjossa fysioterapiaa.

Tutkimukseni “päähenkilöä” Oskaria voisi luonnehtia melko vilkkaaksi ja itsenäiseksi nuoreksi. Hän ei ole mitenkään poikkeuksellisen kiinnostunut teknologiasta tai tieto-

koneista suhteessa samanikäisiin kavereihinsa eli häntä ei varsinaisesti voi kutsua “nörtiksi”. Tietokoneiden parissa hän on ollut kuitenkin lapsesta lähtien veljensä Henrin harrastuksen kautta. Tutkimuksen alkaessa Oskari aloitti peruskoulun kahdeksannen luokan. Oskari on käytännöstä kiinnostunut nuorimies: häntä ei kiinnostanut peruskoulu ja teoriaopinnot. Yläasteen jälkeen, tutkimukseni loppupuolella, hän meni Kokkolan ammattikouluun rakennusalaä opiskelemaan:

Oskari: “-- siellä mieluummin kuin mihinään oppitunnilla. Sielähän on paljo nykyään työpäiviä, että tehdään jotakin --- [Rakennusala] jotenkin vaan kiinnosti. Lukeminen ei yhtään kiinnostanut ... rupes niin tökkimään jo tuolla peruskoulussa. Oliko lukuaineet nyt 5.3 vai mitä se oli...”

Tutkimus ajoittui oikeastaan Oskarin murrosikään, hetkeen jolloin hänen kiinnostuksensa ja elämänpiirinsä on laajenemassa - kärjistetysti - koti-kaveripiiri-mopo - kolminaisuudesta kohti Esso-tytöt-auto -kolminaisuutta.

Oskarilla oli koko tutkimuksen ajan oma huone, vaikka huone vaihtui välillä olohuoneen viereltä ulko-oven läheisyyteen. Vanhemmilla lapsilla, Henrillä ja Lauralla ovat omat huoneet säilyneet, vaikka he ulkopaikkakunnalla asuvatkin. Tilallisesti Oskarin elämässä on tärkeä paikka “halli”, Saulin iso liikehuoneisto, joka sijaitsee puolen kilometrin päässä Rintaloiden kotitalosta.

Rintalan perheellä on bourdieulaisittain luonnehdittuna taloudellista ja sosiaalista pääomaa. Sauli ansaitsee liiketoimillaan niin hyvin, että Lailan on mahdollista olla kotirouvana. Nivalan kunnallis- ja kirkollispolitiikassa mukana olevina kummallakin on paljon kontakteja ja suhteita paikkakunnan eliittiin - johon he myös kuuluvat - mistä eräs osoitus on Saulin ja Lailan toiminta Nivalan Lions-klubissa. Kulttuurin kentällä Rintalan perhe niinkään “kamppaile” - Nivalan kokoisella paikkakunnalla sillä kentällä ei ole tungosta. Rintaloiden kodin seinillä on arvokkaita maalauksia, mutta satunnaisia teatterikäyntejä lukuun ottamatta kirjallisuus-, teatteri- ja muut taideharrastukset eivät kuulu Rintalan perheen arkipäivään. Lailan kiinnostuttua 90-luvulla uskonnollisista asioista ovat hengelliset ja humanistiset kysymykset nousseet Rintalan perheessä jonkin verran esille, kuitenkin varsin vapaamielisellä tavalla. Henri on per-

² Paikkakuntien ja henkilöiden nimet on tässä tutkimuksessa muutettu.

heen pojista ollut aktiivisemminkin mukana seurakuntanuorissa, Oskari soittoharrastuksensa kautta bändikerhossa.

2. MODERNI LAPSUUS JA TEKNOLOGIA

Tutkimukseni eräs teoreettinen kehys on sosiologisessa lapsuustutkimuksessa, joka on tuomassa uutta näkökulmaa lapsuuteen. "Uusi lapsuustutkimus", jos sellaisesta kovin yhtenäisenä tutkimussuuntana voi puhua, lähtee siitä yksinkertaisesta ajatuksesta, että lapsuus on yhteiskunnallinen ja sosiaalinen ilmiö ja lapset ovat yhteiskunnallisessa tutkimuksessa syrjitty ryhmä, Leena Alasen (1992, 1) sanoin "sosiologialla on lapsikysymys ratkaistavanaan". Lapsista on toki puhuttu yhteiskuntatieteissä, mutta näkökulma on ollut aikuiskeskeinen. Ongelmana ovat puhumisen ja kirjoittamisen tavat. Vain aikuiset on nähty toimijoina yhteiskuntatieteiden piirissä. Toisaalta esimerkiksi "lapsiystävällinen retoriikka" on voimistanut lapsuuden ja aikuisuuden välistä kontrastia ja patologisoinut lapsuutta. (Alanen 1992, 1-5.)

Moderni lapsi nähdään viattomana ja epäkompetenttina, joka ei vielä ole, mutta josta täytyy tulla aikuinen (Archard 1993, 41). Lapsuustutkimus lähtee etsimään lapsen näkökulmaa sosiaaliseen. Psykologian ja kasvatustieteen valtavirtadiskurssien mukaan lapsille (= heidän kehitykselleen) olisi parasta, että heidän annettaisiin olla omissa "mikromaailmoissaan", kunnes he ovat sosiaalistuneet tarpeeksi astuakseen "makromaailmaan". Tämä kuitenkin estää heitä juuri toimimasta tässä "makromaailmassa". Alanen (1992) hahmottelee lapsuustutkimuksen tehtäviksi olemassaolevan "tiedon" kritiikin, lasten elämän, intressien ja kokemusten ymmärtämisen ja lasten yhteiskunnallisen paikan ja merkityksen hahmottamisen. (Alanen 1992, 3.)

Moderni lapsuus on kaiken ohella myös teknologiaan sopeutumista, sen keskellä elämistä ja teknologian käyttämistä. Teknologia on ollut aina osaltaan muuntamassa ja venyttämässä käsityksiä lapsuudesta ja nuoruudesta, kodista ja perheestä. Thomas Ziehen mukaan kulttuuriset muutosprosessit saavuttavat eri ikäryhmät hyvin erilaisilla elämänhistoriallisilla tasoilla. Ziehe kirjoittaa: "Ei ole sama, koenko esimerkiksi kaupunginosan purkamisen nelikymppisenä vai nelivuotiaana - siis onko tämä tapahtuma *vastoin* aikaisempia kokemuksiani vai koenko sen lapsen tavoin jonakin 'aina jo olnut' (Ziehe 1991, 52.). Lasten ja nuorten elämään muutokset vaikuttavat voimakkaammin ja nopeammin, kun identiteettityö on alussa ja "antennit herkemät".

Lapsia ja nuoria pidetään yleensä erityisen alttiina ja puolustuskyvyttöminä teknologian viettelykselle ja pahoille vaikutuksille. Hannu Salmi toteaa, että kirjapainotaidon leviämisestä lähtien on tekniikan historiaan liittynyt toivoa ja pelkoa: toisaalta utopistisia ajatuksia tekniikan mahdollisuuksista ja toisaalta pelko ihmisen persoonallisuuden ja luovuuden häviämisestä ja lopulta pelko ihmisen muuttumisesta käyttämänsä teknologian kaltaiseksi: koneeksi. (Salmi 1996.) Ulf Boethiuksen (1995) mukaan nuorisoon kohdistuvissa median paniikkireaktioissa toimii jonkinlainen muistinmenetyksen mekanismi: jokainen paniikkireaktio alkaa kuin se olisi ensimmäinen - ja viimeinen. Lopulta paniikkireaktio lientyy ja ennen pitkää reaktion kohteena ollut nostetaan arvoon arvaamattomaan; näin on käynyt jazzille, sarjakuville, rockille ja näin tulee käymään tietokonepeleille, "sirpaleisille" rockvideoille jne. (Boethius 1995, 51.) Samantyyppinen paniikki kohdistuu teknologisiin keksintöihin.

Viimeisimmän mediapaniikin kohde on ollut internet. USA:ssa markkinoille virtasi 1990-luvun loppupuolella sellaisia ohjelmia kuin NetNanny, CyberSitter ja Cyber Patrol, joiden tehtävänä on estää perheen pienimpiä surffaamasta "kielletyillä sivuilla. Kiellettyjen sivustojen lista on ohjelmissa tietenkin liikesalaisuus ja sensuroitujen sivujen joukoista löytyy mm. sellaisia "vaarallisia" uutisryhmiä kuin alt.support.eating-disorders ja alt.support.metallica. Teknologiaa vastaan taistellaan siis teknologialla. Aivan kuin ympäristöongelmien kohdallakin, ensimmäisenä apua etsitään paradoksaalisesti ongelman "aiheuttajalta". Digitaalista homeopatiaa? Vai pelkkää teknokraattista konservatismia?

On lapsilla ja nuorilla "puolustajansakin": Wired -lehden³ artikkelissa Jon Katz (1996) asettaa lapset digitaalisen vallankumouksen etujoukkoihin. Katzin mukaan lapsille on muotoutumassa internetin avulla uudenlainen poliittinen identiteetti: internet yhdistää lapset toisiinsa ja muuttaa käsityksiä siitä mitä kulttuuri ja lukutaito ovat. Hän nostaa yhdeksi tärkeimmistä lasten oikeuksista oikeuden uuteen mediaan ja teknologiaan (multimedia, kaapelikanavat, internet) ja tätä kautta välittyvään kulttuuriin,

³ Wired-lehti on amerikkalainen teknokulttuurilehti, jota on kutsuttu "teknoraamatuksi". Lehti käsittelee kyberkulttuuria ja ilmestyy sekä paperilla että verkossa (www.wired.com). Sen asenne teknologiaan on optimistinen - joiden mielestä kritiikitön ja utopistinen. Jon Katz kuuluu lehden toimituskuntaan (contributing editor).

“heidän kulttuuriinsa”. Oikeus olla verkossa (online), kommunikoida samanhenkisten ihmisten kanssa ja muodostaa tätä kautta ryhmiä luo uutta poliittista identiteettiä lapsille. (Katz 1996.)

Katzin mukaan “digitaalisella sukupolvella” on nyt väline jonka avulla on mahdollista liittoutua ja löytää liittolaisia, verrata kokemuksia - ja kaikki tämä tapahtuu vanhempien katseen ulkopuolella, poliitikkojen ja journalistien tavoittamattomissa. Sensurointiyritykset ovat synnyttäneet kiivaita vastalauseita internetissä ja Katzin mukaan kulttuurikonservatiivit eivät ole ymmärtäneet miten poliittiseksi hyökkäys lasten kulttuuria (ei siis: lastenkulttuuria) vastaan on tullut. (Katz 1996.)

Jollain tapaa Katz on oikeilla jäljillä. Internet ja sähköpostilistat ovat olleet viimeaikaisen nuorisoaktiivisuuden nousussa tärkeässä roolissa. Vuoden 2001 Prahassa, Davosin ja Göteborgin huippukokousten yhteydessä järjestettyjä mielenosoituksia organisoitiin kansallisten ja kansainvälisten sähköpostilistojen avulla. Mielenosoitusten aikana kännykät ovat kaduilla apuna, kun aktivistit selvittävät missä ja millä tavoin tilanteet kehittyvät (Kangasluoma 2001).

2.1 Teknologisen determinismin kritiikki

Teknologisen determinismin kritiikki pureutuu toisaalta teknologian näennäiseen historiattomuuteen kuin myös siihen, että teknologia ja teknologiset keksinnöt nähdään yksisuuntaisina syinä tietyille sosiaalisille ilmiöille; deterministisessä ajattelussa ihminen on alttiina koneeseen “ohjelmoidulle” logiikalle.

Kritiikin ydin tulee esille Bijkerin ja Law’n (1992, 3-5) toteamuksessa “toisinkin voisi olla”. He ovat historiallisesti suuntautuneita tutkijoita, jotka kiinnittävät huomiota teknologian ja yhteiskunnan välisiin suhteisiin. Mistä teknologia alkaa ja mihin yhteiskunta loppuu?

Bijkerin ja Law’n mukaan ajatus “puhtaasta teknologiasta” on hölynpölyä. Teknologiset artefaktit (esineet) ovat aina lukemattomien kompromissien tulosta, eivät tieteen ja teknologian sisäisen logiikan seurausta. Teknologialla on sosiaalinen ulottuvuutensa.

Tai tarkemmin: teknologinen on sosiaalista. Teknologinen on myös poliittista, taloudellista, psykologista ja historiallista⁴.

Ruth Schwartz Cowan vertaa kodin teknologiaa sosiaalisiin suhteisiin. Hänen mukaansa ihmisillä on taipumus uskoa, että heille tuttu sosiaalinen järjestys on tuttu myös muille ja jos se on säilynyt vakaana kauan, se on myös jollakin tapaa "paras". Samoin, jos markkinoilla on vain tiettytyyppisiä jääkaappeja, autoja tai televisiota, ajatellaan että muunlaiset eivät selvinneet kilpailusta, eivätkä siten tyydyttäneet tarpeitamme niin hyvin kuin olemassaolevat. (Cowan 1983, 102-103.)

Ralf Schoeder erottaa kaksi dominoivaa sosiologispohjaista näkemystä teknologiaan: teknologisen determinismin ja sosiaalisen tai kulttuurisen konstruktivismiin. Edellinen unohtaa sosiaalisen kontekstin, jälkimmäinen kutistaa teknologisen kehityksen sosiaalisiksi ja kulttuurisiksi voimiksi. (Schoeder 1997, 98.)

Teknologian historia on täynnä vääriä ennustuksia. Paljon käytetty esimerkki on fonografi, jonka sen keksijä Thomas Edison luokitteli lähinnä hyödyttömäksi ja kaavaili sille käyttöä mm. "kuolleiden" äänten tallettamiseen; omaiset voisivat kuunnella edesmenneiden sukulaisten ääniä. Mika Pantzarin mukaan väärät ennustukset johtuvat äärimmäisen rajoittuneesta kuluttajakuvasta. Vasta keksintöjen tullessa osaksi ihmisten arkea, niiden käyttöpotentiaali paljastuu. Television arkea ja ajankäyttöä muuttava rooli ei ollut annettuna itse television teknologiassa, tuskin ennustettavissaakaan. Hyödykkeiden yleistyessä sekä kritiikki että innostunut hekumointi vähenee (Pantzar 1996, 9, 37.).

Uusien viestintävälineiden levitessä on alkuinnostuksen vallassa tyypillisesti oletettu että ne syrjäyttävät jo olemassaolevia välineitä: radion luultiin tappavan sanomalehdistön, videon tekevän tarpeettomiksi elokuvat, internet tappaa kirjallisuuden ja sanomalehdet.... jne. Hyvin harvoin on näin kuitenkin tapahtunut. Uudet teknologiset

⁴⁴ Erkki Huhtamon (1995, 98) mielestä teknologian historia - kuten historia useimmiten - on tyypillisesti "voittajien historiaa. Puhelimen historia, auton historia, television historia jne. näyttäytyvät jälkiviisauden näkökulmasta väistämättömiltä kehityskuluilta. Huhtamo kehittää ajatusta toisenlaisista historioista. Esimerkkinä hän ajattelee "diskursiivisten" keksintöjen historiaa, keksintöjen, jotka eivät ole ma-

laitteet ja mediat asettuvat - tai ehkäpä puserretaan - jo olemassaolevien rinnalle, olemassaoleviin sosiaalisiin suhteisiin samalla kun ne stimuloivat uusia suhteita. Vaikka teknologiset laitteet ne olisivat kuinka mullistavia, ne toimivat suhteessa siihen mikä antaa ihmisten elämälle muodon (Strathern 1992, vii).

Andrew Dewdney ja Frank Boyd (1995) kritisoiivat tällä hetkellä yleistä tapaa kirjoittaa uusista teknologioista ja niiden sosiaalisista ja kulttuurisista vaikutuksista. Korkeat abstraktion ja metaforan tasot yhdistettyinä spekulatioihin tulevista elämänmuodoista tuottavat heidän mukaansa romahdusherkkää "tulevaisuuspuhetta" (futurespeak). He tunnustavat "tulevaisuuspuheen" viettelyksen itsessäänkin: on niin paljon vaikeampi puhua ja ajatella teknologian ja yhteiskunnan mutkikkaita suhteita tiettyinä hetkenä. Tulevaisuuspuhe liikkuu tautologisessa sfäärissä, jossa teknologia eristetään ja lopulta mystifioidaan. (Dewdney & Boyd 1995, 147-148.)

Postmoderniksi luonnehdittu aikamme, johon liittyy uudenlainen käsitys ajasta ja paikasta (tai paikattomuudesta) on joidenkin kriitikoiden mielestä kolonialistinen käsite, joka luonnehtii ainoastaan läntistä, euroamerikkalaista näkemystä. Maailman periferiat ovat potentiaalisesti postmodernimpia kuin länsi itsessään, koska noissa konteksteissa maailmanlaajuisen ja paikallisen kulttuurin sekoittamisessa on ennemminkin kyse välttämättömyydestä kuin estetiikasta. Emme "me" kaikki ole samalla tavoin nomadisia ja fragmentoituneita subjekteja, jotka elämme samassa postmodernissa universumissa⁵. (ks. Morley & Robins 1995, 198-228, 218.)

2.2 Teknologia ja identiteetti

Tietokoneiden ja digitaalitekniikan kehittymisen ja yleistymisen myötä on lisääntynyt myös koneen ja ihmisen välisiä suhteita käsittelevä teoretisointi, jota Hannu Eerikäinen (1997) kutsuu teknodiskurssiksi. Tässä tutkimuksessa en pohdi alati laajenevaa

terialisoituneet (esimerkiksi näköpuhelin). Bruce Sterlingin ideaan pohjautuen internetissä on sivustot, joihin kerätään kuolleitten medioitten historiikkaa (dead media histories).

⁵ Digitaalinen kuilu jakaa maailman. "Syrjäseuduilta voi nyt lähettää sähköpostia hallinnolle ettei ruokaa ole - jos vain olisi sähköä", kommentoi sarkastisesti Juha Rekola Kehitysyhteistön palvelukeskuksesta. Kolmannes maapallon väestöstä elää edelleen ilman sähköä samaan aikaan kuin YK:n kehitysohjelman UNPD:n mukaan Suomi on teknologisesti maailman kehittynein maa. (Helsingin Sanomat 10.7.2001.)

teknodiskurssia ja mediateoretisointia kovin syvällisesti, sillä pääpainoni on empiirissä aineistossani (teknodiskurssista ja mediatieteestä ks. esim. Tarkka, Hintikka & Mäkelä 1996, Eerikäinen 1997, Järvinen & Mäyrä 1999, Ylä-Kotola 1999)

Mediakulttuurin tutkimukseen keskittynyttä näkökulmaa on 1900-luvun loppupuolelta lähtien kutsuttu mediatieteeksi. Se on kulttuurinen lähestymistapa, joka tarkastelee medioita maailmaa koskevien tulkintojen viitekehityksenä, poiketen esimerkiksi viestintätieteestä, joka tarkastelee medioita viestien lähettämisen välineinä ja välittämisen tai siirtämisen keinoina. Erityisesti “uusi media” on mediatieteen kiinnostuksen kohde. Vanhan median ominaispiirteenä on yksisuuntainen ja pääsääntöisesti samanaikainen lähetys, jossa kaikille tarjotaan sama sisältö. Televisio ja radio ovat “massamedioita”, joilla on nähty olevan vieraannuttava, passivoiva ja kontrolloiva luonne. Uuden median, jonka keskeinen väline on tietokone, ominaispiirteitä ovat digitaalisuus, verkottuminen, vuorovaikutteisuus, samanaikaisuus ja päivitettävyyys sekä mahdollisuus valita itse haluamansa tiedot esimerkiksi suodattavien tietokoneohjelmien avulla. Portinvartijoiden sijasta jokainen saa haluamansa tiedon nyt suoraan sen tuottajilta. Tiedonpalasista jokainen voi koostaa oman palapelinsä todellisuudesta. (Mäkelä 1996, 19-27.)

Eerikäisen mukaan on ilmeistä, että tietokone on historiallisesti uusi vaihe koneen ja ihmisen suhteessa. Ihmisruumis, kone ja subjekti määrittyvät uudelleen. Yleisemmästä, makrotason näkökulmasta Eerikäinen kutsuu tätä problematiikkaa mediatisoitumiseksi; ihmisen havaintomaailma, kokemukset ja nykykulttuuri on lisääntyvästi mediavälitteistä. Mikrotasolla tietokoneen käyttöliittymä ja vuorovaikutteisuus merkitsevät uudenlaista välittömyyttä. (Eerikäinen 1997, 59.)

Eerikäinen pohdiskelee, millainen ihmisestä tulee, jos teknologiat muodostavat “mehulanilaisittain” ihmisruumiin uudet ulottuvuudet hänen viettäessä yhä enemmän aikaa digitaalisten teknologioiden äärellä. Tuleeko hänestä sittenkin teknologian jatke? Vai merkitseekö ihmisen ja tietokoneen symbioottinen suhde ihmisen uudenlaista subjektiutta, jossa hän ylittää entiset - ruumiin asettamat? - rajansa? (Eerikäinen 1997, 59.)

Tietoverkoissa tapahtuvan vuorovaikutuksen nopeus ja massiivisuus järkähdyttää kirjailija Leena Krohnin mukaan suhdettamme aikaan ja paikkaan ja myös omaan ruumiiseemme ja sitä kautta identiteettiimme (Krohn 1997, 290). Ranskalaisen filosofin Michel Serresin mukaan maailmanlaajuinen tietoverkko on tullut ihmiskunnan yhteiseksi muistiksi. Enää ei muisti ole ihmisen subjektiivinen ominaisuus. Eräänlainen “kollektiivinen muistinmenetyks” vapauttaa aivokapasiteetin keksimään uutta - samalla se myös “tuomitsee” ihmisen älykkyyteen, käyttämään tyhjentyntä päätä. Verkko ei Serresin mukaan ole oikea sana kuvaamaan kannettavien tietokoneiden ja matkapuhelimien yhteyksiä. Uudenlaisessa tilassa ei ole enää pisteitä ja niiden välisiä yhteyksiä. Kiinteät välimatkat poistuvat, on vain yhteyksiä. (Järventaus 2001.)

Manuel Castellsin (1996) mukaan “informationaalisessa yhteiskunnassa” paikallisuus irtoaa kulttuurisista, historiallisista ja maantieteellisistä merkityksistään ja yhdistyy uusiksi verkostoiksi ja kuvakollaaseiksi. Mennyt, nykyisyys ja tulevaisuus voivat sekoittua toisiinsa. Todellisen virtuaalisuuden kulttuurissa ajalla ei ole kestoa ja tila on virtaavaa. (Castells 1996, 375.)

Amerikkalaisen, erityisesti internetiä tutkineen mediapsykologi Sherry Turklen mielestä liikumme modernismin kalkulaatioon perustuvasta kulttuurista kohti postmodernia simulaation kulttuuria. Turklen mielestä tietokone on ensimmäinen todellinen postmoderni(esmin) esine ja objekti, yhtä keskeinen kuin mitä unet olivat Freudille tai eläimet ja pedot Darwinille. (Turkle 1997, 22).

“The computer takes us beyond a world of dreams and beasts because it enables us to contemplate mental life that exists apart from bodies. It enables us to contemplate dreams that do not need beasts. The computer is an evocative object that causes old boundaries to be negotiated.”
(Turkle 1997,22.)

Tietokoneen nouseminen postmodernin, digitaalisen kulttuurin symboliksi johtuu Turklen mukaan siitä, että se on eräänlainen fyysinen Rorschach-testi. Ihmiset rakastuvat koneisiin, sillä ne antavat ihmiselle mahdollisuuden tutkia omaa “fragmentoitunutta, fluidia ja monikerroksista” identiteettiään tietokoneen näyttöruudulla. Tietokone antaa toisin sanoen käyttäjälleen konkreettisen objektin, jonka kautta hän voi myöskin ajatella konkreettisesti identiteettikriisiään. (Turkle 1995, 47-49.)

“Like written texts, objects can be ‘read’ in different way by members of different interpretive communities.” (Turkle 1995, 322)

Tällaisesta objektista (joka voi olla myös idea tai teoria) Turkle käyttää Claude Levi-Straussilta omaksumaansa käsitettä “object-to-think-with” (Turkle 1995, 48), jonka suomennan tässä ajatteluvälineeksi. Jotta ajatteluvälineestä voisi tulla kulttuurisesti tärkeä, se täytyy sisältää mahdollisimman monelle tuttuja piirteitä. Esimerkkinä Turkle käyttää psykoanalyysin saavuttamaa suosiota 1900-luvulla. Hänen mukaansa sen populaarisuus ei selity tieteellisillä näytöillä tai vakuuttavilla todistuksilla. Psykoanalyysin “valuminen” arkiseen kielenkäyttöön perustui Turklen mukaan siihen, että useimmilla oli jonkinlainen henkilökohtainen suhde psykoanalyysin peruspalikoihin: uniin, seksuaalisuuteen, äitiin, isään, kielellisiin lipsahduksiin jne. Ideoilla saattoi leikitellä sellainenkin, joka ei ollut koskaan lukenut riviäkään Freudia - niin kuin useimpien laita lienee ollutkin. (Turkle 1995, 48, 322.)

Tietokoneen voi Turklen mukaan siten hahmottaa monin eri tavoin. Jollekin se on elävä simulaation pinta kirjoittamiselle ja pelaamiselle, toiselle kone on ohjelmointia varten. Sitä voi ajatella väylänä kommunikaatioon, koska “siinä on ohjelmat jotka saavat modeemini toimimaan” (Turkle 1995, 60.).

Eräs uuden median ja uusien viestintävälineiden piirre on niiden sulautuminen ja kytkeytyminen toisiinsa. Nokian kommunikaattorin tapaiset välineet pyrkivät yhdistämään matkapuhelimen, kalenterin, taskutietokoneen ja televisionkin. Kannettavan ja solakan esineen minikokoisuus on ehjä pienoismaailma, “yksi suuruuden turvapaikoista” (Gaston Bachelard), joka tarjoaa tunteen kyvystä hallita monimutkaistuvaa arkea ja myös mahdollisuutta siihen (Kopomaa 2000, 34). Digitaalisuus tekee helpoksi laitteiden välisen tiedonsiirron ja kommunikaation. Paikallinen ja globaali sekoittuvat, kun Öresundin sillalta digitaalikameralla otettu kuva löytää tiensä yllättäen sähköpostin kautta jyvaskyläläisen tietokoneen näytölle.⁶

⁶ Ystäväni matkusti Berliinistä Jyväskylään internetin kyytipalvelusta löytämälläan autokyydillä. Kyyditsijä lähetti muutaman viikon päästä tanskanmaalla otetut yllätyskuvat sähköpostilla.

