

Nuoret chateissa

Tutkimus Internetin vuorovaikutuksellisuudesta

Minna Kontio

Yhteiskuntapolitiikan Pro-gradu -tutkielma

Joulukuu 2001

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Yhteiskuntapolitiikan yksikkö

Jyväskylän yliopisto

Maisa & Kaarina

Miten sinä
jaksat
aina vain istua
tuon tieto-
koneen
edessä?



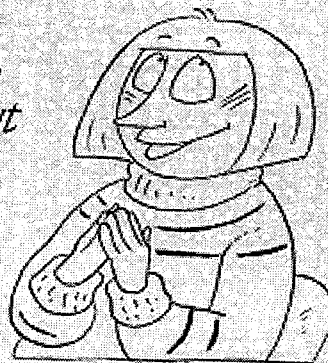
Nämä chatti-jutut
on vaan huvittelua.
Sitä paitsi täällä
voi jutella kaiken-
laisten ihmisten
kanssa.



Siis
miesten?



Mulla
on ollut
pari...



...ihan
hyvää
suhteen
alkuakin...

...mutta
toinen paljastui
kymmen-
vuotiaaksi nörtti-
pojaksi ja toinen
eläkeläis-
sedäksi...



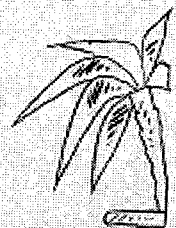
Ihmiset
saisivat luvan
olla
rehellisiä!



Ja
sinäkö olet
tämä "Marilynin
nuorempi
suomalais-
versio"?



Eikö se
muka ole
ihan totta?!



TIIVISTELMÄ

Nuoret chateissa. Tutkimus Internetin vuorovaikutussellisuudesta
Minna Kontio (Marja Järvelä)
Yhteiskuntapolitiikka
Joulukuu 2001
Jyväskylän yliopisto
60 s, 1 liite

Tutkielman kohteena olivat 15-25 -vuotiaat chattailevat nuoret, jotka seuraavat Chatmaailman tai Sonera Plaza Chatin ilmoituspalstaa. Yhteydenottoja sain haastattelupyynnön perusteella 114. Joulukuussa 2000 lähetin sähköpostitse kyselylomakkeen kaikille kyselyyn osallistuville ja vastauksia palautui helmikuuhun 2001 mennessä 103. Vastausprosentiksi muodostui 90. Otoksesta naisia oli 62 ja miehiä 41.

Tutkimuksen tarkoituksena on objektiivisen, kuvailevan informaation luominen chattailusta. Tutkimuksen pääongelmana oli selvittää, mitä chattailu merkitsee nuorille. Muina tutkimusongelmina oli selvittää, miten paljon nuoret chattailevat, mitä chateista haetaan ja onko nuorilla virtuaalimaailmassa syntyneitä ihmissuhteita.

Tulosten analyysivaiheessa jaoin chattailevat käyttäjät käytön useuden perusteella kolmeen ryhmään: Satunnaissurffailijoihin, Viikoittaisvierailijoihin ja Aina aalloilla oleviin. Satunnaissurffailija chattailee kerran kuukaudessa tai harvemmin ja kerrallaan hän chattailee alle puoli tuntia. Viikoittaisvierailija käyttää chatteja viikoittain ja kerrallaan aikaa kuluu 1-4 tuntia. Aina aalloilla oleva chattailee joka päivä ja aikaa kuluu kerrallaan enemmän kuin 4 tuntia. Analysointimenetelmänä käytin suoria jakaumia ja ristiintaulukointeja. Tilasto-ohjelmana käytin SPSS-ohjelmaa.

Tutkimuksen rakenne etenee yleiseltä tasolta yksityiseen. Alussa käsittelen tietoyhteiskunnan lähestymistapoja ja pohdin, onko verkkosukupolvi syrjäytymisvaarassa. Erittelen myös tietoyhteiskuntakehitykseen liittyviä haasteita. Kolmas kappale käsittelee tietokonevälitteistä viestintää. Neljäs ja viides kappale liittyvät virtuaalitodellisuuteen ja -yhteisöihin. Kerron, miten tietokonevälitteistä viestintää ja Internetin käyttöä on tutkittu. Kahdeksas kappale esittelee tutkimuksen tulokset.

Tutkimukseni mukaan naiset chattailevat 15-17 -vuotiaina ja miehet yli 22-vuotiaina. Chattailu merkitsee kaikille käyttäjäryhmille keskustelua ja ajankulua. Satunnaissurffailijoihin kuului 18 henkilöä, Viikoittaisvierailijoihin 54 ja Aina aalloilla oleviin 19 henkilöä. Aina aalloilla olevat ovat pääsääntöisesti miehiä, kun muiden käyttäjäryhmien enemmistö on naisia. Satunnaissurffailijalle chatit ovat keino tutustua ihmisiin, Viikoittaisvierailijoille se on tietokoneen käyttöä ja Aina aalloilla olevalle se on jonkinlainen elämäntapa. Kasvotusten tavataan keskimäärin 1-4 ihmistä. Aina aalloilla olevista kolmasosa on tavannut kasvotusten enemmän kuin viisi henkilöä.

Avainsanat: chattailu, tietokonevälitteinen viestintä, virtuaaliyhteisöt

SISÄLTÖ

1. CONNECTING PEOPLE.....	1
2. NUORET TIETOYHTEISKUNNASSA.....	4
2.1 Tietoyhteiskunnan lähestymistavat.....	4
2.2 Syrjäytyykö verkkosukupolvi?.....	5
2.3 Tietoyhteiskuntakehitys.....	6
2.4 Tietoyhteiskunnan haasteet.....	8
3. TIETOKONEVÄLITTEINEN VIESTINTÄ.....	9
3.1 Tietokonevälitteisen viestinnän käsite.....	9
3.2 Tietokonevälitteisen viestinnän kehittyminen.....	11
3.3 Sosiaalinen vuorovaikutus.....	13
3.4 Chatit tekstipohjaisina vuorovaikutusareenoina.....	14
4. NUORET VIRTUAALITODELLISUUDESSA.....	16
4.1 Ihmissuhteet verkossa.....	16
4.2 Virtuaali-identiteetti.....	17
4.3 Internet ja nuoret.....	20
5. VIRTUAALIIHTEISÖT.....	21
5.1 Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys.....	21
5.2 Chat-yhteisöt.....	25
5.3 Nuorten yhteisöt.....	26
5.4 Esimerkkejä verkkoyhteisöistä.....	28

6. AIKAISEMPI TUTKIMUS.....	30
6.1 Sähköpostikysely.....	30
6.2 Internet suomalaisten arjessa.....	32
7. TUTKIMAAN.....	33
7.1 Haastattelupyyntö.....	33
7.2 Tutkimukseen osallistuneet.....	36
7.3 Kyselylomake.....	37
8. NUORET CHATEISSA.....	39
8.1 Käyttäjryhmien taustatiedot.....	39
8.2 Internet ja ajankäyttö.....	41
8.3 Chat ja ihmissuhteet.....	42
8.4 Vaihtoehtoiset minäkuvat.....	44
8.5 Mitä chattailu merkitsee?.....	47
9. JOHTOPÄÄTÖKSIÄ.....	49
LÄHDELUETTELO.....	56

LIITE

Liite 1. Kyselylomake

1. CONNECTING PEOPLE

Chattailu on huvittelua ja rupattelua, se on virtuaalimaailmassa tapahtuvaa ajatustenvaihtoa. Chattailin ensimmäisen kerran vuonna 1997 ystäväni innoittamana. Chattailu tempaisi minut nopeasti mukaansa ja huomasin pian, että minun piti joka päivä käydä katsomassa, ketkä ovat tänään paikalla. Koin ahdistavaa sen, että minun piti koko ajan varoa, etten mene sekaisin ihmisten kohdalla. Pidin kirjaa siitä, kenen kanssa juttelin mistäkin asioista. Chatit olivat vain tapaamispaikka ja sähköpostiosoitteita vaihdettiin nopeasti, jotta intiimimpi ajatustenvaihto olisi mahdollista. Chattailin seuraavan kerran vuonna 1999. Silloin uskaltauduin ensimmäistä kertaa treffeille ja kasvokkaistapaamiseen. Treffit olivat onnistuneet ja todellisuus vastasi odotuksia hyvin, koska puhuimme totta. Suhteemme on kestänyt kolme vuotta. Chateissa tutustutaan, mutta kasvokkain rakastutaan.

Työn alussa oleva Anna-lehdestä poimittu Maisa & Kaarina -sarjakuva kertoo osuvasti chattailusta. Chatteja pidetään valheellisina paikkoina, joissa leikitellään identiteeteillä. Koskaan ei tiedä, puhuuko vastapuoli totta. Chattailu on ajankohtainen ilmiö, mutta aihetta käsitteleviä tutkimuksia on tehty vähän. Internetin ajankäyttöön liittyviä kysymyksiä on tarkastellut esimerkiksi Pihlajamäki (1999), joka käytti käyttäjäryhmiin perustuvaa luokittelua. Internetin vuorovaikutuksellisuuden tutkiminen on sen sijaan ollut vähäistä. Virtuaalimaailmassa solmituja suhteita pidetään jotenkin huonompina kuin kasvokkaistilanteissa solmittuja. Ihmiset ajattelevat, että virtuaalitodellisuudessa valehdellaan enemmän kuin kasvokkaistilanteissa. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kuvailla chattailua ilmiönä: millainen on nuori suomalainen chattailija, mitä chattailu merkitsee hänelle ja onko hänellä virtuaalimaailmassa syntyneitä suhteita. Halusin tutkia myös valehtelua: millaisia asioita valehdellaan ja miten järjestelmällistä se on.

Viestintä voi olla suoraa tai välittyntä. Edellinen on kasvokkaista vuorovaikutusta. Jälkimmäisellä tarkoitetaan jonkin median välityksellä tapahtuvaa vuorovaikutusta, kuten chatteja. Virtuaali-identiteetti antaa chattailijalle kasvot. Anonyymius takaa sen, että chateissa voi muokata haluamaansa suuntaan ulkonäköään ja persoonallisuuttaan. Chattailu on nykyajan yhteisöllisyyttä. Virtuaaliyhteisö on kiinteäkö ihmisryhmä, joka tapaa toisiaan tietoverkoissa.

He eivät välttämättä tapaa toisiaan kasvokkain, mutta yhteisön jäsenten välinen suhde voi olla hyvin henkilökohtainen.

Tämä tutkimus on yhteiskuntatieteellinen ja osittain mediakulttuurinen. Olen opiskellut viestintäaineita, joten halusin hyödyntää tutkimuksessani myös tämän alan tietopohjaa. Mäkelän (1996, 19) mukaan mediakulttuuri on jotain, jossa medioilla on keskeinen, jopa hallitseva rooli. Teknologia ikään kuin kätkeytyy mediaan, sillä media toimii yhä useamman teknologian kautta. Mediakulttuuri sisältää myös olennaisen osan teknokulttuuria, jolloin käsite saa kokonaisvaltaisen sävyn. Median osuus elämässämme on niin suuri, että voidaan puhua elämisestä mediakulttuurissa. Mediasuhdetta kulttuurisesti tulkitseva Carey (1989) määrittelee viestinnän symboliseksi ja rituaaliseksi prosessiksi, jonka kautta todellisuutta tuotetaan, ylläpidetään, parannetaan ja muutetaan. Symboleilla on kyky sekä esittää todellisuutta että luoda sitä. Todellisuus ei ole olemassa sinänsä, vaan se tuotetaan viestinnän kautta.

Tutkimuksen alussa käsittelen tietoyhteiskuntaa. Suomea pidetään tietoyhteiskunnan mallimaana. Tietoyhteiskunta on ennen kaikkea vuorovaikutusyhteiskunta, johon liittyy mielikuva esimerkiksi Nokian ”Connecting people”. Tekniikka ei automaattisesti yhdistä ihmisiä, vaan siihen tarvitaan vuorovaikutustaitoja. Kaikkein tärkeintä on, että on joku, jonka kanssa olla vuorovaikutuksessa. Tietokone ei lisää yhteyksiä, jos ystäviä tai tuttavuuksia ei ole. Siksi tietoyhteiskunnassa korostuvat yhteisöt, joiden jäsenenä ollaan. Kommunikointi globaaleissa tietoverkoissa kuvaa samanaikaisesti uutta jälkimodernia yhteisöllisyyttä, mutta on myös eräs informaatioyhteiskunnan perustuksista.

Japanilainen tulevaisuudentutkija Yonedi Masuda kirjoitti ensimmäisen kirjan tietoyhteiskunnasta 1970-luvulla. Hän korosti, että tietoyhteiskunnassa tulee olemaan kahdentyypisiä yhteisöjä. Toisaalta on virtuaalisia yhteisöjä, jotka ovat luonteeltaan globaaleja. Toisaalta ihmiset tulevat olemaan läsnä paikallisyhteisössä. Paikallisuuden merkitys tulee korostumaan eräänlaisena täydentävänä yhteisönä.

Tietoyhteiskunta näyttäytyy vääjäämättömästi etenevänä ilmiönä, johon kansalaisten on vain sopeuduttava ja opeteltava uudessa yhteiskunnassa tarpeelliseksi katsotut tiedot ja taidot. (ks. Aro 1997, 32-34 ja Satchon 1997, 11). Tietoyhteiskunta- ja teknologiapuhe liikkuu yleensä

myös varsin yleisellä tasolla: yksittäisen ihmisen näkökulmaa ei juuri ole otettu huomioon tai tuotu julki.

Tutkimukseni rakenne etenee yleiseltä tasolta yksityiseen. Tutkimuksen alussa käsittelen tietoyhteiskuntaa. Esittelen lähestymistapoja ja pohdin, onko verkkosukupolvi syrjäytymisvaarassa. Lopuksi käsittelen tietoyhteiskuntakehitykseen liittyviä haasteita. Kolmannessa kappaleessa kerron tietokonevälitteisestä viestinnästä. Neljäs ja viides kappale liittyvät virtuaalitodellisuuden ja yhteisöihin. Näissä kahdessa kappaleessa yhdistän yhteiskunnallisia ja mediakulttuurisia teorioita. Kerron myös fiktiivisen esimerkin avulla, mitä chattailu on. Aikaisemman tutkimuksen kohdalla esittelen tietokonevälitteiseen viestintään liittyvän tutkimuksen ja Internet suomalaisten arjessa -tutkimuksen. Tämän kappaleen tarkoitus on kertoa, mitä on tutkittu ja miten. Haluan näin myös perustella, miksi päädyin sähköpostilla lähetettyyn survey-tutkimukseen. Seitsemäs ja kahdeksas kappale esittelevät tämän tutkimuksen vaiheet ja sen analyysin. Lopuksi teen vielä johtopäätöksiä teoriasta ja kertaan tutkimukseni päätulokset.

2. NUORET TIETOYHTEISKUNNASSA

2.1 Tietoyhteiskunnan lähestymistavat

Tietoyhteiskunta-sana viittaa yhteiskuntaan, jossa tietoa käytetään lähes kaikessa inhimillisessä toiminnassa. Elämme muutosvaiheessa, jossa on piirteitä maatalousyhteiskunnasta, teollisesta yhteiskunnasta ja palveluvaltaisesta yhteiskunnasta. Tietoyhteiskunta on osa jatkuvaa kehitystä. Euroopan komission käyttämän määritelmän mukaisesti tietoyhteiskunta tarkoittaa yhteiskuntaa, joka käyttää tehokkaasti tietoverkkoja ja tietoteknologiaa, tuottaa paljon tieto- ja viestintätuotteita ja -palveluita ja jolla on monipuolista sisältöteollisuutta. Näin ollen komission lähestymistapa painottaa sosiaalisia ja taloudellisia vaikutuksia.

Aron (1997, 22) mukaan tieto- tai informaatioyhteiskunnasta on puhuttu kolmella tavalla. Ensimmäkin aiheita on lähestytty filosofis-teoreettisena kysymyksenä. Kiinnostuksen kohteena on se, mitä tieto ja informaatio ovat ja miten ne ovat tekemisissä yhteiskunnan ja sen instituutioiden kanssa. Toinen tapa käsitellä asiaa on taloudellis-sosiologinen. Näkökulman lähtökohtana on käsitys siitä, että nykyaikaisessa yhteiskunnassa tieto tai informaatio ovat keskeisiä tuotannon tekijöitä, ja näiden katsotaan olevan ratkaisevassa asemassa yhteiskunnan dynamiikan ja kehityksen kannalta. Kolmas yleinen tapa puhua tieto- tai informaatioyhteiskunnasta on käyttää sitä välineenä kulttuurimme tilan arvioimiseen ja poliittisten analyysien tekemiseen. Tässä perspektiivissä esitetään arvioita siitä, miten yhteiskunta on muuttumassa ja millaisia arvoja ja ristiriitoja tässä kehityksessä on nähtävissä.

Tietoyhteiskuntatermiä käytetään useimmiten englanninkielisen The Information Society -termin käännöksenä. Hautamäen (1997, 25) mielestä informaatiotermi sisältää kaikki teksti-, kuva- ja äänimateriaalin sekä numeerisen datan, jota voidaan fyysisesti, ja nykyisin myös elektronisesti taltioida, manipuloida ja siirtää. Hautamäen mukaan tieto ei ole sama asia kuin informaatio, vaan tieto voidaan hänen mielestään koodata informaatioksi ja informaatio tulkitta tiedoksi. Puhuttaessa tietoyhteiskunnasta viitataan yleensä sellaiseen yhteiskuntakehityksen vaiheeseen, jossa avainsanoja ovat tieto, osaaminen ja kommunikaatio. Tietoyhteiskunnassa tieto on hallitseva tuotannon tekijä ja sillä on keskeinen rooli yhteiskunnassa ja ihmisten elämäntilassa muutoinkin. Raivola ja Vuorensyrjän mukaan (1998, 10) tietoyhteiskunnalla tar-

koitetaan yhteiskuntaa, jossa laajasti hyödynnetään tietoverkkoja ja tietotekniikkaa, tuotetaan runsaasti tieto- ja viestintäteollisuuden tuotteita ja palveluita ja jossa on monipuolinen viestintäteollisuus. Viherä (1999, 40) esittää, että tietoyhteiskuntaan kuuluvat viestintä ihmisten välisenä vuorovaikutussyklinä ja verkosto kansalaisyhteiskunnan infrastruktuurina ja sosiaalisina suhteina sekä palvelut asiantuntija- ja hoivapalveluina. Tällöin Viherän mielestä tietoyhteiskunnan tärkein piirre on vuorovaikutus. Mannermaan (1998, 70) mukaan puhuttaessa tietoyhteiskunnasta viitataan yleensä sellaiseen yhteiskuntakehityksen vaiheeseen, jossa avainsanoja ovat tieto, osaaminen ja kommunikaatio.

Tiurin (1984, 53) käsityksen mukaan "tieteellisteknisen kulttuurin nykyvaiheessa kehittyneet maat ovat siirtymässä teollisuusyhteiskunnasta informaatioyhteiskuntaan eli tietoyhteiskuntaan". Hän ei siis tee eroa informaatioyhteiskunnan ja tietoyhteiskunnan välillä. Raivola ja Vuorensyrjä (1998, 10) taas erottavat nämä käsitteet toisistaan. Raivola ja Vuorensyrjä määrittelevät informaatioteknologian siten, että tällä käsitteellä tarkoitetaan sähkö- ja elektroniikkateollisuuden lisäksi yleisesti tietotekniikkaa ja tietoliikennetekniikkaa sekä näitä hyödyntäviä viestintää ja palveluja. Tällaisia ovat esimerkiksi tietojenkäsittely, teleoperointi, radio- ja TV-toiminta, graafinen ala sekä sisältöteollisuus eli teosten ja ohjelmien tuottaminen ja kokoaminen.

2.2 Syrjäytykö verkkosukupolvi?

Nuoria, eritoten miehiä, pidetään yleensä tietoyhteiskunnan itsestään selvinä selviytyjinä. Informaatioteknologian omistaminen ja osaaminen keskittyy erityisesti nuoriin ja hyvinkoulutettuihin ikäpolviin, yleensä niiden miesedustajiin. Tapscott (1998) kutsuukin tänä päivänä alle 22-vuotiaita nuoria verkkosukupolveksi (net generation), jolle digitaalisen median, esimerkiksi tietokoneiden ja tietoverkkojen, käyttö on luonnollinen osa jokapäiväistä mediaa. Tapscott muistuttaa, etteivät kaikki tämänkään sukupolven nuorista vielä pysty käyttämään esimerkiksi Internetiä. Suurin osa heistä käyttää tietokoneita huomattavasti vanhempia ikäpolvia sujuvammin ja luontevammin. Ensikosketus tietokoneisiin tapahtuu usein jo paljon ennen kouluikää ja suurimmat tietokonegurut löytyvät useasti teini-ikäisten harrastajien parista. 2000-luvulla näin ei välttämättä enää ole.

Koska tietoyhteiskunnan yhtenä suurimpana uhkana pidetään yhteiskunnan kahtiajakautumista, voidaan verkkosukupolven kohdalla esittää kysymys, uhkaako yhteiskunnan polarisoituminen myös nuoria. Sosiaalisen, kulttuurisen, taloudellisen ja tietopääoman epätasainen jakautuminen yhteiskunnassa voi johtaa siihen, että osa nuorista elää syrjäytymisriskin alla ja on vaarassa joutua tietoyhteiskuntaa kahtia jakavan kuilun huonommalle puolelle. Ahonen-Hawkinsin (1998, 105) mukaan tietoyhteiskunta voidaan nähdä uhkana, jos sen kehittämisessä ei nähdä kansalaisuutta sosiaalisten oikeuksien näkökulmasta. Vaarana on uusien syrjäyttämismekanismien luominen ja syntyminen. Syrjäytyminen voi olla sosiaalista ja taloudellista, jossa toimeentulon niukkuus ja sosiaalisista turvaverkoista sivuun joutuminen estävät täysipainoisen elämän ja syrjäyttävät myös tietoyhteiskunnan toimintarakenteista ja normaalista arjesta.

Turkin (1998, 34) mukaan suomalaisten 20-vuotiaiden sukupolvi kasvaa mediamaailmassa, jota määrittää tietokoneiden välittämä vuorovaikutteisuus ja ääntä, kuvaa ja kirjoitettua mediaa keskenään sekoittava kuluttamisen käyttökulttuuri. Median eri muodoissa liikkuminen ja digitaalisen kielen kerrostumien seuraaminen on arkea ja itsestään selvää elämää. Nuorille kulutuksesta on tullut entistä enemmän henkinen kokemus. Nuorten identiteetin muodostamisen kannalta vapaa-aika ja kulutus ovatkin nousseet keskeisiksi elämänalueiksi.

2.3 Tietoyhteiskuntakehitys

Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky -tutkimuksen (1998) mukaan tietoyhteiskunnassa tieto ja osaaminen ovat sivistyksen perusta ja keskeinen tuotannontekijä. Tieto- ja viestintätekniikka tukee laajasti yksilöiden, yritysten ja muiden yhteisöjen vuorovaikutusta, tiedon välittämistä ja hyödyntämistä sekä palveluiden tarjoamista ja niiden saavuttamista. Tietoyhteiskunnassa yhä useampi henkilö työskentelee tieto- ja osaamiskeskeisissä ammateissa ja käyttää tieto- ja viestintätekniikan välineitä ja palveluita työssään ja vapaa-aikanaan. Eri toimialoilla yhä suurempi osa tuotteista ja palveluista valmistetaan, välitetään ja kulutetaan sähköisessä muodossa tietotekniikkaa ja tietoverkkoja hyödyntäen.

