JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Koskimaa, Raine

Title: Lukutaidon uudet ulottuvuudet

Year: 2018

Version: Accepted version (Final draft)

Copyright: © Päijät-Hämeen tutkimusseura, 2018

Rights: In Copyright

Rights url: http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en

Please cite the original version:

Koskimaa, R. Lukutaidon uudet ulottuvuudet. In M. Oijala, J. Oksa, H. Andersson, & O. Nummela (Eds.), Muuttuva osaaminen. Päijät-Hämeen tutkimusseura. Päijät-Hämeen tutkimusseuran vuosikirja 2018.

LUKUTAIDON UUDET ULOTTUVUUDET

Raine Koskimaa

Lukutaitoa on pitkään pidetty yhteiskunnan täysivaltaisen jäsenyyden edellytyksenä. Voidakseen toimia kansalaisena, yksilön pitää kyetä lukemaan viranomaisten asiakirjoja, tiedonantoja ja uutisia sekä henkilökohtaisia tekstejä kuten kirjeitä. Oman kehittymisensä ja hyvinvointinsa takia ihmisten on tarpeen lukea myös kaunokirjallisuutta. Kuten Saara Hakasteen artikkelissakin on todettu, lukutaito levisi laajemmin Suomessa 1800-luvulta lähtien ja 1900-luvun mittaan, pitkälti koululaitoksen ansiosta, Suomesta kehittyi yksi maailman johtavia maita lukutaidon osalta. Sähköisen tiedonvälityksen kasvaneen roolin myötä kirjoitetun tekstin kulttuurinen asema on kuitenkin heikentynyt. Erityisesti painetut tekstit hallitsivat länsimaista kulttuuripiiriä pian Gutenbergin painokoneen keksimisen jälkeen pitkälle 1900-luvulle, ja tunnettu mediatutkija Marshall McLuhan on korostanut painetun tekstin tärkeyttä nimittämällä tätä ajanjaksoa ’Gutenbergin galaksiksi’, mutta samalla hän katsoi viimeistään 1960-luvulla käynnistyneen uuden ajanjakson, jolloin sähköisen median toimintalogiikka syrjäyttää painetun tekstin kulttuurin keskiössä. Espanjalainen sosiologi ja tietoyhteiskunnan tutkija Manuel Castells (joka Suomessa taidetaan tuntea parhaiten yhteistyöstään filosofi Pekka Himasen kanssa) on nimennyt nyt elämämme ajanjakson McLuhania seuraillen Internet-galaksiksi[1].

Lukutaidon keskeisyys on näkynyt siinä, kuinka uusien, sähköistenkin tiedonvälityksen muotojen edellyttämiä taitoja on nimetty ’lukutaidoksi’, medialukutaidoksi, sähköiseksi lukutaidoksi, uusiksi lukutaidoiksi, tai viimeisimpänä, transmediaalisiksi lukutaidoiksi[2]. Itse asiassa lukutaidon käyttötavat ovat vielä huomattavasti laajemmatkin, niin että ei ole lainkaan harvinaista törmätä käsitteisiin kuten taloudellinen lukutaito, terveyslukutaito jne. Visuaalisesta lukutaidosta on puhuttu jo 1960-luvulla ja medialukutaitoon liittyvää tutkimusta tehty 1970-luvusta lähtien.[3] Tällöin lähtökohtana oli se, että sähköisellä medialla ja erityisesti televisiolla on negatiivisia vaikutuksia lapsiin ja nuoriin, ja heille pitää opettaa kriittistä medialukutaitoa, niin että he kykenevät vastustamaan tätä kielteistä vaikutusta. Yksinkertaistettu ajatus on ollut, että ihmiset ja erityisesti lapset, ottavat passiivisesti vastaan kaiken mitä media heille syöttää ja altistuu näin monenlaiselle manipuloinnille. Erityisesti

koulut on nähty tahoina, joiden pitää tarjota medialukutaidon opetusta ja pääsääntöisesti medialukutaitoa on kouluissa opetettu osana äidinkielen oppisisältöjä.

Medialukutaito voidaan nähdä yleisenä käsitteenä, joka pitää sisällään perinteisen tekstien lukutaidon, mutta tuo niiden oheen myös audiovisuaaliset sisällöt. Audiovisuaaliset sisällöt ovat multimodaalisia tekstejä, eli ne hyödyntävät kuvallista ja äänellistä ilmaisua tekstuaalisen viestinnän lisäksi. Käytännössä kuitenkin medialukutaito ja perinteinen lukutaito ovat kaksi erillistä aluetta, tekstuaalinen ilmaisu on oma ilmiönsä ja sähköisen median audiovisuaaliset sisällöt omansa. Medialukutaidon opetuksessa pääpaino on ollut kehittää ihmisistä kriittisiä median kuluttajia, mutta myös mediasisältöjen tuottajia. Tämä oman tuottamisen näkökulma on toki ollut mukana myös perinteisessä lukutaidon opetuksessa ja pelkän lukutaidon sijaan pitäisi puhua luku- ja kirjoitustaidosta, sillä nämä kaksi asiaa liittyvät erottamattomasti yhteen. Englanninkielinen ’literacy’-käsite, joka yleensä suomennetaan lukutaidoksi, pitää sisällään sekä lukemisen että kirjoittamisen. Sähköisen median kohdalla, siis kun ajatellaan lähinnä radiota ja televisiota, audiovisuaalisten sisältöjen tuottaminen on ollut sikäli erilaista kirjoittamiseen verrattuna, että ne ovat vaatineet huomattavasti raskaampaa, kalliimpaa ja vaikeammin saavutettavaa teknistä välineistöä. Mediatuotannon opetus onkin usein hyvin teknillisesti painottunutta.