2.3 Teknologia ja ruumiillisuus

Jos viimeinkin löydämme hiljaisuutta ajatellaksemme, se “tunkeutuu äkisti tutkimuksiimme, keskeyttäen, häiriten, repien ja estäen meitä näkemästä välähdystä totuudesta”. (Platon Shustermanin [1997, 40] mukaan)

Richard Shusterman kommentoi mielenkiintoisesti media-aikamme paradoksia: yhtäaikaista ruumiin “tarpeettomuutta” kommunikaatioteknologian virtuaalisessa läsnäolossa ja kulttuurimme tihentynyttä kiinnostusta - kenties pakkomielletä - ruumiiseen ja ruumiillisuuteen. Postmodernin kulttuurin uusiksi kirkoiksi ja museoiksi, joissa yksilö vastuuntuntoisesti kehittää vapaa-aikanaan itseään, ovat tulleet kuntosalit ja fitness-keskukset. (Shusterman 1997, 33.)

Shustermanin mukaan ruumis/keho on aina ollut ensisijainen mediaparadigma, rooli, joka on elektronisen median vallankumouksen aikana jäänyt taka-alalle. Ruumis on muuttunut todellisen lokukseksi ja konstruoijaksi. Sen status on siis noussut viestinviejästä (ja -tuojasta) itse viestiksi ja toden arvoksi itsessään. Ja koska se on perustavampi, tutumpi ja orgaanisempi kuin elektroniset koeputkilapsensa, sen välittömyys verrattuna uudempiin teknologioihin peittää sen vanhaa merkitystä mediana. Medium-sanan etymologinen merkitys on “seisoa keskellä, välissä”, mikä Shustermanin mukaan onkin median kaksoisaspekti: samalla kun media yhdistää, se myös erottaa. (Shusterman 33-40.) Siteerauksessa Platon ei todellakaan valita kännyköiden piipittelyä, faksien räätinää, saippuasarjojen “töllistelyyn kuluva ajanhaaskausta” tai “infoähkyä”. Ei, vaan Shustermanin mukaan “hänen kohteenaan on kaikkein alkuperäisin pahan median äiti - ruumis” (Shusterman 1997, 41).

Platonille ruumis oli totuuden välkähtelyn tiellä sen rajoitusten vuoksi. Ensinnäkin ruumis oli pakotettu aina tiettyyn perspektiiviin - aikaan ja paikkaan. Platonille (ja myöhemmin Descartes'ille ja Kantille) tällainen rajoitettu perspektiivi oli mahdoton lähtökohta tieteelliselle tiedolle. Toiseksi jokainen ruumis oli alttiina epävakaudelle, muutokselle ja rappeutumiselle, kun taas todellisuus oli pysyvä, muuttumaton ja perspektiivistä riippumaton. (Shusterman 1997, 42.) Platonin ruumiin epävarmuus ja epäluotettavuus esti havainnoimasta totuutta. Nyt huono kuuluvuus, hidas modeemi,

kaatuva käyttöjärjestelmä ja viimeisiään vetelevä akku - mediaruumiimme? - haittaavat pahasti täydellistä kommunikaatiota.

1800-luvulle tultaessa näkemys muuttumattomasta todellisuudesta oli vähitellen hylättävä ja selvimmin tämä näkyy Shustermanin mukaan Nietzschen ajattelussa. Nietzsche käänsi Platonin ajatuksen toisinpäin: ruumis on persoonallisin omaisuutemme, egomme. Tietoisuus on vain keino kommunikaatiolle ilman omaa ja selkeää toimijuutta. Shustermanin mukaan Nietzsche puhuttelee tällä kohtaa nykyihmistä, sillä nyt ruumis tuntuu pysyvämmältä, kestävämmältä ja todellisemmalta kuin kokemamme maailma. Meidän on myös helpompi ymmärtää, tarkkailla ja kontrolloida sitä, se on organisoiva keskuksomme, eikä lihasmuistiamme deletoida yhtä helposti kuin bittejä kovalevyiltä. (Shusterman 1997, 42-43.)

Teknologian ja ruumiin suhde onkin ollut aina ongelmallinen. Decartes ajatteli 1600-luvulla ihmisen olevan koneen kaltainen mekaaninen laite, jonka toimintaperiaatteita voisi kuvailla matemaattisin käsittein. Ihmisen ja koneen suhteet ovat tematisoituneet kirjallisuudessa, elokuvassa ja muissa medioissa toisen maailmansodan jälkeen yhä kiihtyvässä tahdissa. Kyborgi, koneen ja ihmisruumiin yhteenliittymä, on 1900-luvun loppua kohden tullut science fictionin piiristä kirjallisuus- ja yhteiskuntatieteitten metaforaksi, jonka kautta tieteen, teknologian, subjektin ja identiteetin kysymyksiä jäsennetään. (Siivonen 1996, 14.) Vaikka tietokonetta voisi ajatella ennen kaikkea ihmisen rakentamana kuvana itsestään, metafora vaikuttaa myös toisin päin: ihmiseen sovelletaan tietokonemetaforia. Ruumis on hardwarea, ajattelu softwarea. Aivot ovat siten monimutkainen biotietokone, ja ihminen voidaan "ohjelmoida uudelleen" vaikkapa NLP- menetelmin (Neuro-Linguistic Programming).

buuttaus *s.* 1. tyhjennys, nollaus. Mun pää tarttee b:sta. 2. tietokoneen uudelleen käynnistäminen. [Engl. reboot]

data *s.* pää, aivot, muisti. Mun d. ei toimi. [Engl. data]

(Miia Kaarlela: Nykysuomen sanakirja. Nyt-liite 3.8.2001, Helsingin Sanomat)

3. KOTI JA PERHE TEKNOLOGIAN KONTEKSTINA

Ruth Furlong tyypittelee kiinnostavasti neljä diskurssia, neljä teemaa, joiden ympärille kotia on käsitteellistetty uuden teknologian ja arkipäivän yhteydessä:

1) *Uuden teknologian markkinointi: ruumiin kotoistaminen.* Uuden teknologian "kotoistamisessa" on tärkeää tehdä siitä "turvallista" koteihin. Tämä tapahtuu vaikkapa pukemalla uusi laite jo valmiiksi tuttuun kaa-puun (esim. alkuaikojen televisiota markkinoitiin arvokkaana huonekaluna). Teknologian markkinoinnissa kodin mielikuva on tärkeä, mutta sittemmin teknologiasta tulee se, jolla tätä kotoista tylsyyttä paetaan. Futuristisimmissa kirjoituksissa koti on itsestäänselvä paikka, josta otetaan vain matkalippu; ruumis fyysisenä muotona "unohdetaan" kun lähdetään matkalle .

2) *Koti etnografisen tutkimuksen paikkana:* valtapisteenä. Erityisesti brittiläiset televisiotutkijat David Morley ja Roger Silverstone korostavat kotien etnografisen tutkimuksen tärkeyttä: olohuonepolitiikkaa. Sen kautta pystymme ymmärtämään uusien teknologioiden vaikutusta sosiaalisiin maailmoihiimme, vaikka "koti" lopulta osoittautuisikin joksikin muuksi kuin välittömästi fyysiseksi ympäristöksi: esimerkiksi tunte-mukseksi kuulumisesta johonkin suurempaan (kansakunta, kansainvälinen yhteisö...). Koti on tästä näkökulmasta epätasaisten voimasuhteiden ja sukupuolisten käytäntöjen paikka, valtapiste jossa risteytyvät julkinen ja yksityinen. Koti on sekä käsitteenä, että tutkimuskohteena hyvin problemaattinen paikka.

3) *Koti ja perhe ideologia.* Furlongin mukaan perinteisten perhe-muotojen vähenemisen myötä on konventionaalisen ydinperheen ideologia voimistunut. Furlong ehdottaa, ettemme itse asiassa elä perheessä sinällään, vaan suhteessa niihin ideoihin millainen perheen tulisi olla. Erityisesti perhetutkimus ja feministinen tutkimus on kyseenalaistanut näitä "perheen" ja "kodin" kategorioita ja kiinnittänyt huomiota myös perheen pimeämpiin puoliin (esim. perheväkivalta). Tässä yhteydessä on Furlongin mielestä kiinnitetty liian vähän huomiota kommunikaa-tioteknologioiden merkitykseen perheen ja kodin idean konstruoinnissa ja dekonstruoinnissa.

4) *Postmoderni koti: tien päällä.* Postmoderneissa määritelmissä kon-ventionaaliset ideat tilasta, ajasta ja paikasta ovat murentuneet. Identiteetti, perhe ja koti ovat näissä määritelmissä mentaalisia konstruktioita ja niille traditionaalisesti varatut tunteet kuten yhteenkuuluvuus, läheisyys ja rakkaus saavat täyttymyksensä yhtä hyvin teknologian välittä-minä kuin kasvotusten suvun kesken.

Matkustamisen sanastot ja metaforat ovat tuttuja tässä maailmassa, jolla ei ole historiaa eikä tulevaisuutta, eikä mahdollisuutta juurruttaa itseään turvalliseen ja privaattiin paikkaan nimeltä koti.

Janet Wolff kritisoi näitä postmoderneja metaforia irrallisuudesta: ne eivät ole kohdistettuja juuri mihinkään; ne promotoivat vapaata liikku-

vuutta “unohtaen” sen, että kaikkien ei ole todellakaan yhtä helppo lähteä “matkalle”. (Furlong 1994, 171-183.)

Tutkimukseni Oskarista ja hänen perheestään sijoittuu enimmäkseen Furlongin kriittisissä määritelmässä kohtaan “koti etnografisen tutkimuksen paikkana”. “Koti kontekstualisoi teknologiset laitteet”, kuten Marilyn Strathern kirjoittaa. Teknologiset laitteet ovat objekteja, jotka “miehittävät” tiettyä tilaa ollen osa dynaamista arjen elämää ja perhesuhteita. Samalla kun informaatio- ja kommunikaatioteknologia muokautuvat osaksi perheiden tapoja ja arvoja, teknologiat vastavuoroisesti muuntavat näitä. (Strathern 1992, viii.).

Jo edellä mainitut brittiläiset televisiotutkijat David Morley ja Roger Silverstone korostavat sellaisen tutkimuksen tärkeyttä, jossa tarkastellaan tapoja, joilla kommunikaatioteknologiat saavat erityiset merkityksensä ja jossa huomioidaan myös teknologioiden moninaiset käyttötilanteet ja -tarkoitukset. Tästä syystä esimerkiksi televisionkatselua tulisi tarkastella “luonnollisissa” yhteyksissään. Analyysin ei pitäisi heidän mukaansa kohdistua tiettyyn mediaan eristettynä, vaan ennemminkin “mediaensembleen” kokonaisuudessaan. (Morley & Silverstone 1991, 149-151.)

Eräs näkökulma on Morleyn & Silverstonen mukaan ajatella televisionkatselua sääntöjen määrittämänä prosessina: etnografian tehtäväksi tulee eksplikoida mitkä säännöt (rules) määrittävät ja helpottavat tätä prosessia. Ensimmäisenä tehtävänä on etsiä periaatteita, joilla ihminen organisoii päivittäistä elämäänsä. Näiden kautta voi ymmärtää, miten erilaiset mediat sekoittuvat ja mobilisoituvat arkeen. Perhedynamiikan ja päivittäisstruktuurin ymmärtäminen on edellytyksenä television paikan ymmärtämiselle. Silverstone ja Morley argumentoivat, että huolimatta toistuvista “moraalisista paniikkikohtauksista” suhteessa televisioon ja perheeseen, tiedämme silti hyvin vähän, miten perheet toimivat ja kommunikoivat television suhteen jokapäiväisessä elämässään. (emt.)

Jan-Uwe Roggen mukaan jokaisella ihmisellä on tietty määrä mediauria (media careers); lapsuudessa, kouluaikoina, nuoruudessa, ensimmäisinä kuukausina uudessa työssä tai opiskelupaikassa jne. Mediaurien näkökulmasta katsottuna Rogge hahmottaa kaksi ulottuvuutta: yksi, joka on dynaaminen ja muuttuva ja toinen, joka painottuu

pysyvyydelle ja piintyvälle tavoille. Täten perheen biografia on ensisijaisen tärkeä: perheen kulttuuriset traditiot, kommunikatiivinen kompetenssi, emotionaalinen ilmasto - nämä ovat omanlaisiaan joka perheessä. Samalla, jokainen perhe käy lävitse erilaisia syklejä ja kehitysvaiheita. Näitä karakterisoivat jatkuvuudet ja muutokset kommunikaatio- ja mediatavoissa. (Rogge 1992, 171-173.)

Tässä tutkimuksessa televisio ei ole mitenkään keskeisessä roolissa, vaikka se on yhä eräs keskeisimmistä viestintävälineistä useimmissa suomalaisissa kodeissa. Olen keskittynyt enemmän uusimpien “tulokkaiden”, tietokoneen ja kännykän ympärille, osittain sen vuoksi että tutkimukseni eräs painopiste ja tuoreelta tuntuva näkö-/kuulo-/ja tuntokulma on ajatella mediaa ja mediateknologiaa sen fyysisen olemuksen, esineellisyyden kautta ja lähestyä tämän fyysisyyden kautta median ja mediateknologian käytötapoja ja sisältöjä. Esineellisyys liittyy hyvin läheisesti tilan käsitteeseen. Uudet mediat kuten tietokone/internet ja matkapuhelin ovat muuttamassa kodin sisäisiä tilallisia koordinaatteja. Kännykkä “venyttää” kodin rajoja fyysisestä paikasta “tien päälle” ja kontekstualisoi teknologiaa siten uudella tavalla. Timo Kopomaan (2000) mukaan matkapuhelin on kodin ja työn ohella “kolmas paikka”, joka on tekemässä esimerkiksi kaupunkitilasta aiempaa näkyvämmiin kaupunkilaisten yhteisen olohuoneen (Kopomaa 2000, 11, 122). Internetin avatessa uuden kommunikaatioväylän lastenhuoneen nurkkaan, tilallinen laajentuma on ennen kaikkea mentaalinen.

Kommunikaatioteknologian luonteeseen kuuluukin, että televisio, radio jne. ovat samanaikaisesti esineitä (objects) kodeissa, mutta samalla poikkeavat muista esineistä olemalla juuri viestintävälineitä. Ne tarjoavat aktiivisesti, interaktiivisesti tai passiivisesti linkkejä yksityis(t)en ja julkisen kulttuurien välillä. (Silverstone, Hirsch & Morley 1994 , 15.).

3.1 Koti ja perhe: teknologian kotoistaminen

Silverstonen, Hirschin ja Morleyn mukaan julkisen alueen merkitykset, jotka ovat läsnä hyödykkeissä, uskomuksissa ja median sekä informaation kulutuksessa ovat kodin yksityisessä sfäärissä avoimia neuvotteluille. Nämä neuvottelut määrittävät ja artikuloituvat kodin moraalitalouden kautta (moral economy of household). Eri kotitalouk-

silla on luokka-asehasta riippuen yhteisiä elementtejä, mutta niillä on myös oma ja erityinen kulttuurinsa, joka on niiden turvallisuuden ja identiteetin luova perusta (ja vastaavasti kullakin perheenjäsenillä omansa). Informaatioteknologia on tämän ontologisen turvan kannalta ongelmallinen, sillä se luo kontrolli- ja hallintaongelmia (rajat, säännöt). Tämä tulee näkyviin erityisesti uusien medioiden kohdalla säännöllisesti toistuvista moraalisisista paniikkireaktioista. (emt. s. 17-20.)

Koti on moraalitalous, koska se on sekä ekonominen yksikkö julkisessa taloudessa että monimutkainen ekonominen yksikkö itsessään, omine määrityksineen. Työ, vapaa-aika ja shoppailu määrittyvät kognitioiden, arvioiden ja estetiikkojen kautta; nämä määrittyvät edelleen kodin ja sen jäsenten historioiden, biografioiden ja politiikkojen kautta. Kodin moraalitalous on siis merkitysten taloutta ja merkityksellistä taloutta. (Silverstone, Hirsch & Morley 1992, 18.)

Silverstone, Hirsch ja Morley erottavat kodin moraalitaloudessa neljä vaihetta, jotka ovat lyhyesti:

Omaksuminen (appropriation)

Omistussuhteen luominen, hyödykkeen hyväksyminen. Koskee sekä koko kulutusprosessia että sitä hetkeä kun esine siirtyy julkisesta yksityiseen.

Sijoittaminen (objectification)

Sekä fyysinen että mentaalinen sijoittaminen, ympäristön konstruktio, järjestys. Kodin geografian tilallinen perusta.

Käyttö (incorporation)

Miten hyödykettä käytetään. Esineen erilaiset funktiot, jotka voivat muuttua ja kadotakin.

Konversio (conversion)

Suhde kodin ja ulkopuolisen maailman välillä. Merkityksien muunto ja ilmaiseminen ulkopuolelle esimerkiksi puhumalla päivän uutisista, televisio-ohjelmista. Pelien ja

levyjen vaihto ym. Konversioiden kautta kodin moraalitalous ja sen rajat laajenevat ja sekoittuvat julkiseen. (emt.s.22-27.)

Roger Silverstone määrittelee “kotoistamisen” seuraavasti:

“-- the domestication of technology refers to the capacity of a social group (a household, a family, but also an organisation) to appropriate technological artefacts and delivery systems into its own culture - its own spaces and times, its own aesthetic and its own functioning - to control them, and to render them more or less “invisible” within the daily routines of daily life”. (Silverstone 1991, 98.)

Kotoistaminen on siis esineiden tuomista julkisen alueelta yksityisen alueelle. Tämän rajanylityksen kautta esineiden merkitykset muodostetaan ja muunnetaan. Toiset esineet ja teknologiat ovat mukautuvaisempia kotoistamiselle kuin toiset. Ihmisten resurssit ovat myös erilaisia: toisilla ihmisillä on enemmän kärsivällisyyttä, rahaa ja taitoa kuin toisilla. (Silverstone 1994, 98.)

3.2 Kotoistaminen Rintalan perheessä

Rintaloiden perheessä televisiota ja radiota ei ole tarvinnut kotoistaa: se on tapahtunut jo Lailan ja Saulin omissa lapsuudenkodeissa. Television tulo oli tietenkin merkittävä tapahtuma ja painui elävänä mieleen. Rintalan perheen äiti Laila muistelee lapsuuttaan Haapajärvellä 1960-luvun vaihteessa, jolloin suurin sysäys television hankkimiselle oli paikkakunnalle pystytetty tv-masto, sillä televisiota “ei kukaan varmaan osannut halutakaan”:

Laila : “Haapajärvellä oli se suuri asia kun se teeveeantenni pistettiin... masto pystytettiin, siitähän se alkoi se hurmio...sitä lähdettiin katsomaan, traktorin perällä mentiin koko perhe, pantiin lauttaa sinne vähän. --Siitä se hurmio alkoi, kaikki alkoi puhumaan teeveestä ja siitä se tuli sellaiseksi tutuksi jutuksi.”

Maston vilkkuva valo näkyi illalla Lailan kotipihaan asti ja on yhä tunnettu maa-merkki kymmenien kilometrien säteellä.

Laila on ollut perheessä aktiivinen uusien medialaitteiden hankkimisessa. Hänen muuttaessa 1975 Saulin kanssa yhteen, television hankinta oli kodin ja perheen perustamisessa ensimmäisiä askeleita:

Laila: "Oli kuule pelit ja vehkeet, oli kuule stereot -- heti me ne niinku hommattiin."

Videonauhurit Rintalan perheeseen ovat tulleet Saulin yrityksen kautta. Nämä ovat kuitenkin olleet yleensä aina käytettyjä, mikä taas merkitsee, että:

Laura: "-- yleensä videot on olleet aina sellaiset romut, ettei niitä ole ajastettu koskaan."

Henri: "Ne on ollut aika usein kato sellaisia puolikuntoisia, nää on varmaan ensimmäiset aivan tuliterät."

Laila muistelee nauraen - ja hieman hämmentyneenä - mikä antoi sysäyksen videoiden hankkimiseen. Laila vuokrasi videonauhurin ja videokasetteja erääksi viikonlopuksi:

Laila: "Mua naurattaa, että hyvä ettei Oskari sen seurauksena syntynyt [naurua]. Vuokrasin yhdeksi viikonlopuksi ja katsottiin yhdet tällaiset seksivideot -- joo se oli jännääkun isäntä jahkui ja pahkui että tuollaisia meet vuokraamaan...nyt ei kattoisi maksustakaan --- se oli niin sellaista erikoista kun nähtiin."

Videokamera hankittiin samaan tapaan kuin videot: Laila vuokrasi sen ensin ja kuvasi sillä kylvötöitä ja äitienpäivää.

Laila: "---sitten se piti saada itselle, se oli aikansa huuma. Nyt sitä ei sitten millään viittisi enää käyttää, oli sitten tilaisuus mikä hyvänsä. Se veis sitten sen yhden ihmisen ajan, kukaan ei tahdo sitä vapaaehtoisesti -- jos jotain pitää videoida, niin se käy työstä. Akut pitää latautua, "onko niitä laitettu?", eikä sittenkään niitä oo laitettu."

Rintalan perheen hankki keväällä 1997 lapsille matkapuhelimet. Saulilla sellainen oli tosin työnsä puolesta ollut jo vuosia. Oskari sai isänsä vanhan kännykän: "-- piti äkkiä varata, ettei Henri ehtinyt ensin". Oskari olikin innokkain lapsista käyttämään kännykkää. Henri ja Laura eivät Lailan ihmetykseksi olleet kovin innostuneita.

Laura: "-- aika erikoinen tapaus ettei mulla niinku oo ollu, varmaan kaikilla kavereilla on."

Henri: "-- ei muutenkaan ollu sellaista älytöntä kännykkähaluamista mut sitten...melkein äiti sano niinku että nyt kyllä hommaat kännykän, niin paljon tarvii matkoilla, on se hyvä olla..." Henri kertoo että Jyväskylästä tullessa he menivät ristiin vanhempien kanssa. "sitten mä ajattelin kans no kyllä sen voi ostaa, sain hyvän, tosihyvän käytetyn."

Matkapuhelimien hankkimista vauhditti Lailan omakohtainen kokemus:

Laila: “Ja sitten kun mä itte jäin silloin kun mä tulin kotoa niin tuonne keskellä yötä tuonne autolla, niin sitte silloin mä ajattelin että [korostan] nyt sitten pitäis mulla olla kännykkä ja kaikilla muillakin pitäis olla kännykät -- sitte ne oli siellä reissussa siellä Tampereella nämä meidän nuoret kaikki ja menivät sinne mökille yöksi. Mutta kun mä en tiennyt varmaa mä yritin niitä kiinni koko seuraavan päivän, että nyt ne on menny sinne. Akkulaturi oli [jäänyt] tuonne kotia ja siksi mä en sitten saanut yhteyttä ---niin mä ajattelin, että ei tästä mitään tuu kun ei saa ihmisiä kiinni että nyt pitää olla kaikilla kännykät ja mä sitten het kuule sanoin että nyt sitten hommaatte jokaikinen.”

Aivan kaikilla perheenjäsenillä kännykkää ei tosin ole vielääkään:

Laila: “Mutta muilla on paitsi muilla -- emmä tarte sitä [naurua] mä pääsen aina puhelimeen. Mulle on vaan tärkeätä, että mä saan ne kiinni...Että se on hyvä kapistus, mun mielestä, ja tarpeellinen... muillekin ... että tietää mihinä kukin menee.”

Ensimmäinen tietokone, televisioon liitettävä Commodore 128, tuli Rintalan perheeseen vuonna 1986.

Henri: “Me sitä toivottiin ja joulupukki sen sitten toi ja tuossa [olohuoneessa] me yritettiin sitä saada käyntiin.”

Laura: “Mä muistan että me saatiin joystickit, molemmat vähän niin kuin oman, luki sitten niin kuin erikseen [nimet paketeissa].”

Laila muistaa että kone hankittiin “kauhean mankumisen jälkeen”:

Laila: “Kaikki kaverit sai -- Henrin kanssa on ollut sellaista, että kaikki kaverit on sitten kerralla saaneet -- saa sanoa, että se jengi, joka on aina ollut yhdessä ja pelannut lentopalloa -- se oli sellainen porukka, että kaikki kato osti.”

Saman vuoden aikana kaikki Henrin kaverit saivat samanlaisen Commodoren. Rintaloille tietokone hankittiin kuitenkin koko perheelle yhteiseksi, jota symboloi sekin että se oli olohuoneessa melkein vuoden. Sitten peli siirrettiin Henrin ja Lauran huoneeseen kun kaikki alkoivat hermostua siihen ettei televisiota pystynyt kunnolla katsomaan.

Uusi ja tehokas PC-kone Rintaloille tuli jouluksi 1992-93. Henri tutki etukäteen tietokonelehdet tarkkaan, sillä “piti saada vähän kovempi, vähän kärkiluokan kone”. Sauli oli kertonut Henrille vinkin ja puhelinnumeronkin. Henri tilasi koneen:

Henri: “-- kyllä mä isälle sanoin että mä tilaan mä tilaan mä tilaan ja kyllä se sitten vähän sitten myöntelikin ja sitten mä vaan menin ja...[tilasin].”

Vanhan koneen Henri myi serkulleen, samoin kaikki alkuperäiset pelit. Kaikki Henrin kaverit saivat uuden koneen myös samaan aikaan. Kavereiden keskuudessa oli pientä kilpailua:

Henri: “Toiset sai vähän pienemmän koneen, toiset sitten [suuremman] --- Sitten itte osti vähän paremman mikä niillä oli. Sitte ne sai uuden koneen joka oli vähän pikkuisen paree kun tämä meidän kone. Ja nyt sitten me laajennettiin vähän ja ne laajenti yhtä aikaa.”