Tietoyhteiskuntaa voidaan luonnehtia ihmisten ja tietojärjestelmien vuorovaikutusverkoksi. Tieto- ja viestintätekniikka luo osaltaan edellytyksiä tiedon ja osaamisen yhteiskunnan rakentamiselle. Ihmiselle voi avautua aiempaa laajemmat mahdollisuudet osaamisensa kehittämi-

seen, kanssakäymiseen ja itsensä toteuttamiseen. Tieto- ja viestintäteknikkaa soveltaen voidaan ihmisten vaikutusmahdollisuuksia yhteiskunnassa kehittää ja parantaa palveluja sekä niiden saavutettavuutta. Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky -tutkimus (1998) muistuttaa, että hallitsematon tietoyhteiskuntakehitys voi johtaa joidenkin ihmisryhmien ja alueiden syrjäytymiseen. Lisääntyvä tieto- ja viestintäteknikan käyttö toimistotyössä kasvattaa tehokkuutta ja vähentää samalla työvoiman tarvetta. Tietoyhteiskunta tarjoaa tiedon, korkean osaamisen ja huipputeknologian kautta valtavia mahdollisuuksia niin yksittäisten ihmisten kuin kokonaisten kansakuntienkin toiminnalle ja kehitykselle. Tietoyhteiskuntakehitys avaa monille ovia menestykseen ja helpottaa eri tavoin mielekkään elämän rakentamista.

Tietoyhteiskuntakehitykseen liittyy monia riskejä, jotka voivat osaltaan lisätä ihmisten pahoinvointia ja yhteiskuntien sosiaalista eriarvoisuutta. Tietoyhteiskuntien yllä väijyys polarisoinnin uhka, eli riski siitä, että yhteiskunta jakautuu kahtia tietopääomallisten resurssien perusteella (Ahvenainen ja Nokelainen 1996, 8). Beckin (2000) ja Heikkisen (1998, 45-46) mukaan tässä uhkakuvassa yhteiskunnan ensimmäisen, etuoikeutettujen puoliskon muodostavat tietorikkaat, jotka osaavat ja pystyvät käyttämään ja mitä suurimmissa määrin myös käyttävät hyväkseen tietoyhteiskunnan mahdollisuuksia. Toisen, huono-osaisen puoliskon muodostavat tietoköyhät, joilla ei ole taitoja, eikä mahdollisuuksia tietoyhteiskunnassa toimimiseen ja joihin kohdistuu yhteiskunnan ulkopuolelle joutuminen, syrjäytymisen riski.

Hautamäen (1996, 27) mukaan tietoyhteiskunnalle on tyypillistä tietotekniikan ja tietoverkkojen laajamittainen käyttö. Tietotekniikan etenemisen kaksi merkittävintä trendiä ovat tiedon digitaalisen esitysmuodon laajamittainen käyttäminen (data, teksti, ääni, grafiikka ja liikkuva kuva) sekä tietoverkkojen kehittyminen ja verkkoyhteyksien ulottuminen yhä suurempaan osaan työpaikoista ja kotitalouksissa.

Tietoyhteiskuntaa pidetään suuremmissa määrin oppimisyhteiskuntana, jonka keskeinen periaate on elinikäisen oppimisen strategia (Pantzar 1997, 109). Yhteiskunnan muutoksessa mukana pysyminen edellyttää tietoyhteiskunnassa sitä, että oppiminen ja uuden tiedon omaksuminen jatkuvat läpi ihmisen elämän. Ihmisillä on oltava kykyä ja halua oppia ja omaksua uusia asioita kaikessa toiminnassa ja jokaisessa elämänvaiheessa (Hautamäki 1996, 19). Koulussa opitut tiedot ja taidot eivät enää turvaa menestystä loppuiäksi, vaan uutta on opiskeltava ja

opittava kaiken aikaa. Oppimista on tapahduttava myös perinteisen oppimisympäristön, eli koulun ulkopuolella: kotona, työpaikoilla ja vapaa-ajan harrastuksissa.

Tiivistetysti voidaan sanoa, että tietoyhteiskunnassa menestyäkseen yksilö tarvitsee kykyä ja motivaatiota omaksua jatkuvasti uutta tietoa ja oppia uusia asioita. Koulutus ja elinikäinen oppiminen ovat avainsanoja tietoyhteiskunnassa. Toiseksi tietoyhteiskunnassa menestymiseen tarvitaan kykyä käyttää ja hallita kaiken aikaa uusiutuvaa teknologiaa. Menestyjällä on oltava taitoa käyttää tietokoneita ja muuta uutta teknologiaa niin tiedon hankintaan, käsittelyyn ja tuottamiseenkin myös kommunikointiin. Näitä taitoja tarvitaan paitsi työelämässä myös muussa jokapäiväisessä elämässä. Tietoyhteiskunta tarjoaa tiedon, korkean osaamisen ja huipputeknologian kautta valtavia mahdollisuuksia niin yksittäisten ihmisten kuin kokonaisten kansakuntien toiminnalle ja kehitykselle. Tietoyhteiskuntakehitys avaa monille ovet menestykseen ja helpottaa eri tavoin mielekkään elämän rakentamista. Teknologinen kehitys ja tiedon määrän jatkuva kasvu eivät kuitenkaan automaattisesti lisää ihmisten hyvinvointia.

2.4 Tietoyhteiskunnan haasteet

Tietoyhteiskunta edustaa uutta vaihetta pyrkimyksissä yhdistää tieteellis-teknologinen kehitys yhteiskunnan yleisiin kehitysmalleihin. Nämä pyrkimykset ovat olleet yleisiä teollisesta vallankumouksesta lähtien. Suomen kannalta on erityisen haastavaa se, että Suomen kehitysmalli on perinteisesti perustunut luonnonvaroilta ja voimakkaille rakennetun pääoman investoinneille. Kehittyneiden maiden joukossa lähimpiä vertailukohteita ovat olleet Kanadan ja Australian tyyppiset maat. Nyt Suomi on historiallisesti erittäin nopeassa ajassa siirtymässä kaikilla tärkeillä ulottuvuuksilla yhdeksi tietoyhteiskuntakehityksen kärkimaaksi maailmassa (Helne 1998, 50).

Helne (1998, 42) muistuttaa, että tietoyhteiskunnasta puhuttaessa voidaan tarkoittaa monia asioita. Sovellettu tieto kasvattaa merkitystään tuotannossa muun muassa työhön, pääomaan ja energiaan verrattuna. Työpaikat lisääntyvät nopeasti tiedon tuotannossa, muokkauksessa ja välityksessä. Helne (1998, 45) muistuttaa, että tiedonvälitys eli mediateollisuus kasvaa, tietotekniikan läpimurto tuotannossa ja kulutuksessa luo uuden yhteiskuntamuodon ja tietoverkkojen merkitys ihmisten välisessä kommunikaatiossa lisääntyy voimakkaasti.

Castells (1997) väittää, että verkostomainen logiikka korvaa teollisen logiikan informaatioyhteiskunnassa. Verkosto on Castellsin mukaan uuden sosiaalisen organisoitumisen muoto. Uuden tietoyhteiskunnan navat ovat verkko (the Net) ja minuus tai identiteetti (the Self). Toisaalta on siis muotoutumassa informaatiotekniikan avulla toteutettu maailmanlaajuinen verkko ja toisaalta nousee identiteettiään hakeva moderni minuus. Kansalaisilta vaaditaan kykyä ymmärtää käynnissä oleva kehitys ja kyky luoda oma osansa siinä ja hallita oma elämänsä. Se ei onnistu ilman viestintävalmiuksia, liittymistä verkostoihin, taitoa toimia niissä ja niiden avulla sekä motiivina hallita omaa elämäänsä, jäsentyä verkostomaiseen yhteisöön ja kuulua siihen.

Tietoyhteiskunta kuvataan useissa teorioissa ikään kuin vääjäämättömänä, vaihtoehdottomana kehityskulkuna. Teoriat innostavat kuitenkin miettimään, millaisiksi ihmisen arki ja arjen viestintätavat muodostuvat tietoyhteiskunnassa. Ovatko ihmiset jo ottaneet uudet viestintävälineet käyttöön omissa yhteisöissään? Ovatko ihmisten omat verkostot muuttaneet viestintätapoja?

3. TIETOKONEVÄLITTEINEN VIESTINTÄ

3.1 Tietokonevälitteisen viestinnän käsite

Pihlajamäen (1998, 146) mukaan puhuttaessa vuorovaikutuksesta, viitataan yleensä tapahtumien tai henkilöiden molemmin puoleiseen vaikutussuhteeseen. Vuorovaikutuksen käsite ei kuitenkaan tarkoita pelkästään välitöntä ja samanaikaista kanssakäymistä, vaan se sisältää myös ajallisen ja paikallisen etäisyyden. Voidaan puhua suorasta ja välittyneestä vuorovaikutuksesta. Edellisellä tarkoitetaan yleensä ns. kasvokkaista vuorovaikutusta, ja siihen liitetään sellaisia ominaisuuksia kuten välitön fyysinen läsnäolo, intiimiys ja laatu. Jälkimmäisellä tarkoitetaan jonkin median välityksellä tapahtuvaa vuorovaikutusta, kuten chatteja. Mediavälitteistä vuorovaikutusta on puolestaan pidetty kasvokkaista vuorovaikutusta persoonattomampana ja toisarvoisempana vuorovaikutuksen muotona.

Kuva tietokonevälitteisestä viestinnästä on saanut vuosien mittaan yhä enemmän sävyjä. Tutkimusorientaatiot ovat monipuolistuneet, eivätkä empiiriset havainnot perustu pelkästään asetelmaan, jossa haetaan eroja ja yhteneväisyyksiä kasvokkaisuviestintään. Käyttäjän näkökulmasta lähteissä tutkimuksissa interpersonaalista viestintää ei voida sivuuttaa. Kun tutkitaan esimerkiksi mitä, miten ja millaisiin tarkoituksiin ihmiset käyttävät tietokonevälitteisen viestinnän antamia mahdollisuuksia, millaisia merkityksiä he siihen liittävät, miten tietoverkon käyttäjät rakentavat ja ilmaisevat yhteisöllisyyttä tai millaisia normeja viestinnälle kehittyä, ollaan tekemisissä interpersonaaliseen viestintään liittyvien kysymysten kanssa. Interpersonaalisen viestinnän puolien toteutumista verkkokontekstissa on perusteltua tarkastella myös siitä näkökulmasta, että kasvokkainen viestintä on sosiaalisen vuorovaikutuksen perustyyppi. Kaikki muut tapaukset ovat sen johdannaisia: perustavimman kokemuksen toisesta ihmisestä saamme kasvokkaisuviestinnässä (Berger & Luckmann (1995, 39).

Paljon keskustellaan siitä, miten tietokonepohjainen viestintä vaikuttaa ihmissuhteisiin. Tietokonepohjaisuus vapauttaa ihmiset fyysisestä paikasta ja luo mahdollisuuksia uusille ja aidoille henkilökohtaisille suhteille ja yhteyksien luomiselle (Parks & Floyd 1997). Ihmissuhteiden on väitetty muuttuvan pinnallisimmiksi, persoonattommiksi ja jopa vihamielisimmiksi ja niissä on esitetty toteutuvan vain illuusio yhteenkuuluvuudesta. Näitä muutoksia selitetään kontekstuaalisuuden ja nonverbaalisten vihjeiden puuttumisella tai niukkuudella. Tätä selitystapaa kutsutaan cues-filtered-out -lähestymistavaksi, johon teorioista sisältyvät esimerkiksi sosiaalisen läsnäolon (social presence) ja sosiaalisen kontekstivihjeiden (social context use) teoriat. Toisaalta on nähty asia myös päinvastoin. Nonverbaalisten vihjeiden puuttuminen lisää viestinnän emotionaalisuutta ja tätä kautta viestinnän intiimiys ja epämuodollisuus lisääntyy.

Vuorovaikutussuhteen huomattava intiimiyden ja emotionaalisen sisällön lisääntyminen muuttaa Walterin (1996, 17) mielestä interpersonaalisen viestinnän luonnetta hyperpersonaaliseksi. Tällä tarkoitetaan sitä, että tietokonevälitteinen viestintä on ylittänyt vastaavan kasvokkaisuviestinnän affektiivisuuden ja emotionaalisuuden asteen ja että sähköpostista voi tulla sosiaalisesti tavoiteltavampaa ja intiimimpää kuin vastaavasta kasvokkaisuviestinnästä. Näin ilmaistuna hyperpersonaalisuus saa positiivisen merkityskehyksen: se on jotakin enemmän tai parempaa kuin kasvokkaisuviestintään sisältyvä interpersonaalisuus.

3.2 Tietokonevälitteisen viestinnän kehittyminen

Internetin taipale alkoi vuonna 1969. Silloin se tunnettiin nimellä Arpanet (Advanced Research Projects Agency). Arpanet kehitettiin Yhdysvaltojen puolustusministeriön tutkijoiden toimesta yhdessä sotavoimien ja yliopistojen kanssa. Tutkimuksessa selvitettiin sellaisen tietoverkon mahdollisuuksia, joka voisi selvitä ydinhyökkäyksestä. Puolustusministeriö ja yliopisto huomasivat, että Arpanet on helppo ja käytännöllinen vuorovaikutuksen väline. 1980-luvulla kaikki toisiinsa kytketyt tutkimusta varten perustetut tietoverkot muunnettiin yhteen sopiviksi (TC/IP protokollan mukaiseksi), joka mahdollisti kaikkien tietoverkkojen välisen tiedonsiirron. Varsinainen Internet näki päivänvalonsa vuonna 1983. Vuonna 1990 esiteltiin uusi hyper tekstin muoto (HTML), jonka avulla Internetiin avautui uusi myös visuaalinen puoli. Tämä johti WWW-sivujen syntyyn ja aloitti kehityksen kohti sitä vaihetta, jossa se tänä päivänä on (Jordan 1999, 38). Internetin ensimmäiset keskusteluryhmät perustettiin vuonna 1979.

Lepikön (2000, 19) mukaan Suomessa Nokia esitteli ensimmäisen MikoroMikko tietokoneen vuonna 1981. Samana vuonna Xerox esitteli maailman ensimmäisen tietokoneen, jossa oli graafinen käyttöliittymä ja hiiri. Xerox ei silloin kuitenkaan oivaltanut kehitystyönsä merkitystä. Vuonna 1983 Suomen opetusministeriö perusti Funetin (Finnish University and Research Network). Tämän avulla rakennettiin tietoliikenneyhteyksiä suomalaisten yliopistojen käyttöön. Suomeen Internet saapui 1990-luvulla.

Tietoverkkoja käytetään hyvin erilaisiin tarkoituksiin. Philip ja Barnes (1995, 20) toteavatkin, että Internet-yhteyksiä käytetään paljon muuhunkin kuin ihmisten väliseen viestintään. Esimerkiksi tietokantojen selaaminen tai lomakkeiden tilaaminen sähköpostitse eivät edellytä toisia käyttäjiä, mutta liittyminen keskusteluryhmään tai opiskelu virtuaaliyliopistossa on toimimista toisten ihmisten kanssa. Monien muiden asioiden lisäksi verkosta haetaan toisten ihmisten kohtaamista ja heidän kanssaan keskustelemista.

Baymin (1995, 139) mukaan tietokonevälitteinen viestintä (computer-mediated communication, CMC) syntyi sivutuotteena, kun suuria tietokoneita linkitettiin toisiinsa turvallisuuden ja tarkoituksenmukaisuuden takia: datasiirron ohessa operaattorit alkoivat lähettellä toisilleen yksinkertaisia sanomia. Pian alettiin pohtia, voitaisiinko tietokoneitse korvata kalliita kokous-

matkoja ja tehottomia kokouksia. Varsin nopeasti tutkijat kiinnostuivat siitä, millaista vuorovaikutusta tietokoneiden välityksellä tapahtuu, ja kuinka tehokkaita esimerkiksi tietokonekonferenssit ovat. Vertailukohdaksi nostettiin kasvokkaisviestintä, mutta tietokonevälitteisen viestinnän tekstipohjaisuutta ei juuri huomioitu tai problematisoitu. Tulokset niputettiin yhteen melko yhteneväisin oletuksin siitä, että kasvokkaisviestintään verrattuna tietokonevälitteinen viestintä on tehtäväorientoituneempaa, persoonattomampaa ja estottomampaa.

Fornäsin (1999, 43) mukaan Internetia koskeva terminologia on monimutkainen. Virtuaalisuus viittaa johonkin keinotekoiseen ja simuloituun, jonka katsotaan imitoivan jotakin sitä aidompaa todellisuutta. Virtuaalinen nähdään ei-materiaaliseksi tai epäaidoksi. Todellinen maailma koostuu myös monesta muustakin asiasta, jotka voimme nähdä tai aistia. Fornäs (1999, 44) muistuttaa, että inhimillisesti luotu ei ole välttämättä lainkaan vähemmän todellista kuin se, mikä ei ole ihmisen tekemää. Virtuaalisuus ei rajoitu tietokoneistettuun viestintään, vaan sitä esiintyy kaikissa kulttuurisissa lajityypeissä.

Gartonin, Haythornthwaiten ja Wellmanin (1999, 75) mukaan tietokonevälitteistä viestintää on tutkittu lähinnä kolmesta eri näkökulmasta: miten vuorovaikutus onnistuu tietokoneen kanssa, miten kaksi ihmistä on vuorovaikutussuhteessa keskenään ja kuinka pieni ryhmä toimii reaaliaikaisesti. Ryhmäkommunikaation lähestymistapa kuuluu tietokonevälitteisen viestinnän teorioihin aivan kuten sosiaalinen vaikutus (Fulk, Steinfield & Schmitz, 1990), sosiaalisen informaation prosessi (Fulk, Steinfield & Schmitz, 1990), symbolinen vuorovaikutus (Trevino, Daft & Lengel, 1990), kriittisesti suhtautuva ihmisjoukko (Markus, 1990) ja mukautuva rakenne (Poole & DeSanctis, 1990).

Gartonin, Haythornthwaiten ja Wellmanin (1999, 78) mukaan tietokonevälitteiset ihmissuhteet pitävät sisällään tiedon lähettämisen, emotionaalisen kannustamisen ja tapaamisten sopimisen periaatteet. Suhteet voivat olla välittömiä tai sitten niiden vastakohtia. Esimerkiksi jos henkilö tukee toista ihmistä, hän sekä antaa että saa tukea. Suhteet voivat erota myös vahvuuden perusteella. Jotta kommunikaatiota voidaan kunnioittaa, parin täytyy kommunikoida pitkin työpäivää, kerran viikossa, viikoittain tai vuosittain.

Mitran ja Cohen (1999, 182) mukaan yksi WWW:tä kuvaavista asioista on intertekstuaalisuus. Virtuaalinen digitaalinen teksti tarjoaa mahdollisuuden olla yhteydessä virtuaalisen tekstin kanssa erityisten linkkien avulla, jotka antavat lukijalle mahdollisuuden liikkua tekstien välillä vaivattomasti. WWW-ympäristössä tämä on luonnollista ja helppoa. Painetuissa teksteissä lukemisen prosessi etenee tiettyssä järjestyksessä ja jos siitä poikkeaa, tekstillä ei ole tarkoitusta. WWW-ympäristössä lukemisen järjestyksellä ei ole väliä. Tällä Mitran ja Cohen (1999, 185) tarkoittavat ei-lineaarisuutta. Lukijan ja kirjoittajan rooli on myös erilainen, kun verrataan painettua tekstiä ja WWW-ympäristöä. Painetun tekstin kohdalla vastaanottajan rooli on passiivinen ja palautteen antaminen on vaikeaa.

Nikkilä & Malmirakeen (1999) mukaan WWW-ympäristö tarjoaa mahdollisuuden multimedialle: se voi sisältää kuvaa, ääntä, tekstiä ja animaatiota. Globaalisuus on myös merkittävä WWW:n ominaisuus. Globaalisuus voi ilmetä esimerkiksi kielenä. Useat WWW-sivut on kirjoitettu englannin lisäksi myös muille kielille. Muutenkin ajan ja paikan käsitteet hämärtyvät ja tulevat entistä enemmän tarkoituksettomiksi. Vaikka perinteinen teksti on jotakin jota voi koskettaa, WWW-ympäristössä voit katsella kuvia ja tekstiä tietokoneen näytöltä. HTML-kieltä (HyperText Markup Language) käytetään WWW-dokumenttien kirjoittamiseen. HTML-kieli on tapa lisätä tekstidokumenttiin ohjeita tekstin muotoilusta, kuvien sijainnista ja viittauksista muihin WWW:n dokumentteihin. Kieltä käytetään kokoamaan tekstistä, kuvista ja muista elementeistä kokonaisuus, jota WWW-selainohjelma pystyy tulkkaamaan. Selaimen tehtävä on näyttää sivuille sijoitetut elementit dokumentin suunnittelijan haluamalla tavalla.

3.3 Sosiaalinen vuorovaikutus

Voidaanko mediavälitteistä vuorovaikutusta pitää sosiaalisena vuorovaikutuksena? Esimerkiksi Gahagan (1975, 7) näkee sosiaalisuuden viittaavan pelkästään yksilöiden väliseen välittömään ja kasvokkain tapahtuvaan kanssakäymiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että sosiaalista vuorovaikutusta ei synny, jos fyysisessä tilassa ei ole useita ihmisiä. Tietokonevälitteistä interaktiota ei siis tämän määritelmän mukaan voida pitää esimerkkinä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta.

Sosiaalisuudella voidaan viitata myös johonkin yksilön ulkopuolella olevaan. Esimerkiksi Eskola (1982, 65) toteaa, että "kun sosiaalinen olento, ihminen, kohtaa toisen ihmisyyksilön, syn-

tyy toisen asteen sosiaalinen muodoste, joka vuorovaikutuksen tuloksena tuottaa uutta yhteistä kokemusta, yhteisiä merkityksiä ja sääntöjä, yhteistä työtä jne”. Sosiaalisella vuorovaikutuksella tarkoitetaan tässä määritelmässä siis vähintään kahden ihmisen välistä merkityksellistä toimintaa, jossa kumpikin reagoi toisen tekojen tulkittuihin merkityksiin. Vuorovaikutus toisen sanoen muodostuu ihmisten välillä jatkuvana tapahtumana, jossa kukin osallistuja vastaa toisten tekoihin ja sanoihin.

Kun sosiaalista vuorovaikutusta tutkitaan nykyisissä, alati teknologisoituvissa ympäristöissä, pitää kiinnittää huomio ensimmäiseksi siihen kontekstiin, jossa vuorovaikutus tapahtuu (Cerulo 1997, 51). Tällöin keskitytään muun muassa median läsnäolon asteeseen sekä siihen, kuinka moni on mukana esimerkiksi viestin lähettämisessä ja vastaanottamisessa. Toiseksi on tarkasteltava kommunikaation muotoa eli sitä, onko se suoraa vai välittyntä. Kolmas huomioitava seikka on puolestaan kommunikaation sisältö. Sisältöä arvioitaessa on pohdittava sen instrumentaaliutta ja ekspressiivisuutta (pyritäänkö viestillä vain tietyn informaation saamiseen vai pyritäänkö sillä esimerkiksi ilmaisemaan omia tunteita tai mielipiteitä), sisällön intimitiivien astetta sekä sitä, onko sisältö luonteeltaan faktaa vai fiktiota.