Myöhemmin Oskari “peri” PC-koneen Henriltä, jonka tietokoneinnostus vastaavasti hiipui ja väistyi miltei kokonaan hänen urheiluharrastuksensa tieltä. Riitatilanteiden varalle Henri pitää kuitenkin vielä kiinni “alkuperäisestä” omistusoikeudestaan:

Haast: “Ootsä tavallaan antanut nyt sen [tietokoneen] Oskarille...?”
Henri : “...tai se on ehkä siirtynyt vaan -- se on vaan ominut sen..tai nykyään niinku se luulee että se on sen, mutta ei se nyt oo kokonansa. Joskus siitä tulee kiistaa että kun se täällä pelaa yöllä ja minä yritän nukkua ja sanon että ei oo kuule sun kone. Sitten se rupeaa aina luettelemaan mikä on isän ja mikä on hänen... aina niinkun että [matkien] ‘niin se monitori on isän ja näppäimistö on isän ja...’ sitten pitää aina sanoa että ‘kuka sut on synnyttäny’...”

3.3 Päätelmiä kotoistamisesta

Rintalan perheessä mielenkiintoista on Lailan aktiivinen rooli uuden teknologian hankkimisessa. Videonauhuri, videokamera ja kännykät ovat kaikki alunperin Lailan aloitteesta hankittuja. Lailan motiivi teknologian hankkimisessa tuntuu olevan nimenomaan perheyhteyden vahvistaminen. Videokamera oli tärkeä etenkin syntymäpäivien ja perhejuhlien tallentamisessa, kännykät perheenjäsenten “kiinni saamisessa” ja turvallisuuden lisäämisessä.

Paradoksaalisesti Laila ei ole hankkinut itselleen kännykkää omasta metsätaipaleelle jäämisestään huolimatta. Sen sijaan Lailan omakohtainen kokemus vauhditti kännyköiden hankkimista *muille* perheenjäsenille, lapsille. Lailan “kännykättömyys” selittyy osittain sillä että on hän kotirouvana. Kuitenkin Lailan puheessa “nyt pitää olla kaikilla kännykät” ei sana “kaikilla” tarkoita kuitenkaan perheen äitiä...

Leslie Haddonin (1992, 84) mukaan tietokoneen hankkimista perustellaan yleensä jo ennen ostopäätöstä monin eri tavoin, sekä itselle että perheen muille jäsenille. Tämä “oikeutus” on tärkeää, hankittiin kone sitten “lasten parhaaksi” tai pelkästään itselle. Rintalan perheeseen tietokone tuli Henrin (ja Lauran) toivomuksesta ja osaltaan hyvin vahvasti kaveripiirin vaikutuksesta. Tärkeätä oli “olla mukana” kehityksessä. Samalla tietokone toimi Henrille myös “lippuna kulttuuriin” varmistaen tasaveroisen aseman kavereiden keskuudessa. Lailalle televisio ja stereot olivat perheen perustamisen hetkellä tärkeitä kodin merkkejä, sekä fyysis-symbolisella olemuksellaan olohuoneen nurkassa että mentaalisisällä tasolla kodin pysyvyyttä, jatkuvuutta ja tulevaisuutta kuvaavana elementtinä. Videonauhuri edustaa teknologian tuomaa seikkailun elementtiä. Seksivideot olivat pieni piristys arkeen kodin turvallisten seinien sisällä.

Seuraavassa esitän tiivistettynä Rintalan perheen perustelut teknologian hankkimiselle:

Laite	Perustelut
Televisio/stereot	“heti pelit ja vehkeet” (kodin perustaminen)
Videonauhuri	“seksivideot” (uuden kokeilu)
Videokamera	“huuma” (uuden kokeilu, perheyhteys)
Tietokone	“muutkin sai” (lasten toiveet)
Matkapuhelimet	“saa kiinni” (turvallisuus ja tavoitettavuus)

4. TEKNOLOGIA JA ARKI: RINTALAN PERHEEN MEDIAILMASTO

Uusi teknologinen laite hankitaan aina keskelle olemassaolevia sosiaalisia suhteita ja teknologian käyttötapoja. Tässä luvussa analysoin millaisia sääntöjä ja rutiineja mediateknologian käyttöön on Rintalan perheessä muodostunut?

4.1 “Oikea käyttötapa” - teknologinen laite kilpailevien diskurssien paikkana

Tähänastiset tutkimukset tietokoneesta ovat käsitelleet paljolti vain yksilön ja koneen tai yksilön ja tietokoneyhteisön vuorovaikutusta. Leslie Haddon kritisoikin esimerkiksi mediapsykologi Sherry Turklea liian individualistisesta näkökulmasta. Haddonin (1992, 84) mukaan perheen sisällä käydään jatkuvaa keskustelua tietokoneen - ja tietenkin myös television, kännykän ym. - “oikeasta käytöstä” ja sen vaikutuksista perheen arkielämään. Tietokone on näin ollen myös kilpailevien diskurssien paikka (site of struggle), vastapuolina useimmiten koulutuksen ja viihdeteollisuuden diskurssit (Haddon 1992, 84). “Rationaalisuus” ja “järkiperaisyys” ovat koulutuksellisia argumentteja - tai sellaisina niitä usein pidetään - ja vanhemmille usein tärkeitä motiiveja teknologian hankkimiselle esimerkiksi lapsen “tulevaisuutta” “tietoyhteiskunnassa” silmälläpitäen⁷. Mainostajat osaavat kyllä käyttää vanhempien pelkoja ja toiveita hyödykseen.

Teknologian hankkimisessa tärkeintä voi kuitenkin olla tunne mukana olemisesta, oli sitten kyse multimediapentiumista tai ensimmäisen television hankkimisesta, kuten Laila Rintalan lapsuudessa. Tämä tekninen “hurmio”, “teknohuuma”, “hybris” - millä nimellä sitä sitten kutsutaankin - on tuttu ilmiö teknologian historiassa. Pantzar (1996, 91) huomauttaa, että teknologiaeliitin arvot saattavat olla aivan muuta kuin kuluttaja-arvot joiden mukaan menestys määrittyy. Rationaalisuutta on suomalaisessa keskustelussa ylikorostettu intohimojen ja sosiaalisuuden ylitse. Ajan myötä teknologian viihteellinen käyttö tulee hyväksytyimmäksi ja usein “jyrää” alun sivistykselliset visi-

⁷ Itselleni on jäänyt lähtemättömästi mieleen Yhdysvaltojen presidentti Ronald Reaganin 80-luvun puolivälissä tietokonepelien puolesta esittämä argumentti, joka kuului suunnilleen näin: “Tietokonepelejä pelaavista tulee aikuisina hyviä hävittäjäalentäjiä”. Persianlahden sodassa tämä ennuste taisikin käydä toteen.

ot⁸. (Pantzar 1996, 91.) Nuorten kohdalla tärkeä seikka on, että teknologiset laitteet (etenkin tietokone ja kännykkä) ja sisällöt (esimerkiksi tietokonepeli) ovat lippu kulttuuriin - ja kaveripiiriin (Silverstone, Hirsch & Morley 1992, 26). Ilman kännykkää oleva nuori saattaa olla kaveripiirissään todellakin “verkon ulkopuolella”, ja tässä tapauksessa kyse ei ole kännykän kantamasta!⁹

Anne Sohlberg puhuu tutkimuksessaan sosiaalisesta iästä. Lapset ovat mukana vaikuttamassa iän ja riippuvuuden konseptioihin, sillä ne luodaan vuorovaikutuksessa vanhempien kanssa. Näitä käytäntöjä Sohlberg kutsuu “neuvotteluiksi” (negotiations). Neuvotteluja käydään sekä verbaalisella että nonverbaalisella tasolla. Ne koskevat käytännöllisiä asioita, mutta niissä on myös metataso, jossa käydään jatkuvaa keskustelua iän käsitteessä - se määritellään implisiittisesti joka neuvottelussa uudelleen. (Sohlberg 1990.). Koulussa vastaavia neuvotteluja käydään oppilaiden ja opettajien välillä. Kaarlo Laineen (2000) mukaan luokkahuoneessa tapahtuvilla neuvotteluilla haetaan myös tasapainoa epäsymmetrisiin valtasuhteisiin. Alistetussa asemassa olevat hakevat hyvitystä, vastavuoroisuutta ja tasapainoa tilanteeseen monin, tietoisin ja tiedostamattomin keinoin (Laine 2000, 71.) “Neuvottelukulttuurin” syntyminen vanhempien ja lasten sekä opettajien ja oppilaiden välille voi paikantaa traditioiden ja auktoriteettien murtumiseen. Koulun “aura” on hävinnyt ja opettajien auktoriteetti on enää heidän oman persoonallisuutensa varassa. Perheissä taas:

“-- vanhemmille käy yhä vaikeammaksi tehdä uskottavaksi, että heidän pelkän ikänsä suoma etumatka toisi vastaavan edun myös todellisuuden ymmärtämisessä -- (V)anhempien pätevyyden tunnustamisperusta siirtyy menneisyydestä, heidän elämänsä historiansa vertikaaliselta akselilta nykyisyyden horisonttiin. Millaista elämisen pätevyyttä vanhemmat osoittavat tässä ja nyt? Mitä tänään opimme heiltä?” (Ziehe 1991, 43.)

Voi olettaa, että televisionkatselu, videoitten katselu, kännykkälaskut, pelaaminen, nettisurffailu jne. ovat hyvin usein näiden perheissä käytävien neuvottelujen sisältöinä.

⁸ Pantzar heittää ilmaan ennusteen, että tietotekniikan vakavoittaminen ja pyhittäminen häviää lopulta Disneylle. Hän kuuluttaa sellaisia teknologian kehittäjiä, jotka uskaltavat puhua myös “maallisista haaluista, intohimoista, hauskanpidoista ja jännityksestä” (Pantzar 1996, 96).

⁹ Teknologian markkinoijat osaavatkin taitavasti käyttää hyödykseen joukosta sulkemisen uhkaa: ellet ole mukana, olet ulkona! (= ja yksin). Esimerkiksi matkapuhelinoperaattorit (Sonera, Radiolinja, Dna...) ja valmistajat (Club Nokia) ovatkin lanseeranneet itsestään mielikuvan digitaaliheimona ja yhteisönä, johon kuuluvat saavat omia etuisuuksia.

Samalla sosiaalinen ikä liittyy tiiviisti perheen moraalitalouteen. Mika Pantzarin mukaan perheen “oikeat” teknologian käyttötavat kehittyvät käytön myötä. Esimerkiksi tietokone on muokannut perheen ja sukupuolien välistä dynamiikkaa ja tämä dynamiikka tulee vastaavasti muuttamaan tekniikan käyttötapoja. (Pantzar 1996, 90.). Samalla tapaa voi sanoa, että tietotekniikka on muokannut myös *sukupolvien* välistä dynamiikkaa. Kenties tietotekniikan hallinta on lisännyt hyvinkin radikaalisti joissakin perheissä nuorten (miesten) valtaa ja yliotetta suhteessa vanhempiin?

Seuraavissa kappaleissa analysoin Rintalan perheen “mediailmasto”: Millaista medioiden arkikäyttö on ollut? Millaisia sääntöjä ja rutiineja on muodostunut? Millaisia erityispiirteitä Rintalan perheessä on? Miten “mediaensemble” toimii ja miten sitä olisi mahdollista tutkia?

4.2 “Televisio pauhaa”

Erityisiä televisionkatseluun liittyviä sääntöjä ei Rintalan perheessä ole juuri ollut edes silloin kun lapset olivat pieniä:

Laila: “Me ei päästy oikeastaan ismän kanssa yksimielisyyteen, kun se katsoi, se vaan piti niitä [televisiota] auki. Siitä joskus meille tuli riitaa, kun... lapsia ei saanut pois jos se kerran auki oli, siitä [television] äärestä. Tavallaan voisi sanoa, että ne on kattonut mitä ne haluaa.”

Henri vahvistaa Lailan muistikuvat:

Henri: “-- en tiedä, olikohan sellaisia [sääntöjä] mitään ... kyllä nyt aina jotain jos tuli jotain kauhuelokuvia niin kyllä niistä nyt vähän sanottiin että ‘noniin, ei tuollaisia saa katsoa’-- Kyllä sitä muistaa aika pienestäkin, että on tullut katsottua jotain Dracula-elokuvia...aika nuorena.”

Laila kertoo että “paineita on ollut” siitä miten televisioväkivalta vaikuttaa lapsiin, mutta Oskarin aikana paineet ovat sittemmin vähentyneet ja luottamus lasten kykyyn erottaa fiktio todellisuudesta on lisääntynyt:

Laila: “[Oskari] niinku tajuaa että ‘mitä tuo nyt’ kun mä oon ollu että hyi kauhiaa paa nyt kiinni kun mä oon menny kattomaan ‘mitä [se on] elokuvaa vaan’. Jotenkin se ymmärtää paremmin kuin minä. En mä tiedä sitten kuinka se on mutta mä oon saanut sen käsityksen”

Käydessäni Rintaloilla syksyllä 1997 - kun Henri ja Laura muuttaneet opintojen perässä pois kotoa - oli olohuoneen huonekalujen järjestystä muutettu. Laila oli siirtänyt sohvapöytä televisioon:

Tutkimuspäiväkirjasta:

Laila naureskelee niskakivuille joita syntyy kun yrittää tuijotella taaksepäin. Hän perustelee siirtoa sillä että "kun meitä on nyt täällä niin vähän ettei televisio olisi aivan niinkuin aina [keskipisteenä]". Oskari katsoo tyynesti televisiota sivuittain olevalta sohvalla. Mietin että kauanko ryhmitys säilyy ja pysyy.

Viikkoa myöhemmin sohvapöytä olivat kääntyneet jo poikittain ja kuun lopussa parin viikon päästä sohvapöytä asettuvat jo takaisin kohti televisiota. Laila pyrki järjestelyllään tiivistämään "jäljelle jäävän" perheen kommunikaatiota kun Laura ja Henri olivat lähteneet opiskelemaan. On myös mahdollista että tutkijan kiinnostus perheen televisionkatseluun antoi sysäyksen Lailan järjestelyihin. Joka tapauksessa: television rutiini vei lopulta kuitenkin "voiton".

Tutkimuksen alussa Rintalan perheessä oli kaksi vastaanotinta joista toinen oli olohuoneessa pysyvästi ja toista liikuteltiin aina tarpeen mukaan. "Ykköstelevisio" siirrettiin joskus olohuoneen perällä olevaan syvennykseen kun tarvittiin enemmän tilaa - esimerkiksi juhlien ajaksi. Kakkostelevision "melkein kaikki haluaisi aina omaan huoneeseen" (Laura). Sekin päätyi yleensä sinne missä on sopivimmin tilaa. Jouluna 1997 Oskari sai joululahjaksi oman television huoneeseensa.

Television katselusta "tulee aina riitaa", Laura kertoo naurahtaen. Hänen mukaan varsinkin nuorempina lapset joutuivat antamaan antamaan periksi. Se kuka riidan voittaa vaihtelee, nytemmin "ehkä enemmistö kuitenkin" (Laura). Muut vastaanottimet auttavat riitatilanteissa, varsinkin kun Sauli haluaa katsoa uutiset:

Laura: "Uutisia joka välissä, viisi kertaa päivässä samat uutiset."

Toinen tyypillinen riitatilanne on Henrin "urheiluhulluus".

Henri: "-- nyt on vanhempana tietysti ollut että minä haluan katsoa urheilua ja muut haluaa katsoa jotain muuta, jos on ollut yks teevee. Nyt kun on kaks on vähän helpompaa."

Lailaa ärsyttää Saulin jokasunnuntainen kanavapujottelu:

Laila: “-- koko ajan vispaa kanavaa, kanavaa, kanavaa -- sekin on yks seikka minkä takia multa on jäänyt televisio, mä en kehtaa olla siinä kun se napsuttelee -- vaikka olis minkäläinen ohjelma niin se ei pysy se kanava.”

Saulille televisio on tärkeä rentoutumisen väline pitkän työpäivän jälkeen. Kaukosäätimen “vispaaminen” on läheistä sukua auton ja traktorin vaihdekepillle¹⁰: kun kanavalta ei tule tarpeeksi kiinnostavaa ohjelmaa, *vaihdetaan* kanavaa. Sen lisäksi, että kanavapujottelulla on mahdollista seurata montaa ohjelmaa yhtäaikaan, sillä pyritään kenties saamaan uusi ulottuvuus: lisää vauhtia, vaikka moottori on ominaisuus joka televisiolta tietenkin puuttuu. Saulin tapa ärsyttääkin nimenomaan Rintalan perheen naisia.

Laila sanoo avaavansa television harvoin, “joku muu sen yleensä aukaisee”. MTV3:n aamuohjelma *Huomenta Suomi* on Lailalle “aika tärkeä”. Muista ohjelmista hän seuraa komediat, ajankohtaisohjelmat, “kun telkkari sattuu olemaan auki -- sellaisia luentoja, kaikkia”.

J.P. Roos (1989) erottaa kolme television katselutapaa, jotka eivät sinällään esiinny “puhtaina”: Ensimmäisessä televisio on hallitseva ja se hyväksytään mutkattomasti sellaisena kuin se meille tarjotaan: viihteenä, ajankuluna, elämysten ja tiedonkin tarjoajana. Toinen tapa on huolestuneisuuden tapa: televisio koetaan uhaksi oman elämän hallinnalle, jos televisio päästetään liian hallitsevaksi. Tätä passivoivaa ja riippuvuutta synnyttävää nautintoainetta voi kuitenkin nauttia kohtuullisesti. Erityisesti naiset tuntevat huolta lapsista ja miehistä. Kolmas tapa on erotteleva tapa, jossa television katselulle muodostetaan tulkinnallisia pelisääntöjä. Televisio on mielenkiintoinen ja vaaraton väline, josta tulee välillä hyviäkin ohjelmia, mutta useimmiten harmitonta ja epäkiinnostavaa ohjelmamössöä. (Roos 1989, 88.)

Rintaloiden televisiotottumuksissa tyypillistä on, ettei televisionkatselu ole kenelläkään perheenjäsenellä kovinkaan suunnitelmallista. Ohjelmatarjontaa ei kukaan seuraa

esimerkiksi lehdistä kovinkaan tarkasti, vaan televisiota katsotaan useimmiten kun paikalle satutaan. Pientä syyllisyyttäkin televisionkatselun viemästä ajasta podetaan:

Laura: "Sitten tuloo vaan kattottua joskus kumminkin, ihan turhaakin ehkä joskus."

Laila: "Musta tuntuu nykyään että se vie turhan paljon aikaa, voisi käyttää paljon paremmin. Mun puolesta televisio joutaisi vaikka hetkeksi hyllylle. Radiosta tulee monta kertaa niin tosi hyvää ohjelmaa mutta sitä ei tuu sitte kuunneltua, televisio pauhaa."

Rintalan naisten asenne televisioon vastaakin jossain määrin Roosin jaottelussa huolestuneisuuden tapaa. Hän toteaa, että "naiset näyttäisivät pitävän miestensä television katselun sekä kurissa että ohjaavan heidän, ennen kaikkea kuitenkin lasten, katselua" (Roos 1989, 89). Oskari, Henri ja Sauli eivät pode television katselusta syyllisyyttä.

4.3 Videot

Kun Rintalan perheeseen hankittiin videot, Laila opetteli käyttämään niitä ensimmäisenä. Lapset olivat vielä silloin niin pieniä etteivät he osanneet, Saulilla ei taas riittänyt kiinnostus. Mutta nyt:

Laila: "Mä en enää viitti värkätä kun se käy näiltä niin näppärästi. Jos tulee jotkut uudet videot ostettua, niin missä on vähänkin tällaista niin se on "tuu Oskari laittamaan nämä päälle" kun ei viitti vaivautua. Isäntä on just samanlainen, vaikka se muuten on tällainen että koneet kun menee rikki niin melkein itte pystyy korjaamaan, mutta tällaiseen sitte kuule näitä niin se ei vaivaudu koskaan -- Se on niin kuin niiden aikakautta saa sanoa, että se on meille sillä lailla että ei enää viitti perehtyä...jatkovasti...huono homma, mutta nyt varmaan kun lapset lähtee maailmalle niin taas joutuu."

Käytännössä Henri on huolehtinut useimmiten videoiden ajastuksesta - jos ne ovat toimineet. Lauran mukaan "yleensä sitten pojat on yleensä tuollaaset hommat tehnyt".

Henri: "-- nyt ehkä Oskari alkaa pian oppia sen homman -- isäkin on joskus yrittänyt, mutta ei se ehkä jaksu keskittyä -- mä oon ehkä sellainen että mä katon enemmän ohjekirjasta, yritän ettiä ja tietää pikkutarkasti mitä tehdään, se [Oskari] sitten yrittää kokeilemalla kaik-

¹⁰ Tai vaikkapa joystickille. Kaukosäätimen "räpläminen", pelien pelaaminen ja auton/traktorin ym. kaasuttelu ja "kuminpoltto" ovat analogisessa suhteessa toisiinsa: kaikkiin liittyy leikkely ja koneen hallinta.

kea. Tietysti kun tietokoneella oppinut samoin jotakin, ettei mitään ohjekirjoja, sitten sitä kautta.”

Ajastaminen on siis ollut Rintaloiden perheessä “epäkuntoisten” videoiden takia vähäistä. Vuokravideoita on Lailan mukaan vuokrattu “tosi vähän”, lähinnä Oskari kaverien kanssa. “Koska... se on turhaa. Joskus mä on niinkuin sallinut, että kun me ei käydä elokuvissa koskaan, niin...”, Laila sanoo.

Videonauhuri tuo esiin mainiosti Rintaloiden perheen jäsenten suhtautumista mediateknologiaan: perheen äiti Laila innostuu varsin helposti uuden teknologian mahdollisuuksista, Saulia ei oikein innosta videoilla nauhoittaminen. Videonauhurin ajastaminen näyttää myös Henrin ja Oskarin erilaisen asenteen oppimiseen, toisin sanoen siihen miten he omaksuvat ja kesyttävät teknologiaa: Henrin tapa on tutkia ohjeesta miten laitteen tulisi toimia, kun taas Oskarin, joka on tottunut seuraamaan vierestä ja kokeilemaan, menetelmänä on kokeilu, “learning by doing”.

4.4 Videokamera

Vaikka videokamera hankittiin Rintaloille Lailan aloitteesta, itse hän ei halua kameraa käyttää:

Laila: “--ne kuuluu miehille tai nuorille [naurua], ne ei oo naisten asioita [naurua].”

Kuitenkin kameran ollessa uusi, Laila oli se, joka kuvasi ensimmäisenä peltotöiden tekemistä pari kasetillista täyteen. Yleensä videoinnin kohteena Rintaloilla ovat olleet perhejuhlat: joulutapahtumat, isoisän syntymäpäivät, ylioppilasjuhlat ja äitienpäivät. Kameraa on eniten käyttänyt Henri, mutta myös Sauli ja myöhemmin Oskari ovat hekin kuvanneet jonkin verran. Perhejuhlien lisäksi toisenlaistakin käyttöä kameralle on löytynyt:

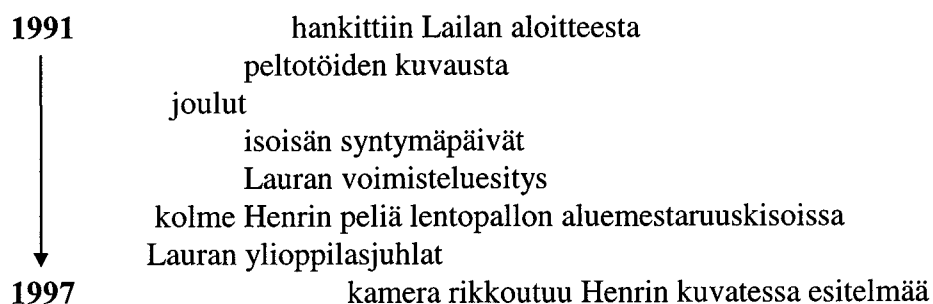
Henri: “Viimeinen mikä kuvattiin, me tehtiin tämmönen [esitelmä] kaverin kans kouluun -- niin me tehtiin videolle semmoinen, se oli viimeinen, silloin se menikin se kamera. Saatin se valmiiksi ja sitten kamera hajos. Kyllähän sillä kuvata pystyy mutta se on vaikeaa.”

Henrin esitelmä oli enemmänkin sketsiviihdettä kuin tavanomainen esitelmä. Henrin ja hänen kaverinsa esitystä on katsottu Rintaloilla useampaakin otteeseen sukulaisten

ja tuttujen kera. Kameraa ei ole rikkoutumisen jälkeen korjattu. Tämänkin jälkeen Rintalat ovat lainanneet joskus juhlien kuvausta varten tuttavilta kameran.

Eräs mielenkiintoinen tapa tutkia teknologiaa on rekonstruoida teknologisen laitteen “elämäkerta” aina suunnittelupöydältä kierrätykseen saakka. Veikko Huovinen käytti tarinassaan “Lentsu” flunssavirusta “kertojana” ja tarinan kuljettajana. Vähän samaan tapaan “esineen tarina” voi tarjota mielenkiintoisen näkökulman arkeen. Tarinoiden nostaminen esiin perheen “teknohistoriasta” voi olla tietoinen tutkimuksellinen strategia. Kulutustutkimuksessa eräs metodi on tutkia esineen/hyödykkeen biografiaa tai oikeastaan sen monia biografioita. Pantzar (1996) vertaa tuotteita ja hyödykkeitä orgaaniseen systeemiin. Tavaroilla on tietty elinkaari, synty ja kuolema. Tuotteissa ja laitteissa tapahtuu jatkuvasti pieniä muutoksia, mutta vain aniharvoin uuden lajin synnyn kaltaisia muutoksia (Pantzar 1996, 87).