Neljäntenä sosiaalisen vuorovaikutuksen ulottuvuutena Cerulo (1997, 51) mainitsee vuorovaikutukseen osallistuvien yksilöiden taustojen selvittämisen. Muun muassa sellaiset demografiset tekijät kuten ikä, sukupuoli, sosioekonominen status sekä vuorovaikutukseen osallistuvien yksilöiden sosiaalinen etäisyys toisistaan ja se, ovatko he taustatekijöiden perusteella homogeeninen ryhmä, ovat keskeisiä selvitettäviä tekijöitä. Viidenneksi on tarkasteltava kulloisenkin vuorovaikutuksen lopputuloksia: esimerkiksi miten aktiivisesti tai passiivisesti saatuun viestiin tartutaan sekä onko vuorovaikutusprosessissa vaihdetun informaation arvo tai hyöty samanlainen jokaiselle osallistujalle.

3.4 Chatit tekstipohjaisina vuorovaikutusareenoina

Persoonatonta ja vähemmän sosioekonomisesti latautunutta vuorovaikutuksen muotoa voidaan arvostaa ja pitää tarkoituksenmukaisena, vaikka yleensä arvostetaan persoonallista kommunikaatiota ja vuorovaikutusta. Tällaisiksi areenoiksi sopivat chat-palvelut, joissa yksilöt voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään reaaliajassa. Näiden reaaliaikaisten keskusteluryh-

mien suosiota selittää osallistumisen anonyymisuus: keskustelukumppanit voivat vuorovaikutustilanteessa suhteellisen vapaasti kokeilla eri rooleja. Tekstivälitteistä vuorovaikutusta eivät siis leimaa osallistujien fyysiset ominaisuudet, kuten ihon väri, sukupuoli yms. (ks. Ojala 1997, 161). Tekstivälitteisessä vuorovaikutuksessa viestin vastaanottajat muodostavat mielikuvansa muista osallistujista luonnollisesti kirjoitetun tekstin perusteella. Stereotyyppisiä mielikuvia ja vaikutelmia rakennetaan kielen käyttötavoista: tavutusvirheistä, välimerkkien käytöstä yms. typografisista piirteistä. (Walther 1996, 18-20.)

Viestin lähettäjälle chat-palvelut antavat mahdollisuuden kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta poikkeavaan käyttäytymiseen. Viestien lähettäjät voivat antaa muille vuorovaikutukseen osallistujille itsestään sosiaalisesti hyväksytyimmän tai tavoitellumman kuvan, vaikutelman tai roolin, joka ei välttämättä vastaa reaalitodellisuutta. Face-to-face -tilanteesta poiketen viestin lähettäjällä on mahdollisuus käyttää haluamansa määrän aikaa tämän mielikuvan rakentamiseen. Waltherin (1996, 19-21) mukaan viestin lähettäjällä on myös toinenkin valttikortti vuorovaikutustilanteessa: hänen ei tarvitse välittää sellaisesta välittömästä fyysisestä palautteesta kuten nyökkäilystä tai hymystä, eikä hänen tarvitse vuorovaikutustilanteessa näyttää koko ajan kiinnostuneelta siitä, mistä muut osallistujat keskustelevat.

Tekstivälitteistä viestintää voidaan pitää esimerkkinä sosiaalista vuorovaikutuksesta ja se voi olla luonteeltaan persoonallista ja syvällistä. Ihmiset keskustelevat verkossa hyvinkin henkilökohtaisista asioista, mutta tämä henkilökohtaisuus kehittyy kasvokkaista vuorovaikutusta hitaammin: aitojen vaikutelmien luominen ja keskinäisten arvojen vertailu on ajallisesti hitaampaa, mutta lopputuloksena voi olla yhtä aito suhde kuin face-to-face tilanteessa (Walther 1996, 33).

Koska virtuaalimaailmoja ja chat-palveluita käytetään suurimmaksi osaksi vapaa-aikana, voidaan ilmiötä lähestyä ns. kolmansien paikkojen kautta. Kolmansilla paikoilla tarkoitetaan paikkoja, jotka eivät ole koteja tai työpaikkoja ja jotka sijaitsevat neutraalilla maaperällä (esim. baarit, kahvilat) Nämä paikat palvelevat vieraitaan luodakseen sosiaalisen tasa-arvon olosuhteet ja niissä keskustelu on ensisijainen toiminto sekä tärkein väline yksilöllisyyden ja persoonallisuuden esiintuomiseksi sekä arvostamiseksi. Kolmannet paikat ovat vapaita muodollisten instituutioiden paineista ja siksi ne ovatkin auki erityisesti virka-ajan päätyttyä. (Bruck-

man & Resnick 1995, 245).

Virtuaaliyhteisöjen jäsenet eivät välttämättä koskaan tapaa toisiaan fyysisessä maailmassa. Näiden yhteisöjen jäsenet ovat kosketuksissa toisiinsa vain virtuaalisesti tietokoneen välityksellä. (Virnoche & Marx 1997, 88.) Verkko-yhteisöt eroavat virtuaaliyhteisöistä siinä, että näissä yhteisöissä ihmiset jakavat tietyn fyysisen tilan, kuten naapuruston tai kaupunginosan virtuaalisen tilan lisäksi. Verkko-yhteisön tyypillisiä piirteitä ovat keskittyminen paikalliseen informaatioon sekä jäsenten mahdollisuus vastaanottaa ja lähettää informaatiota Internetin kautta. Kolmanneksi yhteisöllisyyden rakentaminen perustuu paikallisuuteen, jolloin muun muassa anonyymisuus ei enää olekaan merkittävässä asemassa verkossa tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. (Virnoche & Marx 1997, 88.)

4. NUORET VIRTUAALITODELLISUUDESSA

4.1 Ihmissuhteet verkossa

Kiistely siitä, aiheuttaako verkko sosiaalisten suhteiden ja taitojen rappeutumista vai uusia mahdollisuuksia ja kehittymistä, ei ole Gerlanderin & Takalan (1996, 42) mukaan hedelmällistä. Sen sijaan olisi syytä pohtia, millä tavoin ihmiset luovat ja ylläpitävät ihmissuhteita, miten he rakentavat identiteettiään ja kuvaa itsestään, miten he tukevat toisiaan, millainen suhde heillä on toisiin viestinnän osapuoliin, miten he ymmärtävät verkkoviestejä, millaista ymmärtämistä ja ymmärtämättömyyttä verkkoviestinnässä elää.

Monia verkossa viestiviä saattaa askarruttaa se, missä määrin on mahdollisuus tuntea heitä, joiden kanssa kommunikoi. Kuka minä olen itselleni, mitä olen toisille ja kuka on se, jonka verkossa kohtaa? Jos tarjolla ei ole yhtään vihjettä toisen aktuaalisesta olemuksesta, niin ei voi tietää, kenen kanssa oikeastaan keskustele. Gerlander & Takala (1996, 43) kysyvät: tuleeko viestinnästä toinen todellisuus, fiktiivisten hahmojen vuorovaikutusta, joilla ei ole mitään kiinnostuskohtaa aitoihin henkilöihin ja niin kutsuttuun todelliseen elämään.

Philipsin & Barnesin (1995) mielestä kyse ei ole siitä, että vuorovaikutus tai yhteydet olisivat verkossa epätodellisia tai siitä, ettei toisia keskusteluryhmän jäseniä tai naamion (fake-identity) turvin osallistuvia olisi olemassa. Toinen on siinä mielessä todellinen, että verkkoa käyttäköseen hänen on oltava olemassa. Pohdittavaksi jää, millä tavalla toinen on olemassa. Vaikka visuaalisuus lisääntyy koko ajan uudessa teknologiassa (WWW), Internet on kuitenkin vielä pääosin tekstipohjainen, eli käyttäjät ovat olemassa toisilleen vain teksteinä. Teksti olemassaolon ja ilmenemisen muotona on Philipsille & Barnesille (1995, 14) osoitus toisen todellisudesta siten, että verkossa ihmisen idea ja ihmisten ideat ovat todellisempia kuin he itse: kohtaamme toiset puhtaan tietoisuuden tasolla; sitä lähemmäksi toisia emme voi koskaan päästä ilman fyysistä yhteyttä.

Viinikainen (1996, 5) puhuu virtuaaliperheistä. Määritelmän mukaan verkkoperhe on sosiaalinen vuorovaikutussysteemi, jonka jäsenet itse kokevat perheenä ja jossa vuorovaikutus osin tai kokonaan tapahtuu sähköisten tietoverkkojen avulla. Virtuaaliperheet ovat Viinikaisen (1996, 6) määritelmän mukaan niitä verkkoperheitä, jotka rakentuvat, ovat olemassa ja toimivat keinotodellisuudessa ja joiden kontaktipinta lähiympäristöön on kyberavaruudessa. Viinikainen (1996, 6) arvelee, että verkkoperheet tulevat lisääntymään Internetin yleistyessä. Irtautuminen maantieteellisistä tai fyysisistä rajoituksista lisää kosketuspintaa ja vuorovaikutusta eri kulttuurista olevien ihmisten kesken.

4.2 Virtuaali-identiteetti

Verkkoidentiteetin tutkija Roseanne Stone (1991) kuvaa virtuaaliympäristöjä sosiaalisiksi tiloiksi, joissa ihmiset kohtaavat kasvotusten, mutta joissa sanat 'kohdata' ja 'kasvot' ovat määriteltä uudella tavalla. Tutustuessaan ihmisiin pelkän tekstin välityksellä, tietty hahmo voi valintansa mukaan jättää mitä tahansa keskustelun ulkopuolelle sekä muokata virtuaalista ulkonäköään ja persoonallisuuttaan. Digitaalisen populaarikulttuurin tuotteissa painotetaan oman identiteetin korvaamista digitaalisesti rakennetulla minuudella. Voidaan kuitenkin olettaa, että todellisuudessa verkkoidentiteetti on pikemminkin omalle minälle keinotekoisesti luotu lisä tai omalla identiteetillä leikittelevä luomus.

Hintikka (1996, 13) muistuttaa, että verkkososiaalisuutta on viime aikoina kritisoitu ihmisten havaitessa, ettei uusi media tarkoita enää vain tietokonetta, jonka ääressä pelataan, vaan nykyään sen ääressä vietetään sosiaalisesti aikaa. Aiempi kritiikki kohdistui epäsosiaalisuuteen ja vieraantumiseen, nyt kritiikin kohteena ovat muun muassa todellisten kontaktien väheneminen ja pinnallistuminen, ilmaisun köyhtyminen sekä eriytyminen samanmielisten seuraan. Hintikka (1996, 12) muistuttaa, että sosiaalisessa mielessä tietoverkko muistuttaa puhelimen treffilinjoja. Niissä kuka tahansa voi tulla anonyymisti mukaan keskusteluun koska tahansa. Tähän asti tietoverkkojen 'keskustelukanavat' ovat toimineet tekstipohjaisesti – käyttäjät kirjoittavat ruudulle tekstiä – mutta Internetin nopean muutoksen myötä CUSeeMe-kuvapalveluohjelmaan tai grafiikkaan perustuvat ”kyber- tai virtuaalikaupat” ovat yleistyneet. Tällöin käyttäjistä välittyy tekstin lisäksi myös kuva ja ääni. Anonyymius mahdollistaa virtuaali-identiteetin (VI), jonka käyttäjä voi luoda vapaasti.

Hintikka (1996, 13) sanoo, että VI on paitsi sosiaalisilta ulottuvuuksiltaan laaja tutkimuskohde, niin myös keskeinen osa digitaalisen kulttuurin kanssakäymistä. Ihmisen fyysiset ominaisuudet ja elinolosuhteet saavat digitaalisessa ympäristössä varsin vähän painoarvoa. Yksilön arvostus perustuu hänen mielipiteisiinsä sekä kykyynsä tulla toimeen muiden käyttäjien kanssa. Rheingold (1999, 14) puhuu virtuaaliyhteisöstä (VY). Se on tietoverkkojen välityksellä yhteyttä pitävä kiinteäkö ihmisryhmä, joka ei välttämättä tapaa toisiaan koskaan reaalityössä, mutta voi silti tuntea toisensa hyvinkin henkilökohtaisella tasolla. Rheingoldin (1999, 14) mukaan aiemmin ihmiset ensin tapaavat ja sitten tuumivat pitävätkö toisistaan. Uuden median välityksellä ihmiset ensin ystävystyvät ja vasta sitten tapaavat, jos tapaavat koskaan.

Postmodernin myötä olemme tulleet teknopersonaalisten systeemien aikaan. Meillä on mahdollisuus tuottaa iättömiä ja sukupuoleettomia versioita tai täysin mielikuvitukseen perustuvia, imaginäärisiä identiteettejä kotisivuille tai Internetin erilaisiin keskusteluryhmiin. Teknopersonaalisten järjestelmien aika tarjoaa meille uusia tapoja olla vuorovaikutuksessa ja toimia aktiivisena osallistujana vaihtelevissa tai virtuaalisissa maailmoissa. Se tarjoaa myös sellaisia uusia tapoja itsen esittämiseen (self-presentation) ja identiteetin muodostamiseen, jotka ovat marginaalisesti sidoksissa fyysiseen olemiseemme tai ikäämme. (Gerlander & Takala 1996, 44.)

Verkon käyttäjä pystyy hyvin tietoisesti rakentamaan haluamaansa verkkoidentiteettiä, joka voi olla hyvin erilainen kuin mitä hän todellisuudessa on. Verkkoidentiteetin tai minän voi esittää mieleisensä näköiseksi ja siihen voi liittää haluamiaan piirteitä ja jättää pois ominaisuuksia, joita ei halua tiedettävän. Gerlander & Takala (1996, 44) muistuttavat, että itsensä esittämisen prosessit ja muodot ovat tuttuja kaikessa kasvokkaisviestinnässä, mutta verkko antaa niille aivan uudenlaisen kehyksen. Meillä on enemmän valtaa ja mahdollisuuksia päättää, millaisena ja millä tavoin haluamme itsestämme kertoa toisille verkon käyttäjille. Mahdollisuus muokata ja vaikuttaa toisille annettavaan tietoon aiheuttaa sen, että verkon käyttäjinä emme kohtaa toista ihmistä kokonaisuutena, ainakaan samassa mielessä kuin kasvokkaisviestinnässä.

Miksi nyt tarvitaan nimenomaan kohtaamista ja miksi sitä korostetaan niin paljon? Ihmisen sosiaalinen puoli on löydetty uudestaan: olisiko yksilökeskeisyyttä korostavassa maailmassa verkko se paikka, jossa yhteisyys ja sosiaalisuus voisivat erityisesti toteutua vai halutaanko vain muistuttaa, että verkossa voi todella tavata ihmisiä kaiken muun toiminnan lisäksi. Himanen (1997) puhuu verkkohurmaantumisesta, jossa korostuu viestinnän emotionaalinen ja persoonallinen merkitys. Hurmaantumisen ja uuden yhteisöllisyyden lisäksi verkkosuhteet voivat kenties vielä muita suhteita enemmän pohjautua hyödyke- ja kertakäyttöajatteluun, sillä verkossa korostuu

- minästä kertovan informaation tietoinen säätely ja manipulointi;
- ihmissuhteiden nopea virittely ja myös niistä nopeasti eroon pääseminen eli lyhytsykliisyys;
- nopea unohtaminen: verkkosuhteet vain katoavat, eikä niiden perään välttämättä kaipailta eikä niistä kanneta huolta;
- omnipotentti ajattelu ja kontrollin illuusio: minun ei halutessani tarvitse sietää mitään, mikä minusta tuntuu verkkosuhteessa ikävältä.

Verkko on oivallinen tapa toteuttaa fraktionaalisia suhteita (Gergen 1991, 178-179), jotka perustuvat siihen, että suhde rakennetaan tarkkaan rajatun informaation varaan, itsestä paljastetaan vain murto-osa (fraction). Kysymys on oikeastaan mahdollisuudesta kuoria kermat päältä ihmissuhdetasolla, ottaa suhteista irti vain se, mikä tuottaa mielihyvää.

Kasvojen menettäminen verkossa on erilainen kokemus kuin kasvokkaistilanteissa. Esimerkiksi Sproulin & Kieslerin (1991) mukaan digitaaliset yhteydet tarjoavat enemmän tilaisuuksia sosiaalisten suhteiden luomiseen, eikä niihin liity niin suurta arvioiduksi tulemisen pelkoa kuin kasvokkaistilanteissa. Aidot ihmiskasvot vaativat suojelemista, säilyttämistä ja kunnioittamista. Kasvokkaistilanteessa joutuu usein kohtaamaan esimerkiksi toisen tunnereaktioita. Siksi vuorovaikutustilanteesta voi olla vaikea irtaantua ja se vaatii hienotunteisuutta ja aikaa. Verkossa viestiessämme tiedämme, ettemme joudu kohtaamaan suoraan toisen kärsimystä, vihaa tai pettymistä, mikä puolestaan saattaa edistää välinpitämättömyyttä: on helpompaa olla tuntematta vastuuta sanoistaan tai teoistaan.

Teknologia ei koskaan elä irrallaan ihmisestä, vaan sillä on aina ihmistä koskettava kulttuurin ulottuvuus. Teknologia ja sen mukanaan tuomat uudet keksinnöt ovat aina jättäneet jälkensä ihmiseen ja muuttaneet hänen kuvaansa itsestään. Näin ollen voidaan sanoa, että ihmisten kohtaaminen verkossa on erilaista kuin ihmisten kohtaaminen kasvokkain, koska digitaalisessa verkossa toisesta on tarjolla erilaista aisti-informaatiota kuin kasvokkain. Oleelliseksi kysymykseksi nousee se, millaisia ihmissuhteita ja ihmisten välisen viestinnän piirteitä ja prosesseja verkko korostaa, edistää tai tekee helpommaksi, ja toisaalta mitä jää verkoissa kokematta. (Hintikka 1996, 2).

4.3 Internet ja nuoret

Tietoyhteiskuntakeskustelussa nostetaan usein esille tietokoneiden ja tietoverkkojen käyttö. Keskustelun mukaan tietokoneet eristävät nuoret ympäröivästä maailmasta. Virtuaalitodellisuus nähdään uhkana nuoren normaalille kehitykselle. Pelien pelaamisen ja Internetin käyttämisen uskotaan johtavan sosiaalisten taitojen rappeutumiseen, kavereus- ja ystävyys-suhteiden kuihtumiseen ja muuhun vieraantumiseen normaalina pidetystä nuoren elämästä. Tapscottin (1998, 115) mukaan paljon tietokoneita ja verkkoja käyttävien nuorten uskotaan muuttuvan Internetistä riippuvaisiksi, jotka virtuaalitodellisuus on syrjäyttänyt todellisesta maailmasta.

Tapscott (1998, 106) suhtautuu varsin epäilevästi väitteisiin, että tietokoneiden käyttö johtaisi nuorten sosiaaliseen eristäytymiseen ja syrjäytymiseen. Sen sijaan että tietokoneet ja tietoverkot passivoivat nuoria, ne antavat Tapscottin mielestä lapsille ja nuorille mahdollisuuden ak-

tiiviseen toimintaan. Käyttäessään esimerkiksi Internetiä nuoret eivät pelkää katsella, vaan he osallistuvat itse aktiivisesti toimintaan. Internet-sukupolvi käyttää tietokoneitaan ystävyys-suhteiden rakentamiseen, oppimiseen, hauskanpitoon, elämänhallintaan ja moniin muihin asioihin. Internet on verkkosukupolvelle kommunikaatioväline, jonka avulla hankitaan ystäviä ja pidetään heihin yhteyttä. Tapscottin mukaan verkkosukupolven nuoret eivät ole syrjäytymässä ympäröivästä yhteiskunnasta sen enempää kuin aiempienkaan sukupolvien lapset.

Vaikka tietokoneet ja -verkot eivät muodostaisikaan uhkatekijää suurimmalle osalle nuoria, joskus ne voivat kuitenkin muodostua riippuvuuksiksi, joka johtaa nuoren eristäytymiseen ja syrjäytymiseen. Jos nuori alkaa viettää kaiken aikansa tietokoneen parissa, se voi lopulta syrjäyttää hänet ympäröivästä todellisuudesta: sosiaalisista suhteista, koulusta, työstä ja vapaa-ajasta. Bourdieu (esim. Bourdieu & Wacquant 1995) puhuu pääoman peruslajeista, jotka ovat taloudellinen, sosiaalinen, kulttuurinen ja symbolinen. Syrjäytymisen välttämiseksi onkin tärkeää, että nuorella on sosiaalista ja kulttuurista pääomaa, joka auttaa häntä hallitsemaan uuden teknologian tarjoamat mahdollisuudet, myös selviytymään siihen sisältyvistä riskeistä. Ilman riittäviä pääomaresursseja nuoren riskinä voi olla kiinnijääminen virtuaalitodellisuuteen ja samalla syrjäytyminen varsinaisesta todellisuudesta.

Tämän päivän nuoret ovat ainakin periaatteessa tietoyhteiskunnan selviytyjiä. Heillä on hallussaan sellaista tietotaitoa, jota tietoyhteiskunnassa menestymisessä tarvitaan. He hallitsevat uusimman teknologian käytön vanhempia ikäpolvia paremmin ja pystyvät hyödyntämään sitä jokapäiväisessä elämässään. Nuoret tiedostavat sen, että koulutus on tietoyhteiskunnassa selviytymisen ehdoton edellytys. (Heikkinen 1998, 45.)

5. VIRTUAALIYHTEISÖT

5.1 Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys

Virtuaaliyhteisöt ovat Fornäsin (1999, 47) mukaan kuviteltuja tai kuvitteellisia yhteisöjä, ja niitä on olemassa sekä verkossa että sen ulkopuolella. Sama pitää paikkansa ajallisesti tai tilanteellisesti hajautuneiden yhteisöjen kohdalla, jotka nekin saattavat olla varsin todellisia. Rhein-

goldin (1993, 5) mukaan virtuaaliyhteisöt ovat sosiaalisia muodostelmia, joita ilmaantuu Internetissä, kun tarpeeksi monet ihmiset käyvät siellä tarpeeksi pitkään julkisia keskusteluja, riittävällä inhimillisellä tunteella, ja he muodostavat kyberavaruudessa henkilösuhteiden verkostoja.

Baymin (1995, 140) mukaan vuorovaikutus on osa yhteisöllisyyttä. Ensimmäiseksi vuorovaikutuksesta voidaan erottaa ulkokohtaiset kontekstit. Tietokonevälitteisessä viestinnässä ulkoiset kontekstit vaikuttavat sen sisäiseen rakenteeseen. Ulkokohtaisina konteksteina voidaan pitää yhteisöjen kulttuurisia käytäntöjä kuten kieltä, arvoja ja asenteita. Kun ihmiset siirtyvät kommunikoimaan tietokoneen välityksellä, he ottavat mukaansa olemassa olevia käytäntöjä, jotka sulautuvat yhdeksi kontekstiksi. Vuorovaikutuksessa muodostuu uutta kulttuuria, jossa jaetaan uusi kieli ja uudet käytännöt. Baymin mukaan tietokonevälitteisessä viestinnässä syntyy konteksti, jossa osanottajien paikalliset kulttuuriset käytännöt sekoittuvat kansainvälisen kontekstin alle.

Toiseksi voidaan erottaa tietokonevälitteisen viestinnän ajalliset rakenteet. Se voi olla synkronista tai asynkronista. Synkronisessa vuorovaikutuksessa kaikki osanottajat toimivat Internetissä samanaikaisesti. He pystyvät lukemaan viestejä ja vastaamaan toisilleen välittömästi. Asynkronisessa vuorovaikutuksessa osanottajien ei tarvitse olla Internetissä samanaikaisesti. He voivat esimerkiksi kirjoittaa sähköpostia. Synkronisessa vuorovaikutuksessa korostuu reagointinopeus, kun taas asynkronisessa vuorovaikutuksessa viestien tarkka muotoilu.

Kolmanneksi vuorovaikutukseen vaikuttavista tekijöistä Baym (1995, 144) mainitsee systeemin infrastruktuurin. Se voidaan jakaa edelleen kolmeen osaan. Ensin on fyysinen muodostelma, joka tarkoittaa koneiden määrää; kuinka ne ovat tilallisesti sijoitetut ja kuinka nopeita ne ovat. Toisena on systeemin vastaanottavuus, eli kapasiteetti ottaa vastaan nimettömiä käyttäjiä ja ohjelmoitavuus. Kolmantena on käyttäjäystävällisyys, eli joustavuus ja helppokäyttöisyys. Infrastruktuurilla on merkitystä esimerkiksi tiedonvälityksen nopeuteen ja edelleen käyttökävyyteen.

Neljäntenä tulevat ryhmän päämäärät. Ryhmällä on tehtäviä ja päämääriä, mutta ne eivät ole aina ilmeisiä. Todellisessa elämässä tehtävä viittaa yksinkertaiseen toimintaan, joka voidaan

antaa jollekin työryhmälle. Tietokonevälitteinen viestintä on myös organisoitunut päämäärien toteuttamista varten. Esimerkiksi roolipeleissä tehtävä on selvä; ryhmän on organisoiduttava päämääränsä saavuttamista varten. Uutisryhmien tehtävät tai päämäärät eivät ole yhtä helposti tunnistettavissa.

Viimeisenä tietokonevälitteiseen viestintään vaikuttavista tekijöistä tulevat käyttäjien tunnuspiirteet (Baym 1998, 47). Niihin kuuluvat käyttäjien havainnot vuorovaikutuksesta. Ihmiset, jotka käyttävät tietokoneita päivittäin tai ovat muuten aktiivisia tietokoneiden harrastajia, kokevat Internetin sosiaalisena. Niille, jotka suhtautuvat uuteen teknologiaan kielteisesti tai eivät käytä Internetiä, eivät miellä sitä sosiaalisena tilana. Osanottajien havainnot ovat tärkeitä vuorovaikutuksellisuutta määräävinä tekijöinä. Edellisestä voidaan päätellä, että tietokoneiden käytön osaaminen lisää positiivista suhtautumista tietokonevälitteiseen viestintään.

TAULUKKO 1. Vuorovaikutuksen osatekijät (Baym 1998)

Ulkokohtaiset kontekstit	Ajalliset rakenteet	Systeemin infrastruktuuri	Ryhmän päämäärät	Käyttäjien tunnuspiirteet
Yhteisöjen kulttuuriset käytännöt (kieli, arvot, asenteet)	Synkronista (kaikki Internetissa samaan aikaan)	Fyysinen muodostelma (koneiden määrä)	Eivät aina ilmeisiä	Käyttäjien havainnot vuorovaikutuksesta
	Asynkronista (ei tarvitse olla Internetissa samaan aikaan)	Systeemin vastavuorotavuus		
		Käyttäjystävällisyys		

Internetissa voidaan havaita sellaisia ilmaisun muotoja, joita tavataan myös oikeassa elämässä. Kasvokkavisitinnässä ovat mukana ilmeet, kun taas viestintä Internetissa tapahtuu pääosin tekstimuodossa. Tämä on johtanut kirjaimista muodostuneiden ikoneiden syntyyn. Baym (1995, 152) nimittää näitä tunneikoneiksi (emoticons, emotional icons). Ikoneiden avulla voidaan välttää väärinkäsityksiä; laittamalla esimerkiksi leikkimielisen solvauksen perään hymyilevän naaman.

Mäyrä (1999, 106) kertoo, että verkkokulttuurin puolestapuhujien mukaan Internet laajentaa yksilön vapauksia ja vaikutusmahdollisuuksia, voimavaroja ja tarjoaa tilaisuuksia identiteettien rakentamiseen aiempaa radikaaleimmissa muodoissa. Toisaalta Internet-kulttuuri on vaarassa ruokkia sosiaalista eristäytymistä, sellaista vetäytymistä reaali maailman haasteista, mihin tietokoneiden pariin uppoutuvat ihmiset ovat erityisen taipuvaisia. Nunes (1995) puhuu Jean Baudrillardia seuraten Internet-kulttuurista illuusiona tai simulaationa, jonka tarkoituksena on todellisen yhteisöllisyyden kätkeminen ja merkitysten kadottaminen.

Noro (1991, 32) kertoo, että Simmelin mukaan vuorovaikutus syntyy aina määrättyistä tarpeista tai määrättyjen päämäärien tavoittamisesta. Vuorovaikutuksessa yksilöt vaikuttavat toisiinsa ja tulevat vaikutetuiksi. Simmelin määrittely perustuu yhteiskunnan muodon ja sisällön erotteeluun. Yhteiskunnallisuus on siis Simmelille lukemattomin eri tavoin toteutuva muoto, jossa yksilöt kasvavat intressiensä pohjalta ykseydeksi, joka toteuttaa nämä intressit. Vuorovaikutuksen tai yhteiskunnallisuuden sisällöksi Simmel määrittelee yksilöiden tarpeet ja päämäärät. Simmel kutsuu seurustelua yhteiskunnallisuuden pelimuodoksi. Moderni seurustelu on homogeenista vuorovaikutusta, joka tapahtuu tyylitellyssä muodossa vertaisten kesken. Chateissa ihmiset keskusteleivat samanmielisten kanssa. Seurustelu on Simmelin mukaan peliä, jossa jokainen toimii kuin kaikki olisivat yhtäläisiä ja samalla ikään kuin kunnioittaen jokaista muuta. Simmelistä tämä on samalla lailla valhetta kuin peli tai taide on, kun se irtautuu todellisuudesta.

5.2 Chat-yhteisöt

Baumanin (1999) luonnehdinnat postmodernista yhteisöstä sopivat erityisesti uuden median tutkimuksen apuvälineiksi. Baumanin postmoderni syntyy, kun tuotanto korvautuu kulutuksella. Postmodernia tuottavan kuluttamisen ytimessä on välttämättömän kulutuksen ahtaudesta vapautunut kuluttaja, jonka toimintaa ohjaa mielihyvä. Bauman lähtee tarkastelemaan postmodernisuutta kolmen käsitteen avulla. Sosiaalisuus, kotipaikka ja itsensä kokoaminen tai itsensä rakentaminen korvaavat yhteiskunnan, ryhmän ja identiteetin.

Uudenlaiset yhteisöt muodostuvat verkoissa vain niiden keskinäisestä vuorovaikutuksesta, josta syntyy verkkoon virtuaalinen habitat, kotipaikka tietyille heimolle. Kotipaikkojen yhteistä tekijää ei ole mahdollista esittää, vaan jokaista on tutkittava erikseen. Tämä johtuu symbolien heimoluonteesta, jokainen heimo antaa merkeilleen omat merkityksensä, joiden avulla uskollisuus kotipaikkaa kohtaan osoitetaan. Tämän vuoksi postmodernit yhteisöt ovat luonteeltaan kuvitteellisia. (Mäkelä 1996, 34). Yksilö voi kuulua samanaikaisesti useisiin heimoihin. Siksi verkkokulttuurissa on mahdollista hylätä valmiiksi ja muuttumattomaksi muotoiltu identiteetti.

Mielestäni Internetin keskustelupalstat voidaan rinnastaa yhteisöiksi. Lehtosen (1990, 24) mukaan yhteisöllistä toimintaa on vasta sitten, kun vuorovaikutukseen osallistuu toimijana yksilöistä tavalla tai toisella muodostuva ryhmä, johon ryhmän ulkopuoliset yksilöt tai muut ryhmät voivat olla vuorovaikutuksessa. Lehtonen tiivistää, että yhteisöistä puhuminen edellyttää, että on olemassa ihmisryhmä, joka toimii aktorina (toiminnan suorittajana) vuorovaikutuksessa. Yhteisöllisyys viittaa sosiaalisen vuorovaikutuksen ominaisuuteen, tapaan tai toimintaperiaatteeseen. Se voidaan käsittää myös ideana tai tavoitteena ja tässä mielessä oppina tietystä vuorovaikutustavasta. Yhteisöllisyyden piiriin kuuluvat sekä reaalisesti olemassa olevat vuorovaikutusprosessit että tietoisuuden tiloina olevat mielikuvat tällaisista prosesseista. Yhteisö on Lehtosen (1990, 31) mielestä jotain, joka säännönmukaistaa vuorovaikutusta ja vuorovaikutustilanteita ja tuottaa niihin kokemuksellisia merkityksiä.

Savolaisen (1999, 13) mukaan Internetin palvelut mahdollistavat kommuunio-tyyppisen viestinnän. Siinä on kyse tiedon, näkemysten ja käsitysten jakamisesta jossakin yhteisössä, ei ainoastaan datan siirtämisestä paikasta toiseen tai informaation välittämisestä tuottajalta käyttäjälle

(ks. Carey 1989, 18-19). Pihlajamäki (1998, 152) puhuu kolmansista paikoista. Niillä tarkoitetaan toimintaympäristöjä, jotka sijoittuvat työpaikan ja kodin väliselle siirtymävyöhykkeelle. Kahvilat ja pubit ovat näistä paikoista tunnetuimpia. Ne tarjoavat emotionaalisesti miellyttävän ja ihmisten tasa-arvoisuutta korostavan ympäristön, jossa voidaan irrottautua hetkeksi päivittäisen työn paineista ja kotielämän velvoitteista. Ihmiset tulevat kolmansille paikoille vapaaehtoisesti voidakseen harrastaa tiettyjä asioita tai jutellakseen itselleen merkityksellisistä asioista. Virtuaaliyhteisöt edustavat myös kolmansia paikkoja. Pubien ja kahviloiden sijasta koonnutaan tietokonevälitteisesti.

5.3 Nuorten yhteisöt

Mäki-Kulmalan (1993, 33) mukaan nuorten keskinäisistä, epävirallisista yhteisöistä käytetään useita erilaisia nimityksiä. Yhteistä käsitteille on se, että ne viittaavat nuorison keskuudessa syntyneisiin epävirallisiin ryhmiin. Epäviralliset yhteisöt voidaan edelleen jakaa nuorisoryhmiksi ja nuorisojoukoiksi, jolloin yhteisön koko on ratkaiseva. Mäki-Kulmala (1993, 42) määrittelee nuorisoryhmän, klikin, eräänlaisen minimimäärityksen mukaisesti: "Klikki syntyy silloin, kun kahta tai useampaa henkilöä yhdistää toisiinsa intiimi kaveruus, joka sisältää muun muassa kulkemista yhdessä ja yhteistä tekemistä, ajatustenvaihtoa sekä sen, että kaikki hyväksyvät muiden persoonallisuuden". Tällaisista klikeistä tulee Mäki-Kulmalan (1993, 45) mukaan luonteeltaan suljettuja, joten niihin ei juurikaan hyväksytä ulkopuolisia. Jotkut chat-huoneet saattavat olla hyvin hämmäntäviä paikkoja satunnaiselle vierailijalle. Ruudulla käydään keskustelua, jonka sisältö ei aukene ulkopuoliselle.

Keskeistä nuorten ryhmissä ovat ystävyys ja kaveruus. Elkind (1980, 435-444) on erottanut nuoruuden strategisina vuorovaikutussuhteina muun muassa alituisen puhelimella soittamisen, ystävyysuhteiden ja jopa klikkien vaalimisen, näyttäytymisen, muiden huomaamisen ja treffeillä käymisen. Oleellista strategisessa vuorovaikutuksessa on se, että varsinaisen vuorovaikutuksen lisäksi merkityksellistä on myös sen avulla tapahtuva epäsuora viestiminen: on tärkeää kuulua tietynlaisten nuorten seuraan ja tulla tällaisena myös huomioiduksi.

Mäki-Kulmala (1993, 47) viittaa alakulttuurin käsitteellä sellaisiin kulttuurisiin ryhmiin, joita nuoret rakentavat aikuiskulttuurista irrallaan ja siitä vain osasia lainaten. Tällöin syntyy enem-

män tai vähemmän pysyviä merkitysjärjestelmiä, jotka nekin voivat olla aikuisten valtakulttuuria vastustavia ja nuorison yleiskulttuurille asetettuja rajoja ylittäviä. Alakulttuurilla, ja yleisemminkin nuorten vertaisryhmillä, on havaittu olevan keskeinen merkitys nuorille nykyaikana (Mäki-Kulmala 1993, 47). Nuorisoryhmille muodostuu oma identiteetti ja ryhmän yksittäiset jäsenet alkavat omaksua ryhmän kulttuurisia piirteitä omiksi henkilökohtaisiksi piirteiksi.

Ziehe (1991) piirtää kuvan ajasta, jota leimaa tietyt piirteet, ennen kaikkea elämänalueiden teknokratisoituminen ja traditioiden murtuminen sekä perheen aseman muutos; tämän ajan nuoriso edustaa uutta sosialisaatiotyyppiä. Teknokratisoitumiskehitys on havaittavissa myös siitä, että työskentelytavat ovat muuttuneet yhä enemmän tietokonepohjaisiksi ja automaattisiksi. Kommunikaatiotavat ovat muuttuneet ja uudet mediat tunkeutuneet yhä enemmän ihmisten vapaa-aikaan. Traditioiden murtuminen näkyy muutoksina sukupuolimoraalissa ja seksuaalisessa käyttäytymisessä, uskonnon yhteiskunnallisen merkityksen kaventumisena, auktoriteettisuhteiden muutoksena ja perinteisen työetiikan murtumisena.

Subjektiiivinen sitoutuneisuus johonkin ryhmään voi olla hyvinkin voimakasta, identiteetin keskeinen osa, vaikka ryhmä olisi pikemminkin normiton viiteryhmä kuin tiukkaan normitetujen käytäntöjen jäsenryhmä. Lähteenmaa (2000, 35) mainitsee tässä yhteydessä fanikulttuurit ja moninaiset Internet-pohjaiset virtuaaliyhteisöt. Lähteenmaa (2000, 35) kysyy, onko polarisoitumista toisaalta yhä kevyempiin, toisaalta sitovuudeltaan yhä tiukempiin yhteisöihin nyt vuosituhaten vaihteessa tapahtumassa. Muutoksista puhuminen ilman kunnollista empiiristä tutkimusta on aina riskialtista. Mutta jos tällainen muutos on meneillään, ilmiö voisi olla kytköksissä myöhäismoderneihin yksilöllistymisvaateisiin, jotka aiheuttavat ihmiselle uudenlaisia psyykkis-sosiaalisia selviytymishaasteita (ks. Giddens 1991).

Lähteenmaa & Siuralan (1991, 83) mukaan nuorten vapaa-ajan täyttää ennen kaikkea kaksi asiaa: sosiaalinen kanssakäyminen ja television katselu. Nuorten sosiaalinen kanssakäyminen on kommunikointia samanikäisten kanssa. Lähteenmaa & Siuralan (1991, 85) mukaan nuorten harrastamista voidaan hahmottaa ensinnäkin ulottuvuudella aktiivisuus - passiivisuus. Toinen peruserottelu kulkee tasolla kotisuuntautuminen - kaverisuuntautuminen välillä: edellisessä tyypissä harrastaminen tapahtuu vanhempien myötävaikutuksella, jälkimmäisessä samanikäinen ystäväpiiri on ratkaiseva. Kolmas erottelu liittyy jakoon liikunta - kulttuuri. Aktiivisuus -

passiivisuus-jaottelu viittaa siihen, että tyyppillisesti ns. aktiiviharrastaminen, eli pään ja/tai kädentaitoja kehittävä harrastaminen kasautuu joillekin nuorille, samoin toisaalta harrastamattomuus.

5.4 Esimerkkejä verkkoyhteisöistä

Internetistä löytyy hyvin erilaisia kanavia, jos haluaa keskustella ihmisten kanssa. Erilaisia chat-huoneita on ryhmitelty käyttäjien mukaan ikäryhmiin, harrastusryhmiin, musiikkimakuun ja asuinpaikkaan. Valittavana on useita erilaisia vaihtoehtoja. Chattailun ohessa voi myös pelailla esimerkiksi ristinollaa tai muistipeliä (ks. <http://www.saunalahti.fi>). Chatmaailman kotisivuilta on linkit viiteen eri chattiin, joita ovat Artic, City-lehti, Energychat, Kiss FM ja Sinkut. Näistä jokainen haarautuu taas omiin chat-kanaviin, joista jokainen on suunnattu hieman erilaiselle käyttäjäryhmälle. Profiloivia tekijöitä voivat olla esimerkiksi ikä, asuinpaikka ja haluamansa seuran laatu. Artic jakautuu 12 erilaiseen kanavaan, joita ovat esimerkiksi Viettelysten huone, Lasten huone, Sci-fi ja Romance. City-lehden chatista löytyy 26 erilaista kanavaa, joista suosituimpia ovat Sokkkotreffit, Flirttipuisto ja Naistenhuone. Energychatin suosituimmat huoneet ovat nimeltään Sinkkubaari, Erotic bar ja Pauliinan päiväkahvipalvelu. Kaupunkitreffejä voit solmia suurimmissa kaupungeissa, kuten Helsingissä, Turussa, Tampereella ja Oulussa.

Sinkut-sivujen chat taas koostuu kuudesta chat-klubista, joiden nimet viittaavat musiikkimakuun. Sieltä löytyvät niin Lavatanssit kuin Rock klubi. Chat-huoneita on viisi kappaletta, jotka ovat järjestäytyneet ikäryhmittäin Autiotaloksi, Aarresaareksi, Dirlandaaksi, Onnenmaaksi ja Satulinnaksi. Kiss FM Chatin rakenne on erilainen. Chatropolissa valittavana on viisi erikoista paikkaa: land, village, town, city ja world. Ja näissä jokaisesta löytyy liki parikymmentä erilaista keskusteluhuonetta, joiden nimeämisessä on käytetty harrastuksia. Sonera Plaza Chatin kanavavaihtoehtoja ovat esimerkiksi Villi Pohjola 20+, Piilaakso, Post-ajattelijat ja Urokset & Naaraat. Chatville on värikäs sarjakuvatyyppinen maailma, jossa voi valita haluamansa hahmon ulkonäön ja muokata luonteenpiirteitä. Kapseli on virtuaalitodellisuutta, jossa voi pelata jalkapalloa ja piirtää seiniin.

Julia & Mike

Hahmottelen seuraavaksi kuvitteellisen esimerkin siitä, millaista chattailu on. Esimerkistä käy ilmi, millaiset ihmiset chattailevat, mitä se heille merkitsee ja mitä chateissa keskustellaan.

Julia on 17-vuotias lukiolainen Itä-Suomesta. Hän chattailee koulussa välitunneilla ja joskus koulun jälkeen. Mike on taas 22-vuotias korkeakouluopiskelija pääkaupunkiseudulta. Hänellä on kotikoneessa Internet-liittymä. He tutustuivat toisiinsa kolme vuotta sitten. Julia ja Mike tapaavat toisiaan säännöllisesti aina samassa chatissa. Kun kirjaututaan sisään, valitaan nimi, jolla haluaa itseään kutsuttavan. Julia ja Mike suosivat vakionimimerkkien käyttöä, jotta he tunnistavat nopeasti toisensa.

Paikalla on Julian ja Miken lisäksi 28 muuta chattaajaa. Julia saa heti kolme yksityisviestiä, joiden sisältö ei välity muiden näytöruudulle. Kelpaako seura? on yleinen keskustelun aloitus. Sitten kysytään ikää, asuinpaikkaa ja ulkonäköä. Naiset saavat enemmän viestejä kuin miehet. Tänäpäin suurin osa chattaailijoista on miehiä. Sheriffin tehtävänä on pitää chat-kanavat viihtyisinä ja poistaa muita häiritsevät chattaajat.

Mike tekee opiskeluun liittyviä tehtäviä ja chat on auki taustalla. Hän huomaa Julian saapuneen ja lähettää hänelle yksityisviestin. Julia vastailee samalla myös Pedron viesteihin. Julia on tarkkana, että viestit päätyvät oikealle henkilölle. Mike ja Julia ovat ystäviä ja ovat tavanneet toisensa kerran. Suhde kaatui välimatkaan ja ikäeroon. He keskustelevat yleisistä asioista, kuten säästä ja opiskelusta. Julian ja Miken välinen suhde on ainutlaatuinen. Molemmat ovat saaneet rohkaisua ja lohdutusta toisiltaan.

Julia ja Pedro asuvat naapurikunnissa ja heillä on yhteinen harrastus, lumilautailu. He keskustelevat musiikkimausta ja muista harrastuksista. Pedro ehdottaa tapaamista lauantai-illaksi nuorison suosimaan kahvilaan. He vaihtavat sähköpostiosoitteita ja lupaavat ottaa toisiinsa myöhemmin yhteyttä, jotta tarkemmista aikatauluista ja tuntomerkeistä voitaisiin sopia. Molemmat odottavat lauantai-illan treffejä. Julia toivoo, että kasvokkaistapaaminen olisi onnistunut. Julia vilkaisee kelloaan ja huomaa, että aika on taas mennyt nopeasti. Julian pitää lähteä, koska harrastukset kutsuvat. Julia ja Mike tapaavat toisensa taas ensi viikolla samassa chatissa.

6. AIKAISEMPI TUTKIMUS

6.1 Sähköpostikysely

Savolaisen (1997, 125) mukaan tietokonevälitteistä viestintää on tutkittu 1970-luvulta lähtien. Tutkimusta on tehty useilla tieteenaloilla, esimerkiksi tietojenkäsittelyopissa, sosiologiassa, psykologiassa sekä informaatio- ja viestintätieteissä. Tietokonevälitteistä viestintää on lähestytty lukuisista näkökulmista: tutkimusta on tehty yksilö-, ryhmä- ja organisaatiotasolla. Eräissä tutkimuksissa on keskitytty tietokonevälitteisen viestinnän eri välineiden käyttöönottoon, kun taas toisissa analyyseissa on arvioitu käyttöönotettujen järjestelmien toimivuutta ja kartoitettu käyttäjien tyytyväisyyttä niihin. Myös tutkimusten filosofiset lähtökohdat ovat vaihdelleet välinelähtöisestä tekno-optimismista kriittisempiin, yksilöiden aitojen viestintätarpeiden ensisijaisuutta ja tietokoneiden välineellisyyttä korostaviin analyyseihin.