Kaavio 1. Videokamera “Rinta-cam I:n” tarina



4.5 Tietokone

Henrin ja Lauran vuonna 1986 joululahjaksi saama Commodore 128 -tietokone oli lähinnä pelikone. Alussa Henri ja Laura pelasivat konetta paljon yhdessä:

Henri: “[M]uistan sellaisen että oli lauantai-ilta kun me saunaan oltiin menossa. Toinen rämpytti aivan hiki ottas ja sitten toinen jatko ja toinen meni saunaan ja toinen jatko sitä rämpyttämistä [nauraa].”

Pelaamisessa Henri ja Laura eivät niinkään kilpailleet keskenään vaan tekivät usein yhteistyötä päästäkseen pelistä läpi. Vaikka Laura pelasi itsekin paljon, Henri toimi tiukan paikan tullen pelissä ”ykköskuskina”, näin esimerkiksi ”ninjapeliä” pelatessa:

Laura: “-- mä yleensä kattoon ja Henri pelas niinku niitä peliä. Niis oli kaikkia sellaista että piti oikeen aikana mieltä että mitä tässä pitää tehdä ja mistä ja sitte me niitä yhdessä keksittiin että “joo ai sen saa nuan tuosta ja” ... sitte Henri kuitenkin sitte aina pelas tällaiset taistelupelit.”

Joskus Henri kokeili piirto-ohjelmia ja välillä pientä ohjelmointiakin. Isot ohjelmointurakat päättyivät usein onnettomasti:

Henri: “--katteltiin sitten näistä Bitti-lehdestä, Tietokoneesta, mitä ne on, niitä ohjelmointilistauksia -- kirjoitettiin älyttömän kauan sellaisia rivikäskyjä sinne -- Niitä teki varmaan kaks päivää putkeen, tietokone päällä ja sitten ei ikinä saanut toimimaan --ei sellaiset pitemmät, ei varmaan koskaan. aina piti joku peli olla siinä mutta sitten tuli niinku “syntax error” sinne loppuun -- siellä oli aina sitten niitä jotakin virheitä.”

Kun tietokone tuli Rintalan taloon merkitsi Henrin ja hänen kavereidensa kyllästymisen pelaamiseen Lailalle hengähdystaukoa, “sai olla hetken rauhassa”:

Laila: “---toppi, mä ajattelin, että jo tuli tuohonkin toppi.”

Rajoituksia hurjasta pelitahdista huolimatta oli kuitenkin vähän:

Henri: “Välillä äiti sanoi, että ‘nyt pihalle, tänään ei tietokoneeseen kosketa’. Tottahan se oli selvää, kun mitään muuta tehty kun pelattiin tietokonetta.”

Henrin kiinnostus lopahti siinä vaiheessa, kun isommat uudet pelit eivät enää “pyöri-neet” pienitehoiseksi jääneessä koneessa. “Kilpajuoksu” markkinoiden ja uusien tehokkaampien koneiden kanssa oli väsyttävämpää kuin oikea kilpajuoksu:

Henri: “Mä en jaksanut kun kaikki aika olis mennyt että mä olisin seurannut että kuinka kovaa se kehittyi ja sitten koko aika päivittänyt sitä konetta ja koko ajan pysynyt siinä kärjessä ja... ei niinkun jaksanut enää. Luovutti tuon tietokoneen [Oskarille].”

Oskari oli noin kahden ja puolen vuoden ikäinen kun ensimmäinen tietokone hankittiin perheeseen.

Laila: “-- se kuule oli siellä niskassa kun se ei nähnyt muualta -- Oskari oli siellä hartioilla, seurasi peliä, veti korvista [Henrin kavereita] ja ne

ei piitannut yhtään mitään. Voi se oli niin hupaista kattoa -- niin pienestä se oli mukana -- siinä se oppi.”

Laura on pelannut ja kirjoitellut uudella koneella “jotain juttuja joskus ehkä”. Tutkimushetkelläkin Laura pelasi jonkin verran, joskus pelaamisessa saattaa olla monen kuukaudenkin tauko. Lauran mielestä hänen oma pelaamisensa on aina ollut kuitenkin hieman erilaista kuin pojilla:

Laura: “-- kun nämä [Henri ja Oskari] on jaksanut olla koko päivän aamusta iltaan niinku aina -- ei se nyt ihan oo sellaista ollu ... ehkä niillä on vielä vähän kunnianhimoisempaa se homma... ja keskenään yrittävät tietysti aina ennätyksiä.”

Laila on puolestaan käynyt tietokoneen peruskurssin, jolla Henri oli mukana. Laila kuitenkin unohtaa miten kone ja ohjelmat käynnistetään ja lapset “laittavat alulle”, samoin kuin Saulin kanssa. Jos tulee virhe, lapset korjaavat. Avuttomuuden tunteet tietoteknistyvän maailman edessä saa Lailan purkautumaan spontaanisti:

Laila: “Se on niinkun se... se pitäis niin hallita, sehän vie niin mahdotomasti aikaa tuo tietokone kun sitä ei niinku osaa kunnolla -- sitten tuntuu kun jonkun sä opettelet niin ne muuttuu niin äkkiä ne systeemit ja taast tulee uudet jutut ettei niinku viitti edes opetella kun se taas vaihtuu. Ei pysy peräs -- Nyt mä niinkun huomaan sellaista että tulee joskus että kauhia, kyllä niin kun pitääs vaan kaikki opetella koko ajan, sitten tulee sellaiseksi etemmä viitti enää opetella, ei pärjää enää tässä maailmassa, ei osaa käyttää enää mitään, huutaa vaan että ‘apuva’.”

Laila kokee opetteluun hankalaksi juuri silloin kun tietokonetta käyttää vähän. Kun Laila menee tauon jälkeen koneelle niin “ei tässä on toinen ohjelma, ei sitä enää siitä napista paineta”. “Laiskistumista” aiheuttaa myös “nuoriin luottaminen”. Laila miettiikin mitä sitten tapahtuu kun lapset lähtevät kotoa. Hänen mielestään koneella on kuitenkin mukava kirjoittaa, kirjoituskone tuntuu jo vanhalta. Laskuja Laila maksaisi tietokoneen kautta mielellään ja koneella voisi pitää kirjanpitoakin. Tutkimusaikana Saulin ja Lailan laskut on maksettu internetin kautta kuitenkin vain kerran.

Tutkimusjakson alussa Rintalat eivät Oskaria lukuunottamatta juurikaan käyttäneet internetiä. Keskellä “internet-huumaa” Laila epäilee koko välineen tarpeellisuutta:

Laila: “-- täs vaihees mä uskon, että meillä ei ainakaan kukaan tartte [internetiä] -- Musta tuntuu että minä sitä tarttisi, eikä Sauli sitä tarttisi..... eikä oikein kukaan tässä vaiheessa.”

Haastatteluaikana Henri ei vielä ollut juurikaan tutustunut internetiin¹¹. Modeemi on hidaskäyttöinen, eikä Henri ole oikein ehtinytkään, vain “vähän sivusta katsonut. Henri miettii että jos hän pääsee armeijan jälkeen opiskelemaan, hän ostaa tietokoneen, “mahdollisesti jonkun kannettavan, jos on rahaa. Kyllä mä luulen.” Lauraa internet kiinnostaa ja kouluavustajana hän oli jonkun verran tekemisissä internetin kanssa oppilaiden tutustuessa verkkoon.

4.6 Matkapuhelin

Matkapuhelimet siis hankittiin kaikille Rintalan perheen lapsille keväällä 1997. Sauli on käyttänyt kännykkäänsä työssään jatkuvasti jo vuosien ajan. Lauralla oli tutkimuksen alussa Saulin vanha kännykkä, jonka hän sai Oskarilta, joka tosin oli toivonut että “viiskymppiä pitäis maksaa”. Tutkimuksen kuluessa Laurakin hankki uuden kännykän. Perheen äiti Laila on siis ainoa jolla tutkimushetkellä ei ollut puhelinta.

Laura kertoi käyttävänsä kännykkää pääasiassa yhteydenpitoon kotiväen kanssa. Hän ottaa kännykän mukaan lähtiessään yksin reissuun:

Laura: “On se joka tapauksessa hyvä olla ainakin varmuuden vuoksi, jos vaikka jää tien päälle autolla -- mutta tosi vähän olen käyttänyt.”

Henri hankki kännykkäänsä pienen empimisen jälkeen kesän alussa lahjaksi saamallaan ylioppilasrahoilla. Tekstiviestejä hän lähettää “melkein yks tekstiviesti päiväs -- saa jotain vitsiä heittää kavereille.” Kotiin soittaminen on “fifty-fifty”: yhtä usein kuin Henri soittaa kotiin, soittaa kotiväki hänelle. Henrillä on kokemuksia myös kännykän huonoista puolista, henkilökohtaisten rajojen rikkoutumisesta:

Henri: “-- kun oli pari jätkeä sellaista jotka soitti liian usein -- joka kerta kun mä olin johonkin lähös [autolla] niin aina pakko oli tulla kyytiin. Kyllähän se nyt ihan mukavaa oli muuten mutta kun sitte se alkoi tulla joka viikonloppu molempina päivinä perjantaina ja lauantaina -- sitte alko olla suht röyhkeää käytöstä, sitte alkas tuntua, että nyt ei niinkun halua -- sitte piti joskus jopa valehdella että en oo kotona. “

Kommunikaatioteknologian mahdollistama *jatkuvan yhteyden ja tavoitettavuuden optio* tuo arkeen uudenlaisia ongelmia ja huolia. Yksityisyyden varjelemiseksi Henrin

¹¹ Haastattelin Henriä syksyllä 1998 ja internetin käyttö oli silloin kasvamassa koko ajan, joten Oskarin viimeisiä haastatteluja tehdessäni vuonna 2000 tilanne oli jo toinen.

täytyi turvautua “valkoiseen valheeseen” omasta fyysisestä sijainnistaan (“en oo kotona”), valheeseen jonka vain langaton yhteys mahdollistaa. Toinen epäsuora kommunikaatiosta kieltäytymisen - ja kontrollia pakeneva? - tapa on pitää matkapuhelin yksinkertaisesti suljettuna:

Laila: “Onhan nyt Henristä sen verran huomannut, että sillähän on aina vastaaja päällä, kun se on Kokkolassa, tämän viikon aikana kun yrittänyt niin aina.”

Kuitenkin jatkuva yhteys on altis katkoksiille monestakin syystä. Edellisessä kappaleessa siteeraamassani Lailan tarinassa unohtunut akkulaturi estää yhteyden mökillä oleviin lapsiin. Tätä Laila ei voi tietenkään tietää. Jatkuvan tavoitettavuuden kääntöpuolena onkin yhteyden totaalinen katkeaminen, joka suistaa helposti epätietoisuuden tilaan. Matkapuhelimien aikakaudella kommunikaatio onkin kenties polarisoitumassa niin että normaali tila on tavoitettavuus ja epänormaali tila on se missä ihminen on kantaman ja yhteyden ulkopuolella. Tai ettei kenties omista kännykkää lainkaan¹². Onko se kaoottisuuden ja pimeyden tila, jossa sijaitsee kontrollin ulottumattomissa oleva digitaalinen piilotajunta?

4.7 Päätelmiä Rintaloiden “mediailmastosta”

Rintaloiden suhtautuminen mediateknologiaan ja median käyttöön on varsin vapaa mielistä. Laila ja Sauli eivät ole juurikaan kontrolloineet lasten televisionkatselua ja välillä kiihkeäkin tietokonepelailua. Varsinkin Lailan haastatteluista käy ilmi, että hän luottaa - tai on oppinut luottamaan - lasten medialukutaitoon ja uskoo että he hallitsevat sekä laitteet että kulttuurisen tulkintataidon paremmin kuin hän itse: “se on niin kuin niiden aikakautta...”.

Rintaloilla on varsin selkeät ja perinteiset sukupuoliroolit teknologian suhteen: videoiden ajastaminen on yleensä “poikien hommaa”, videokameralla kuvaaminen “ei oo naisten asioita”. Lailan (alku)innostus videokameralla kuvaamiseen on mielenkiintoisen monisyinen: Laila on toisaalta aktiivinen teknologian käyttäjä (videokamera), toisaalta passiivinen tarkkailija tallentamassa aktiivisia toimijoita teknologian parissa:

¹² Ihminen, joka ei omista Suomessa matkapuhelinta kohtaa lähes päivittäin ihmettelyjä elämäntavastaan, joutuen selittämään ja perustelevaan sitä jatkuvasti.

“miehet koneiden kanssa” (peltotyöt). Perhejuhlat ja syntymäpäivät eivät ole kuitenkaan “soveliaita” naisen aktiiviseen rooliin teknologian käyttäjänä - tilanteessa vaaditaan perheenäidiltä edustamista. Videokamera ja still-kamera ovatkin arkielämässä huomattavan näkyviä tapoja käyttää teknologiaa¹³.

Tutkimuspäiväkirjasta:

Paikalla Henri, Laura, Oskari, Laila ja Sauli. Lailan ehdotuksesta ryhmämme katsomaan Lailan ja Saulin yhteisillä syntymäpäivillä kuvattua videota. Henri laittaa kameran johdot kiinni televisioon ja sitten seuraamme mitä juhlissa tapahtuikaan.

Laila, Oskari ja Henri aloittavat kinastelun, sillä synttärivideosta oli jäänyt alkupuolelta joitakin ohjelmanumeroita pois. Laila kyseli Oskarilta miksi kukaan ei kuvannut. Ilmeisesti Lailan “vaatimuksesta” juhlat oli alunperinkin kuvattu, Oskari kuvasi osan, Henri osan. Loppujen lopuksi ei selvinnyt miksi alkuosa jäi kuvaamatta. Pekka - Saulin veli - oli ollut kuvausvuorossa, mutta jostain syystä nauhalle ei tallettunut mitään. Kamera oli ollut Pekan edessä, mutta nauha ei ollut pyörinyt.

Rintalan perheessä mediat voi jakaa käytön perusteella perhekeskeisiin, kaverikeskeisiin ja yksityisiin medioihin. Kyse on nimenomaan käyttötavasta, joka voi toisessa perheessä olla aivan erilainen. Esimerkiksi tietokone on Rintalan perheessä selvästi kaverikeskeinen ja yksityinen. Tietokone on, kuten monessa muussakin perheessä, perheen poikien hallitsema niin tilallisesti (sijainti joko Henrin tai Oskarin huoneessa) kuin taidollisestikin. Täten se on *sekä sukupolvilaite että sukupuolittunut laite*. Pelejä perheen lapset pelaavat joko kavereiden kesken, keskenään tai yksin. Sauli ja Laila eivät osallistu pelien pelaamiseen. Kännykkä sen sijaan on sekä perhekeskeinen että kaverikeskeinen: se lisää perheen välistä kommunikaatiota ja kiinteyttää kaverisuhteita. Tältä kannalta katsottuna on helppo ymmärtää, miksi tietokone ja varsinkaan internet ei herätä perhekeskeisesti asennoituneessa Lailassa kiinnostusta. Lailan aloitteesta tietokoneeseen hankittiinkin kuvaskanneri ja väritulostin kesällä 2000 kuvien ja korttien tekemistä varten. Laila tuo Oskarille kuvan jonka Oskari skannaa koneelle.

Tietotekniikka aiheuttaa Rintaloilla myös ahdistusta. Laila ihmettelee miten he pärjäävätäkään Saulin kanssa tulevaisuudessa, kun lapset ovat lähteneet maailmalle? Teknologian nopeat muutokset saivat Henrin väsymään ja “luopumaan” tietokoneestaan ja

¹³ Kamerate ovat juhlissa niin tavallinen näky, että perhejuhlien kuvaajalle on muodostunut oma roolinsa, eräänlainen “tulevaisuuden lähettilään” rooli. Kuvaajan on hyväksyttyä aiheuttaa häiriötä esimerkiksi hääkirkon alttarilla, sillä häävieraat tietävät että kuvaaja toimii myös heidän “silmänään”. Suurempia juhlia varten palkataankin usein ammattitaitoinen kuvaaja senkin vuoksi, etteivät perheen (miespuoliset) jäsenet joudu ulkopuolisen rooliin.

tietotekniikan seuraamisesta. Kehityksessä mukana pysyminen vei liikaa aikaa ja voimia.

Henri ja Laura muistelevat ensimmäistä tietokonetta ja lauantai-illan pelaamista jo nostalgialla, samanlaisella kaiholla kuin Laila muistelee television tuloa. Kun puhutaan “televiosukupolvesta”, “tietokonesukupolvesta” jne. on kenties nostalgia se selkein määrittäjä yhteiselle kokemukselle¹⁴. Nostalgia ilmaisee syviä tuntemuksia ja läsnäolon kaipuuta. Televisio teknologisenä laitteena ei esimerkiksi Henrin ja Lauran puheessa juurikaan korostu, sillä televisio on ollut heille ikään kuin “aina olemassa”. Sisällöllisesti televisio-ohjelmat toki kantavat suuren määrän merkityksiä yhteisessä muistissamme¹⁵. Henrille ja Lauralle videot ja tietokone sen sijaan ovat antaneet “uutuuden” kokemuksia ja he ovat olleet tekemässä jotain, mikä ei ole “raskautettu” tradition - vaikkapa vain lyhyenkin - painolastilla.

“Nostalgia-indikaattorin” perusteella Rintalan perheenjäsenet voi jakaa uuden median suhteen kolmeen sukupolveen:

Puhelin ja televisio	Laila, Sauli
Videot ja tietokone	Laura, Henri
Kännykkä ja internet	Oskari

4.8 Rintalan perheen media-ensemble käytössä

Kommunikaatioteknologiaa käytetään usein päällekkäin, rinnakkain, limittäin, yhtäaikaista, toisiaan tukien jne. Sanomalehden luku yhtäaikaan radion kuuntelun tai television katselun kanssa on hyvin arkinen käyttötilanne. Seuraavassa analysoin erästä Rintalan perheen kommunikaatiotilannetta lähemmin.

¹⁴ Kerro mihin tunnet nostalgiaa, niin kerron mihin sukupolveen kuulut!

¹⁵ Esimerkkinä syksyllä 2001 alkavien digitaalisten televisiolähetysten mainoskampanja. Nihkeästi ja kriittisesti vastaanotetun televisiouudistuksen ensimmäinen mainospotti hyödynsi kaikkia suomalaisen televisiohistorian kuuluisimpia välähdyksiä: urheiluhistoriaa (Lasse Virénin kaatuminen), sarjoja (Met-solat), televisiokasvoja ja uutistapahtumia (Arvi Lind nuorempana) ym. Parinkymmenen sekunnin pätkään oli taitavasti editoitu useita kymmeniä välähdyksiä “kansakunnan muistista”. Nostalgian (rahanhajuista?) voimaa osoittaa sekin, että “televiosukupolven” lapsille perustettiin uusi kaapelikanava TVTV, joka on keskittynyt näyttämään kolmekymppisten sukupolvelle vanhoja, nostalgian kultaamia televisiosarjoja uusintoina.

Eräs käyttötilanne: Viesti Henrille

Aika ja paikka: Sunnuntai-ilta, Rintalan perheen olohuone. Paikalla ovat Laila, Sauli, Oskari ja haastattelija.

Tilanne: Henri on parhaillaan armeijassa. Hänen täytyy ehtiä Helsingissä pidettäviin pääsykokeisiin maanantaina, seuraavana päivänä, ja palata takaisin kasarmille samana iltana. Laila haluaa lähettää Henrille tietoa juna-aikatauluista tekstiviestillä. Hän on huolissaan tavoittaako viesti Henriä, sillä hän on maastoleirillä jonne ei välttämättä riitä matkapuhelimen kenttä. Laila antaa Oskarille tehtäväksi lähettää tekstiviestin.

Aluksi tutkimme yhdessä teksti-tv:stä juna-aikatauluja. Koska Rintaloilla on uusi televisio, on vielä hieman epäselvää miten kaukosäädin ja television eri valikot toimivat. Laila pyytääkin tutkijaa “kokoneena junamatkustajana” etsimään ja tutkimaan oikeita sivuja. Kun tutkija ei oikein hallitse kaukosäätimen käyttöä, Laila pyytää Saulia tutkimaan miten kaukosäädin toimii. Sauli muistelee osaavansa käyttää kaukosäädintä. Hetken etsimisen jälkeen Sauli löytääkin aikataulusivut tutkijan opastuksella.

Tämän jälkeen Oskari kirjoittaa Lauran (joka ei ole paikalla) uudella kännykällä tekstiviestin Henrille. Laila sanelee viestin, jota Oskari aavistuksen verran editoi. “Juna lähtee Helsingistä klo 18.35 ja on perillä 20.45. Bussi kasarmilla klo 22.10. Ehdit hyvin”.

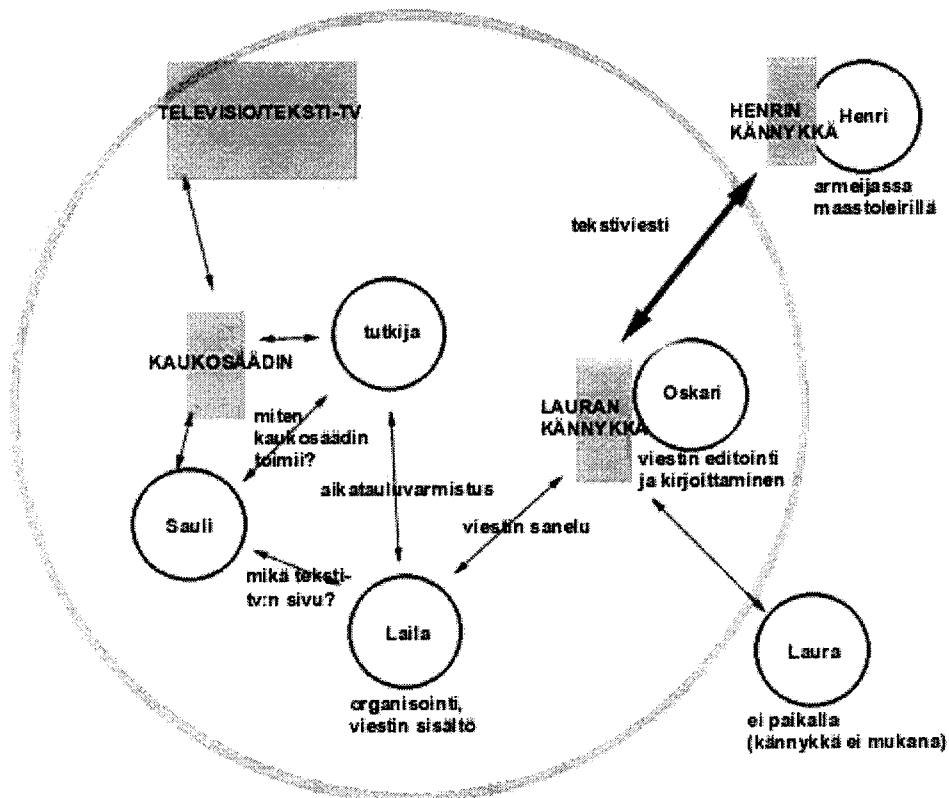
Tilanteessa Laila on selvä primus motor, joka delegoi laitteiston käyttäjiä ja aikataulujen “dekoodereita”, Saulia ja tutkijaa. Itse toimin tilanteessa ikään kuin “varmistajana”: ensiksi teksti-television käytön suhteen (vaikka Sauli osaa lopulta käyttää paremmin laitetta). Toiseksi juna-aikataulujen suhteen. Laila luottaa tutkijan - joka matkustaa junalla paljon - aikataulutietoihin ja -tulkintataitoihin. Kolmanneksi koko tapahtuman suhteen: kun aikataulut löytyvät selviää että Laila on jo aikaisemmin katsonut aikataulut teksti-televisiosta itse!

Tilanne kuvastaa mielenkiintoisesti “media-ensemblen” ja Rintalan perheen jäsenten kommunikaatiota. Tapahtuma on monisyinen: kuka siis lopultakin käytti ja mitäkin laitetta? Jokainen Rintalan perheen jäsenistä oli mukana jollain tavalla, jopa Laura poissaolevana matkapuhelimen omistajana.

Tilanteen kulun voi purkaa seuraavanlaisiin atomeihin:

Lailan organisointi --- teksti-televisio --- kaukosäädin --- Saulin neuvot --- tutkijan aikataulun tulkinta --- Lailan sanelu --- Oskarin tekstitys ---Lauran kännykkä --- Henrin kännykkä --- Henrin viestin vastaanotto

Kaavio 2. Eräs käyttötilanne: Viesti Henrille



5. MEDIATEKNOLOGIA OSKARIN ARJESSA: NUOREN MIEHEN MOTO- RISOITUVA SOSIAALINEN ELÄMÄ

Haast: Onko sulla puhelin aina auki?

Oskari: On se, yötä päivää.

Haast: Onko se aina mukana?

Oskari: On se yleensä aina kun muistaa. Mutta justiin silloin aina jää kotia kun tarttis! [naurua] (Oskari 2000)

Teknologinen esine “miehittää” kodissa aina jotain tilaa. Käytöstä poistetut esineet, kuten vanhanaikainen videopeli, voi olla autotallissa pahvilaatikon täytteenä tai jo kaatopaikalla. Televisio, tuo kulttuurin peruskurssi, on yleensä sijoitettu olohuoneeseen keskeiselle paikalle. Teknologiselle objektille varattu tila kertoo paljon merkityksestä joka sille annetaan. Mukana kulkeva laite kuten kännykkä lähestyy jo “tilallista” ratkaisultaan ihmiselle elintärkeää esinettä: orgaanista elintä.

Aika on toinen merkityksistä kertova elementti. Miten kauan, miten usein ja millaisina aikoina teknologiaa käytetään? Jos jyhkeä kotiteatterilaitteisto¹⁶ seisoo keskeisellä paikalla (tila) kodissa käyttämättömänä (aika), on se joko rikki tai tarpeeton. Jälkimmäisessä tapauksessa olisi tosin vaikea ymmärtää miksi se ylipäätään olisi keskeisellä paikalla. Tila ja aika kertovat siis samasta asiasta eri puolia. Teknologian avulla kumpaakin on mahdollista järjestää uudelleen: videonauhurilla pystyy siirtämään aikaa (ajastin hoitaa nauhoituksen, ohjelma katsotaan myöhemmin); Oskarin nukkuessa rauhassa kännykkä valvoo yöllä jne. Tilan rajoituksia ylitetään esimerkiksi kännyköillä ja kaukosäätimellä.