Useimmat tietokonevälitteiseen viestintään kohdistuvat tutkimukset kiinnittävät Savolaisen (1997, 127) mukaan huomiota lähinnä kahteen muuttujaryhmään. Yhtäältä analysoidaan eri viestintäjärjestelmien fyysisiä ja teknisiä ominaisuuksia ja toisaalta arvioidaan sitä, millaisina ihmiset kokevat nämä ominaisuudet viestiessään kyseisten välineiden avulla. Verkkojen käyttötutkimus liittyy etupäässä viimeksi mainittuun seikkaan. Tietoverkkojen käytöstä saadun kuvan yksipuolisuus johtuu osaltaan siitä, että tutkimusten empiirinen tieto on koottu etupäässä yliopisto- ja organisaatiomaailmoista.

Vaikka tietokonevälitteistä viestintää kuvaavia empiirisiä tapaustutkimuksia on tehty verrattain paljon, niiden havainnot ei ole onnistuttu syntetisoimaan tietoverkkojen käytön malleiksi saati teorioiksi, koska näiden tutkimusten havainnot eivät aina tue toisiaan. Niinpä ei ole voitu todentaa ristiriidattomasti usein esitettyä oletusta esimerkiksi siitä, että sähköpostiviesteihin sisältyy niukemmin emotionaalisia aineksia kuin kasvokkaisviestintään. Savolainen (1997, 128) väittää, että verkkoviestintä ei välttämättä ole sisällöltään köyhempää kuin vaikkapa puhelin keskustelu. Valtaosassa verkkojen käyttötutkimuksissa on hyödynnetty etupäässä kyselyä ja haastattelua. Kyselylomakkeita on lähetetty paitsi perinteisenä kirjepostina myös sähköpostitse. Sähköpostikyselyjen tekeminen on taloudellisesti edullisempaa kuin lomakkeiden postitus.

Etuna on sekin, että kysely tavoittaa nopeasti hyvinkin laajan tutkimusjoukon ja vastausten lähettäminen käy yhdellä napinpainalluksella.

Savolaisen (1997, 129) mukaan näyttää myös siltä, että sähköpostikyselyjen vastausprosentti ei jää merkittävästi pienemmäksi kuin postikyselyissä etenkin tutkimuksissa, joiden otanta on suunniteltu huolellisesti esimerkiksi lähettämällä kyselylomake tiettyjen keskusteluryhmien aktiivi-jäsenten vastattavaksi sähköpostitse. Tällaisten kohdennettujen kyselyjen ongelmana voidaan pitää sitä, että niiden tuloksia ei voida yleistää koskemaan keskusteluryhmän passiivi-jäseniä, jotka tyytyvät lukemaan muiden lähettämiä viestejä. Sähköposti on väline, jonka suosion voi ennustaa kasvavan empiirisen tiedon keruun väylänä sitä mukaa, kun verkkojen käyttö yleistyy ja sähköpostin tekniset ominaisuudet kehittyvät. Savolaisen innoittamana halusin keilla sähköpostitse kerättyä survey-aineistoa.

Internetiin syötettyihin kyselytutkimuksiin ei välttämättä osallistuta aktiivisesti, vaikka potentiaalisten vastaajien määrä liikkuisi kymmenissä, jopa sadoissa tuhansissa. Savolaisen (1997, 130) mukaan vastaajat näyttävät valikoituvan tämälantapaisissa tutkimuksissa vieläkin voimakkaammin kuin perinteisissä postikyselyissä: vain kaikkein innokkaimmat viitsivät vastata. Avoimiin verkkoihin syötettyjen kyselyjen ongelmana on lisäksi se, että tutkijan on lähes mahdoton saada selville tutkimuksen perusjoukko, johon tulokset voisi yleistää. Osallistumishalukkuutta heikentää osaltaan se, että vastaaminen aiheuttaa kotikäyttäjille tietoliikennekustannuksia. Tutkimuksen ulkopuolelle jäävät luonnollisesti he, joilla ei ole mahdollisuutta käyttää verkkoja.

Tietoverkkojen laadullisen puolen tutkimus on vasta käynnistymässä. Sen keskeisenä ongelmana on selvittää, mitä merkityksiä ihmiset liittävät eri verkkopalveluihin. Viime kädessä tämän tyyppinen tutkimus palautuu kysymykseen siitä, mikä on näiden palvelujen ja välineiden arvo arkielämän käytännöllisissä yhteyksissä. Lomakekyselyihin ja haastatteluihin pohjautuvissa tutkimuksissa on selvitetty, missä suhteessa amerikkalaiset tutkijat kokivat tietoverkkojen parantavan tieteellistä kommunikaatiota. Tietoverkkojen ei havaittu korvaavan perinteisiä viestintäkanavia ja -käytäntöjä vaan pikemminkin täydentävän niitä. Savolaisen (1997, 138) mielestä verkkojen koettiin helpottaneen etenkin informaalia eli epämuodollista kommunikaatiota.

Laurinen & Marttunen (1998, 149) toteavat, että kun viesti lähetetään sähköpostin avulla, viestin lähettäjän ulkoiset piirteet ja hänen esiintymis- tai puhetaitoinsa eivät vaikuta siihen, millaisena viesti välittyy vastaanottajalle. Tästä syystä sähköpostiympäristössä viestin vastaanottajan onkin helppo keskittyä siihen, mitä kirjoittaja haluaa sanoa. Koska sähköpostiympäristössä oheisviestinnän merkitys on varsin vähäinen, sähköpostia on luonnehdittu demokraattiseksi ja tasa-arvoiseksi viestimeksi, jonka avulla taustaltaan ja statukseltaan hyvinkin erilaiset ihmiset voivat keskustella tasapuolisesti keskenään. Pidän tämän ajatuksen mielessä koko tutkimuksen ajan.

6.2 Internet suomalaisten arjessa

Timo Pihlajamäen mukaan (1999, 101) vuonna 1999 suomalaisista 54 prosenttia käytti tietokonetta. Naisten osuus oli 51 prosenttia ja miesten 49 prosenttia. Naiset ovat siis ohittaneet miehet tietokoneen käytössä eikä tietokonetta voida enää pitää pelkästään miesten pelikenttänä. Yli kolme neljäsosaa 15-24 -vuotiaista suomalaisista käyttää tietokonetta tällä hetkellä. Rinteen (1999, 21) mukaan juuri tämän ikäryhmän edustajat käyttävät huomattavasti enemmän Internetiä kuin muiden ikäryhmien edustajat. Sukupuolierot ovat kuitenkin hyvin pieniä. Aikaisempien Internetin käyttäjätutkimusten mukaan käyttäjistä selvä enemmistö on pitkään ollut miehiä. Statuksen mukaan tarkasteltuna opiskelijoista 88 prosenttia käyttää tietokonetta tällä hetkellä. Tilastokeskuksen mukaan (1997, 171-172) mukaan alueelliset erot tietokoneen käytön yleisyydessä ovat tasoittuneet, vaikkakin pääkaupunkiseutu erottuu yhä tietotekniikan yleisyyden suhteen.

Kaplanin ja Farrelin (1994) tutkimuksessa tarkasteltiin 15-18 -vuotiaiden naiskäyttäjien tapaa toimia verkossa. Merkittäväksi eroksi mieskäyttäjien toimintamalliin verrattuna hahmottui suhde muuhun sosiaaliseen elämään. Tutkimuksen naiset näkivät verkon vuorovaikutussuhteet reaalityodellisuuden sosiaalisen elämän lisäulottuvuutena, eivät erillisenä ja omalakisina pako- paikkoinaan. Voidaan sanoa, että verkkojen vuorovaikutussuhteet eivät korvaa reaalityodellisuuden suhteita vaan täydentävät niitä. Ujo, tai muuten reaalisissa kuvioissa syrjemmälle jäänyt tyttö voi sähköisellä areenalla nopeasti luoda hyvinkin vilkkaan suhdeverkoston. Kaplanin ja Farrelin tutkimuksen naisille virtuaalisuhteiden risteäminen ja vuorottelu todellisen elämän tapaamisten kanssa on luontevaa.

Suomalaiset tietokoneen käyttäjät jakaantuvat käytön suhteen melko tasaisesti koti- ja työkäyttäjisiin. Internetin käytön useus on enimmäkseen viikoittaista. Rinteen (1999, 21) tutkimuksessa selvisi, että oppilaitoksissa tietokonetta käytetään huomattavasti vähemmän kuin työpaikalla tai kotona. Internetin käyttö viihdetarkoituksiin korostuu erityisesti nuorten miespuolisten opiskelijoiden keskuudessa.

Tutkimuksessaan Pihlajamäki (1999, 102) luokitteli Internetin käyttäjät erilaisiin ryhmiin: vierastajiin, peruskäyttäjisiin, luopujiin, satunnaiskäyttäjisiin ja säännöllisiin. Satunnaiskäyttäjät käyttävät Internetiä vähintään kerran kuussa ja säännölliset vähintään viikoittain. Käytin apuna tätä luokittelua, kun ryhmittelin tutkimukseni chattaijoita käytön useuden perusteella. Pihlajamäen (1999) tutkimuksessa ilmeni, että tietokoneen käytön useus kotona painottuu viikoittaiseen käyttöön, sillä enemmistö tietokonetta käyttävistä kuuluu tähän ryhmään. Tietokoneen käytön ajallinen pituus painottuu alle tuntiin ja alle kahteen tuntiin kerralla. Miespuolisista kotikäyttäjistä miehistä lähes 45 prosenttia käyttää tietokonetta päivittäin. Naisista 26 prosenttia käyttää päivittäin konetta kotona.

Turpeinen (1999, 61) tutki, miten tietokoneen käyttö on vaikuttanut eri vapaa-ajan aktiviteetteihin. Tutkimuksesta voidaan havaita, että tietokoneen käyttö on vähentänyt vapaa-ajan toimintoja. Vastaaviin tuloksiin on päädytty muissakin tutkimuksissa. Petteri Järvinen Oy:n (1998) tutkimuksen mukaan eniten vähennystä oli tapahtunut television katselussa. Seuraavaksi eniten oli vähentynyt kirjojen ja lehtien lukeminen. Vähiten Internetin käyttö oli vienyt aikaa liikunnalta ja kavereilta.

7. TUTKIMAAN

7.1 Haastattelupyyntö

Eri tyyppisiin verkkotutkimuksiin vastaavat hyvinkin erilaiset henkilöt. Erityisesti se, millaisilla sivuilla tutkimuksesta ilmoitetaan, vaikuttaa voimakkaasti vastaajien profiiliin. Tässä tutkimuksessa pyrittiin saamaan vastauksia mahdollisimman laajalta joukolta erilaisia Internetin

käyttäjiä. Tutkimukseen vastasivat Sonera Plazan ja Chatmaailman käyttäjät, koska näillä sivuilla on valtavasti käyttäjiä.

Tutkimuksen perusjoukko on Internet-yhteyksiin perustuvassa tutkimuksessa vaikeasti määriteltävissä. Valitsin tutkimuksen juuri kohteeksi 15-25 -vuotiaat nuoret, koska tutkimusten (esim. Pihlajamäki 1999, Rinne 1999, Saarela 2000) mukaan ja omien käyttökokemusten perusteella tämä ikäryhmä käyttää chatteja eniten. Otos koostuu siis 15-25 -vuotiaista chattailevista nuorista, jotka seuraavat Sonera Plaza Chatin tai Chatmaailman ilmoituspalstaa. Lokakuussa 2000 olin yhteydessä Sonera Plazan (<http://www.soneraplaza.fi>) ja Chatmaailman (<http://www.chatmaailma.com>) tuottajiin. He suostuivat julkaisemaan haastattelupyynnöni kotisivujen ilmoituspalstalla. Halusin lähettää kyselylomakkeen sähköpostilla, koska vastaaminen olisi näin helppoa, eikä kuluja syntyisi. Haastattelupyynnön muotoilin näin:

"Olen yhteiskuntapolitiikan opiskelija Jyväskylän yliopistosta. Teen pro gradu -tutkimusta nuorten chat-tavoista ja -tottumuksista. Toivon yhteydenottoja 15-25 -vuotiailta chattailevilta tytöiltä ja pojilta. Lähetän kaikille halukkaille kyselylomakkeen sähköpostitse. Jos kiinnostuit, lähetä sähköpostilla nimesi, ikäsi ja sähköpostiosoitteesi tähän osoitteeseen: mikontio@st.jyu.fi"

Tulostin kyselylomakkeet vastauksineen, numeroin ja arkistoin ne. Luin vastaukset huolellisesti läpi ja tein alleviivauksia ja muistiinpanoja. Aineiston analyysimenetelmänä käytin suoria jakaumia, ristiintaulukointeja ja ryhmittelyä. Mitta-asteikkona käytin järjestysasteikkoa, joka erottaa samanlaisuuden ja erilaisuuden lisäksi luokkien järjestyksen. Tilasto-ohjelmana käytin SPSS-ohjelmaa, joka on tutkimusaineistojen tilastolliseen analysointiin soveltuva ohjelmisto. Tilastoanalyysien lisäksi ohjelmistolla voidaan tarkastella aineistoa graafisesti.

Aluksi minua kiinnosti sukupuoli-erot, koska luulin, että ryhmien väliset erot selittyvät sen perusteella. Ristiintaulukoin sukupuolen muiden muuttujien kanssa, mutta huomasin, että sukupuoli ei ollut oikea erojen selittäjä. Se selitti joitain asioita, mutta ei kaikkia. Sen sijaan rupe- sin tarkastelemaan käytön useutta. Muodostin käyttäjäryhmät ristiintaulukoinnin avulla. Tämän takia käyttäjäryhmä oli aina toinen muuttuja ristiintaulukoinneissa.

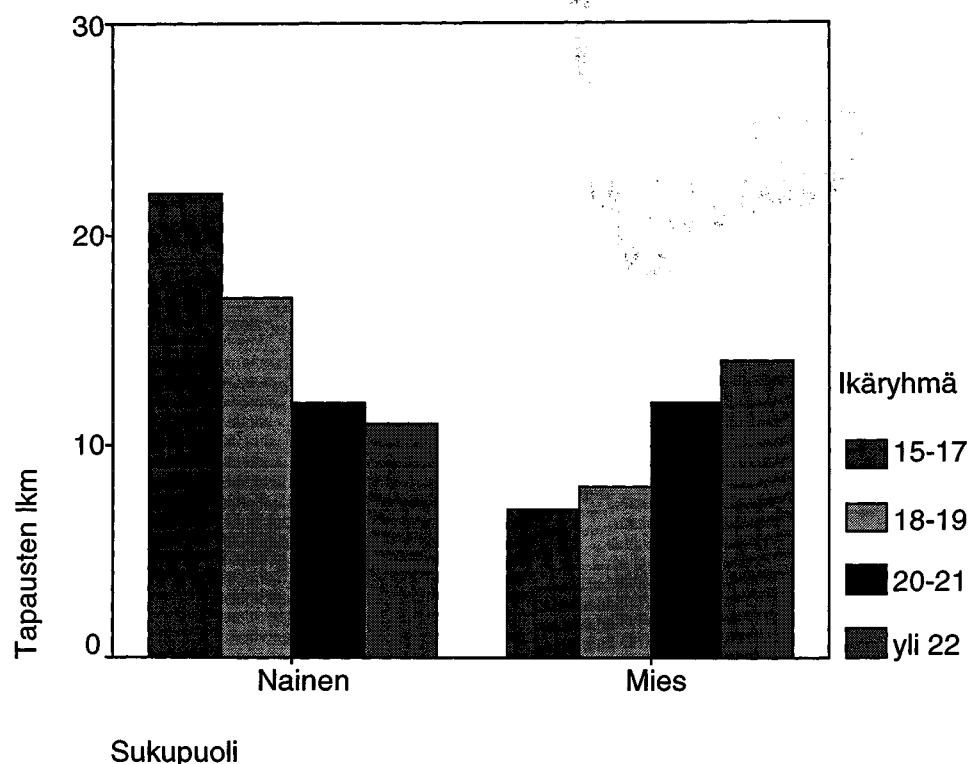
Pyrin luomaan tutkimukselle valideettia tutustumalla mahdollisimman hyvin aiheeseen liittyvään tutkimukseen. Tämä prosessi oli käynnissä koko tutkimuksen ajan. Kävin säännöllisesti kirjastossa tutustumassa uusimpaan tietoon ja tutkin tietokantoja. Pyrin seuramaan säännöllisesti aikakauslehtiä ja muitakin tiedotusvälineitä, koska tutkimuksen edetessä esimerkiksi televisiossa ja radiossa keskusteltiin chattailusta ja sen vaikutuksista sosiaaliseen elämään.

Tutkimuksen suunnittelulla oli myös tärkeä asema, sillä kyselylomakkeen tuli olla sellainen, että löytäisin vastaukset tutkimusongelmaan. Esitetasin kyselylomakkeen kolmella ystävällä. Aluksi ongelmana oli kysymysten paljous, mutta esitestauksen avulla sain karsittua turhat ja päällekkäiset kysymykset pois. Varsin nopeasti tiedotusvälineet kiinnostuivat tutkimuksestani. Esimerkiksi MTV 3:n Mediauutiset oli minuun yhteydessä, koska he tekivät chattailusta samaan aikaan televisioon juttua. En kuitenkaan halunnut kertoa tuloksista mitään, koska tutkimukseni ei ollut valmis. Koin, että se ei olisi ollut eettisesti oikein.

7.2 Tutkimukseen osallistuneet

Yhteydenottoja sain haastattelupyynnön perusteella kaikkiaan 114 kappaletta. Yllätyin positiivisesti vastausten ja kiinnostuksen määrästä. Joulukuussa 2000 lähetin kyselylomakkeen kaikille kyselyyn osallistuville. Tammikuussa 2001 minulla oli kasassa 93 vastausta. Lähetin 21 muistutusta ja vastauksia palautui helmikuuhun 2001 mennessä kaikkiaan 103 kappaletta. Vastausprosentiksi muodostui näin 90. Kyselyyn osallistui siis 103 henkilöä: 62 naista ja 41 miestä. Jaoin vastaajat neljään eri ikäryhmään: 15-17, 18-19, 20-21 ja yli 22-vuotiaisiin. Näin sain kaikkiin ryhmiin tasaisesti vastauksia. Sukupuolen mukaan tarkasteltuna tytöt chattaavat eniten 15-17 -vuotiaana (n=22), kun taas pojat hieman vanhempina, eli yli 22-vuotiaana (n=14). Koulutukseltaan kyselyyn osallistuneet chattailijat olivat pääosin ylioppilaita tai käyneet osan lukiota (n=58). Nuoresta iästä johtuen osa opiskeli vielä peruskoulussa (n=20). Ammatti-asetaltaan tutkittavat olivat valtaosin opiskelijoita (n=86).

Kuvio 1. Tutkimukseen osallistuneet iän ja sukupuolen mukaan (n=103)



Alussa mietin sitä, kuinka paljon nuoret käyttävät aikaa chattailuun ja onko sukupuolella tai iällä merkitystä ajankäytön suhteen. Halusin valita tutkimusmenetelmän, joka parhaiten vastaisi niihin kysymyksiin, joita tutkimuksella haluan selvittää. Tutkimuksen pääongelmana oli, mitä chattailu merkitsee nuorille. Muina tutkimusongelmina oli selvittää, miten paljon nuoret chattailevat, mitä chateista haetaan ja onko nuorilla virtuaalimaailmassa syntyneitä ihmissuhteita. Minua kiinnosti myös valehtelu: mitä chateissa valehdellaan ja miten yleistä se on. Tutkimuksen tarkoituksena on objektiivisen, kuvailevan informaation luominen chattailusta.

Tulosten analyysivaiheessa jaoin käyttäjät käytön useuden perusteella kolmeen ryhmään. Käytön useuteen vaikutti kolme kysymystä, jotka käsittelivät monipuolisesti chattailun useutta. Halusin kysyä toisaalta, miten usein yleisesti ottaen nuori chattailee, paljonko siihen menee aikaa viikossa ja toisaalta kerrallaan. Ristiintaulukoin keskenään kysymykset ”Miten usein chattailet” ja ”Kuinka kauan kerrallaan chattailet”. Mielestäni näiden kahden kysymyksen avulla ja ristiintaulukoinnilla sain monipuolista tietoa käytön useudesta. Sen sijaan käyttöaika

viikossa ei ollut niin tarpeellinen tieto. Ristiintaulukoinnin pohjalta ryhmittelin käyttäjät kolmeen ryhmään: *Satunnaissurffailijoihin*, *Viikoittaisvierailijoihin* ja *Aina aalloilla oleviin*. *Satunnaissurffailijoihin* kuului 31 henkilöä, *Viikoittaisvierailijoihin* 54 ja *Aina aalloilla oleviin* 18 henkilöä.

Satunnaissurffailija on henkilö, joka chattailee kerran kuukaudessa tai harvemmin ja kerrallaan hän chattailee alle puoli tuntia. *Viikoittaisvierailija* käyttää chatteja viikoittain ja kerrallaan hän kuluttaa aikaa 1-4 tuntia. *Aina aalloilla* oleva chattailee joka päivä ja aikaa kuluu kerrallaan enemmän kuin 4 tuntia.

7.3 Kyselylomake

Kyselylomakkeessa oli 24 kysymystä, joista neljä oli avointa. Halusin, että vastaajat saavat ilmaista itseään omin sanoin. Tällä näkökulmalla haluan perustella avoimien kysymysten käyttöä. Tutkimuksen empiirinen aineisto on kerätty survey-menetelmää käyttäen, mikä on kvantitatiivisen tutkimuksen keskeinen tiedonkeruumenetelmä. Tiivistetysti sanottuna survey-menetelmällä tarkoitetaan etukäteen strukturoitua aineiston keruuta kysely- tai haastattelulomaketta käyttäen (esim. Alkula, Pöntinen & Ylöstalo 1994, 118). Tässä tutkimuksessa empiirinen aineisto hankittiin sähköpostitse lähetetyn kyselylomakkeen avulla. Ennen varsinaista kyselyä testasin lomakeluonnoksen kolmella ystävällä. Lomakkeen esitestauksella tarkistin kysymysten yleisen ymmärrettävyyden ja lomakkeen rakenteen johdonmukaisuuden.

Yritin kiinnittää kyselylomakkeen tekoon erityistä huomiota ja käytin sen tekoon reilusti aikaa. Jaottelin kyselylomakkeen kysymykset neljään eri aihepiiriin: Taustatiedot, Internet ja ajankäyttö, Chat ja ihmissuhteet ja Itsearviointi. Joitakin kysymyksiä terävöittämällä ja parempia vaihtoehtoja miettimällä olisin varmasti saanut vastauksista enemmän irti. Vastausvaihtoehtojen keksiminen ei ollut helppoa, koska minulla ei ollut tarkkaa tietoa siitä, miten paljon suurkuluttajat käyttävät aikaa chattailuun. Perustelen monivalintakysymysten suosimista sillä, että kysymyksiin vastaaminen ja analysointi tietokoneella olisi myös helpompaa. SPSS-ohjelman avulla pystyin tekemään myös graafisia taulukoita.

On vaikea arvioida, miten vakavasti vastaajat ovat suhtautuneet tutkimukseen ja miten rehellisesti ja huolellisesti he ovat vastanneet. Vaikea on myös arvioida, miten onnistuneita vastausvaihtoehdot olivat vastaajien näkökulmasta. Sen sijaan uskon, että vastaajat olivat selvillä siitä alueesta tai perehtyneet siihen asiaan, josta esitin kysymyksiä. Yritin tehdä kyselylomakkeesta yksinkertaisen ja nopean täyttää, mutta huomasin, että jotkut kysymykset olivat moniselitteisiä ja niitä oli ymmärretty eri tavalla. En ollut aikaisemmin tehnyt kyselylomaketta ja se näkyi joidenkin kysymysten kohdalla.