Timo Kopomaa (2000) on kiinnittänyt huomiota erityisesti matkapuhelimen aiheuttamaan aika- ja paikkakäsitysten muutoksiin. Hänen mukaansa tiedonkulun nopeutuminen sekä liikkumisen helpottuminen ovat muuttaneet käsityksiä ajasta, nykyhetken luonteesta ja etäisyyksistä. Matkapuhelin muuttaa lineaarista, selkeän suunnan omaavaa aikakäsitystä. Tilanteisiin reagoidaan nopeammin, tapahtumaketjut tihentyvät. Aikatauluyhteiskunnasta siirrytään kohti rytmistä aikaa, joka huomioi syklisyyden. Arki

¹⁶ Viime vuosien trendi, jossa kotiin pyritään rakentamaan elokuvateattereiden äänentoistoa mukaileva järjestelmä (ns. Dolby Surround, jossa on mm. kuusi erillistä kaiutinta) ja mahdollisimman iso kuva-ruutu.

muuttuu joustavampaan suuntaan ja tulevaisuutta havainnoidaan enemmän summittaisten sopimusten ajankohtina, ei täsmällisinä hetkinä. (Kopomaa 2000, 48-51.) Uutta syklistä aikarakennetta voi myös edustaa vaikkapa kännykän toiminta-aika ja latausväli. Toisaalta aika ja kommunikaatio on nuorilla yhä enemmän rahaa: puheajasta ja tekstiviesteistä saa selkeän laskun ja saldolle voi asettaa vapaaehtoisesti ylärajan.

5.1 Oskarin ajankäyttöä: “Televisionkattelu on jäänyt”

Oskari piti viikon verran ajankäyttöpäiväkirjaa, sekä 13-vuotiaana joulukuussa 1997 että 16-vuotiaana marraskuussa 2000. Päiväkirjat ovat tutkimuksen liitteinä (Liite 1). Vaikka päiväkirjojen merkinnät eivät “todellisuutta” kellontarkasti seuraisikaan, ne kertovat siitä miten Oskari itse hahmottaa arjen rakenteita. Pysin ottamaan ne “todes-ta”. Merkintöjen sävy muuttuu 13-vuotiaan niukoista riveistä 16-vuotiaan spontaaneihin ja vähän kapinallisiin ilmauksiin.

Joulukuussa 1997 Oskari katsoi televisiota 2-4 tuntia päivässä. Kolmena koulupäivänä Oskari katsoi televisiota heti koulusta tultuaan. Keskiviikkona Oskari katsoi neljä tuntia televisiota parhaan kaverinsa Jounin kotona. Vain tiistaina televisio tuntuu puuttuvan sillä seuraavana päivänä Oskarilla on kokeet. Yhteensä televisio vei aikaa suurin piirtein 16 tuntia viikosta. Marraskuussa 2000 television katseluun kulutettu aika väheni Oskarilla selvästi. Päiväkirjan mukaan television parissa kului 11 tuntia. Päivittäinen katselu on vähentynyt noin tuntiin, poikkeuksena sunnuntain “krapulapäivä” jota Oskari viettää katsomalla MTV3:n nuortensarjaputkea jälleen parhaan kaverinsa Jounin kanssa.

Oskari: “Televisionkattelu on jäänyt, tullut tehtyä jotain muuta -- kyllä sitä aina jotenkin ohimennen tulee kattottua -- että tulee hyvä elokuva niin sen voinu kattoa. Kyllä nyt aina kun koulusta tuloo niin pistänyt television auki”

Suurin muutos Oskarin tv-tottumuksissa onkin siirtyminen kaksi kertaa päivässä -rutiinista kerran illassa -rytmiin. Ensimmäisenä tutkimusjaksona Oskarilla oli tapana katsoa televisiota heti koulun jälkeen ja viikonloppunakin heti herättyään. Illalla hän seurasi televisiota vielä toiseen otteeseen. Jälkimmäisenä ajanjaksona Oskari asettuu television ääreen lähes poikkeuksetta vain kerran päivässä. Televisiolta on vienyt ai-

kaa sekä kavereiden kanssa “essolla” pyöriminen, viikonloppuriennot että traktorin, mopon ja moottorikelkan korjaaminen ja rassaaminen. Toisin sanoen: nuoren miehen motorisoitunut sosiaalinen elämä. Molempina ajanjaksoina televisionkatselu näyttää toimivan Oskarille varsin usein “laskeutumispaikkana kotiin”, tuli hän sitten koulusta tai “essolta” ja moporeissuilta kotiin. Television katselua voisikin kuvata jonkinlaiseksi lämmittelyksi “kotilieden” tai takkatulen¹⁷ äärellä? Muiden perheenjäsenien seuraan on television äärelle helppo liittyä.

Oskarin televisionkatselu ei ole mitenkään suunnitelmallista. Sitä voisi kuvailla sattunaiseksi tyhjän tilan ja ajan täyttäjäksi. Mielenkiintoisemman tekemisen ilmaantuesssa televisio jää toiseksi. Paras ohjelma vuonna 2000, South Park, tulee illalla Oskarilta katsottua vain “jos sen muistaa päivällä että se tulee illalla” . Lehdestä Oskari ei televisio-ohjelmia tutki, mutta hän selaa usein ohjelmatiedot teksti-televisiosta. Vain harvoin Oskari nauhoittaa “jonkun hyvän elokuvan” videolle. Kanavista mieluisimmat ovat MTV3, Nelonen, Eurosport ja saksalainen urheilukanava VS. Oskarin mielihjelmat ovat tutkimusvuosina seuraavat:

1997

Elokuvat

Piirretyt

Kummeli

Salaiset kansiot

Urheilu (Eurosport)

2000

Hyvät elokuvat

South Park

X-Files (Salaiset kansiot)

Moottoriurheilu (motocross, monster-autot)

Eurosportilta)

Suosikit ovat pysyneet siis varsin samana. Piirrettyjen ohjelmien tilalle on tullut moottoriurheilua ja komediassa Kummeli on vaihtunut South Parkiin.

¹⁷ Kun radio oli uusi media, sitä verrattiin mainoksessa takkatuleen: “Nykypäivänperhe kokoontuu Philipsin ympärillä” (Pantzar 1996). Television fyysinen paikka nykyajan kodeissa on hyvinkin samanlainen kuin tulisijan paikka aikoinaan. Kenties television “loimu” vetoaa myös johonkin ikiaikaiseen itsesämme - kurkistuksia kollektiiviseen muistiimme.....?

Syksyllä 2000 pojat harrastivat videoiden katselua. He tekivät oman “videohuoneen” “hallille”:

Oskari: “Sinne tehtiin kun siellä on vanhat sohvut, niin sinne sitten videot ja televisio ja kaikki nuo stereot että siis sai sitte oikeen kotiteatterin -- Ei nyt oo taas hetkeen aikaan [katseltu]. Sai taas tarpeekseen videoitten kattelusta -- Kerran pidettiin vähän niitä stereoita siinä niin kun lujemmalla yöllä kun kattottiin elokuvaa niin .. sitte naapurit soitti [yöllä] tänne kotia, sitä että kun sieltä kuului justiin kun tuo suppari siälä löi niin lujaa ja sitte...”

Naapurit uhkailivat poliisilla, vaikka meteli ei ollut tarkoituksellista. Oskaria tilanne hymyilytti ja hän kertoo juttua mielellään. Subwoofer eli “subbari” onkin nuorten miesten maailmassa tärkeä esine. Se on erillinen kaiutin joka on tehty nimenomaan matalien taajuuksien toistamiseen. Matalien taajuuksien aallonpituus on ääniaalloista pisin ja niiden synnyttämiseen vaaditaan eniten energiaa - näin matalat taajuudet myös kuljettavat mukanaan eniten energiaa. Maaseudulla saattaa nuoren miehen ohjastaman auton tunnistaa lähestyvästä, pumppaavasta rytmistä jo kauan ennen kuin auton ääntä erottaa. Oskari teki omaan “subbariinsa” puukotelon jo 1998 koulun käsityötunneilla, nykyisen subbarinsa hän osti kaveriltaan “neljälläsadalla”.

13-vuotiaana Oskarin viikkoon mahtui vielä kitaransoittoa kahdesti viikossa, läksyjen lukua, lenkki koiran kanssa ja lentopalloa. 16-vuotiaana näitä ei enää näy: televisio, tietokone, mopo ja traktori, kaveripiiri sekä “häärääminen”, “miätiskely” ja “oleminen” ovat keskeisimmät aktiviteetit. Lentopallo on vaihtunut dartsiin (tikanheitto) ja punttisalilla käyntiin - varsin maskuliinisiin lajeihin siis.

5.2 Kaveripiiri teknologian kontekstina: motorisoituva arki

Haast.: “Käytkö joka päivä kylällä tai kavereiden kanssa?”

Oskari: “No suurin piirtein. Yleensäkin. Jossain. No ei välttämättä aina. Ehkä joku tulee joskus tänne.”

Oletukseni mukaan kaveripiiri on dynaaminen ja synkroninen tekijä nuorten suhteessa teknologiaan. Uudet käyttömuodot ja kokeilut leviävät helposti vertaisryhmässä. Esi-merkiksi matkapuhelimen tekstiviestit¹⁸ nousivat ensimmäisenä suosituksi juuri

¹⁸ Vuonna 2001 tekstiviestien osuus operaattorien liikevaihdosta on yli 10 prosenttia ja yhteenlaskettu liikevaihto noin miljardi markkaa vuodessa (Virtanen 2001).

nuorten keskuudessa, vaikka alunperin toiminto oli tarkoitettu vain operaattorin työkaluksi, jolla oli mahdollista lähettää asiakkaalle vaikkapa tietoa äänipostilaatikon täyttymisestä (Virtanen 2001).

Oskarin paras kaveri on ollut jo lapsesta saakka samanikäinen Jouni, joka on Rintaloiden ystäväperheen Alatalon pojista nuorempi. Alatalon vanhemmalla pojalla Jukalla on varsin tärkeä rooli Oskarin ja Jounin tutustuttamisessa uuteen teknologiaan. Oskarin vuotta vanhempi serkku Arttu, joka asuu muutaman sadan metrin päässä, on myös Oskarin hyvä kaveri. Vuonna 1997 naapurissa asuva Tuomo, pari vuotta vanhempi, on hyvä kaveri tietokoneen ympäriltä, mutta muuten Oskari ei paljon hänen kanssaan aikaa vietä ja kolme vuotta myöhemmin Tuomo ei kuulukaan enää kaveripiiriin. Vuonna 2000 "mopokaveriksi" on tullut Niko, jonka kotona on myös metallipaja; merkittävä etu Oskarin harrastuksessa, mopoilussa. Vuoden 2000 syksyllä Oskarin aloittama ammattikoulu ei ole muuttanut vapaa-ajan kuvioita: parhaat kaverit asuvat edelleenkin samalla kylällä.

Mopo- ja moottoriharrastus oli tutkimusajankohtana ajallisestikin mitattuna Oskarin mieliharrastus. Näissä yhdistyvät koneiden kanssa puuhaaminen, liikkuminen (ajelu) ja sosiaalisuus (kaverit). Virittelyä ja "rassausta" Oskari harrastaa sekä yksin että kaverien kanssa. Ensimmäisen moponsa Oskari sai ensimmäisen tutkimusvuoden kesällä 1997. Oskari jäi silloin myös kiinni alaikäisenä ajelusta: hän oli tankkaamassa kahden kaverinsa kanssa Essolla ja "siälähän hirviä poliisipartio, kaks moottoripyöräpoliisia". Poliisit lähtivät Oskarin perään ja testasivat mopon tutkassa. Hän sai virittelystä "yli neljäsataa sakkoo". Kuitenkaan tämänkään jälkeen mopolla ajoa ei ole "hirviästi viittitty" rajoittaa, "vähän" kuitenkin.

Vuonna 2000 16-vuotiaalla Oskarilla on jo kolmas mopo, joka on odottamassa myyntiä. Kesällä Oskari vielä ajeli mopolla, mutta syksyllä tilalle tuli traktori. Kiinnostus mopoiluun loppui Oskarin sanojen mukaan siihen kun hän sai laillisesti ajella yleisillä teillä. Mopo on pikku-suzuki, ja "nykyään vakiona" - eli toisin sanoen ei-viriteltynä - "mutta kyllä sitä silloin tuli viriteltyä. Meni vähän vajaa sata". Viritysosat Oskari myi kuudella sadalla markalla ilmoituslehti Keltaisen Pörssin kautta. Tankki on vielä maalaamatta, mutta sen jälkeen mopo on myyntikunnossa ja "kolme tonnia pitäisi

saada”. Moottoripyöräkortin Oskari ajoi syksyllä, seuraavana kesänä hän aikoo ostaa jo moottoripyörän.

Mopon korjaus ja rassaaminen oli vuonna 1997 Oskarin viikko-ohjelmassa esisoittoa illan ajelulle: alkuillasta pojat virittelevät mopoa ja sen jälkeen kavereiden kanssa viriteltyä ajokkia testataan ja pidetään hauskaa ajelemalla. Kolme vuotta myöhemmin Oskari rassaa mopoa järkipäisesti ”vakioksi” myyntiä varten. Traktori on vuonna 2000 Oskarille se ajoneuvo, jolla lähdetään ”kylille” - kulkuvälineenä hän ei sitä oikeastaan tarvitsisi, sillä Rintalan perhe asuu aivan Nivalan keskustassa, joten traktori on ennen kaikkea fyysinen, liikkuva tukikohta ja huviajelum väline. Jo torstaina Oskari valmistuu viikonloppuun hakemalla traktorin Rintaloiden maatilalta Harjumäestä kymmenen kilometrin päästä. Perjantaina koulun jälkeen hän käy pesemässä sen ja lähtee illalla ”rundailemaan”, ”essolle juttelemaan ja kättelemään naisia”.

Rintaloiden traktori on uutta huipputekniikkaa, neliveto ja paljon hevosvoimia, ”paree tekniikkahan niissä on kuin mitä autoissa on”. Hytti on lämmin ja hyvin varusteltu joten se on myös samalla hyvä suoja talven kylmyyttä vastaan. Syksyllä Oskari asensi traktoriin stereot, sillä pellolla on ”tympeää jos ei ole mitään musiikkia”. Tätä ennen Oskari käytti ajaessaan korvalappustereoita. Talvella 2000 Oskarille sattui kommellus, josta hän kertoo niin elävän tarinan, ettei tutkija huomaa edes haastattelunauhan loppumista:

Oskari oli koko päivän ”luistattelemassa” ja ajelemassa kavereiden kanssa kylällä. Kotimatalla traktori lähti heittelehtimään ja puski suoraan ojaan kohti, osuen puhelinpylvääseen, joka napsahti poikki. Traktori luisui ojaan, mutta Oskari pääsi peruuttamalla omin avuin pois. Kotona Oskari ajoi traktorin ”hallille” ja kertoi äidille. Sauli oli reissussa ja näki yöllä kotiin tullessaan paalun, joka roikkui ”lankojen varassa”. Aamulla Sauli soitti puhelinlaitoksen miehille - joku tuttu korjasi paalun ilmaiseksi. Tarina on vauhdikas ja Oskari kertoo sen mielellään ja huvittuneena. Oskarille on tärkeää, että ”traktoriin ei tullut paljon mitään”, ”paalun korjaus oli ilmaista” ja ”paalu roikkui lankojen varassa”. Onnettomuuden jälkeen Oskari piti oma-aloitteisesti ajelussa vähän taukoa.

Oskarin uusi, talvinen moottoriharrastus on moottorikelkkailu, joka tuli Nivalassa suosituksi ”pari vuotta sitten”. Oskarilla on vuonna 2000 kaksi kelkkaa, ”tai ei ne nyt oikeastaan mun oo mutta kyllä mä niillä ajelen”. Kelkat ovat tulleet Saulin kauppoissa ja ovat ”hallilla”. Oskari on käynyt ajelemassa muiden kanssa ”aika paljonkin”. Edel-

lisenä talvena Oskari kävi kelkkareittejä pitkin 30 kilometrin päässä parin kaverin kanssa “kahvilla” hiihtokeskuksen kahvilassa. Kelkkakaverit ovat Oskarin vanhoja luokkakavereita ja ajelu on joskus rajua:

Oskari: “Kyllä me aika lujaa ajetaan, vähä yritetään toista... kumpi menee lujempaa -- Joskus montakin, neljä viisi kelkkaa peräkkäin”.

Pitkät viikonloput kavereiden kanssa ja myöhäiseksi venyvät illat kylällä tai tietokoneen ääressä vaativat veronsa. Oskari kertoo haastattelussa spontaanisti väsymyksensä:

Oskari: “-- silloin tällöin tulee just se että koulusta tulee kotia niin nukkuu koko päivän taas. Vähän univelat pois -- viikon kestää vielä niin että että menee aina joskus yhden kahden mais nukkumaan ja sitte kun koulusta tulee niin heti menee taas johonkin, ei tuu nukuttua. Mutta sitten joku päivä kun tulee koulusta kotiin niin menee sohvalle makamaan ja nukahtaa ja herää aivan illalla vasta, joskus kymmenen maissa illalla.”

Juuri näin Oskari laitto ajankäyttöpäiväkirjan mukaan joulukuussa 2000 “rahaa pankkiin” nukkumalla tiistaina viikonlopun univelkaa pois, “vaikka koko päivä pilalla mitään hyöryllistä ei tullu tehtyä”.

5.3 Tietokone

Oskarille tietokone ja tietokonepeleillä pelaaminen on ollut aina osa arkipäivää ja elämää. Tietokoneesta Oskari muistaa ensimmäisenä juuri Henrin lataamassa pelejä kasettiaseman kautta Commodore 128 -tietokoneeseen. Oskari oppi itsekin käyttämään tietokonetta seuraamalla vierestä kuinka Henri käyttää konetta. Henrillä oli tapana ladata ennen kouluun lähtöään peli tietokoneeseen valmiiksi jota Oskari jäi sitten itseksensä pelaamaan. “Sitte se joskus ei ehtinyt pistää peliä päälle ja sitte ärsytti”.

Isoveli Henri vaihteli kavereiden kanssa kaseteille nauhoitettavia pelejä jatkuvasti. Oskarin mukaan pelejä oli tuhannesta kahteen tuhanteen. Henri muistelee että niitä oli rehvakkaiden puheiden mukaan ainakin tuhat, mutta loppujen lopuksi ehkä “ainakin 500”.

Tutkimushetkellä Oskarin kiivain pelaaminen oli luultavasti jo takana päin. Vaikka pelaaminen on se tärkein tietokoneen käyttömuoto, Oskari tekee tietokoneella paljon muutakin kuin pelaa. Esimerkiksi piirrosohjelmilla kuvia voi käsitellä ja:

Oskari: "-- saa vaan muokata vaikka pään paljo isommaksi taikka huulet vaikka hymyilemään jos on, leukaa pidentää -- Kuvia mulla nyt on aika paljon. Jos olis skanneri niin sais oman kuvan sinne ja muotoilla -- sitten on muita kaikkia taulukkolaskentaa ja työhön vaikka jollakin suunnitella kaikkia taloja ja sillee."

Oskari onkin suunnitellut omaa huonettaan virtuaalisesti:

Oskari " -- sitte sinne vaan suunnittellaan vaikka sohva, mihinkä paikkaan, mihinä ovi, mihinkä tekee, kuinka tekee valaistukset, minkälainen lamppu, kun sen pistää niin sen näkee kuinka paljon se valaisee ja mihinkä ja..ne on ihan jänniä. Ja sitten on että saa vaikka sähköt suunnitella koko taloon ja sitte saa kattoa kuinka se toimii ja mitä siinä pitää, kuinka paljon se vie sähköä ...mutta on nuo ohjelmat kalliita."

Koulussa Oskari ei käytä "oikeastaan yhtään" tietokonetta, sillä rakennuspuolella ei tietokonetta tarvita. Joskus luennolla opettaja heijastaa videotykillä jotain luokan seinälle:

Oskari: "Kyselöö nuolta joiltakin kavereilta jotka on sähköpuolella... ne aina kehuu että ne on yhdenkin päivän pelannu kahdeksan tuntia Quake kakkosta verkos. Ei mitään muuta tehnyt. Miksei opettaja jotain oo selostanu siälä edes...".

Oskari on valinnut tietojenkäsittelyn valinnaiskurssina mutta "ei sieläkään kyllä muuta kun pelailla koneella -- Kyllähän siälä jotakin pitäis tehdä mutta ne on aina perusasioita". Perusasiat Oskarilla ovat kuitenkin hallussa. Koululla ei olekaan Oskarille tietotekniikan maailmasta mitään annettavaa. Tietotekniikan oppiminen Oskarin tapaan onkin malliesimerkki arkipäivässä ja koulun ulkopuolella tapahtuvasta informaalista oppimisesta, joka ei ole palautettavissa koulun tapaisiin instituutioihin ja kirjoihin (vrt. Laine 2000, 21). Arjen hyvinkin yksilöllisillä oppimiskokemuksilla ja -tavoilla ei ole juuri ollut tilaa tai tunnustettua pätevyyttä koulun maailmassa, eikä siten myöskään näillä hankituilla tiedoilla ja taidoilla (emt.). Oskari ja moni muu joutuu näin ollen olemaan toimettomana, kun opetus suunnitellaan "vähimmän tiedon" omaavien tasolle.

5.3.1 Tietokone ja “rassaaminen”

Vuoden 1997 jälkeen Oskarilla on ollut pitkiä taukoja pelaamisen kanssa. Pelaaminen väheni, kun Oskari alkoi “hypätä” eli käydä siis ulkona ja “kylillä” kavereiden kanssa. Pitkän tauon aiheutti kuitenkin uuden teknologian synnyttämä vaara itsessään, vaara joka pääsee 00-luvulla jo uutisotsikoihinkin:

Oskari: “No siitä asti mulla ei oo oikein ollut mitään peliäkään tuolla tietokoneella kun, mitähän olin ysiluokalla vielä kun oli se joku Tser-nobyl-virus tai mikähän oli. Se oli joku sellainen virus että sinä päivänä ei saanu käynnistää tietokonetta. Mä koitin sitten piruuttani ettei se varmahan mun koneeseen tuu ja koitin pistää päälle ja het saman tien se tilttas ja se veti kovalevytä kaikki tiedot pois”.

Oskarin kone olikin koko kesän 2000 käyttämättömänä kunnes hän laittoi syksyllä koneen kuntoon. Tämä ei ollut ensimmäinen kerta kun Oskarin kone oli rikki. Käydessäni syksyllä 1998 vierailulla, kone oli jumissa:

Tutkimuspäiväkirjasta:

Tietokone on ollut kuukauden ajan rikki. Emolevy on mennyt. Pojat ovat testailleet ja Oskari otti prosessorin irti ja kokeili sitä toiseen koneeseen, sitten näytönohjain. Ei toiminut.

Oskarille tärkeä osa tietokoneharrastusta on tietokoneen purkaminen ja virittely. Purkamisen hän oppi kaverin viereltä seuraamalla “pikkuhiljaa” miten se tapahtuu. Oskari kertoo pysyvänsä hyvin mukana erilaisten laitteiden kehityksessä vaikkei juuri alan keskustelua seuraakaan: “Lehtiä en oo koskaan lukenut”. Tiedonlähteinä ovat kaveripiiri ja internet. Syksyllä 1998, käydessäni haastattelemassa Oskaria, oli pöydällä paljon epämääräistä tavaraa:

Tutkimme tietokonetta joka on avoinna. Oskari tietää suvereenisti koneen eri osat ja äänikorttien tyypit. Oskarin tietokone on itse asiassa ihan paloina. Kuorten sisällä on vain muutama johto ja sisukalut ovat pitkin pöytää. “Mä ajattelin että mä myyn tuon ja ostan siihen uuden kuoren”, kertoo Oskari ja jatkaa: “Kyllä sen aika nopeaa purkaa”.

Tutkimme miten prosessori on kiinni tietokoneessa. Tutkija saa opastusta. Prosessori on “IBM:n satakuuskutonen”, mutta “oikeastaan se on sama kuin satakolmekolmonen”.

Rikkinäisestä emolevystä: “Täällä voi olla joku hiusmurtuma tai sellainen, pitäis mikroskoopilla ettiä, mutta sellainen maksais enemmän mitä uus”.

Sherry Turklen mielestä tietokoneen mukanaan tuoma “simulaation” kulttuuri rohkaisee uudenlaiseen käsityöläisyyteen, jossa ennalta määriteltyjen sääntöjen ja suunnittelun sijasta tietokoneen käyttäjä kokeilee ja rassaa (tinker) virtuaalisia objekteja. Visuaalisuus ja intuitio ovat tärkeällä sijalla, kun objekteja järjestelemällä ja uudelleenjärjestelemällä päästään virheiden kautta lopputulokseen. Turkle käyttää Claude Lévi-Straussin käsitettä “bricolage”¹⁹ kuvaamaan tätä käsityöläisen asennetta ja vertaa sitä vuoropuheluun ja keskusteluun, vastakohtana monologille.

Ainakin Oskarille fyysinen “rassaaminen”, kokeilu ja manipulaatio ovat yhtä tärkeitä kuin virtuaalinen, johon Turkle viittaa. Tietokoneen prosessoria virittelemällä koneesta saa tehokkaamman. Paloittelu ja erilaisten osien kokeilu ja testaus käsityöläisen - ja mekaanikon - tavoin auttaa ymmärtämään²⁰ tietokoneen toimintaa aivan kuin moponkin kohdalla. Purkamisen ja kokoamisen antavat tunteen tekniikan hallitsemisesta ja kontrolloinnista. Tietokoneella ja mopolla onkin Oskarin elämässä paljon enemmän yhteistä kuin tietokoneella ja esimerkiksi televisiolla. Televisio on äärimmäisen kaukana siitä fyysisestä esineestä mitä tietokone Oskarille tarjoaa. Televisioon ei kaukosäätimen myötä tätä nykyä fyysisesti enää edes kosketa, mutta PC (=personal computer) sisältää lukemattomia tapoja tehdä siitä omansa. Työpöydän taustakuvaksi Oskari voi sijoittaa punaisen urheiluauton, laittaa koneeseen mieleisiään pelejä ja ohjelmia ja viritellä itse konetta:

Oskari: “-- jouluksi mä niin kuin päivitin eli meinaa sitä että mä otan niinku vanhat kaikki osat pois ja mä ne myin ja sitten tilasin kaikki uudet pentiumin kaikki muut, siis osat tänne. Et se on nyt pentium [naputtelee konetta]. Kyllä se on hiukan halvemmaksi ettei tarvinnut ostaa. Jos ostaa kokonanaan se tulee... että kaverilla on samanlainen mutta nyt säästin kolme tonnia siinä... (Oskari 1997)

Ja vaihtaa koneeseen takaisin vanha käyttöjärjestelmä, jos uusi ei miellytä:

Haast: “Nytkö sä yrität asentaa sitä...niin tuo ysivitonen?”
 Oskari: “Joo...mä oon poistanut sen sieltä kun mä en oikein tykkää siitä se tiltaa niin paljon yleensä, se oikein... siitä on nyt tullut windows

¹⁹ “Bricolage” on Lévi-Straussin vastinpari länsimaiselle analyttiselle ja abstraktille tieteen metodologialle. “The tribal herbalist --- does not proceed by abstraction but by thinking through problems using the materials at hand” (Turkle 1997, 51.).

²⁰ Ymmärtämisen synonyyminä käytetään usein “käsittää”-sanaa, jonka etymologia viittaaakin suoraa objektin fyysiseen tuntemiseen, tunnusteluun ja kiinnisaamiseen. Ehkäpä “käsien kautta ymmärtäminen” ja ajattelu on nykykulttuurissa väheksytty asia, joka ei ajattelun leimaa osakseen saa.

ysiseittemän, niin se on... muutenkin sen saa paljon nopeampaa se ei tilitä niin paljon kuin tuo.”(Oskari 1997)

5.3.2 Pelaaminen

Päiväkirjojen mukaan Oskari pelasi ensimmäisellä tutkimusjaksolla noin 8 tuntia ja jälkimmäisellä jaksolla noin 5 tuntia. Molempiin ajanjaksoihin mahtuu päivä, jolloin Oskari pelasi yhdessä jonkun kaverinsa kanssa (viikonloppuna ja lintsauspäivänä).

Oskari: “No, ehkä silloin heti kun mä sain tän [Henrin tietokoneen] uudesta, pistettiin tätä konetta paremmaksi, että paremmat pelit pyörii, niin kyllä silloin tuli heti pelattua, sai heti kaikki uudemmat pelit -- mutta nyt kesällä ehkä... iltaisin ehkä pelaan, kun ei oo mitään tekemistä.” (Heinäkuu 1997)

Oskari pelaa tietokoneella yleensä Henrin tai Lauran kanssa ja kavereiden kanssa, mutta enimmäkseen kuitenkin yksin. Kiinnostus pelaamiseen on aaltoliikettä kyllästymisen, uusien pelien ja muiden kiinnostuksen kohteiden välillä. Kun Oskarin kaveri Arttu oli myymässä Keltaisen Pörssin kautta arvonnassa voittamaansa Playstation-konetta, kysyin miksi hän myy koneen. Arttu kertoi tarvitsevänsä rahaa uuteen tietokoneeseen:

Arttu: “Ja sitä on jotenkin kyllästynyt pelaamiseen. Kesällä on paljon mukavampi ajaa mopolla. No ehkä talvella tulee taas pelattua enemmän. Mutta talvella on vielä hienompi ajaa mopolla”

Kyllästyminen on myös jonkinlainen rajapinta ja samalla suojaava tunnetila “normaalin” arkielämän ja addiktion välillä. Peliaddiktiossa lieneekin kyse tämän kyllästymisreaktion puut(t)umisesta, tunnistamatta jättämisestä ja muuntumisesta, ja ehkäpä vähemmän pelin ja koneen reaalisesta kiehtovuudesta. Kyllästymiseen liittyy myös tuttu kiertokulku:

Oskari: “ -- jos vaikka on joku seikkailupeli semmonen, että pitää mennä johonkin ja sen kun pääsee läpi, niin ei sitä nyt enää huvita pelata, paitsi, jos sen sitten vaikka vuoden päästä taas löytää jostain laatikosta “jaa tämä” -- Jotkut autopelit on eri asia, niis on taas jotain tavoitetta että saako paremman ajan kuin toinen, muuta kyllä niihinkin kyllästyy jos koko ajan pelaa....”

Henri mietiskelee vastaavasti omaa pelaamistaan ja sen addiktoivaa luonnetta:

Henri: “Ärsyttävintä oli se, kun oli kyllästynyt omiin peleihin -- mä muistan sitten kun ei mitään uutta peliä ollut niin sitä mielti kaikkia pelejä läpi näin, monta kertaa, että mitä näistä huvittais pelata. Sitte kun sai se mikä eniten huvittaa pisti sen päälle ja sitä rupes pelaamaan – aina jotakin piti pelata -- tulikohan siitä sellainen pakko että aina jotakin piti pelata?”

Jonkin ajan päästä pelaaminen jatkuu ja taas seuraa kyllästyminen. Lailan mukaan Oskarilla on ollut “aika tasaista” lukuunottamatta sitä, kun hän sai koneen omakseen:

Laila: “Sitten kun tulee jotain uutta markkinoille, niin se pitää saada.”

Laura: “Mäkin ihmettelen, että kuinka ne jaksaa pelata. No ehkä niillä nyt kesällä on vähän muutakin tekemistä ne hyppää tuolla johonakin uimas -- aina tietenkin jos on joku uus peli on esimerkiksi niin ne pelaa kauan -- Oskari kaikkea muutakin kyllä hommaa, ei se nyt välttämättä oo se pelkkä pelaaminen.”

Suurimman osan peleistä Oskari saa kavereiden kautta kopioituina, ns. piraattiohjelmia:

Haast: “Miten muuten sä saat niitä, vaihdatteko te kaverien kanssa?”

Oskari: “No, ne on laittomia ne piraatticeedeet, sieltä niitä yleensä tulee, tai no...kyllä niitä saa

Haast: “Niin mistä?”

Oskari: “Piraatticeedeet -- no tällä ceedeellähän ei pysty kopioimaan ceedeelle, sillähän pystyy lukea, mutta on sellaisia jotka kirjoittaa, millä pystyy ja siihen mahtuu paljon niin kaikkia tietoja ja niillä yhtiöillä on sitten kaikkea hyviä ohjelmia ostanu niin, sitte työntekijät monet kopioi sen ittelle sellaiselle ceedeelle -- se nyt on oikeastaan ylitte, hetkinen, ylitte kymmenen tuhannen markan ohjelmat [naurua] mulla täs tietokoneella, mistä mä en ole maksanut [painokkaasti] --- ykskin ohjelma sellainen kuin microsoft office ysiviis niin sekin maksaa 5600.”

Laittomista piraattikopioista Oskarilla ei ole tunnontuskia. Pelit ja ohjelmat ovat kuin ruokaa, jolla tietokonelemmikkiä (-petoa?) syötetään ja jonka avulla se pidetään tyytyväisenä. Piraattiohjelmissa jonkinlaista statusarvoa määrittää niiden rahallinen arvo. Oskari hankki tietokoneeseensa polttavan CD-r-aseman, jolla on mahdollista kopioida musiikkia sisältäviä levyjä sekä pelejä että ohjelmia sisältäviä levyjä. Hän hankki aseman käytettynä “neljällä sadalla yhdeltä poijalta joka osti uuden”. Asema on tienannut itsensä takaisin. Tutut ja puolitut soittavat silloin tällöin Oskarille ja pyytävät

polttamaan CD-levyn. Oskari tekee sen viidellätoista markalla²¹ ja voittoa ei paljon jää. Oskari on tietoinen piratismiin vaaroista ja miettiikin:

Oskari: “Mutta saa varoa ettei se mee vähän isommaksi”

Joskus pelin “laillinen” hankinta suunnitellaan etukäteen, kuten Sony Playstation-konsolin kohdalla, jonka pelejä on hankala kopioida:

Tutkimuspäiväkirjasta:

Tuomolla on Playstation, kuten kaikkiaan seitsemällä hänen tutullaan. Pojat vaihtelevat pelejä keskenään ja suunnittelevat etukäteen minkä pelin kukin ostaa. Tuomo kertoo, että kahdella pojalla oli tullut tappelu, kun molemmat halusivat ostaa Quake -pelin.

Tietokonepelien pelaaminen on usein sosiaalinen tilanne:

Oskarin uusi peli

Oskarin huone, sunnuntai-ilta syksyllä 1997

Paikalla: Oskari, Arttu, tutkija, Laura (olohuone)

On Oskarin syntymäpäivä. Oskari on saanut torstaina uuden pelin. Arttu on Oskarin huoneessa tietokoneen äärellä ja pelaa Oskarin uutta peliä. Oskari neuvoo vierellä miten peliä pelataan. Hän osoittaa sormella monitorin ruutua, neuvoo minne mennä, mitä klikata hiirellä. Tutkija on yhtä ymmällään kuin Arttu, mikä pelin oikein on ideana.

Pöydällä on kaksi kännykkää. Ison mankan kautta pelin äänet ja musiikki ja musiikki toistuvat aika kovalla. Poikien pitää puhua kovalla äänellä. Televisio kuuluu vaimeasti olohuoneesta, jossa Laura katsoo sitä. Muita ei ole paikalla. Ovi on auki käytävälle.

Oskari juo teetä, vaihtaa paikkaa useasti sängyn päältä tuolille Arttun viereen. Hän käy välillä keittiössä. Hänen huomionsa vaihtelee pelitapahtumien ja huoneen tapahtumien välillä. Neuvoessaan Arttua pojat käyvät jatkuvaa keskustelua, mitä tehdä seuraavaksi. “Palkkaa talonmies, se kastelee kukat.” “Joskus kun ei rakenna vessaa, ne [potilaat] menee nurkkaan ja päästää lattialle.” (molemmat nauravat). Vähitellen tutkijallekin valkenee, että pelissä rakennetaan sairaalaa; alussa sisustetaan ja rakennetaan huoneita, joissa sittemmin hoidetaan potilaita.

Oskari tarttuu hiireen Artun olkapään takaa, kun sairaala tarvitsee nopeassa tilanteessa hoitajan. Hän selvittää huoneiden tarkoitusta. Mitä pelissä tarvitsee tehdä, mitä ei. Minne mennä, minne ei. “Älä ota sitä”. “Ei tohtoria vaan nurse” [hoitaja riittää pelin tilanteessa]. Pojat puhuvat englantia suomalaisittain. Oskari neuvoo sanojen merkitystä. Arttu kysyy: “Mikä on staffi?”, mitä nappia painaa.

Arttu innostuu pelistä. “Tämähän on mahtava”, hän tokaisee. Oskari siirtyy sängyn päältä tuoliin. Hän kaivaa laatikosta ohjeen.

Oskari kysyy: “Arvaa paljonko maksaa kahdenkymmenen tuuman monitori?”. Käy ilmi, että Oskari tutkii tietokoneiden varaosahinnastoa.

²¹ Haastatteluaikaan tyhjän CD-r-levyn hinta oli noin kymmenen markkaa.

Arttu pelaa edelleen ja Oskari istuu hänen vierellään. Oskari muistelee kovalevyn takuuaikaa itsekseen ääneen. Molemmat syventyvät omiin puuhiinsa. Kun pelissä syntyy ongelmakohta, siirtyy Oskarinkin mielenkiinto peliin. Oskari kurottautuu kohti monitoria ja neuvoa.

Välillä Oskari kaivaa laatikkoa kertoen samalla mihin asti on itse pääsyt pelissä. Arttu kysyy pelitapahtumien merkitystä. Oskari etsii laatikosta viikon lukujärjestystä [kysyen sitä itseltään ääneen]. Oskari selvittää internetin hintoja, kysyen Arttulta: “haluaisitko internetin?”. Hän löytää lukujärjestyksen sängyn vierestä lattialta, nousee seisomaan ja lähtee huoneesta. Arttu jää pelaamaan yksin [tai tutkijan kanssa], vaihtaa asentoa. Oskari etsii olohuoneessa puhelinluettelosta jotain. Arttu huutaa Oskarille: “Tuus tänne, etten tee samaa mokaa” [kone tilitasi peliä aloitettaessa]. Arttu odottaa hieman kärsimättömänä. Hän pysäyttää pelin välivaiheeseen, valikoihin. Kysyn, kenen toinen kännykkä on. Arttu vastaa, että Alatalon Jounin isoveljen.

Tilanteessa Arttu oli keskittynyt jatkuvasti omaan pelaamiseensa. Oskarin huomio vaihteli sen sijaan salamannopeasti pelin sisäisen maailman ja sen ulkopuolisen maailman välillä. Oskari jaksoi keskittyä peliin vain silloin, kun Arttu nimenomaan pyysi neuvoa ja opastusta. Poikien kommunikaatiolle oli ominaista molemminpuoliset “nykäisy”: Oskari yritti herättää Arttun kiinnostusta internetiin, monitorien hintoihin ja muihin pelin ulkopuolisiin asioihin, Arttu pyrki taas pitämään Oskarin mielenkiintoa pelissä, hänen opastajanaan. Oskarille pelistä oli jo ehtinyt uutuudenviehätys hävitä.

Erittäin tyypillistä pelitilanteessa on että musiikki soi pelatessa kovalla voimakkuudella. Oskarin ja Artun täytyi edellisen esimerkin tilanteessa melkein huutaa toisilleen. Musiikki ja voimakkaat ääniefektit assosioituvatkin pelitilanteessa sekä elokuvan kieleen ja tehosteisiin (esimerkiksi action-elokuvien tapaan käyttää musiikkia takaaajokohtauksissa)²² että koneiden ja teknologian arkkityyppisimpään, voimaa symboloivaan ääneen, matalaan moottorin murinaan:

Jaguar ja jugurtti

Tutkimuspäiväkirjasta:

Tuomo pelaa välillä autopeliä Need For Speed II. Hän laittaa Jaguarin esittelyvideon, koska se on hänen mielestään paras. Oskari syö sängyn päällä jugurttia ja neuvoa laittamaan italialaisen [Ferrarin]. Pojat keskustelevat McLarenin ja Lotuksen hinnoista ja huippunopeuksista. Sama aloitusbiisi soi pelissä kyllästymiseen asti.

²² Auto- ja action-peleissä on useimmiten samantyyppinen “jyräävä” raskaita rock-kitaroita sisältävä instrumentaalimusiikki kuin television moottoriurheiluojelmissakin.

Tuomo kyselee miten vaihteita käytetään. Tuomo ja Oskari keskustele-
vat ykkösversion ja kakkosversion ajo-ominaisuuksista ja eroista. Oska-
ri liittää tietokoneen tehokkaampiin stereoihin (vaikka pelin musiikki
kuuluu jo varsin tehokkaasti) ja kertoo kuinka rikkoi stereoiden vahvis-
timen kaiutinjohtojen oikosulun takia.

Furlong (1995) havainnoi tutkimuksessaan 12-15 -vuotiaista walesilaisista pojista, että
he olivat “pelottavan fyysisiä” suhteessa teknologiaan. “Sotku” oli ensisijainen huo-
lenaihe suhteessa vanhempiin, poikien puheet taas käsittelivät syömistä, seksuaali-
suutta, tappelua ja piereskelyä. Syöminen oli Furlongin mukaan erityisen tärkeää ja
videoiden katselua suunniteltaessa ruoka oli yhtä tärkeää kuin se mitä pojat katsoisi-
vat. (Furlong 1995, 173.)

Furlong kiinnittää huomiota myös tilankäyttöön: hänen tutkimansa pojat käyttivät
huoneita ja toistensa koteja hyödykseen välttääkseen vanhempien kontrollia. Esimer-
kiksi yksinhuoltajaperheessä oli helppo viettää “vapaata aikaa” kun ainoa vanhempi
oli töissä. (Furlong 1995, 177.) Oskarilla ja hänen kavereillaan oli vastaavanlaisia no-
peita “irtiottoja” tilankäytössään. Huoneita vaihdettiin sutjakkaasti ja kun tutkija ko-
keili formulapelin pelaamista hän huomasi varsin pian jääneensä yksin...

Ehkä virtuaalisuus on juhlinut ruumiillisuuden kustannuksella ennenaikaisesti, sillä
teknologia - sen hallinta - on usein hyvinkin ruumiillista ja fyysistä. Martti Lahti
kyseenalaistaa tietokonepeleihin liitettyjä itsestäänselvyksiä. Hänen mukaansa ne ei-
vät toimi elokuvan logiikalla, jossa samaistutaan hahmoihin ja heidän toimintamal-
leihinsa, sillä ne eivät yleensä toimi edes tarinan rakenteella. Useimmiten peli kes-
keytyy ennen kuin pelaaja on saavuttanut “tarinan” lopun. Lahden mielestä kyse on
enemmänkin ruumiin ja teknologian vuorovaikutuksesta ja sen tuottamasta nautin-
nosta. (Lahti 1996, 192-193.)

Lahden näkemystä voi pitää hieman liioiteltuna, vaikka ruumiin ja teknologian vuoro-
vaikutus, samoin kuin pelien sosiaaliset ulottuvuudet unohtuvatkin helposti sisältöjen
viedessä huomion. Oskarille on pelaamisessa kuitenkin tärkeää “päästä läpi” ja sen
jälkeen peli ei häntä välttämättä enää kiinnosta. Pelaamista voisi tällöin pitääkin, ei

samastumisena elokuvan logiikalla toimivaan sankariin, vaan yrityksenä kertoa tarina²³ loppuun edes kerran - tarinan kuluttamisena?

Ruth Furlongin tutkimat walesilaispojat olivat kyynisen tietoisia siitä, että kyllästyttyään pelaamaan uutta peliä, he halusivat jälleen toista. Pojat puhuivat paljon vähemmän pelien sisällöistä ja pelien maisemista kuin pelien jakamisesta, kopioimisesta ja vaihtamisesta - siis kapitalismin periaatteista - sekä siitä kenen luona ja millä koneella pelataan, jotta he voisivat olla rauhassa muilta perheen jäseniltä. (Furlong 1995, 180.)

5.3.3 Internet

Yhteys internetiin oli Oskarilla poikki viruksen tuhojen jälkeen yli vuoden. Vasta vuoden 2000 lopulla Oskari sai modeemin jälleen toimimaan. Oskari käyttää internetiä mielellään tietokoneiden ja mopojen hintojen seuraamiseen esimerkiksi Keltaisen Pörssin sivujen kautta. Internet-liittymä menee Saulin puhelinliittymän kautta, joten Saulin liikepuhelimien menee tukkoon kun Oskari on linjoilla. Oskari maksaa omat puhelinmaksunsa internetin kautta aina itse.

Sähköpostia Oskari ei juurikaan käytä, eikä hänen kavereistaankaan "oikeastaan kukaan". Oskari on kokeillut myös reaaliaikaisen, tekstipohjaisen keskustelun mahdollistavaa ohjelmaa IRC:ia, sillä Oskarin parhaan kaverin Alatalon Jounin isoveljellä Jukalla on oma keskustelukanava. Oskari on saanut Jounilta noin kymmenen levyä ns. mp3-tiedostoina, sillä tiedostojen "imuroimiseen" internetistä Oskarin modeemiyhteys on hieman hidas.

"Imurointi" eli erilaisten tiedostojen²⁴ lataaminen internetissä olevilta palvelimilta käyttäjän omalle koneelle on yksi yleisimmistä internetin käyttötavoista. Digitaalisessa muodossa olevat tiedostot ovat erittäin helposti kopioitavissa ja edelleen levitettävissä internetin avulla. Uusi jakelukanava on mullistanut esimerkiksi musiikkiteolli-

²³ Tietokonepelien hahmot siirretään varsin sujuvasti elokuvan hahmoiksi (esimerkiksi Tomb Raider) ja pelien elokuvaoikeudet saatetaan myydä jo ennen kuin varsinainen peli on julkaistu, kuten suomalaisen Max Payne - pelin kohdalla (HS 5.8.2001).

²⁴ Tiedostot voivat sisältää kaikkea mitä tietokoneella pystyy käsittelemään: ääntä, musiikkia, tekstiä, pelejä, liikkuvaa kuvaa, kokonaisiä ohjelmia jne.

suuden markkinoita: suosikkibändin kappaleita voi imuroida “netistä” ilmaiseksi - joskaan ei välttämättä laillisesti. Keväällä 2001 kohistiin ympäri maailmaa Napster-ohjelmasta, joka mahdollisti musiikkikappaleiden vaihdon erityisessä mp3-formaatissa kaikkien ohjelman käyttäjien kesken. Levy-yhtiöiden ja musiikkibisneksen vaatimuksesta Napsterin sivut suljettiin tekijänoikeusrikkomusten perusteella. Internetissä on kuitenkin tuhansia palvelimia ja sivustoja, joista musiikkia voi edelleen “imuroida”.

Seuraavassa esitän kolme esimerkkiä, kolme “digitaalisen lemmikin ruokalajia”, joissa internet ja “imurointi” kytkeytyvät Oskarin arjessa myös muihin medioihin ja mediateknologiaan.

Elokuvailtoja ennen ensi-iltaa

Oskari haaveilee vähän kiinteästä liittymästä. “Kun olis vaan se nopea internet-yhteys niin saisi levyjä haettua nopeaa.” Nopein liittymä maksaisi viisisataa markkaa kuukaudessa. “Kyllähän sen saisi sen kiinteän systeemin vissiin tännekin asti, tai jonkin linkin”. Alatalon Jukka asuu opiskelijakämpässä, jossa liittymä on muutaman kymppin kuussa “ja se pistää yleensä aina yöksi imuroimaan... jotain elokuvia. Vissiin joka päivä, sillä on aivan kauheasti.” Oskari on ollut kaksi kertaa katsomassa tietokoneelta elokuvia, kun Alatalon Jukka toi levyjä kotiin. Jukalla on “metrin kokoinen” pinkka CD-levyjä joissa on elokuvia. Oskari printtaa tutkijalle 44 elokuvan listan (Liite 3), jonka Jukka on lähettänyt Oskari IRC:istä. “Eikä siinä varmaan kaikki oo”. Jukka myös myy elokuvia, mutta kuitenkin “ei nyt niin hirveästi”. Elokuvat ovat ilman suomenkielisiä tekstityksiä ja “ne ei oo vielä kaikki edes Suomessa elokuvissa”.

Oskari käy “imuroimassa” musiikkia silloin tällöin. “Ei sitä modeemilla jaksa [imuroida] kun se on viistoista minuuttia yhdes kappalees”. Oskari soittaa Lenny Kravitzia. Imurointipaikat Oskari kuulee enimmäkseen Alatalon Jounilta.

Sävellyksiä kännykkään

Oskari on tietokoneen äärellä. Hän on imuroinut ohjelman jolla voi tehdä kännykkään soittoaäniä - eräänlainen sävellysohjelma siis. Oskari löysi ohjelman puolivahingossa etsiessään uusia soittoaäniä internetistä. Jotain kappaleita Oskari on jo säveltänyt. Ohjelma on eräänlainen jatke kännykän käyttöliittymälle: ääniä ei ladata vaan tietokoneohjelma muuntaa sävellyksen helposti naputeltavaan muotoon. Tämän jälkeen sen ohjelmoiminen kännykkään on helppoa [Oskari soittaa ensin kännykästä äänen ja sitten tietokoneelta saman]. “Kätevästi tuommoista saa tehtyä. Paree systeemi melkein kun ... Nokiallahan kai kun sen [soittoaänen] pystyy tilata, maksaa kolme markkaa niin menöö niin paljon rahaa jos niitä rupiaa tilaalemahan”.

Naiskauneutta näytölle

Oskarin mp3-soittimessa on Chloe Jonesin kuva. Hän on tutkijalle tuntematon povitähönen. Ruudulla näkyvän soittimen käyttöliittymän - eli ulkoasun - pystyy valitsemaan noin viidentoista vähäpukeisen naisen joukosta. Oskari on hakenut kuvat internetistä "näitä saa, ja nämäkin oon varmaan puolivahingos kerran hakenu...". Naisen voi vaihtaa muutamalla hiiren näpäyksellä.

Elokuvan piraattiversion katsominen ennen kuin se on edes tullut Suomen elokuvateattereihin tarjoaa varmasti seikkailua ja jännitystä jo sinällään. Piratismikulttuuri onkin internetin ja tallentavien CD-asemien myötä levinnyt aivan uuteen ulottuvuuteen. Walter Benjaminille alkuperäisen taideteoksen ja esineen "aura" haihtui mekaanisen jäljentämisen myötä, mutta kenties nimettömien, tussilla merkittyjen CD-r -levyjen ja tuntikausien modeemi-istuntojen jälkeen teollisesti tuotettu kulttuurikokemus (elokuva elokuvateatterissa, musiikkiliikkeestä ostettu CD-levy) saa hieman auraansa takaisin - viimeistään ainakin silloin kun aika ei riitä "imurointiin", mutta ansiot riittävät jo kulutukseen?

Mark Dery on tutkinut tietokoneajan alakulttuureita teoksessaan *Escape Velocity* (1996). Kaikille alakulttuureille oli hänen mukaansa yhteistä tietokoneen - tässä yhteydessä symboli kaikelle teknologialle - mieltäminen Janus-kasvoiseksi koneeksi, joka on samalla vapautumisen moottori ja tukahduttamisen instrumentti. Deryn mielestä nämä alakulttuurit toteuttavat puolittain tietoisesti poliittista "projektiä", jossa teknologiaa, sen moninaisia merkityksiä ja käytötapoja otetaan haltuun tiedemiehiltä, mielipiteenmuokkaajilta ja tietokoneteollisuudelta, jotka tyypillisesti dominoivat ja määrittelevät diskurssia. Teknologiaan ja tulevaisuuteen liittyvä ajaton ja paikaton keskustelu riuhtaistaan heidän toimestaan "tässä ja nyt" tapahtuvaksi, valtasuhteisiin ja tämän päivän tapahtumiin liittyväksi. Deryn mielestä jonkinlainen johtomotiivi heille löytyy William Gibsonin kyberpunk-maksiimista "katu löytää omat käyttötarcoitukset asioille"²⁵. (Dery 1996, 15-17.)