Kysymyksiä lomakkeessa oli kaikkiaan 24 kappaletta, joista muodostin kaikkiaan 122 muuttujaa (ks. liite 1). Otos oli pieni (103), enkä saanut kaikista kysymyksistä irti sitä, mitä lomaketta tehdessä kuvittelin. Kyselylomake oli rakenteeltaan neliosainen. Taustatiedoissa kysyin sukupuolta, ikää, asuinpaikkakunnan asukaslukua, koulutusta, ammattiasemaa ja muita harrastuksia chattailun lisäksi. Harrastuskysymyksen esitin avoimena, mutta vastausten luokittelu oli helppoa. Tämän kysymyksen kohdalla moni painotti, ettei chattailu kuulu varsinaisesti heidän harrastuksiinsa. Jaottelin harrastukset kuuteen ryhmään, joita olivat liikunta, kulttuuri, ystävät, lukeminen, tietokoneet ja muut. Näiden kysymysten kohdalla halusin profiloida, millainen on nuori suomalainen chattailija.

Internet ja ajankäyttö sisälsi kysymyksiä käytön useudesta ja kestosta. Kysyin, miten usein nuori chattailee ja paljonko siihen menee aikaa viikossa ja toisaalla myös miten paljonko aikaa kuluu kerralla. Yritin mahdollisimman monipuolisesti tarkastella käytön useutta. Kysyin myös, viipyykö vastaaja chateissa suunniteltua pidempään ja onko joku läheinen tai hän itse huolissaan chatin käytöstä. Nykyisin tiedotusvälineissä keskustellaan varsin paljon ajankäyttöön liittyvistä asioista. Halusin selvittää, mitä mieltä nuori on omasta chattailustaan ja onko kukaan huomautellut liiallisesta chattailusta. Näillä kysymyksillä halusin tarkastella vastaajien mahdollista chat-riippuvuutta. En halunnut kysyä asiaa suoraan, vaan kysyin asiaa parin kysymyksen avulla.

Chat ja ihmissuhteet -osiossa kysyin, millaisia asioita vastaaja hakee chateista, onko hänellä chateissa syntyneitä ihmissuhteita ja miten todellisuus vastasi odotuksia treffeillä. Itsearvioinnissa vastaajat erittelivät, miten chat-minä eroaa todellisesta minästä, millaisia asioita vastaaja valehtelee ja monellako eri nimimerkillä hän esiintyy. Yleisessä tiedossa on, että chateissa va-

lehdellaan ja näiden kysymysten avulla halusin selvittää, millaisia asioita siellä valehdellaan ja toisaalta miten systemaattista valehtelu on. Jos kiinnostus herää, chattaaja haluaa tavata ruudun toisella puolen olevan. Aluksi mietin sitä, olisiko tutkimukseni käsitellyt juuri chat-treffejä, mutta päädyin kuvailemaan ilmiötä kokonaisuutena.

Kolme viimeistä kysymystä olivat avoimia. Näiden kysymysten kohdalla nuoret arvioivat, mitä mukanaolo heille merkitsee ja miten chattailu kuvaa nykyajan elämää. Lisäksi pyysin nuoria kuvittelemaan, mitä he tekisivät ilman chatteja. Vastaukset olivat samankaltaisia, joten jaottelin kunkin kysymyksen kohdalla vastaukset kuuteen eri ryhmään. Mukanaolo saattoi merkitä ajankulua, keskustelua, ystäviä, kuulumista yhteisöön tai jotain muuta. Jos chatteja ei olisi nuoret opiskelisivat, harrastaisivat, tapaisivat ystäviään, käyttäisivät muuten tietokonetta, lepäisivät tai sillä ei olisi vaikutusta. Chattailu kuvaa nykyajan elämää; sitä leimaa anonyymi-syys, pinnallisuus, globaalisuus, ystävyysuhteiden luominen tai ylläpito, tietoyhteiskunta ja toisaalta elämänrytmin kiireellisyys.

8. NUORET CHATEISSA

Seuraavaksi hahmottelen tarkemman kuvan jokaisesta käyttäjäryhmästä. Tarkastelussa olen pyrkinyt ottamaan huomioon aiemmin käsitellyistä teemoista nousseita tekijöitä, joiden suhteen käyttäjäryhmiä vertaillaan. Demografisia tekijöitä tarkastelen taustamuuttujittain. Tämä näkökulma on perusteltua siksi, koska näin saadaan selvä kuva siitä, miten eri käyttäjäryhmät eroavat toisistaan. Typologia etenee käsiteltävien asioiden tasolla taustamuuttujista Internetin käytön useuteen, ihmissuhteisiin ja lopuksi itsearviointiin. Käyttäjäryhmien sisällä etenen siten, että ensin käsitellään *Satunnaissurffailijat* ja lopuksi *Aina alloilla olevat*, eli siirrytään satunnaiskäyttäjistä kohti aktiivisempia käyttäjiä.

8.1 Käyttäjäryhmien taustatiedot

Satunnaissurffailijoihin kuuluu 18 henkilöä. *Satunnaissurffailija* on pääsääntöisesti nainen (78%). Kolmasosa *Satunnaissurffailijoista* on iältään 15-17-vuotiaita ja lähes kolmasosa yli 22-vuotiaita. Yli puolet *Satunnaissurffailijoista* asuu alle 50 000 asukkaan paikkakunnalla.

Koulutukseltaan tämän ryhmän edustajat ovat ylioppilaita tai vielä peruskoululaisia. Valtaosa heistä on siis opiskelijoita. Noin joka viides *Satunnaisurffailijoista* harrastaa liikuntaa. Saman verran ilmoittaa harrastavansa kirjeenvaihtoa tai muuten ystävien kanssa olemista.

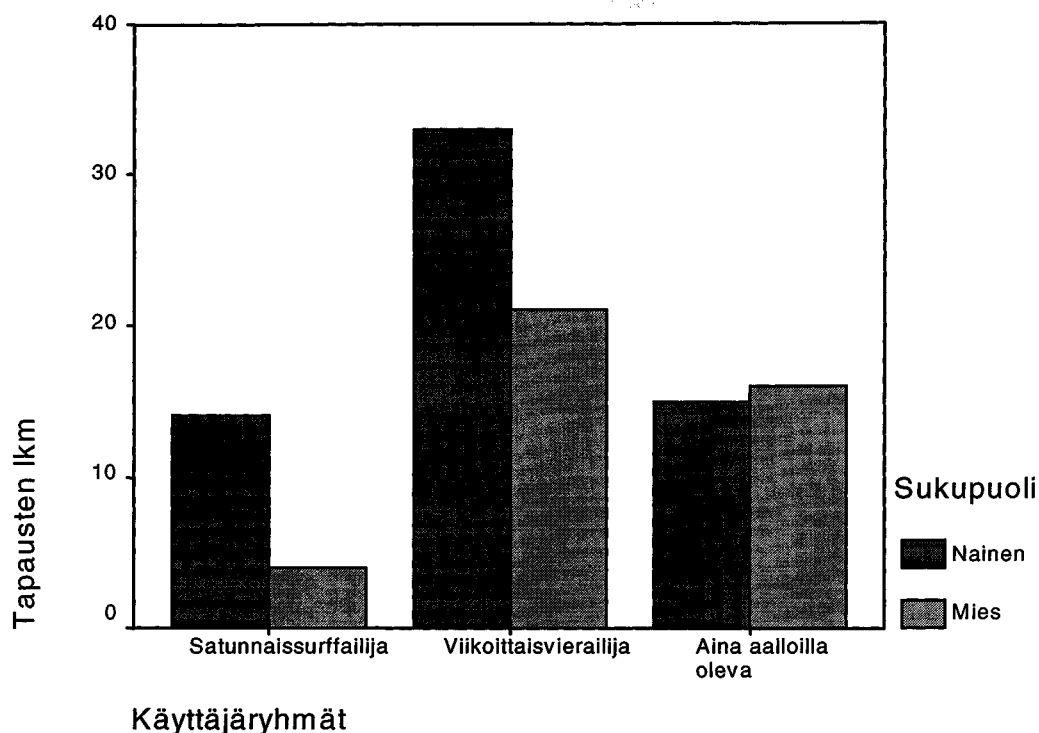
Viikoittaisvierailijoihin kuuluu 54 henkilöä. Heistä naisia on 33 ja miehiä 21. Ikäryhmältään he ovat jakautuneet tasaisemmin kuin muut ryhmät. Enemmistö kuuluu 15-17 -vuotiaisiin tai 20-21-vuotiaisiin. *Viikoittaisvierailijoista* 40 prosenttia asuu 10 000-50 000 asukkaan paikkakunnalla, mutta melkein kolmasosa asuu alle 10 000 asukkaan paikkakunnalla. Tämän käyttäjäryhmän edustajat ovat ylioppilaita tai käyneet osan lukioita ja viidesosalla on ammatillisen koulutuksen. Ammattiasemaltaan he ovat opiskelijoita, mutta mukana on myös muutama alempi toimihenkilö. Yli puolet *Viikoittaisvierailijoista* harrastaa liikuntaa. Suosittu harrastus on myös elokuvat, taiteet ja musiikki. Yli kolmasosa harrastaa lukemista ja viidesosa kirjeenvaihtoa tai kavereiden kanssa olemista. Vain joka viides ilmoitti harrastavansa tietokoneita.

Aina aalloilla oleviin kuuluu 19 vastaajaa. He ovat useimmiten miehiä (52%). Ikäryhmittäin tarkasteltuna he ovat vanhempia kuin *Satunnaisurffailijat* tai *Viikoittaisvierailijat*. Kolmasosa vastaajista on yli 22-vuotiaita. Loput vastaajat jakautuvat tasaisesti muihin ikäryhmiin. *Aina aalloilla olevat* ovat ylioppilaita tai käyneet osan lukiota. Ammattiasemaltaan he ovat opiskelijoita. 77 prosenttia *Aina aalloilla olevista* harrastaa liikuntaa ja 70 prosenttia elokuvia, taiteita ja musiikkia. Kolmasosa harrastaa kirjeenvaihtoa tai kavereiden kanssa olemista ja reilu kolmasosa lukemista. Tietokoneita ilmoitti harrastavansa vain neljäsosa *Aina aalloilla olevista*.

Aina aalloilla olevat ovat pääsääntöisesti miehiä, kun muiden käyttäjäryhmien enemmistö on naisia. Vaikka miehet chattailevat vähemmän kuin naiset, ajallisesti he käyttävät siihen kuitenkin enemmän aikaa. Tutkimukseni mukaan naiset chattailevat 15-17 -vuotiaina, kun miehet chattailevat hieman vanhempana, eli yli 22-vuotiaina. Tutkimukseni osoittaa, että nykyisin myös pienten paikkakuntien nuoret chattailevat. Tutkimukseeni osallistuneet nuoret harrastavat monenlaisia asioita chattailun lisäksi. Yleisin harrastus on liikunta, mutta myös elokuvat, musiikki ja taiteet ovat suosittuja. Joidenkin kohdalla voidaan siis puhua jopa harrastusten kasautumisesta. Nuoret hakevat elämyksiä ja harrastavat näin erilaisia asioita. Vaikka *Aina aalloilla olevat* käyttävät päivässä paljon aikaa chattailuun, tietokoneet eivät ole *Aina aalloilla olevan* mielestä harrastus (vrt. tämä tutkimus s. 48). *Viikoittaisvierailijoista* useampi harrastaa

liikuntaa kuin *Satunnaissurffailijoiden* ryhmästä. *Aina aalloilla olevat* harrastavat muita käyttäjäryhmiä useammin elokuvia, musiikkia ja taiteita.

Kuvio 2. Käyttäjryhmät sukupuolen mukaan (n=103)



8.2 Internet ja ajankäyttö

Yli puolet *Satunnaissurffailijoista* chattailee kotona ja koulussa vain vähän yli kolmasosa. Yli kolmasosa myös viipyy joskus chateissa suunniteltua pidempään ja melkein puolet omasta mielestään lähes jatkuvasti pidempään. Tämä tulos on aika yllättävä, koska *Satunnaissurffailijat* chattailevat harvoin ja aikaa kuluu kerrallaan vähän. Läheiset eivät ole huolissaan *Satunnaissurffailijan* chattailuharrastuksesta, eivätkä *Satunnaissurffailijat* mielestään vietä kaiken kaikkiaan liikaa aikaa chateissa. *Satunnaissurffailijat* nähtävästi suunnittelevat tarkasti chattailuun käytettävän ajan etukäteen, mutta lipsumisia tapahtuu silloin tällöin ja silloin he mielestään viipyvät chateissa suunniteltua pidempään.

Viikoittaisvierailija chattailee kotona (60%) tai koulussa (37%). Yli puolet viipyy chateissa joskus suunniteltua pidempään ja viidesosan mielestä aikataulu pettää harvoin. Kolmasosan kohdalla kukaan ei ole huomautellut liiallisesta chattailusta. Saman verran vastauksia löytyy kohdista harvoin ja joskus. Lähipiiri kiinnittää siis herkemmin huomiota *Viikoittaisvierailijan* kuin *Satunnaissurffailijan* chattailuun. *Viikoittaisvierailijoista* 40 prosenttia chattailee mielestään liikaa ja kolmasosa harvoin. Vain vajaa viidesosa ei mielestään vietä koskaan liikaa aikaa chateissa.

Aina aalloilla olevat chattailevat kotona (77%) tai koulussa (23%). Yli puolet viipyy joskus chateissa suunniteltua pidempään ja lähes jatkuvasti tai jatkuvasti pidempään peräti 33 prosenttia. Kolmasosan kohdalla joku läheinen on lähes jatkuvasti tai jatkuvasti huomautellut liiallisesta chattailusta. Viidesosan kohdalla ei koskaan. *Aina aalloilla oleva* viettää joskus mielestään liikaa aikaa chateissa (61%), eli tämä käyttäjäryhmä tiedostaa chattailevansa liikaa. *Aina aalloilla olevat* chattailevat käyttäjäryhmistä eniten kotona. Valtaosa *Aina aalloilla olevista* on opiskelijoita ja siten muita käyttäjäryhmiä vanhempia, joten he eivät asu enää kotona vanhempien luona. Heidän kohdalla ulkopuolinen valvonta on siten vähäistä.

Klamin ja Pataman (1997) tutkimuksessa selviteltiin, missä tytöt ja pojat pääasiassa käyttävät tietokonetta. Aineistona oli 15-vuotiaat nuoret. Otoksesta poikia oli 83 ja tyttöjä 77. Pojista 52% käytti konetta kotona, 23% koulussa ja peräti 19% kaverin kotona. Tytöistä 61% käytti tietokonetta koulussa ja 27% kotona. Tietokoneen käyttöpaikka on muuttunut koulusta kotiin. Tutkimukseeni osallistuneet nuoret ovat pääasiassa opiskelijoita, joten heillä on käytössään ilmaiset Internet-liittymät. Tämä selvittää osaltaan käyttöpaikan muutoksen.

8.3 Chat ja ihmissuhteet

Satunnaissurffailija hakee chateista ajankulua tai keskustelua. Ajankululla tarkoitan passiivista osallistumista keskusteluun, chattaaja voi samalla tehdä vaikka opiskelutehtäviä. Keskustelulla tarkoitan aktiivista osallistumista. Valtaosalla on chateissa syntyneitä ihmissuhteita, vaikka kolmasosalla niitä ei ole yhtään. Yli 40 prosentilla on 1-4 syntynyttä ihmissuhdetta ja viidesosalla yli viisi. Kolmasosa ei ole tavannut kasvotusten chateissa tapaamiaan ihmisiä, kolmasosa on tavannut yhden ja loput (33%) enemmän kuin kaksi henkilöä. *Satunnaissurffailijat*

ovat tyytyväisiä treffeihin: kolmasosa on hyvin tyytyväinen tai erittäin tyytyväinen. Treffeillä käyneiden mielestä todellisuus vastasi odotuksia silti enintään jotenkuten (30%), ja loput eivät ole tavanneet chateissa tapaamiaan ihmisiä.

Myös *Viikoittaisvierailijat* hakevat chateista keskustelua ja ajankulua. Viidesosa hakee partneria tai treffiseuraa. Vastaaajista 65 prosentilla on 1-4 chateissa syntynyttä ihmissuhdetta. Viidenneksellä ei ole yhtään. Ja vain joka kymmenennellä on yli 5 chateissa syntynyttä suhdetta. Melkein puolet *Viikoittaisvierailijoista* on tavannut 2-6 henkilöä kasvotusten, joihin on tutustunut chateissa. Reilu kolmasosa ei ollut tavannut ketään tai vain yhden henkilön. *Viikoittaisvierailijoista* kolmasosa on hyvin tyytyväinen treffien onnistumiseen, koska heidän mielestään todellisuus vastasi odotuksia. Neljäsosan mielestä todellisuus vastasi odotuksia enintään jotenkuten.

Aina aalloilla oleva hakee chateista ajankulua (68%) ja keskustelua (71%). Yli puolella on chateissa syntynyt 1-4 ihmissuhdetta ja reilulla kolmasosalla yli viisi. *Aina aalloilla olevat* tapaavat kasvotusten chateissa tapaamiaan ihmisiä useammin kuin muiden käyttäjäryhmien edustajat. Reilu kolmasosa on tavannut 2-6 henkilöä ja kolmasosa enemmän kuin kuusi. Tämän ryhmän edustajien kohdalla todellisuus vastasi odotuksia hyvin tai jopa erinomaisesti (55%).

TAULUKKO 2. Käyttäjäryhmät ja kasvokkaistapaamisten määrä (n=103)

Käyttäjäryhmä	Tavannut kasvotusten %				
	Ei yhtään	Yhden	2-6	Enemmän	Yhteensä
Satunnaissurffailija	33	33	28	6	100
Viikoittaisvierailija	35	11	48	6	100
Aina aalloilla oleva	16	16	39	29	100

Chat ja ihmissuhteet -osiossa kysyin, mitä chateista haetaan, syntyneiden ihmissuhteiden ja kasvokkaistapaamisten määrää. Kysyin myös, miten todellisuus vastasi odotuksia. Kaikki käyttäjäryhmät näyttävät hakevan chateista keskustelua ja ajankulua. Vakavampaa seuraa (elämäkumppania, treffiseuraa) etsitään muualta. Muuten käyttäjäryhmät eroavat toisistaan. Melkein joka toisella *Satunnaissurffailijalla* on 1-4 chateissa syntyneitä ihmissuhdetta, joista tavaataan 1-2 henkilöä. Treffit ovat onnistuneet, mutta todellisuus ei vastannut kumminkaan odotuksia. Jos todellisuus ei vastaa odotuksia, toinen osapuoli on valehdellut.

Viikoittaisvierailijalla on useimmiten 1-4 chateissa syntyneitä ihmissuhdetta. Treffeillä ollaan käyty useimmiten 2-6 eri henkilön kanssa. Treffit ovat onnistuneet ja todellisuus on vastannut odotuksia. *Aina aalloilla olevat* käyvät treffeillä muita käyttäjäryhmiä useammin ja heillä on eniten chateissa syntyneitä ihmissuhteita. *Aina aalloilla olevat* pyrkivät tapaamaan mahdollisimman monta ihmistä, joihin on chateissa tutustunut. He ovat tyytyväisimpiä treffeihin ja todellisuus on vastannut odotuksia. Kun tarkastellaan syntyneitä ihmissuhteita ja tapaamisten määrää, voidaan huomata, että molempien määrä nousee, kun henkilö chattailee enemmän.

8.4 Vaihtoehtoiset minäkuvat

Tutkimuksessani selviää, että *Satunnaissurffailijan* chat-minän ja todellisen minän ero ei vaihtelee mitenkään kolmasosan kohdalla. Sen sijaan ero vaihtelee 44 prosentin kohdalla ja kolmasosan mielestä chat-minä ja todellisuus ovat hieman erilaisia. Vain vajaa viidesosa ei valehtelee chateissa koskaan. Satunnaisesti palturia puhuu 44 prosenttia. *Satunnaissurffailijoista* 40 prosentin kohdalla valehtelu riippuu tilanteesta. Melkein puolet valehtelee ikään tai asuinpaikkaan liittyviä asioita ja kolmasosa ulkoiseen olemukseen liittyviä tekijöitä. *Satunnaissurffailijat* käyttävät yhtä tai samaa nimimerkkiä (39%) tai 2-3 eri nimimerkkiä. Kukaan ei uskaltaudu mukaan omalla nimellä.

Viikoittaisvierailijat ovat chateissa oman arvionsa mukaan rehellisempiä kuin *Satunnaissurffailijat*. Heistä 53 prosentin mielestä chat-minä ja todellinen minä eivät eroa mitenkään toisistaan ja kolmasosan kohdalla erot vaihtelevat. Jopa 40 prosenttia ei mielestään valehtelee koskaan, 35 prosenttia valehtelee satunnaisesti ja loppujen kodalla valehtelu riippuu tilanteesta. Puolet *Viikoittaisvierailijoista* ei valehtelee järjestelmällisesti mitään. Neljäsosa valehtelee iän

tai asuinpaikan, sama määrä valehtelee ulkoiseen olemukseen liittyviä asioita. Yksikään *Viikoittaisvierailija* ei uskaltaudu mukaan omalla nimellä. Puolet käyttää yhtä ja samaa nimimerkkiä ja samoin puolet 2-3 eri nimimerkkiä.

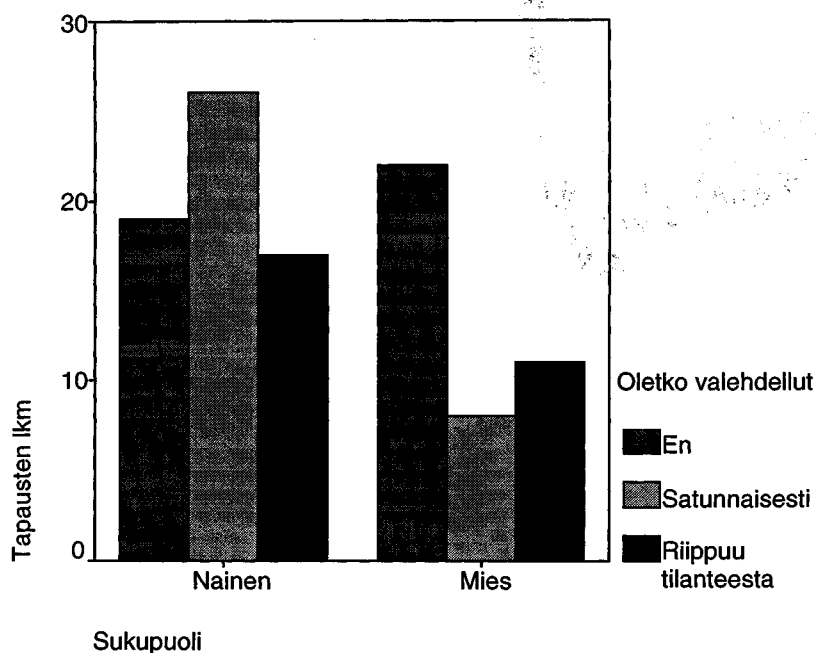
Aina aalloilla olevien kohdalla chat-minä ja todellinen minä vastaavat hyvin toisiaan. Kolmasosan kohdalla eroa ei ole, kolmasosan kohdalla se vaihtelee ja viidenneksen kohdalla chat-minä ja todellinen minä ovat hieman erilaisia. Yli puolet ei valehtele koskaan, vajaa viidesosa satunnaisesti. Reilun viidesosan kohdalla todellisuuden puhuminen riippuu tilanteesta. *Aina aalloilla olevat* valehtelevat useimmiten iän tai asuinpaikan (22%), mutta 61 prosenttia ei valehtele mitään. Vajaa kymmenes on mukana aina omalla nimellä. Puolet käyttää yhtä ja samaa nimimerkkiä ja kolmannes 2-3 eri nimimerkkiä.

Sukupuolella on mielenkiintoinen vaikutus valehteluun. Naisista kolmannes ei ole valehdellut koskaan. Miehet ovat rehellisempiä, heistä yli puolet ei valehtele chateissa koskaan. Satunnaisesti naisista valehtelee 42% ja miehistä 20%. Valehtelu riippuu tilanteesta vajaan kolmanneksen mielestä molempien sukupuolen kohdalla.

TAULUKKO 3. Valehtelu käyttäjäryhmittäin tarkasteltuna (n=103)

Käyttäjryhmä	Oletko valehdellut %			
	En koskaan	Satunnaisesti	Riippuu tilanteesta	Yhteensä
Satunnaissurffailija	17	44	39	100
Viikoittaisvierailija	41	35	24	100
Aina aalloilla oleva	51	23	26	100

Kuvio 3. Valehtelu sukupuolittain tarkasteltuna (n=103)



Tässä osiossa tiedustelin, miten chat-minä ja todellisuus eroavat toisistaan, valehdellaanko chateissa ja millaisia asioita siellä valehdellaan, ja monellako eri nimimerkillä chateissa esiinnyään. *Satunnaissurffailijan* kohdalla chat-minän ja todellisen minän välinen ero vaihtelee eniten. Useimmiten valehdellaan satunnaisesti tai tilanteesta riippuen. Eniten valehdellaan ikään, asuinpaikkaan tai ulkoiseen olemukseen liittyviä tekijöitä. *Satunnaissurffailijat* valehtelevat eniten ulkonäköön liittyviä asioita kuin muut käyttäjäryhmät. *Viikoittaisvierailijat* ovat omasta mielestään rehellisempiä kuin *Satunnaissurffailijat*.

Useimmiten chat-minä ja todellinen minä eivät eroa mitenkään toisistaan. *Viikoittaisvierailijoista* 40 prosenttia ei valehtele koskaan ja melkein yhtä moni valehtelee vain satunnaisesti. *Aina aalloilla olevien* kohdalla chat-minä ja todellisuus vastaavat toisiaan hyvin. Yli puolet *Aina aalloilla olevista* ei valehtele koskaan. *Aina aalloilla olevat* ovat siis rehellisin käyttäjäryhmä. Tämä johtuu siitä, että *Aina aalloilla olevat* käyvät eniten treffeillä, joten he mieluiten puhuvat totta, eivätkä halua joutua kiusalliseen tilanteeseen, kun jäävät valheesta kiinni. Vain 17% *Satunnaissurffailijoista* ei valehtele koskaan. Vain ani harva uskaltautuu mukaan omalla nimellä. Useimmiten käytetään 1-4 eri nimimerkkiä. Tässä vaiheessa mieleen nousee kysy-

mys, että onko eri nimimerkin takana myös hieman erilainen persoona. Tämä olisi mielenkiintoinen jatkotutkimuksen aihe, koska jotkut chattaajat vaihtavat sukupuolta.

8.5 Mitä chattailu merkitsee?

Avoimien kysymysten kohdalla kysyin, mitä mukanaolo merkitsee, mitä tekisit ilman chatteja ja toisaalta miten chattailu kuvaa nykyajan elämää. Joka toisen *Satunnaissurffailijan* mukaan mukanaolo merkitsee ajankulua tai keskustelua. Kolmasosa haluaa tutustua uusiin ihmisiin tai pitää ystävyys-suhteita yllä. Jos chatteja ei olisi *Satunnaissurffailija* tapaisi kavereita tai tutustuisi muutoin ihmisiin (39%). Viidesosa tekisi jotain muuta tietokoneella, käyttäisi Internetiä tai pelaisi. Nykyajan elämää kuvaa pinnallisuus ja hetken mielihyvän etsintä (22%). Viidesosan mielestä chattailua kuvaa anonyymisuus. Saman määrän mielestä nykyajan elämä on myös kiireellistä ja herättää vastaajassa pelokkuutta.

Viikoittaisvierailijoille chatit merkitsevät keskustelua (41%) ja ajankulua (41%). Kolmasosan mielestä chat merkitsee uusia ystäviä tai yhteydenpitoa vanhoihin ystäviin. Ilman chatteja *Viikoittaisvierailijat* käyttäisivät muuten tietokonetta (28%). Viidesosa tapaisi kavereitaan tai tutustuisi muutoin ihmisiin. Viidesosa katsoisi televisiota tai lukisi lehtiä ja kirjoja. Vajaan viidennekseen elämään chattien puuttuminen ei vaikuttaisi mitenkään. Melkein puolet on sitä mieltä, että chattailua kuvaa pinnallisuus ja hetken mielihyvän synnyttäminen. Viidesosan mielestä yhteydenpito ystäviin tai uusien ihmissuhteiden luominen on nykyaikana helppoa.

Aina aalloilla oleville mukanaolo merkitsee keskustelua (52%) ja ajankulua (32%). Kolmasosan kohdalla chat merkitsee uusia ystäviä tai yhteydenpitoa vanhoihin ystäviin. Ilman chatteja kolmasosa *Aina aalloilla olevista* käyttäisi aikaa enemmän harrastuksiinsa. Viidesosa tapaisi kavereitaan tai tutustuisi muutoin ihmisiin. Viidesosa viettäisi aikaa tietokoneella, joko käyttäisi Internetiä tai pelaisi pelejä. Nykyajan elämää leimaa *Aina aalloilla olevien* mielestä pinnallisuus ja hetken mielihyvän tavoittelu (35%). Neljäsosan mielestä chat on nykyaikainen tapa luoda ihmissuhteita tai olla yhteydessä vanhoihin ystäviin.

TAULUKKO 4. Mitä eri käyttäjäryhmät tekisivät ilman chatteja (n=103)

Käyttäjärühmä	Mitä tekisit ilman chatteja %				Yhteensä
	Tapaisi kavereita tai tutustuisi muutoin ihmisiin	Jotain tietokoneella	Harrastukset, lepo, television katselu	Jotain muuta, ei vaikutusta	
Satunnaissurffailija	39	20	10	30	100
Viikoittaisvierailija	20	28	20	32	100
Aina aalloilla oleva	20	20	30	30	100

Kaikki käyttäjäryhmät vastasivat, että mukanaolo merkitsee keskustelua ja ajankulua. Jos chatteja ei olisi, *Satunnaissurffailija* tapaisi kavereita tai tutustuisi ihmisiin, *Viikoittaisvierailija* käyttäisi muuten tietokonetta ja *Aina aalloilla oleva* käyttäisi enemmän aikaa harrastuksiinsa. Tämä tulos on mielenkiintoinen, koska se kertoo eri käyttäjäryhmien välisen eron. *Satunnaissurffailijalle* chatit ovat keino tutustua ihmisiin, *Viikoittaisvierailijalle* se on tietokoneen käyttöä ja *Aina aalloilla oleville* se on jonkinlainen elämäntapa, harrastusta tärkeämpi asia. *Aina aalloilla olevat* harrastavat eniten, myös kulttuuria, musiikkia ja taiteita. Heidän kohdallaan voidaan puhua harrastusten kasautumisesta. Yhteistä kaikille ryhmille on käsitys, jonka mukaan nykyajan elämä on pinnallista ja sitä leimaa hetken mielihyvän tavoittelu.

Halusin käyttää avoimia kysymyksiä, koska en tiennyt, mitä nuoret vastaisivat. Vastausten luokittelu jälkepäin oli helppoa, koska vastaukset olivat samanlaisia. Tutkimukseni tärkein kysymys on, mitä chattailu merkitsee. Käyttäjärühmistä riippumatta nuoret vastasivat, että chatit merkitsevät ajankulua ja keskustelua. Mielenkiintoista oli havaita ero käyttäjäryhmien välillä, kun tarkastelee kysymystä "Jos chatteja ei olisi, mitä tekisit?".

9. JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

Tietoyhteiskunta kuvaa hyvin nykyaikaa. Se on merkki siitä, että koneen omistaja tai käyttäjä elää ”ajan hermoilla”. Hän elää reaaliaikaa, tätä päivää, ehkä hivenen jopa huomista. Aiheeseen liittyvät tutkimukset käsittelevät Internetin käyttöä, joiden perusteella luokitteluja on tehty. Sen sijaan chattailua ja ajankäyttöä ei ole tutkittu, eikä chattailua ilmiönä.

Tietoyhteiskuntaa ja tietoverkkoja pidetään yleisesti ajan ja paikan ylittävinä. Ne eivät sijaitse erityisesti missään, mutta ovat samanaikaisesti kaikkialla. Tietotekniikka tekee etäisyydet mättömiksi, mahdollistaa etätöiden ja –opiskelun sekä tarjoaa etäisyydet ylittäviä palveluja. Tietoverkkojen sanotaan luovan perustan sijainnista riippumattomille yhteyksille. Tietoyhteiskuntaa on pidetty maantieteelliset rajat ylittävänä onnelana, utopistisena maailmankylänä, jossa elämissä maailma voi laajentaa rajattomasti. Tämän yleisen näkemyksen rinnalla korostetaan kuitenkin myös kuulumisen tunnetta ja verkkojen luomia yhteyksiä ja kontakteja.

20-vuotiaita kutsutaan verkkosukupolveksi, jolle surffailu tiedon valtatiellä on jokapäiväistä elämää. Keskustelun ulkopuolella jäävät he, joilla ei ole mahdollisuutta tai mielenkiintoa käyttää Internetiä tai muita tietoyhteiskunnan palveluita. Yhteiskunta on jakautunut tietorikkaisiin ja tietoköyhiin. Tietoköyhät voivat eristäytyä kehityksestä ja heitä voi uhata syrjäytyminen.

Kun ihmiset chattailevat, he ottavat mukaansa olemassa olevia käytäntöjä, jotka sulautuvat yhdeksi kontekstiksi. Chattailua voidaan pitää simmeliläisenä ilmiönä, koska se tapahtuu vertaisten kesken ja chateissa kunnioitetaan toista osapuolta. Postmodernin myötä kotipaikka on saanut uudenlaisen merkityksen: se tarkoittaa ryhmää. Esimerkkini Julia & Mike ovat virtuaaliyhteisö. He eivät tapaa toisiaan kasvotusten, mutta ovat toisilleen tärkeitä ja läheisiä. He voivat kuulua samanaikaisesti useampaan yhteisöön ja he kunnioittavat kotipaikkaa, eli ryhmää. Chattailu on nuorison alakulttuuria, jossa korostuu ryhmän ja yhteisön merkitys. Ovatko chatit huonompi kohtaamispaikka kuin perinteiset kolmannet paikat, kuten lähiöravintolat? Mielestäni jokainen ihmissuhde on tärkeä, oli se sitten solmittu missä tai miten tahansa.

Sain vastaukset hakemiini tutkimusongelmiin. Tutkimukseni mukaan chattailijat ovat pääsääntöisesti naisia. *Aina alloilla olevista* 52 prosenttia on miehiä, muissa käyttäjäryhmissä enem-

mistö on naisia. Chatit ovat nuorison suosiossa, ja ikäryhmä 15-17 -vuotiaat chattailevat ahkerimmin. Tutkimuksessani ilmenee kuitenkin se, että naiset ja miehet chattailevat eri ikäisinä: naiset 15-17 -vuotiaina ja miehet yli 22-vuotiaina. Tässä kohtaa voikin miettiä, chattailevatko nämä ryhmät juuri keskenään ja mitä annettavaa heillä olisi toisilleen. Tutkimuksessani paljastui myös, etteivät chattailijat ole pelkästään pääkaupunkiseudulla asuvia miehiä. Suurin osa vastaajista asuu 10 000-50 000 asukkaan paikkakunnalla. Ovatko chatit ainoa tapa tutustua ihmisiin, jos on pikkukaupungin tyttö tai poika? Tutkimukseeni osallistuneet ovat koulutukseltaan ylioppilaita tai käyneet osan lukiota. Ammattiasemaltaan he ovat siis pääsääntöisesti opiskelijoita. Tästä syystä heillä on usein mahdollisuus käyttää Internetiä ilmaiseksi. Chattien käyttöpaikka on siirtynyt koulusta tai kaverin kotoa omaan kotiin. Chattailu tapahtuu yksin ja sinne ei tarvitse ottaa ystävää mukaan kuten baareihin.

Mielestäni on tärkeää tarkastella, mitä chateista haetaan. Chatit merkitsevät käyttäjälleen useimmiten ajankulua tai keskustelua. Ajankululla tarkoitan passiivista osallistumista, eli chattailija seuraa keskustelua itse siihen osallistumatta. Chat voi olla auki ja samalla tehdään vaikka opiskeluun liittyviä tehtäviä. Keskustelussa chattailija osallistuu aktiivisesti keskusteluun. Vakavampaa seuraa (elämänkumppania, partneria tai treffiseuraa) etsitään muualta. Chattien avulla luodaan ihmissuhteita tai ylläpidetään jo olemassa olevia suhteita. Chatit ovat myös keino keskustella toisella puolella maapalloa asuvien kanssa. Samalla kielitaito kohenee.

Lehtien mielipidepalstoilla käydään jatkuvaa keskustelua siitä, onko chattailussa jotain ongelmallista. Erityisen huolestuneita ollaan valehtelemisestä ja ajankäyttöön liittyvistä ongelmista. Jos chattailuun kuluu päivässä aikaa enemmän kuin neljä tuntia, on selvää, että se on silloin olennainen osa chattailijan arkea. *Aina aalloilla olevat* tiedostavat ajankäyttöön liittyvät ongelmat ja läheiset huomauttelevat liikakäytöstä. Moni chattailee öisin ja yöunet saattavat jäädä tämän takia vähiin. Tämä taas osaltaan vähentää työ- tai opiskelutehoa. Mutta jos henkilö chattailee noin kerran kuukaudessa, eikä hän koe, että viipyy suunniteltua pidempään, eikä kukaan lähimmäinen ole liikakäytöstä huomautellut, on chattailu mielestäni nimensä mukaisesti pelkkää keskustelua, eikä siihen liity näin ollen vaaroja. Mutta missä kulkee addiktion ja harrastuksen raja?

Tutkimukseni mukaan *Aina aalloilla olevat* ovat rehellisin käyttäjäryhmä. Tämän käyttäjäryhmän edustajista 52% on miehiä. Tutkimukseni osoittaa myös, että miehet ovat naisia rehellisempiä. Chattaajat valehtelevat useimmiten ikään tai asuinpaikkaan liittyviä asioita. Naiset kaunistelevat ulkoista olemustaan. Mielestäni tämä on arkipäivää muuallakin, vaikkapa baareissa. Siellä annetaan itsestään mahdollisimman hyvä kuva. Ihmiset pukeutuvat parhaimpiinsa ja panostavat ulkoiseen olemukseen. Mutta edellisen yön Romeo saattaa paljastua aamulla tavalliseksi naapurin pojaksi. Ihmisen todellinen kuva paljastuu siis todellisen tapaamisen myötä. Chateissa ja baareissa valehdellaan siis samanlaisia asioita, koska itsestä halutaan antaa mahdollisimman hyvä kuva.

Chatit voivat olla ujolle henkilölle rohkaisun antaja ja sen avulla voi tutustua ihmisiin. Läheskään aina chattailua ei seuraa oikea tapaaminen. Jos chattailijat tapaavat toisensa, todellisuus vastaa ainakin jotenkuten odotuksia. Tähän tietenkään vaikuttaa se, miten totuudenmukaisen kuvan itsestään on antanut. Naiset valehtelevat useimmiten ulkonäköön liittyviä asioita, kun taas miehet useimmiten puhuvat totta. Ihmisestä luodaan kuva mielikuvien perusteella, mutta illuusio voi särkyä kasvokkai kohtaamisessa.

Chat-minän ja todellisen minän eroja on olemassa ja useimmat myöntävät valehtelevansa vähintään satunnaisesti. *Aina aalloilla olevat* tapaavat tosiaan useimmiten ja ovat tyytyväisiä kasvokkai kohtaamiseen. Voidaan sanoa, että jos chattailija uskaltautuu treffeille ja face-to-face -tapaamiseen, tapaamisiin ollaan yleensä tyytyväisiä. *Satunnaisurffailijat* ovat tyytymättöimpiä kasvokkai tapaamisiin ehkä siksi, että he valehtelevat useammin kuin muut käyttäjäryhmät. Paljon chattaavat tapaavat toisiaan eniten ja heidän kohdallaan todellisuus on myös vastannut odotuksia. Chattailijoiden mielestä tilaisuuden tullen valehtelu on sallittua. *Aina aalloilla olevat* valehtelevat silti vähiten. Tämä johtuu uskoakseni siitä, että kun *Aina aalloilla olevat* tapaavat toisiaan muita käyttäjäryhmiä useammin, he haluavat myös olla alusta lähtien rehellisiä. Chat-minä ja todellisuus kohtasivat parhaiten *Viikoittaisvierailijoiden* kohdalla ja huonoiten *Satunnaisurffailijoiden* kohdalla. Chat-illuusio, jos sellaisesta voidaan puhua, kuvaa parhaiten *Satunnaisurffailijoiden* ryhmää. Chat-illuusiolla tarkoitetaan chattailuun liittyviä mielikuvia.

Chattailijat suosivat vakionimimerkin käyttöä. Heidät tunnetaan nimimerkin perusteella. Näin tutut ihmiset tietävät, millainen henkilö kätkeytyy nimimerkin taakse. Yleensä nimimerkit ovat

ulkomaalaisia erisnimiä. Omalla nimellä harva uskaltautuu mukaan. Jos chattailija käyttää useampaa nimimerkkiä, onko samalla myös niin, että kunkin nimimerkin takana on myös hie- man erilainen ihminen. Tähän tutkimukseeni ei antanut vastausta, mutta tämä kysymys antaisi mielenkiintoisen aiheen jatkotutkimukselle.

Vaikka minulla on chattailusta subjektiivisia kokemuksia, onnistuin mielestäni objektiivisen informaation antamiseen. Tutkimuksen tarkoituksena oli antaa nuorille tilaisuus kertoa, mitä chattailu heille merkitsee. Chattien vaaroista kertovat yleensä ihmiset, jotka eivät ole sitä kos- kaan itse kokeilleet. Chattailusta kerrotaan yleensä vaan haittapuolia, eikä hyviä ominaisuuksia osata tuoda esiin. Mielestäni chatit ovat helppo ja nykyaikainen tapa tutustua ihmisiin. Chatit eivät syrjäytä jo olemassa olevia suhteita vaan voivat luovat uusia. Kasvokkaistapaamiset voi- vat johtaa seurustelusuhteisiin ja jopa avioliittoihin. Liialliseen chattailuun liittyy addiktoitumi- sen vaara. Tähän liittyy tietenkin kysymys ajankäytöstä, mutta myös siitä, mitä chattailu merkit- see.

Tutkimukseni mukaan chattailu merkitsee ajankulua ja keskustelua. Vakavampaa seuraa (part- neria, treffiseuraa tai elämänkumppania) etsitään muualta. Mielenkiintoista on myös tarkastella, mitä nuoret tekisivät ilman chatteja. Yleisesti ajatellaan, että chattailu syö aikaa harrastuksilta tai opiskelulta. Tutkimukseni ei tukenut tätä väitettä, koska sen mukaan chattailijat tapaisivat muutoin ihmisiä tai käyttäisivät muuten aikaa tietokoneen parissa. *Aina aalloilla oleville* chatit merkitsevät eniten. Se on heille kuin elämäntapa, se merkitsee enemmän kuin harrastus.

Minua kiinnosti selvittää riippuvuutta ja sitä, onko chattailija itse huolissaan ja onko hänelle huomauteltu liiallisesta chattailusta. Tutkimukseni lähestyi varovasti riippuvuus-teemaa. En halunnut kysyä mahdollista riippuvuutta suoraan vaan kartoitin asiaa parin kysymyksen avulla. Beck (2000) puhuu tietorikkaista. Ovatko *Aina aalloilla olevat* näitä, koska he käyttävät hyväk- seen tietoyhteiskunnan tarjoamia mahdollisuuksia. Internet-riippuvuutta ovat tutkineet lähinnä psykologit. Masennus on Youngin (1998) mukaan tärkein Internet-riippuvuuteen johtavista tekijöistä. Young väittää, että Internet-riippuvuudessa on kyse persoonallisuushäiriöistä; riippu- vainen ihminen ei kykene kontrolloimaan käyttäytymistään, hänellä voi olla alhainen itsetunto ja hän voi pelätä hylätyksi tulemista. Internetista riippuvaiset suosivat enemmän sellaisia Inter- netin käyttömuotoja, joissa on mahdollista tavata uusia ihmisiä. Internet on heille hyvin sosiaa-

linen ympäristö. Ei-riippuvaiset taas käyttävät Internetiä eniten tiedonhakuun ja jo olemassa olevien sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen. Youngin (1998) mukaan Internetissa on ainakin kolme piirrettä, jotka edesauttavat Internet-riippuvuuden syntymistä: sosiaalinen tuki, seksuaalinen tyydytys ja roolin muutosmahdollisuus. Hyvin oleellista on myös Internetin sallima anonyymisyys. Näitä asioita painottivat useat tutkimukseeni osallistuneet, kun kysyin, miten chattailu kuvaa nykyajan elämää.

Useimmissa tapauksissa Internet-riippuvuus, kun sitä eräiden tutkimusten mukaan esiintyy, on lievä tai tilapäinen ja siitä pääsee irti omin avuin. Suomessa A-klinikkasäätiö on tarjonnut vuodesta 1998 lähtien Päihdelinkissä itsearviointitestin (<http://www.paihdeklintikka.fi/>), jonka avulla voidaan tarkkailla omaa Internetin käyttöä. Testi sisältää myös versiot nuorten vanhemmille ja Internet-riippuvaisten elämäkumppaneille.

Peltoniemi (1998, 4) muistuttaa, että Internetin käyttäminen voi häiritä sosiaalista elämää, kuluttaa rahat ja vähentää harrastuksia, mutta se ei kuitenkaan ole tuhoavaa, se ei tapa, eikä aiheuta rikollisuutta niin kuin heroiinin käyttö. Internet-riippuvuus ei ole kemialista tai fyysistä, vaan se perustuu ihmisten sosiaalisuuteen, eli ihmisen haluun kommunikoida toisten ihmisten kanssa.