²⁵ Hyvä esimerkki tästä on levysoitin, jonka "väärinkäyttö" eli vinylilevyn edestakainen liikuttelu käsin (scratching) on pohjana urbaanille, alkujaan mustien nuorten keskuudessa hyvinkin poliittiselle, hip hop-kulttuurille.

Syksyllä 2000 Oskarin “surffauspaikat” (ks. Liite 2) liittyivät hyvin läheisesti hänen harrastuksiinsa. Oskari tutkii verkkokaupasta tietokoneen hintoja, autosivuilta kilpa-autoja joilla Oskari ajaa formulapelissä jne. Muutamilla pornosivuilikin hän on käynyt, mutta kertomansa mukaan niistä “ei niin hirveästi” kavereiden keskuudessa puhuta. Kondomimerkin internet-sivuilta Oskari tutkii aikuisuuden käytännöllisiä sovellutuksia.

Varsin “tyypillinen” internet-sivusto lajissaan on www.fugly.com, jonka osoitteen Oskari kuuli ensimmäisen kerran Henriltä, joka oli puolestaan kuullut sivuista omilta kavereiltaan. Sivustoilla on mm. videopätkiä, jota voisi luokitella populaariin kauhukulttuuriin kuuluviksi: epäonnistuneita stunt-kohtauksia, onnettomuuksia ja vastenmielisyyttä synnyttäviä tilanteita, joiden yhteinen nimittäjä on että ne ovat “tosia” ja “todella tapahtuneita”.

Oskari: “Yks oksentaa isoon vatiin monta kertaa ja sitten se syö, siinä aina oksennus meinaa lentää kun sen kattoo -- Siinä tuli oksennuksen haju nenähän en tiedä mistä se tuli.”

Oskari: “Sitte joku lenti suihkarin moottoriin se joku huoltomies...”

Henri: “Nää...ooksä nähnyt sen?”

Oskari: “En oo...”

Henri: “Äijä meni ... kato suihku, tuota niin, tämän hävittäjän luo sitte äijä... huoltomies meni liian lähelle sitä... sitä turbiini tai mikä se on nyt onkaan. Sinne sitte paukahti vaan sielä moottoris, selvä peli siinä”.

Sivusto tarjoaa aineistoa (post)moderneille kauhutarinoille, jotka kulkevat kaveriporoissa suusta suuhun. Tarinoita voi kertoa vaikka itse kohtausta ei olisi nähnytkään, jolloin tarina herättääkin kenties enemmän kauhunväristyksiä kuin itse “todellinen” filminpätkä, jonka aitous voidaan asettaa kyseenalaiseksi.

5.4 “Melkein se on niin että mulle päin soitellaan” eli matkapuhelin

Tutkimuksen alussa vuonna 1997 Oskari oli juuri saanut isänsä Saulin vanhan matkapuhelimen, jonka Oskari “varasi” ennen Henriä. Aluksi kännykkä oli Oskarille enemmän teknisen uteliaisuuden kohde ja statussymboli kuin kommunikaatioväline. Mukana ei isohkoa puhelinta voinut pitää ja esimerkiksi mopoilemaan lähtiessä Oskari ei etukäteen soitellut kavereilleen, vaan yksinkertaisesti ajoi pihaan.

Oskari: "-- joskus [voi] sanoa kavereille että tuosta [numerosta] saat sitte kiinni. Mutta ei me nyt muuten niin kun pidetä ... soitella"
 Haast: "No sun kavereilla ei varmaan muilla oo... vai onko?"
 Oskari: "Kahdella on."
 Haast: "Ai jaa.."
 Oskari: "Joo, kahdella." (1997)

Kolme vuotta myöhemmin tilanne on jo aivan toinen. Oskari osti marraskuussa 2000 keltaisen Siemensin, jossa on internet-yhteys. Kolmen vuoden aikana Oskarilla on ehtinyt olla jo monta puhelinta:

Oskari: "Onkohan niitä nyt kuus seittemän kahdeksankin ollut."
 Haast: "Miten usein sä olet vaihtanut niitä?"
 Oskari: "No emmä nyt hirveän usein ole niitä vaihtanut... mä kun isältä sain sen ensimmäisen NMT:n .. joskus mä ostin sellaisen valtavan puhelimen ... hirviä tiiliskivi. Sitten mä ostin tällaisen [näyttää Jounin heille unohtamaa Nokian banaanimallia]. Se oli aika kauan se tavallinen malli ja sitten ii (?) ja..."

Suurin lasku Oskarilla on ollut 400 markkaa kuussa hänen tilattuaan soittoääniä useitakin kertojakin päivässä, mutta nykyään Oskari osaa "yleensä pitää siinä kahdensadan paikkeilla" ilman vaikeuksia. Tekstiviestejä laskusta on yleensä noin puolet. "Onneksi" uusimpaan malliin logoja eikä soittoääniä ei pysty tilaamaan. Päivittäinen puhelumäärä vaihtelee, mutta Oskarin arvion mukaan se on "välillä neljä viis puhelua... välillä joskus enemmän, välillä vähemmän". Oskari maksaa kännykkälaskut itse lapsilisistään ja raha-asiat ovat Oskarilla muutenkin tiukasti hänen omissa käsissään:

Oskari: [painokkaasti] "Ei noilla [Laila ja Sauli] oo hajuakaan niistä"

Rintaloilla kännykkä tuntuu muodostuneen jo varhain arkiseksi esineeksi. Oskarilla ei omien sanojen mukaan ole ollut rajoituksia käytön suhteen, ei rahallisia eikä muita. Vaikka puhelin onkin nykyään Oskarilla aina mukana ja "auki yötä päivää", hän on pystyy olemaan pitempiäkin aikoja ilman. Vuoden 1999 lopulla Oskarin kännykkä putosi ja meni rikki ja Oskari joutui olemaan ilman puhelinta pitkään:

Oskari: "-- varmaan kolme, neljäkin [kuukautta] -- Ei tullut sitten ostettua mistään uutta. Sitten mä sain isältä tällaisen jonkun halon että sillä just ja just pärjäs, en mä sitä kuljettanutkaan missään. Aluksi tietysti oli hankalan tuntuista kun oli tottunut että kaikki saa kännykällä kiinni, mutta kyllä siihen tottui"

Sauli ja Laila eivät soita nykyään Oskarille enää kovin usein, ellei ole jotain tärkeää asiaa. Aikaisemmin “ne soitti että kotia aina illalla”. Henrin ja Lauran kanssa Oskari soittelee silloin tällöin. Yleensä soitoilla haalitaan kaveriporukka kokoon tyyliin “suurin piirtein että tuleeko tänne vai mitä tehdään”. Oskari on yleensä se jolle soitetaan: “melkein se on niinpäin että mulle soitetaan -- kyllä mä nyt silloin tällöin soittelen”. Ammattikoulussa kännykkää saa pitää auki, mutta puhelun tullen pitää mennä ulos luokasta. Tekstiviestejäkin saa näpytellä:

Oskari: “Joo, ei ne paljon piittaa, yleensäkin piittaa. -- Yleensäkin nukuttaa niin että... saa nukkua rauhassa, ettei hirveästi soitella -- Muutama kerran tullut torkahdettua [tunnilla] (naurua), jää aina vähän yöunet vähiin.”

Kännykkä on siis kotona ja koulussa arkinen väline, jonka käytöstä ei juurikaan auktoriteettikiistoja synny.

5.5 Kännykän lähilukua: Oskarin keltainen Siemens marraskuussa 2000

Tutkimme yhdessä Oskarin kanssa hänen kännykkäänsä tarkemmin. Tarkoituksenani oli uuden informaation lisäksi kokeilla menetelmiä, joilla saisi kiinnostavia piirteitä esiin. Ajankäyttöpäiväkirja ei kännykän kohdalla toimi, sillä soittoja on jälkikäteen liian vaivalloista muistella. Ilmeisin menetelmä haastattelun ohella on kännykän sisältöjen tutkiminen.

Kuten tietokoneenkin kohdalla, kännykkä on periaatteessa varsin intiimi väline, johon jää kommunikaatiosta jäljet: Minne on soitettu? Kuka on soittanut? Miten pitkään? Kenen kanssa? Tekstiviestit jäävät puhelimen muistiin ja ovat luettavissa myöhemmin. Intiimiyttä korostaa myös kännykän fyysisyys: sitä pidetään kädessä ja korvalla, lähellä suuta. Kännykän muotoilu on eroottisävytteinen, fallisuudessaankin feminiini. Toisaalta kännykkä on erittäin arkipäiväinen väline: pojat unohtelivat puhelimiaan jatkuvasti toistensa luo eikä kojeeseen tuntunut mitään kovin salaista liittyvän.

Ehdottaessani tekstiviestien tutkimista, Oskari suostui empimättä. Puhelimessa oli kuitenkin vain muutama viesti, sillä Oskarin tapana on poistaa tekstiviestit yleensä heti:

“heräsin vasta nyt” (?)

“katso allakasta missä ruksi” (Lauralta)

“what’s on girls mind” (kaksimielinen kiertoviesti Lauralta)

Kiertoviestejä ei Oskarin mukaan lähetellä enää kovin paljoa, mutta “jos oikein hyvä on sellainen niin sitten. Naisiin on hyvä ottaa kontaktia ... laittaa ekaksi kiertoviestin ja sitte...”. Puhelinnumeron saa vaikka kaverilta. Tekstiviestit ovatkin yleensä se mistä “juttu” alkaa. Viestejä vaihdellaan puolin ja toisin. Oskari kertoo kuitenkin että “ei kyllä hetkeen ole naisia näkynyt, paremminkin noita yhden illan heiloja vaan”.

Tutkimme yhdessä Oskarin matkapuhelimen puhelinmuistiota. Yhteensä puhelimen muistissa on 66 nimeä, joita Oskari kertoo poistaneensa paljon. Muistion tutkiminen - aivan kuin selattujen sivujen katselukin - osoittautui hyväksi keinoksi keskustella ystäväverkostosta ja itse välineen käytöstä.

Oskarin “langattoman verkoston” voi jakaa kuuteen kategoriaan (olen pyrkinyt säilyttämään alkuperäisen kirjoitusasun nimiä muuttaen):

Perhe (nimiä:10)

Lähisukulaiset, joille Oskari soittelee usein tai jotka soittavat Oskarille usein. Perheenjäsenten ja parhaiden kavereiden kohdalla ruutuun tulee näkyviin logo, joka osoittaa että soittaja on läheinen tuttu. Esimerkiksi:
Saulus δ (näyttöruudulla:)

Isä (kommentti):

LAUREL

Laura

Kaverit (14+4)

Oskarin ystävät, joiden kanssa Oskari soittelee usein. Nimiluettelossa on myös neljä Oskarin entistä kaveria, joiden kanssa yhteydenpito on jäänyt.:

astrochiken δ

“Yhren Jarin numero, lempinimi tullut pelistä”. Logo näkyy kun Jari soittaa.

MICHELIN MAN

Oravalan Tomi, “traktorin noukalla on michelin-vahtoajijat”

North & State

Norolan Niko, väännös Oskarin hyvän mopokaverin sukunimestä, “mutta kyllä se norttiakin vetää”

MYYRÄ

Myyrä oli yhdeksännellä luokalla kaveri, mutta nyt “ei enää soitella”

Luokkakaverit ja puolitutut (21)

Tähän ryhmään kuuluvat nimet ovat jostain syystä "ajautuneet" Oskarin muistioon. Oskari ei heidän kanssaan soittale, eikä ole välttämättä koskaan soitellutkaan, mutta kasvokkain kohdatessa kyllä yleensä juttelee. Puhelimen muistiossa ne ovat Oskarin puheessa ikään kuin "turhaan".

Horsma Boy

Oskarin ikäinen, samalla luokalla. "Jutellaan kun nähdään, mutta ei yleensä soitella"

JPV

Oskaria vuotta vanhempi, "mutta ei mitään kavereita olla. Se vaan on siellä"

TEEMU

"Kukahän? Jaa no se on yks meidän luokkalainen"

MARIA M.

"Yhden poiijan isosiskon numero, ei tee mitään"

Tytöt (8)

Oskarin osoitteestossa on puolituttuja tyttöjä, mutta erityinen kategoria on tyttöystävissä, entisissä "heiloissa" ja "hyvännäköisissä tytöissä", joille Oskari "voi soittaa", jos siltä tuntuu.

ELMERI

"Se on yks Markkulan Elisa, se on hyvännäköinen tyttö. Niitä on hyvä pitää tuolla jos joskus tarttis"

JENNI

"Se on kans yks... tyttö. Kans aika hyvännäköinen. Mutta kyllä mä nyt tunnenkin, aika hyvinkin, aivan hyvin voin soittaakin." Oskari kieltää pitävänsä tyttöjen numeroita "kaiken varalta".

SANNA

"Entinen heila. Ei nähty pitkään aikaan."

PÄIVI K.

"Se on siellä muuten vaan, se on hyvännäköinen tyttö... jos joskus satuis..."

Viralliset (3)

Renlunt

Opettaja, jolle voi lähettää tekstiviestin jos on poissa "sille vaan lähettää viestin niin ei näy naamastakaan [että lintsaa]."

Autokoulu

"Loppuvuodesta tuli kevarikertti hommattua."

ASIAKASPALVELU

Operaattorin asiakaspalvelu

Tuntemattomat ja toistot (6)

Oskarin osoitteestoon on jäänyt nimiä esimerkiksi vanhoista mopokoupoista tai muuten vain unohtuneista henkilöistä. Myös saman nimen toistot ja kotinumerot ovat tässä kategoriassa:

Jari H

Oskarilla ei ole mitään tietoa eikä muistikuvaa.

Jonse

?

Jouni KOTI

Oskarin parhaan kaverin lankapuhelinnumero kotiin.

Kännykkään kerättävät ja kerääntyvät puhelinnumerot ja henkilöt ovat tulkittavissa ei niinkään reaalisen soiton ja yhteydenoton merkiksi ja lupaukseksi vaan *kontaktin mahdollisuudeksi*. Henkilön nimi kännykän muistissa on sekä kurkotus tulevaan että muisto todellisesta kohtaamisesta ja tapahtumasta. Tuttujen nimistä on muistiota varten tehty joku väännös, sillä nimi täytyy olla lyhyt ja välittömästi erotettavissa muista samantapaisista. Nimeen voi liittyä ”Michelin Manin” tapaan tarina, joka kiteytyy lempinimeksi. Tällainen nimi voi olla puhelimen omistajan henkilökohtaisesti antama lempinimi, jonka olemassaolosta muut, edes kyseistä nimeä puhelimen muistissa kantava henkilö mukaan lukien, eivät edes tiedä. Soittajan nimen näkyminen puhelimen näytöllä mahdollistaa myös valikoivan vastaamisen ja kontrollin säilymisen:

Kesken haastattelun ollessamme Oskarin huoneessa kännykkä soi, mutta Oskari ei vastaa puhelimeen. ”Näistä näkee niin ei tiedä, [naureskellen]ei tarvi kaikille vastata. En jaksa vastata”. Lopulta Oskari kuitenkin vastaa ja kertoo olevansa mummolassa.

Haast.: ”Sanoitko että olit mummolassa?”

Oskari: ”Joo.”

Haast.: ”Minkä takia?”

Oskari: ”No ei nyt paljo.. mitä tuolla nyt on väliä. Ei siis kysyi sählyä pelaamaan joskus illemmalla.”

Soittaja on Oskarille ”ihan hyvä kaveri”, mutta joka päivä ei hänen kanssaan Oskari halua olla tekemisissä.

Haast.: ”Miten yleensä ottaen kun sulle soitetaan niin vastaatko aina?”

Oskari: ”No riippuu, jos koulusta tulee ja väsyttää ja kuka soittaa.”

Samassa Alatalon Jounin Rintaloille unohtama kännykkä soi ja soittaja on sama tuttu, joka soitti juuri Oskarinkin kännykkään. Oskari vitsailee, että Jouni vastaisi kännykkään ja sanoisi olevansa mummolassa.

6. MITEN OSKARI KESYTTÄÄ TEKNOLOGIAA? TEKNOLOGIA IDENTITEETIN RAKENTAJANA

6.1 “Teknocowboy” - Oskari ja kesyttämisen tavat

Arjen tutkiminen ja tarkastelu teknologisten artefaktien, objektien kautta on eräs tapa jäsentää kokonaisuutta. Kuten tässäkin tutkimuksessa on tullut esille, teknologiset laitteet eivät ole käytössä yksi kerrallaan, vaan (media)teknologiaa käytetään enemmän ja vähemmän yhtäaikaisesti ja päällekkäin. Seuraavassa erittelenkin yleisempiä tapoja ja asenteita, joilla Oskari “kesyttää teknologiaa”. Nämä ovat juuri Oskarille ominaisia tapoja käyttää teknologiaa ja jollakin toisella hänen ikäisellään nuorella miehellä (ja varsinkin naisella) kesyttämisen tavat saattavat olla aivan toisenlaisia.

I Omistaminen ja vaihto

(mopo, tietokone, kännykkä, pelit)

Oskarille on erittäin tärkeää että raha-asiat ovat hänen omissa käsissään. Vanhemmilla, Saulilla ja Lailalla, ei ole “hajuakaan niistä”. Lapsilisät ovat Oskarin pääasiallinen tulonlähde, jonka käytöstä hän saa vapaasti päättää itse. *Omistaminen*, rahan voimalla hankittu hallintaoikeus onkin hallinnan ja kesyttämisen suurin muoto. Vaihtamalla tietokoneen osat, se on muuttunut pala palalta Henrin koneesta Oskarin omaksi koneeksi. Alkuperäisestä “Henrin koneesta” on joulukuussa 2000 jäljellä enää näppäimistö ja näyttö.

Oskari: “Se on mennyt koko paketti uusiksi. Pikkuhiljaa oikeastaan. Koko ajan jotakin vanhaa jäänyt”

Jo edellä siteeraamani Henrin ja Oskarin riitatilanne tietokoneen omistuksesta kertoo paljon; Oskari korostaa riidassa “omalla” rahallaan hankkimia osia vielä jäljellä oleviin Henrin “isän” rahalla hankkimiin osiin.

Haast: “Ootsä tavallaan antanut nyt sen [tietokoneen] Oskarille...?”

Henri : “-- tai se on ehkä siirtynyt vaan -- se on vaan ominut sen... tai nykyään niinku se luulee että se on sen, mutta ei se nyt oo kokonansa. Joskus siitä tuleekin kiistaa että kun se täällä pelaa yöllä ja minä yritän

nukkua ja sanon että ei oo kuule sun kone. Sitten se rupeaa aina luettelemaan mikä on isän ja mikä on hänen...aina niinkun että [matkien] ‘niin se monitori on isän ja näppäimistö on isän ja...’ sitten pitää aina sanoa että ‘kuka sut on synnyttäny’”

Seitsemän kännykkää, kolme mopoa ja lukematon määrä erilaisia tietokoneen osia ovat vaatineet Oskarilta paljon työtä ja kaupankäyntiä. *Vaihto ja kaupankäynti* ovat olennaisia aktiviteetteja, joissa tavaran vaihdon ja oston kautta saavutetaan hallinnan tunne. Kasatessaan tietokoneen itse, Oskari säästi myös paljon rahaa: “kaverilla on samanlainen mutta nyt säästin kolme tonnia siinä”. Oskarille on muodostunut oma kontaktiverkosto, jossa kaksi kertaa viikossa ilmestyvä ilmoituslehti Keltainen Pörssi on keskeinen informaation lähde ja hintavertailun pohja, josta löytyy myös uusia kontakteja:

Oskari: “Että...tuo on yhdeltä pojalta. No ei se mun tuttu oo mutta se on tuan naapurin tuttu, niin sen kanssa, se tiesi että joku myy tuon cd-romin niin mä ostin sen siltä. Tuon kovalevyn mä tilasin Helsingistä yhdestä liikkeestä ja sitten tämän sisäisen mihin kaikkea, no emolevy, siihen kiinnitetään kaikki tietokoneen äänikortit. Sen mä tilasin Keltaisesta Pörssistä.”

Kiivaan kaupankäynnin ja vaihdon kohteena oleva (media)teknologia on väline ja keino, jolla Oskari ottaa haltuun myös talouden ja kapitalismin toimintamekanismeja. Oskarin aktiiviseen “liiketoimintaan” on epäilemättä vaikuttanut hänen isänsä Saulin ammatti autoalan yrittäjänä. Omien raha-asioiden hallitseminen on myös merkki itsenäistymisestä ja aikuisuudesta.

II Nautinnollinen rassaus

(mopo, tietokone, moottorikelkka)

Tietokone, mopo ja moottorikelkka ovat Oskarin elämässä *hyvinkin samantyyppisiä objekteja* ja niillä on hyvin samankaltainen merkitys Oskarille. Kuluttamisen (käyttö, omistaminen ja vaihto) lisäksi jokaista on nautinnollista rassata, purkaa osiin, viritellä ja kasata taas uudelleen. Rassaus on fyysistä koskettelua, joka tuo mielihyvää jo siinä. Se auttaa ymmärtämään - *käsittämään* - miten teknologinen laite toimii ja mikä tärkeintä, antaa tunteen sen hallinnasta. Esineen purkaminen ja uudelleen kasaaminen toimivaksi ja hieman entistä ehommaksi kokonaisuudeksi on kuin metafora iden-

titeettityöstä²⁶ - eikä vain pelkkä metafora vaan myös osa sitä. Laitteiden virittäminen äärimmilleen on omien, teknologian ja yhteiskunnankin rajojen koettelu: Millaiseen nopeuteen laitteen saa viritettyä? Pystyykö rajaa venyttämään? Pystyykö rajan ylittämään? Tietokoneen ja mopon rassauksen kautta Oskari lisää siihen oman persoonallisen ulottuvuuden käsityöläismäisellä ja materiaalisella lähestymistavallaan. Itse purtetu ja itse kasattu on askeleen lähempänä itse tehtyä.

III Rento ajanvietto

(televisio, videot, tietokone, mopo)

Televisio on Oskarille tärkein väline rentoutumiseen. Suunnittelematon television katselu tai sunnuntain krapulapäivän ohjelmaputki täyttävät tyhjiä hetkiä ja tarjoavat mahdollisuuden olla tekemättä mitään. Televisio antaa varsin ainutlaatuisen kehyksen tilanteelle, jossa ihminen voi olla samassa tilassa muiden ihmisten kanssa tuntematta minkäänlaista pakkoa sosiaalisuuteen. Tästä “passiivisesta sosiaalisuudesta” on helppo kuitenkin siirtyä sosiaaliseen aktiivisuuteen. Jos Oskarilla on mielekästä tekemistä tiedossa, televisio jää auttamatta toiseksi. Tietokonepelit tarjoavat jännitystä arkeen, mopoilu vauhdin hurmaa ja tekemistä. Rennon ajanvieton voisi määritellä leikiksi ja rauhanomaiseksi rinnakkaiseloksi teknologian kanssa.

IV Ruumiillisuus, maskuliinisuus ja aikuisuus

(mopo, traktori, tietokone, videot)

Autot, teknologia ja matalat äänet assosioituvat maskuliinisuuteen²⁷. Tietokoneessa pyörivä formulapeli, jota säästää voimakkaalla äänenpaineella jytisevä “subbari” lähestyy samanlaista ruumiillista kokemusta kuin itse reaali maailmassakin tapahtuva suoritus. Virtuaalisuus ei merkitse ruumiillisuuden unohtamista, päin vastoin. Ruumiillisuus saattaa olla toisinaan jopa pelottavaakin:

²⁶ Toisaalta ja toisaalla kokonainen kyber-filosofinen koulukunta pohtii miten koneet vaikuttavat ihmiskuvaan. Miten paljon (postmoderni?) identiteetin ja identiteettityön käsite onkaan velkaa koneille?

²⁷ Olisivatko Harley Davidson -moottoripyörät prätkäjengien suosiossa jos niiden moottorit kävisivät kimittävällä äänellä?

Tutkimuspäiväkirjasta:

Nauhurin ollessa kiinni, haastattelun tauolla, perheen äiti Laila kertoo tarinan tuttavaperheen nelivuotiaasta pojasta, Jiristä. Laila kertoi ilmehtien ja elehtien kuinka Jirin ruumis oli nykyntä ja silmänsä olivat selällään hänen seurattessaan vanhempien poikien pelaamista kurkkien näiden olkapäitten yli. Hämmäntävintä Lailalle tuntui olevan juuri se, miten nelivuotias reagoi omalla ruumiillaan videopelin tapahtumiin - aina siihen saakka että pojan suusta oli kuulunut tukahtuneita ääniä.

Oskarin nautinnollinen laitteiden rassaaminen on ruumiillisuuden kautta syntyvää käsittämistä ja ajattelua. Rassaaminen ja virittely voidaan tulkita myös ruumiilliseksi työksi, joka kantaa maskuliinisuuden lisäksi itsessään “todellisen, aikuisen maailman auraa” (Willis 1984, 127). Oskarin asenne onkin käytännönläheinen ja suora, johon maailmaan “kirjaviisuus” Paul Willisin kuvaamien työväenluokan nuorien tapaan kuuluu: videoiden ohjelmoimisessa käyttöohjeita ei esille kaiveta ja “[tietokone]lehtiä en oo koskaan lukenu”. Koneiden hallitseminen, vauhti ja voima osoittavat miten aikuistuva “teknocowboy” kesyttää teknologian rohkeudellaan:

Tutkimuspäiväkirjasta:

Kun Oskari on pelaamassa Quakea [ammuntapelin klassikko], Arttu huikkaa hänelle ilkkurisella äänensävyllä, että ‘Heikki ei varmaankaan uskaltaisi pelata’. Kun kysyn asiaa tarkemmin, Arttu kertoo, että Heikki ei pidä toimintapeleistä, vaan kaikenlaisista rakennuspeleistä.