Toisaalta tietokoneeseen liittyvä toiminta saattaa olla voimakkaasti riippuvuutta aiheuttavia. Hallitsematonta tai pakonomaista Internetin käyttöä voidaan kutsua netti- tai verkkoriippuvuudeksi, -addiktioksi tai -holismiksi. Samoin voidaan puhua virtuaali- tai lumeriippuvuudesta ja laajemmin tietokone- ja teknologiariippuvuudesta. Internet-riippuvuuden näkyvimmit muodot ovat Internetin keskusteluryhmien (IRC), roolipelien (MUD), sähköpostin ja uutisryhmien liikkakäyttö. Ne ovat uutisryhmiä lukuun ottamatta interaktiivisia toimintoja, joissa ihminen kohtaa muita enemmän tai vähemmän anonyymisti. Internet-riippuvuuden määrittelyminen ongelmaksi muistuttaa prosessia, jonka mukaisesti monet muutkin asiat muotoutuvat sosiaalisiksi ongelmiksi (Peltoniemi 1998, 4).

Turkki (1998, 58) kysyy, mikä on ihmisten verkostuneeseen mediaan perustuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen todellinen luonne. Mitä tarkoittaa esimerkiksi uskottomuus, valehtelu, leikkimielinen sukupuolenvaihto chat-maisemassa ja eri keskusteluryhmissä? Myös näitä kysy-

myksiä olisi mielenkiintoista tarkastella myöhemmin. Chateissa naiset saavat enemmän yksityisviestejä kuin miehet, joten miehille sukupuolenvaihto voi olla kokeilumielessä yleisempää. Viime aikoina sanomalehdissä on kirjoitettu ahkerasti chat-raiskauksista. Mies oli ehdottanut nuorille teinityöille kasvokkaistapaamista ja raiskannut heidät. Koska chatit ovat avoin paikka, ja ihmiset hakevat erilaisia asioita, jokaisella sinne menevällä on vastuu itsestään. Lapsille chatit eivät välttämättä ole oikea paikka ja useimmissa chateissa ikärajana on 18 vuotta. Chatit ovat avoin, moderni ja tasa-arvoinen tanssiin­kutsu. Chatit ovat yhtä sallivia kauniille ja rohkeille, rujoille ja ujoille, rehellisille ja valehtelijoille, vapaille ja varatuille.

Chatit ovat vallanneet myös television. Iltaisin ja viikonloppuisin ruudussa pyörii katsojien lähettämiä viestejä. Yhden viestin hinta on viisi markkaa. Tekstiviesti-chattailu vaatii mielikuvi­ tusta, jotta pystyy tiivistämään asiansa 160 merkkiin. SubTv:n kanavajohtaja Pauli Aalto-Setälä muistuttaa, että yleensä chattailijat eivät tapaa toisiaan suurempana ryhmänä, mutta tv-chattien kohdalla se on yleistä. Pari viikkoa sitten he kävivät risteilyllä. Myös Sinkku.netin vakiojäsenet tekevät yhteisiä matkoja. Vakiochattailijat tapaavat toisiaan kasvotusten ja voidaan sanoa, että chatit ovat sosiaalinen ympäristö.

Yksityiselämän ihmissuhteita Tilastokeskuksen vuosien 1986 ja 1994 elin­olotutkimusten pohjalta tutkinut Melkas (1996, 205) toteaa, että sosiaalisissa suhteissa on tapahtunut joitakin yllät­ tävänkin suuria muutoksia kyseisen ajanjakson välillä. Vapaa-ajan käytön yhteydessä esille tul­ lut yksityistyminen näkyy myös ihmissuhteissa, joissa yksilölliset valinnat ovat alkaneet koros­ tua yhteisöllisyyden väistyessä. Melkas (1996, 205) näkee yksilöllisten valintojen korostumisen osana suomalaista yhteiskuntaa, kun siirryttiin jälkimoderniin vaiheeseen.

Modernin ensimmäisessä vaiheessa, teollisuusyhteiskunnassa, ihmisten identiteettiä ja yksi­ tyiselämää jäsensivät sääty­mäiset muodostumat, kuten yhteiskuntaluokka, palkkatyöläis­perhe, naapuruus ja uskonto. Siirryttäessä jälkimoderniin yhteiskuntaan yksityiselämän merkitys ko­ rostui. Kun ihmiset ennen viettivät elämänsä jossain tietyssä paikassa tiettyjen ihmisten parissa, voivat fyysisesti lähellä olevat ihmiset olla etäisempiä ja taas kaukaisimmat tiedonsiirtovälinei­ den välityksellä läheisempiä. Melkas (1996, 205) muistuttaa, että puhelin ja sähköposti tavoit­ tavat ystävän toisella puolen maapalloa nopeasti. Tätä seikkaa painotti muutama tutkimukseeni osallistunut. He pitivät tärkeänä mahdollisuuden kommunikoida globaalisti.

Ihmissuhteiden yksilöllistymisessä, toiminnallistumisessa ja verkostumisessa ei ole pelkästään kyse ihmisten etäännyttämisestä toisistaan. Ihmisten mielipiteen muodostus ja aktiivisuus ryhmänmuodostukseen saavat uutta pontta, kun ei enää vain ajauduta massan mukana. Toisaalta etäkommunikointi ja tietoverkot eivät automaattisesti lisää valinnanvapautta ja suosi moninaisuutta. Jos vuorovaikutusten monimutkaistumisessa ja valinnaistumisessa sekä teknologian avulla toteutuvassa etäläsnäolossa on jotain kielteistä kuten vieraantumista, ei se Melkaksen (1996, 206) mukaan varmaankaan ensisijaisesti johdu kanssakäymisen välittömyyden ja konkreettisuuden vähentymisestä sinällään. Silti on ilmeistä, että tietoyhteiskunta ja tietoverkot saattavat epäinhimillistää yhteiskuntaa ja etäännyttää ihmisiä toisistaan.

Chat kuva nykyaikaa. Se on vaivatonta ja nopeaa. Voi istua kotona lempituolilla ja tutustua ihmisiin. Kasvokkaistapaamisessa korostuvat ulkonäkö ja puhelajahjat. Chatit antavat mahdollisuuden heille, jotka osaavat kirjoittaa. Chatit antavat mahdollisuuden vuorovaikutteiselle viestinnälle. Chateissa voidaan kommentoida nopeasti vastapuolen repliikkeihin, sähköpostissa se ei onnistu niin nopeasti. Minulle chatit merkitsevät keskustelua tuttujen ja tuntemattomien kanssa. Mitä olisinkaan menettänyt, jos en olisi chattaillut?

LÄHDELUETTELO

- Aalto-Setälä, P. Haastattelu. Radio Mafian aamu. 29.8. 2001.
- Ahonen-Hawkins, S. (1998) Kansalaisuus tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Varis, T. (toim.)
Avautuminen tietoyhteiskuntaan - Yliopistojen välinen Studia Generalia -luentosarja. Julkaisusarja 1 1/1998. Tampereen yliopiston jäljennepalvelu, Tampere. s. 104-108.
- Ahvenainen, O. & Nokelainen P.(1996) Teledemokratiaa mediayhteiskunnassa. Erityiskasvatus 39 (3) s. 6-10.
- Alkula, T. & Pöntinen, S. & Ylöstalo, P. (1999) Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät. WSOY, Juva.
- Aro, J. (1997) Tietoyhteiskunta: epookkiteoriaa, retoriikkaa vai yhteiskuntateoriaa. Teoksessa Stachon, K. (toim.) Näkökulmia tietoyhteiskuntaan. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 22-42..
- Bauman, Z. (1996) Postmodernin lumo. Vastapaino, Tampere.
- Baym, N. K. (1995) The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication. Teoksessa Jones, S. G. (toim.) Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community. Sage, London.
- Beck, U. (2000) Mitä globalisaatio on? : virhekäsityksiä ja poliittisia vastauksia. Vastapaino, Tampere.
- Berger, P & Luckmann, T. (1995) Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Edita, Helsinki.
- Bourdieu, P & Wacquant, L J.D (1995) Refleksiiviseen sosiologiaan. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Bruckman, A. & Resnick, M. (1995) MediaMOO: Virtuaalinen yhteisö ammattilaisille. Teoksessa Huhtamo, E. & Lahti, M. (toim.) Sähköiho. Kone, media, ruumis. Vastapaino, Tampere. s. 239-257.
- Carey, J. (1989) Communication as culture. Essays on media and society. Unwin, Boston.
- Castells, M. (1997) The power of identity. Blackwell, Oxford.
- Cerulo, K. A (1997) Reframing Sociological Concepts for a Brave New (Virtual?) World. Sociological Inquiry. Vol. 67, No. 1/1997, s. 48-58.

- Elkind, D. (1980) *The child and society: essays in applied child development*. New York.
- Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky -tutkimus (1998) Tietoyhteiskunnan strategisen kehittämisen lähtökohdat ja päämäärät. Sitra 206. [Viitattu 1.11. 2001]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.194.100.30.11/tietoyhteiskunta//suomi/st21/sitra2062b.htm>
- Eskola, A. (1982) *Vuorovaikutus, muutos ja merkitys*. Tammi, Helsinki.
- Fulk, J. & Steinfield, C. W. (1990) *Organizations and communication technology*. Newbury Park, Sage, CA.
- Fornäs J. (1999) Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediasa ja viestinnässä. Teoksessa Järvinen A. & Mäyrä I. (toim) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 29-50.
- Gahagan, J. (1975) *Vuorovaikutus, ryhmä ja joukko*. Espoo.
- Garlton, L.; Haytohornthwaite C. & Wellman, B. (1999) *Studying On-Line Social Networks*. Teoksessa *Doing Internet Research*. Thousands Oaks, Sage, CA. s. 75-105.
- Gergen, K. (1991) *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life*. Basic Books, New York.
- Gerlander, M. & Takala, E. (1996) Interpersoonallisesti verkossa. *Tiedotustutkimus* 19 (4) s. 41-47.
- Giddens, A. (1991) *Consequences of Modernity*. Polity Press, Cambridge.
- Hautamäki, A. (1996) Suomi teollisen yhteiskunnan murroksessa: tietoyhteiskunnan sosiaaliset ja yhteiskunnalliset vaikutukset. Sitra 154. Suomen itsenäisyyden juhlarahasto, Helsinki.
- Heikkinen, M. (1999) Sosiaaliset verkostot ja syrjäytyminen nuoruudessa. *Janus* 7 (2) s. 133-146.
- Helne, T. (1998) Syrjäytyä vai syrjäyttää. Onko syrjäytyminen liikettä? *Hyvinvointikatsaus* 2/1998. s. 40-43.
- Himanen, P. (1996) *Hautomo: verkkojen filosofia*. Atena. Jyväskylä.
- Hintikka, K.A. (1996) *Mediatutkimus ja mediakulttuuri*. Teoksessa Tarkka, M.; Hintikka, K.A.; Mäkelä, A. (toim.) *Johdatus uuteen mediaan*. Edita, Helsinki. s. 2-18.
- Jordan, T. (1999) *Cyberpower. The Culture and politics of Cyberspace and the Internet*. Routledge, New York.

- Kaplan, N. & Farrell, E. (1994) Weavers of Webs. A Portrait of Youngs Women on the Net. The Arachnet Electronic Journal on Virtual Culture, July 26, 1994, Volume 2 issue 3. s. 21-65.
- Klami, P. & Patama, P. (1997) Tyttöjen ja poikien tietotekniikan omaksumisväylät jälkimodernissa yhteiskunnassa. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- Laurinen, L. & Marttunen, M. (1998) Lähestymistapoja argumentointiin - Opiskelijoiden sähköpostikeskustelut analysoitavina. Teoksessa Laurinen, L. & Marttunen, M. (toim.) Koti kasvattajana, elämä opettajana. Kasvatus- ja oppimiskulttuurit tutkimuskohteina. Wsoy, Juva. s. 145-169.
- Lehtonen, H. (1990) Yhteisö. Vastapaino, Jyväskylä.
- Lepikkö, R. (2000) Tietoyhteiskunta. Tästä keskustellaan. Kirjapaino RT-Print Oy, Pieksämäki.
- Lähteenmaa, J. (2000) Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista. Nuorisotutkimusverkosto. Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 14. Hakapaino Oy, Helsinki.
- Lähteenmaa, J. & Siurala, L. (1991) Nuorten vapaa-aika. Teoksessa Lähteenmaa, J. & Siurala, L. (toim.) Nuoret ja muutos. Nuorisotutkimusseura. Tutkimuksia 177. Hakapaino Oy, Helsinki. s. 83-118.
- Mannermaa, M. (1998) Kvanttivyöhyke tulevaisuuteen? Otava, Helsinki.
- Markus, M. L. (1990) Toward a critical mass theory of interactive media. Teoksessa Fulk, J. & Steinfield, C. W. 1990 Organizations and communication technology. Newbury Park, Sage, CA. s. 194-218.
- Melkas, T. (1996) Yksityiselämän ihmissuhteet. Teoksessa Ahlqvist, K. & Ahola, A. (toim.) Elämän riskit ja valinnat. Edita, Helsinki. s. 182-205.
- Mitra, A. & Cohen, E. (1999) Analyzing the Web. Directions and Challenges. Teoksessa Doing Internet Research. Thousands Oaks, Sage, CA. s. 179-202.
- Mäkelä, A. (1996) Mediatutkimus ja mediakulttuuri. Teoksessa Tarkka, M.; Hintikka, K.A.: Mäkelä, A. (toim.) Johdatus uuteen mediaan. Edita, Helsinki. s.19-39.
- Mäki-Kulmala, A. (1993) Initiaatio ja alakulttuuri. Acta Universitates Tampere. Vol 383. Tampereen yliopisto, Tampere.
- Mäyrä, I. (1999) Internetin kulttuurinen luonne: kaaosherroja ja verkonkutoajia. Teoksessa Järvinen A. & Mäyrä I. Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 95-109.

- Nikkilä, T. & Malmirae, P. Internet: Internetin peruskirja. Teknolit, Jyväskylä.
- Noro, A. (1991) Muoto, moderniteetti ja "kolmas". Tutkielma Georg Simmelin sosiologiasta. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Nunes, M. (1995) Baudrillard in Cyberspace. Internet, Virtuality, and Postmodernity. Style 29 s. 314-327.
- Ojala, A. (1997) Muutos vuorovaikutuksessa. Teoksessa Puirava, M. (toim.) Kuluttajat ja multimedialpalvelut. Digitaalisen median raportti 1/97. Tekes, Helsinki. s. 155-170.
- Pantzar, E. (1997) Tietoyhteiskunta on nuori yhteiskunta. Teoksessa Stachon, K. (toim.) Näkökulmia tietoyhteiskuntaan. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 109-123.
- Parks, M.R & Floyd, K (1996) Making friends in cyberspace. [Viitattu 12.10. 2000]. Saatavilla www-muodossa: <http://www//usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue4/parks.html>
- Peltoniemi, T. (1998) Tietoyhteiskunta ja päihdetyö. Tiimi 19 (1) s. 4-6.
- Petteri Järvinen Oy (1998) Internet-käyttäjäkysely. [Viitattu 20.11. 1999]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.pjoy.fi/tutkimus.kt98>
- Philips, G.M & Barnes, S.B (1995) Is your epal an ax-murderer? Interpersonal Computing and Technology. An Electronic journal for the 21st century 3 (4) s. 12-41.
- Pihlajamäki, T. (1998) Muutos vuorovaikutuksessa. Teoksessa Uusmedia kuluttajan silmin. Digitaalisen median raportti 2/98. Tekes, Helsinki. s. 145-162.
- Pihlajamäki, T. (1999) Tietokoneen ja Internetin käyttäjät muutokuvassa. Teoksessa Internet suomalaisessa arjessa. Digitaalisen median raportti 3/99. Tekes, Helsinki. s. 101-126.
- Poole, M. S. & DeSanctis, G. (1990) Understanding the use of group decision support systems: The theory of adaptive structuration. Teoksessa Fulk, J. & Steinfield, C. W. Organizations and communication tecknology. Newbury Park, Sage, CA. s. 173-193.
- Raivola, R. & Vuorensyrjä, M. (1998) Osaaminen tietoyhteiskunnassa. Sitra 180. Suomen it-senäisyyden juhlarahasto, Helsinki.
- Rheingold, H. (1993) The Virtual Community. Homesteading on the Electrononic Frontier. Reading (MA), Addison-Wesley.
- Rinne, J. (1999) Tietokoneiden ja Internetin käytön aloittaminen ja nykyinen käyttö. Teoksessa Internet suomalaisessa arjessa. Digitaalisen median raportti 3/99. Tekes, Helsinki. s 21-42.

- Saarela, P. (2000) Nuorisobarometri 2000. Selvitys 15-29 -vuotiaiden suomalaisten nuorten asenteista. Nuorisoasiain neuvottelukunta, Helsinki.
- Savolainen, R. (1997) Miten tietoverkkoja käytetään? Verkkojen käyttötutkimuksen asetelmia ja löydöksiä. Teoksessa Stachon, K. (toim.) Näkökulmia tietoyhteiskuntaan. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 124-152.
- Savolainen, R. (1999) Kokemuksia keskusteluryhmistä. Informaatiotutkimus 1 (18) s. 12-22.
- Sproull, L. & Kiesler, S. (1991) Connections, MIT, Cambridge.
- Stachon, K. (1997) Tietoyhteiskunta on nuori yhteiskunta. Teoksessa Stachon, K. (toim.) Näkökulmia tietoyhteiskuntaan. Tammer-Paino Oy, Tampere. s. 7-21.
- Stone, R. (1991) Will the Real Body Please Stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures. MIT Press, London.
- Tapscott, D. (1998) Blueprint to the digital economy: Creating wealth in the era of e-business. MacGraw-Hill, New York.
- Tilastokeskus 1997. Tiedolla tietoyhteiskuntaan. Helsinki.
- Tiuri, M. (1984) Tulevaisuus alkaa nyt. Otava, Helsinki
- Trevino, L. K., Daft, R. L. & Lengel, R. H. (1990) Understanding managers media choices: A symbolic interactionist perspective. Teoksessa Fulk, J. & Steinfield, C. W. Organizations and communication technology. Newbury Park, Sage, CA. s. 71-94.
- Turkki, T. (1998) Minuus mediassa: uusia identiteettejä metsästävässä. Atena, Jyväskylä.
- Turpeinen, P. (1999) Internetin käyttömotiivit. Teoksessa Internet suomalaisessa arjessa. Digitaalisen median raportti 3/99. Tekes, Helsinki. s. 61-80.
- Viherä, M-L. (1999) Ihminen tietoyhteiskunnassa - Kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajan. Turun kauppakorkeakoulu, Turku.
- Viinikainen, P. (1996) Virtuaaliperheet - perheet Internetissä. Perheterapia 11 (4). s. 4-11.
- Virnoche, M. E. & Marx, G. T. (1997) Only Connect-E in an Age of Electronic Communication: Computer-Mediated Association and Community Networks. Communication Research, Vol. 23, No. 1/1997. s. 3-43.
- Walther, J. B. (1996) Computer-Mediated Communication: Interpersonal and Hyperpersonal Interaction. Communication Research, Vol. 23, No. 1/1996. s. 3-43.
- Young, K. (1998) Caught in the Net. How to recognize the signs on Internet Addiction and a winning strategy for recovery. John Wiley & Sons.
- Ziehe, T. (1991) Uusi nuoriso - Epätavanomaisen oppimisen puolustus. Vastapaino, Tampere.

Kyselylomake

Vastaa kaikkiin kysymyksiin. Jos kyseessä on valmiit vastausvaihtoehdot, merkitse sulkuihin x-kirjaimella tilannettasi lähinnä oleva vaihtoehto. Avointen kysymysten kohdalla, kirjoita vastauksesi kysymyksen perään.

TAUSTATIEDOT

1. Sukupuoli?

- nainen
- mies

2. Ikä?

3. Asuinpaikka?

- paikkakunta, jossa yli 100 000 asukasta
- 50 000-100 000 asukasta
- 10 000-50 000 asukasta
- 1 000-10 000 asukasta
- alle 1 000 asukasta paikkakunnalla

4. Koulutus?

- kansa- / peruskoulu
- keskiaste / ammatillinen koulutus
- yo / osa lukiota
- yliopisto / korkea-aste

5. Ammattiasema?

- työtön
- eläkeläinen
- opiskelija
- alempi toimihenkilö
- ylempi toimihenkilö
- yrittäjä
- johtavassa asemassa oleva
- muu, mikä?

6. Mitä harrastuksia sinulla on chattailun lisäksi?

INTERNET JA AJANKÄYTTÖ

7. Missä käytät chatteja pääasiallisesti?

- kotona
- koulussa
- työpaikalla
- kirjastossa
- kaverin luona

8. Miten usein chattailet?

- joka päivä
- pari kertaa viikossa
- noin kerran viikossa
- noin kerran kuukaudessa
- satunnaisesti

9. Kuinka paljon viikossa käytät aikaa chattailuun?

- alle tunnin
- 1-2 tuntia
- 2-4 tuntia
- 4-6 tuntia
- enemmän, miten paljon?

10. Kuinka kauan kerrallaan chattailet?

- alle puoli tuntia
- 1-2 tuntia
- 2-4 tuntia
- 4-6 tuntia
- enemmän, miten paljon?

11. Viivytkö chateissa suunniteltua pidempään?

- en koskaan
- harvoin
- joskus
- lähes jatkuvasti
- jatkuvasti

12. Onko kukaan läheisesi (esim. ystävä, perheenjäsen) huomauttanut Internetin-käytöstä tai chattailusta?

- ei koskaan
- harvoin
- joskus
- lähes jatkuvasti
- jatkuvasti

13. Vietätkö mielestäsi liikaa aikaa Internetissa tai chateissa?

- en koskaan
- harvoin
- joskus
- lähes jatkuvasti
- jatkuvasti

CHAT JA IHMISSUHTEET

14. Mitä haet chateista?

- ajankulua
- keskustelua
- elämänkumppania
- partneria tai treffiseuraa
- nettiseksiä
- muuta, mitä?

15. Onko sinulla chateissa syntyneitä ihmissuhteita?

- ei yhtään
- 1-2
- 2-4
- 5-7
- enemmän, miten paljon?

16. Kuinka usein olet tavannut chateissa tapaamiasi ihmisiä kasvotusten?

- en koskaan
- kerran
- 2-4 kertaa
- 4-6 kertaa
- enemmän, miten paljon?

17. Vastasiko todellisuus odotuksia, kun näit chateissa tapaamiasi ihmisiä?

- en ole tavannut chateissa tapaamiani ihmisiä
- ei yhtään
- jotenkuten
- hyvin
- erinomaisesti

ITSEARVIOINTI

18. Miten chat-minäsi eroaa todellisuus-minästäsi?

- ei mitenkään
- se vaihtelee
- olemme hieman erilaisia
- olemme täysin erilaisia

19. Oletko koskaan valehdellut jotain chateissa?

- en koskaan
- satunnaisesti
- riippuu tilanteesta
- lähes jatkuvasti
- jatkuvasti

20. Millaisia asioita valehtelet useimmiten?

- en valehtele mitään
- ikä tai asuinpaikka

- sukupuoli
- koulutus tai työpaikka
- ulkoiseen olemukseen liittyviä asioita

21. Monellako eri nimellä esiinnyt chatissa?

- aina omalla nimellä
- käytän aina yhtä ja samaa nimimerkkiä
- 2-3 eri nimimerkkiä
- 3-5 eri nimimerkkiä
- enemmän, miten monella?

22. Mitä chateissa mukanaolo sinulle merkitsee?

23. Jos chatteja ei olisi, mitä tekisit?

24. Miten chattailu kuvaa mielestäsi nykyajan elämää?

Kiitos vaivannäöstä! Palauta kyselylomake osoitteeseen mikontio@st.jyu.fi

Tarmokasta tammikuuta!