Taloudellisen itsenäisyyden lisäksi teknologian kuluttaminen tarjoaa monta keinoa “aikuistua” ja “osoittaa aikuisuutta”: mopo ja traktori laajentavat elämänpiiriä ja tarjoavat aivan konkreettisen välineen lähtemiseen ja liikkumiseen, nopeaan irtautumiseen kodin piiristä. Matkapuhelin ja internet ovat kaksisuuntainen linkki perheen ulkopuoliseen maailmaan. Tekninen tietotaito ja ymmärrys tarjoavat puolestaan keinon osoittaa aikuista kypsyyttä. Se voi olla myös hyvä argumentti neuvotteluissa, jotka koskevat aikuisuutta ja sosiaalista ikää (ks. luku 4.1 ja Sohlberg 1990).

V Sosiaalisuus ja tarinointi

(mopo, tietokone, kännykkä, televisio, videot, tietokone)

Kaverit ja sosiaalisuus ovat läsnä lähes kaikessa mitä Oskari tekee. Teknologian ympärille syntyy uusia kaveriverkostoja ja sen kautta on mahdollista löytää uusia, samanhenkisiä ystäviä. Moottorikelkkakaverit ja tietokonekaverit ovat Oskarilla erillisiä verkostoja, joiden ainoa yhteinen jäsen voi olla Oskari. Teknologia voi olla monessa-

kin mielessä “lippu kulttuuriin” ja vaatimus ryhmän jäseneksi pääsemiseen, toisaalta se on satunnaisesti ihmisiä yhdistävä linkki. Mopon rassailu on poikien iltaa valmistava, yhteinen rituaali.

Internet on synnyttänyt virtuaaliyhteisöjä, jonka uudenaikaisessa sosiaalisuudessa ihmiset eivät välttämättä tapaa toisiaan koskaan kasvotusten, mutta silti toisen ihmisen voi tuntea hyvinkin henkilökohtaisella tasolla. Sukupuolen, iän, koulutustaustan ja jopa rodun voi valita virtuaalikontaktissa haluamallaan tavalla koostamalla itselleen virtuaali-identiteetin. (Hintikka 1996, 12-13.) Oskarin kokemukset virtuaaliyhteisöistä ovat melko vähäisiä. Hän harrastaa jonkin verran “irccailua”, tekstipohjaista reaaliaikaista keskustelua tietokoneen välityksellä, mutta se on ollut Oskarilla lähinnä tuttujen kavereiden kanssa juttelua ja kokeilua. Internet on Oskarin elämässä enemmän arkielämän tuttujen merkitysten, kokemusten ja sosiaalisten suhteitten vahvistamista kuin “post-modernia identiteeteillä leikkittelyä” ja uuden etsintää. Castells (1996) toteaaakin, että tietokonevälitteinen kommunikaatio ei korvaa vanhoja kommunikaatiotapoja eikä synnytä juuri uusia verkostoja: se voimistaa jo olemassaolevia muotoja (Castells 1996, 364).

Huomasin Oskaria haastatellessani, että tarinoiden kertominen on hänelle keskeinen ja luonteva tapa välittää kokemuksia teknologiasta. Varsinkin ensimmäisissä haastatteluisissa oli hedelmätöntä kysyä “suoria” kysymyksiä ajankäytöstä tai mielipiteitä ja tunteita teknologiasta - abstrakti itseanalysointi oli hänelle vierasta ja miksi ei olisi ollut? Mutta tarinassa ihminen, aika ja paikka liittyvät orgaanisesti toisiinsa. “Jossakin-on-joskus-tapahtunut-jotain-jollekin”. Kertomukset ovat perustavimpia tapoja välittää kokemuksia, ja ne antavat äänen minuudelle (Laine 2000, 24). Tarina selvittää kontekstin, jossa teknologiakin saa erilaiset merkityksensä:

Tutkimuspäiväkirjasta:

Oskari ja Heikki puhuvat vilkkaasti Omo-info cd:stä. Televisiossa pyörii pesuainemainos, jossa mainitaan maksuton puhelinnumero, josta neuvonnan lisäksi voi tilata ilmaisen cd-rom-levyn. Levyllä on pesuaineeseen liittyviä ohjelmia ja pelejä, mm. näytönsäästäjä. Heikki on jo tilannut cd:n itselleen vaikkei hänellä ole edes tietokonetta, jossa se toimisi. Myös Heikin serkku on tilannut sen. Oskari kertoo, kuinka hän yritti Artun kanssa tilata Omo-cd-romia. Oskari oli luuri korvalla, mutta Arttu oli pyörittänytkin vahingossa väärän numeron. Oskari ker-

taa nauraen dialogia, jota hän kävi langan päässä olevan, täysin Omo-
infosta tietämättömän tuntemattoman kanssa.

Tarina sisältää hurjan määrän merkityksiä. Ensinnäkin se on yksinkertaisesti hauska tarina kammelluksesta teknologian kanssa. Toiseksi tarinan avulla Oskari tulkitsee hämmentävää tilannetta tehden sen itselle ja muille merkitykselliseksi. Kolmanneksi tarina ilmaisee poikien kuumeisen tarpeen “tietokonelemmikkinsä” ruokkimiseen, teknologian kuluttamiseen. Neljänneksi tarinassa tulee näkyviin monimutkainen suhdeverkosto television, pesukoneen, tietokoneen ja puhelimen välillä jne.

Morley & Silverstone viittaavat Grayn (1987) tutkimukseen naisten suhteesta video-
teknologiaan. Naiset kertoivat mielummin tarinoita (“heidän” tarinoitaan) ja ajautuivat
usein varsinaisesta asiasta - videoiden käytöstä - sivuun ulottuen perheen historiaan.
Gray oli aluksi harmistunut “joutuessaan” kuulemaan sivuasioita, mutta ymmärsi sit-
temmin, että tarinat toivat esille tutkittavien naisten näkemyksen siitä, miksi he käytti-
vät (tai olivat käyttämättä) videoita juuri siten kuin käyttivät; suoriin kysymyksiin
vastaaminen tuntui heistä melko merkityksettömältä. (Morley & Silverstone 1991,
155.)

6.2 (Maksullisia) tarinoita teknologiasta

Tutkielmani on kaiken ohella myös tarinoita teknologiasta: Oskarin, hänen perheen-
jäsentensä ja kavereidensa kertomana. Se on sitä itsessäänkin, ja toivottavasti miele-
käs sellainen. “Me kerromme itsellemme tarinoita elääksemme”, on Mark Deryn kir-
jan Joan Didionilta napattu avainoletus. Dery kertookin kirjansa käsittelevän vähem-
män teknologiaa sinänsä kuin niitä tarinoita, joita kerromme itsellemme teknologiasta
ja niitä ideologioita, jotka ovat tarinoihin kätkeytyneenä. (Dery 1996, 15-17.).

Huomaan aivan tutkimukseni loppumetreillä, löydettyäni sattumalta vanhan lehtileik-
keen, että jotain hyvin olennaista kuvaamastani kiteytyy suomalaisen menestystarinan
sankarin, Nokian kännykän, kokosivun mainoksessa:

“Ehdottomasti sinun.

Uudesta Nokia 3310-puhelimesta teet sellaisen kuin haluat. Suunnittele oma näytönsäästäjä ja sävellä soittoääni. Riko ennätyksiä Space Impactissa tai Bantumissa. Käytä uutta chat-toimintoa jutusteluun. Nokia 3310-puhelimesta teet ehdottomasti omasi.

Tee Nokia 3310-puhelimesta vielä enemmän! Kun liittyy Club Nokian jäseneksi, voi ladata kuvaviestejä, operaattorilogoja, soittoääniä - yksittäin tai kokonaisuuksina (palvelut ovat maksullisia). Liity vaikka heti osoitteessa www.club.nokia.fi.” (Nokian matkapuhelimen kokosivun mainos, HS 4.10.2000)

LÄHTEET

- Alanen**, Leena (1992): Modern childhood? Exploring the "child question" in sociology. Jyväskylä: University of Jyväskylä, Institute for Educational Research. Publication series A 50.
- Archard**, David (1993): Children. Rights & childhood. London: Routledge.
- Argyle**, Katie & **Shields**, Rob (1996): Is There a Body in the Net? Teoksessa **Shields**, Rob (ed.) (1996): Cultures (58-69)
- Bijker**, Wiebe E. & **Law**, John (eds.) (1992): Shaping technology/Building society. Studies in sociotechnical change. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Castells**, Manuel (1996): The information age. Economy, society and culture. Volume I. The rise of the network society. Oxford: Blackwell publishers.
- Cowan**, Ruth Schwarz (1983): More work for mother. The ironies of household technology from the open hearth to the microwave. Basic Books
- Dewdney**, Andrew & **Boyd**, Frank: Television, computers and cultural form. Teoksessa **Teoksessa**: **Lister**, Martin (ed.) (1995): The photographic image.... (147-169).
- Darley**, Andy (1995): Teknologian arkeologia. Teoksessa: **Huhtamo**, Erkki (toim.) (1995): Virtuaalisen arkeologia..... (163-177)
- Dery**, Mark (1996): Escape Velocity. Cyberculture at the end of the century. London: Hodder & Stoughton.
- Eerikäinen**, Hannu (1997): Mediakone, terminaalikeho ja subjektin ylösnousemus. Interface ja interaktiivisuuden lupaus. Teoksessa: **Mikkonen**, Kai & **Mäyrä**, Ilkka & **Siivonen**, Timo (1997): Koneihminen...
- Frissen**, Paul (1997): Virtual worlds and the social realities of cyberspace. Teoksessa **Loader Brian D**: (1997): The governance of cyberspace. London and New York: Routledge. (97-107).
- Furlong**, Ruth (1995): There's no place like home. Teoksessa: **Lister**, Martin (ed.) (1995): The photographic image....
- Heikkinen**, Kalle (toim.) (1989): Elämää kuvavirrassa. Televisio suomalaisissa elämäntavoissa. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi
- Huhtamo**, Erkki (toim.) (1995): Virtuaalisen arkeologia: virtuaalimatkaajan uusi käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. taiteiden tiedekunta. Julkaisusarja D.

- Järventausta**, Kaarina (2001): Tietokone vapauttaa aivot ajattelemaan. Helsingin Sanomat 2.3.2001
- Järvinen**, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) (1999): Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen**, Aki & Mäyrä, Ilkka (1999): Kulttuuri muodonmuutosten ajalla. Teoksessa: Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) (1999): Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino. (7-26)
- Hintikka**, Kari A. (1996): Uusi media - viestintäkanava ja elinympäristö. Teoksessa: Tarkka, Minna & Hintikka, Kari A. & Mäkelä, Asko (toim.)(1996): Johdatus uuteen mediaan. Helsinki: Edita. (2-18)
- Kangasluoma**, Jaakko (2001): "Kännykkä ja internet liikuttavat aktivisteja". Helsingin Sanomat 2.7.2001
- Katz**, Jon (1996): The rights of the kids in the digital age. Wired, July 1996.
- Lister**, Martin (ed.) (1995): The photographic image in digital culture. London and New York: Routledge.
- Luukka**, Minna-Riitta [et al] (2001): Mediat nuorten arjessa. 13-19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhannen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Laine**, Kaarlo (2000): Koulukuvia. Koulu nuorten kokoemistilana. Jyväskylä: Sophia 43, Jyväskylän yliopisto.
- Mikkonen**, Kai & Mäyrä, Ilkka & Siivonen, Timo (1997): Koneihminen - kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.
- Morley**, David & Silverstone, Roger (1991): Communication and context: ethnographic perspectives on the media audience. Teoksessa: Jensen, K.B & Jankowski N.W. (eds.) (1991): A Handbook (149-162)
- Morley**, David & Robins, Kevin (1995): Spaces of identity. Global media, electronic landscapes and cultural boundaries. London and New York: Routledge.
- Murdock**, G., Hartmann, P. & Gray, P.(1992): Contextualizing home computing. Resources and practises. Teoksessa: Silverstone, Roger & Hirsch, Eric (eds.)(1992): Consuming technologies...
- Mäkelä**, Asko (1996): Mediatutkimus ja mediakulttuuri. Teoksessa: Tarkka, Minna (ym.) 1996): Johdatus... (19-39)
- Pantzar**, Mika (1996): Kuinka teknologia kesytetään. Kulutuksen tieteestä kulutuksen taitteeseen. Helsinki: Hanki ja Jää.

- Pardun, Carol J. & Krugman, Dean M.** (1994): How the architectural style of the home relates to family television viewing. *Journal of broadcasting & electronic media*. Volume 38, nro 2, Spring 1994.
- Penny, Simon:** 2000 vuotta virtuaalitodellisuutta. Teoksessa: Huhtamo, Erkki (toim.) (1995): *Virtuaalisen arkeologia...* (74-87).
- Pollard, Andrew** (1987): *Studying children's perspectives - a collaborative approach*. Teoksessa: Walford, Geoffrey (ed)(1987): *Doing sociology of education*. London, New York and Philadelphia: The Falmer Press.
- Rogge, Jan Uwe** (1989): The media in everyday family life. Teoksessa Seiter, E & al. (eds.) (1989): *Remote Control....*
- Roos, J.P.** (1989): *Televisio - arkielämän hallitsija, uhka ja erottelija*. Teoksessa: Heikkinen, Kalle (toim.) (1989): *Elämää kuvavirrassa...*
- Salmi, Hannu** (1996): "Atoomipommilla kuuhun!" tekniikan mentaalihistoriaa. Helsinki: Edita.
- Seiter, E., Borchers, H., Kreutzner, G., Warth, E.** (eds.) (1989): *Remote Control. Television, audiences and cultural power*. London and New York: Routledge.
- Shields, Rob** (ed.) (1996): *Cultures of Internet : Virtual spaces, real histories, living bodies*. London : Sage
- Shields, Rob** (1996): Introduction: Virtual space, real histories and living bodies. Teoksessa: Shields, Rob (ed.) (1996): *Cultures* (1-10)
- Shusterman, Richard** (1997): Somaesthetics and the body/media issue. *Body & Society* Vol. 3 (3): 33-49.
- Silverstone, Roger** (1991): *Television in everyday life*. London and New York: Routledge.
- Silverstone, Roger & Hirsch, Eric** (eds.)(1992): *Consuming technologies. Media and information in domestic spaces*. London and New York: Routledge.
- Sohlberg, Anne** (1990): *Negotiating childhood: changing constructions of age for Norwegian children*. Teoksessa: James, Allison & Prout, Alan (eds.): *Constructing and reconstructing childhood. Contemporary issues in the sociological study of childhood*. London: The Falmer Press. (118-136)
- Strathern, Marilyn** (1992): Foreword: The mirror of technology. Teoksessa: Silverstone, Roger & Hirsch, Eric (eds.)(1992): *Consuming technologies...*

Tarkka, Minna & Hintikka, Kari A. & Mäkelä, Asko (toim.)(1996): Johdatus uuteen mediaan. Helsinki: Edita.

Turkle, Sherry (1984): The second self. Computers and the human spirit. New York: Simon and Schuster.

Turkle, Sherry (1996): Life on the screen. Identity in the age of Internet. New York: Simon & Schuster.

Virtanen, Hannu (2001): GSM 10v. Keski-suomalainen 4.3.2001.

Willis, Paul (1984): Koulun penkiltä palkkatyöhön. Miten työväenluokan nuoret saavat työväenluokan työt? Tampere: Vastapaino.

Ylä-Kotola, Mauri (1999): Mediatieteen kysymyksiä 1 : Mitä on mediatiede? Hämeenlinna: Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta.

Ziehe, Thomas (1991): Uusi nuoriso. Epätavanomaisen oppimisen puolustus. Tampere: Vastapaino.

LIITE 1**Oskarin viikko joulukuussa 1997****Oskarin viikko marraskuussa 2000****Keskiviikko**

9-12 koulua
12-16 katsottiin Jounin tykönä Batman ja Robin

16-17 nukuin
17-18 pelasin tietokonetta (Ace Ventura)
18-20 ajeltiin mopolla Antin kans
20-21 ?
21-22 katsoin Melrose Placea
22-23 pelasin tietokonetta

Torstai

9-15 koulua
15-16 katsoin tv:tä
16-18 Matti tuli käymään
18-19 katsoin tv:tä
19-21 pikkujoulu
21-22 soitin kitaraa
22-23 tein läksyt
23-24 ?
24- menin nukkumaan

Perjantai

9-15 koulua
16-17 katsoin tv:tä
17-18 kävin lenkillä koiran kanssa
18-19 ajelin mopolla yksin
19-20 katsoin tv:tä
20-24 lähdin kylälle kaverien kanssa

Lauantai

12-13 heräsin, söin, puin, kävin suihkussa
13-15 katsoin hyvän elokuvan, mutta en tiedä minkä nimisen
15-16 ajelin mopolla Antin kanssa
16-19 korjasin mopoa (yksin)
19-21 pelattiin Salosen Jarkon tykönä Nhl 98
21-22 katsoin satelliitilta Ace Ventura 1.
22-24 soitin kitaraa

Lauantai

14 Heräsin ja join kahvit
14-15 Katsoin Eurosportilta moottorikelkkailua
15-16 Söin äiteen tekemää sapuskaa
16-17 Olin ja häärasin vaan
17-18 Suunnittelin parin kaverin kans että mitä hommattaas illalla
18-19 Mentiin aluksi Jounin tyä porukalla ja lähdettiin siältä päin Kokkolaan viettämään iltaa!!
20- 01

M

u

i

s

t

i

p

ä

t

k

i

i

Sunnuntai

12-13 heräsin, katsoin televisiota
 13-14 söin
 14-15 pelasin Shadow warriorsia
 15-17 korjasin mopoa
 17-19 ajelin mopolla Antin kanssa
 19-20 tein läksyt
 20-21 pelasin Shadowa Warrioria
 21-21 katsoin teeveetä (Tuhannen tilanteen mies)
 23-24 ?

Maanantai

9-15 koulua
 15-16 ?
 16-18 lentopalloharjoitukset
 18-20 soittotunti
 20-22 luin kokeisiin
 22-24 katsoin televisiota

Tiistai

9-17 koulua
 17-18 luin läksyt
 18-19 luin kokeisiin
 19-21 pelasin tietokonetta
 21-23 ?
 24 menin nukkumaan

Sunnuntai

13 Heräsin Jounin tyköä lievässä krapulassa
 14-18 Katottiin Jounin tykönä tv:stä Simpsonit, Beverly Hills, frendit, Jyrki Countdown, Futurama, Viiden juttu, Dawson Creek
 18-19 Minä ja Jouni käytiin meillä mä söin ja lähärettiin essolle käymäs kahavilla
 19-20 Essolla vieläkin
 21-22 Kattoon neloselta Haluako miljonääriksi kotona yksin
 23-24 peläsin tietokoneella Formula 1
 23-24 Jotakin häärasin ja menin nukkumaan

Maanantai

6.30 Heräsin ja väsytti niin vitusti että ei vielä jaksaa lähtyä kouluun että meenpä vasta yhyreksän autolla kouluun
 7-8 nukuun
 9-10 linja-automatka kouluun
 10-16 koulus ja oli teoria päivä ja enkä tainnu jaksaa kuunnella mitä se opettaja selosti
 12 ruokatunti
 16-17 Kotia kotiuduun ja keitin kaffit ja katteli televisiota en mitään erikoosta selaalin vaan kana-
 via
 17-18 Olin ja miätiskelin
 18-21 Rupesin pistämään mopoa myyntikuntoon hallilla ja pyöri siälä vähä kaverikkin kattelemas
 21-23 ajelin mopolla kun oli niin hauska rallittaa ensi lumilla
 23-24 Söin ja join ja suikhus ja zzzzzz....

Tiistai

7-8 matka
 8-12 teoriaa
 12 ruokatunti
 12-15 työpäivä. Rakennetaan uutta tupakkikatosta koululle
 16 Kotona
 Söin
 17- Rupesin kattomaan tV:tä ja nukahdin
 17-21 Nukuun, vittu koko päivä pilalla mitään hyöryllistä ei tullu tehtyä vaikka äiti sanoo että se on ku pistääs rahaa pankkiin kun nukkuu
 21-22 kävin internetis kattomas moottorikelkan kuvia
 22-23 kävin viärään (?) mopolla norolan nikon tykönä
 puhuttiin vaan paskaa
 23-01 kotona
 olin ja istuun
 01 nukkumas

Keskiviikko

- 7-12 Koulus tehtiin samaa tupakkikatosta
 12-13 Lähdin kotiin (lintsasin) Jounin kanssa
 Kotimatka
 13-15 Oltiin meillä Pelattiin formulaa tietsikalla
 16 Menin hallille Antin kanssa korjaamaan
 moottorikelkkaa
 16-19 Hermot meni ku mikään ei onnistunu
 18 Vähä rupes jo onnistumaan
 19 Mentiin miikän tyä
 19-20 Heiteltiin Darzia ja puhutti kaikenlaasta
 20-21 essolla kahavilla
 21-22 Piti lähtiä uurestaan essolle kun puhelin jäi
 sinne
 22-23 kotona kattelin televisiota
 23 internetis irkissä (chat)
 24 nukkumaan

Torstai

- 7 koulun
 7-16 koulussa tehtiin tupakkikatosta taas
 16 Kotona
 16-18 Menin punttisalille Artun kans
 18-20 hain harjumäestä raktorin huomista varten
 20-21 Kävin hallilla kattomas uutta hianoa autoa
 21 kattelin teeveetä
 22 ja menin nukkumaan

Perjantai

- 7 koulun lähdin!!
 11 teoriapäivä LÄHTI JÄRKI
 15 kotona
 15-16 keittelin kahavit ja katteli vaan jotain tee-
 veestä
 17 kävin pesemäs traktorin hallilla
 18 tuln kotia kävin suihkus ja muuta sellasta
 19 lähdin kylälle raktorilla
 Rundaaltiin ja käytiin välis essolla juttelemas ja
 kattelemas naisia
 21 - “ -
 23 - “ -
 tuln joskus myöhään yöllä kotiin

LIITE 2. Oskarin “surffauskohteet” syksyllä 2000

www.verkkokauppa.com

Oskari tutki tietokoneen osien hintoja. “Kerran mä oon sieltä ceedeitä tilannut, mutta ei niitä oo tullut” . Tilausvahvistus tuli kännykkään “... mutta ei oo näkynyt.”

www.mp3-resource.net

Osoite, josta Oskari on “imuroinut” musiikkitiedostoja.

www.merita.com

Oskari käy maksamassa kännykkälaskunsa ja katsomassa paljonko tilillä on rahaa. “Paree täältä kattoa kun ei siinä mee kuin minuutti ... jos tästä lähtis kylälle kattomaan niin..”

www.download.com

Oskari on ladannut ohjelmia, “jotakin nuota purkuohjelmia”.

www.winzip.com

“Sieltä mä hain tuon WinZipin [tiedostojen pakkausohjelma] ... tai yritin hakea”

www.mol.fi

“Mä en edes tiedä mikä tuo on”. Laura on käynyt työvoimatoimiston sivuilla.

www.yrityshaku.com

“No se on justiin se, tuosta [Saulin] liikkeestä” “Siellä on kaikki hinnat”.

www.fugly.com

“Se on sellaanen mistä saa haettua kaikkia videoita... kauheita... siellä on laidasta laitaa.. kaikkia onnettomuuksia ja kaikkia....tosi systeemejä”. “Jotakin voi kans olla stuntihommia jotka on epäonnistunut”.

www.pelit.fi

Pelejä imuroitavaksi

www.easy.ac

“Mikähän tuo on?..... En kyllä muista...”. Kondomimerkin infosivusto.

www.altavista.com

Hakukone. Oskari haki “jotakin...”

www.members.fortunecity.com/notrulez/index.htm

”Tuo on ollu joku sivu”.

www.get4.net/xxx

“Mikähän tuo on joku pornosivu ... joskus niitäkin...”

www.mp3.com

Musiikkitiedostoja.

www.siemens.com

Oskari haki kännykkäänsä sävellysohjelman.

www.ferrari.com

www.lamborghini.com

www.porsche.com

Autosivuja.

www.haloo.fi

Suomalainen erotiikkasivusto. “Ne on melkein kaikki aina maksullisia. Ollis voinu lähettää tekstiviestin ja sieltä olisi tullut joku avain ja olisi voinut katsoa yhden päivän ...”.

www.soneraplaza.fi

Soneran portaalisivusto.

LIITE 3

SERVON LEFFAT

	<u>Nimi:</u>	<u>Formaatti:</u>	<u>Cd:tä:</u>	<u>700</u>
1.	Virus	Vcd	2	
2.	Vampires	Vcd	2	
3.	The Mummy	Vcd	2	
4.	Very Bad Things	Divx	1	
5.	The Faculty	Divx	1	
6.	The Matrix	Divx	1	
7.	American Pie	Vcd	2	
8.	There's Something about Mary	Vcd		2
9.	8mm	Divx	1	
10.	The Hollow Man	Divx	1	
11.	The General's Daughter	Divx	1	
12.	Deep Blue Sea	Divx	1	
13.	Gladiator	Divx	2	
14.	American Psycho	Divx	1	x
15.	Nutty Professor 2	Divx	1	x
16.	Me, Myself and Irene	Divx	1	
17.	Romeo Must Die	Divx	1	x
18.	X-men	Divx	1	
19.	The Cell	Divx	1	
20.	Lethal Weapon 2	Divx	1	
21.	Scream	Divx	1	
22.	Scream 2	Divx	1	
23.	The Shaft	Vcd	2	
24.	Shanghai Noon	Divx		1
25.	Häjyt	Divx	1	x
26.	Urban Legend	Divx	1	x
27.	Blade	Divx	1	
28.	The Rock	Divx	2	
29.	Charlies Angels	Vcd		2
30.	Coyote Ugly	Divx	1	
31.	U571	Divx	1	
32.	Perfect Storm	Divx	2	
kovolla:				
33.	Fucking Åmål	Divx	1	x
34.	Dogma	Divx	1	
35.	Existenz	Divx	1	
36.	MI2	Divx	2	
37.	Mimic	Divx	1	
38.	Scary Movie	Vcd	2	
39.	The Cider House Rules	Divx		1
40.	Entrapment	Divx	1	

41.	New Blood	Divx	1	
42.	Scarflies	Divx	1	x
43.	Wild Things	Divx	1	
44.	Chickenrun	Divx	1	x