Medialukutaitoa on tyypillisesti opetettu perinteisen lukutaidon tapaan opettajavetoisesti, mutta jossain määrin myös oppilaiden omaa median tuntemusta tunnustaen. Pääasiassa medialukutaidon opetus on tapahtunut formaaleissa yhteyksissä, osana kouluopetusta, mutta tietysti myös kodeissa vanhemmilla on ollut tärkeä asema median käytön kontrolloinnissa. Viestinnän tutkimukseen syntyi oma alueensa mediavaikutusten tarkasteluun ja myöhemmin mediatutkimus on vakiintunut omaksi alakseen. Myös kulttuurintutkimuksen parissa on kehitetty median kriittistä tarkastelua.

Kohti transmediaalista lukutaitoa

Transmediaalisen lukutaidon käsite ei ole vielä täysin vakiintunut, ja yhtä hyvin voitaisiin puhua myös yleisemmin ’uusista lukutaidoista’.[4] Likimääräisenä suomennoksena voitaisiin ehkä käyttää ilmaisua ’monimediainen lukutaito’. Transmediaalinen lukutaito on kuitenkin käsitteenä hyödyllinen, koska se viittaa nykyisen Internet-viestinnän keskeiseen piirteeseen,

siihen kuinka mediasisällöt jatkuvasti ja helposti kiertävät ja sukkuloivat eri mediamuotojen ja –alustojen välillä. Kirjasta tehdään elokuva, elokuvasta videopeli, videopelistä sarjakuva, sarjakuvasta tv-sarja, tv-sarjan kohtauksista tehdään lyhyitä animaatioita joita levitetään ja kommentoidaan sosiaalisessa mediassa ja niin edelleen. Yksittäiset teokset ja tarinat leviävät eri media-alustoille niin, että niiden rajat hämärtyvät. Olennaista onkin juuri tämä jatkuvasti muotoaan muuttava isompi verkosto ja siinä navigoiminen. Siinä missä medialukutaito keskittyi massamedian tapaan toimiviin radioon ja televisioon, transmediaalisessa lukutaidossa keskiössä on monensuuntainen, tietoverkkoihin perustuva sähköinen viestintä, joka on myös multimodaalista, siis erilaisia ilmaisumuotoja yhdistelevää, mutta antaa mahdollisuuden myös yksittäiselle ihmiselle ottaa sisällöntuottajan rooli. Kun medialukutaidossa on nähty yksilö ensisijaisesti median kuluttajana, transmediaalisuudessa yksilö on tuottaja-kuluttaja (’prosumer’). Tämän päivän teinit ja varhaisteinit eivät ainoastaan katsele musiikkivideoita, vaan usein kuvaavat musiikkia kuunnellessaan omia musiikkivideoitaan, joita voivat halutessaan jakaa joko valitulle ystäväpiirille tai laajemminkin. Tämän Musical.lyn tapaiset palvelut ovat tehneet erittäin helpoksi.

Transmediaalisten lukutaidon osalta opettajat ovat pääsääntöisesti selvästi oppilaitaan jäljessä. Opetuksessa on hyväksyttävä se, että oppilaat tuntevat uusien medioiden käyttötavat paremmin ja heidän omaa asiantuntemustaan on järkevämpää hyödyntää osana opetusta.

Suomi lukutaidon ihmemaana

Jos katsotaan perinteiseen ja uusiin lukutaitoihin liittyvää kehitystä Suomessa, niin tilanne ei ole yksinomaan hyvä ja siihen liittyy erinäisiä ristiriitaisuuksia. Lähtökohtana on se, että perinteisen lukutaidon osalta Suomi on ollut maailman johtavia maita. Taustalla on onnistunut kouluopetus, mutta myös vahva kirjakulttuuri. Kirjallisuutta ja lukemista on arvostettu, kirjallisuutta on julkaista runsaasti, kun tarkastellaan niin painosmääriä kuin nimekemääriäkin suhteessa asukaslukuun. Näissä tilastoissa Suomi on aiempina vuosikymmeninä aivan kärkijoukoissa edellään vain Islanti (jonka suhteelliset luvut Unescon tilastollisissa vuosikirjoissa ovat olleet aivan omalla tasollaan). Myös kattava kirjastoverkko ja kirjastojen korkea käyttöaste liittyvät tähän kenttään.

Jos taas tarkastellaan medialukutaidon kannalta keskeistä sähköistä mediaa, niin sen osalta Suomessa ollaan oltu suhteellisen hitaita. Televisio yleistyi hiukan jälkijunassa verrattuna muihin länsimaihin. Televisio-ohjelmien tarjonta oli pitkälle 1980-luvulle hyvin rajallista, Yleisradion ensin yksi ja sitten kaksi kanavaa ja näiden kanssa kanavapaikat jakanut Mainostelevisio. Myös radion puolella Yleisradio hallitsi ilmatilaa ja merkittävä muutos alkoi vasta 1980-luvulla kaupallisten paikallisradioiden aloittaessa toimintansa. Samaan aikaan myös kaapeli- ja satelliitti-tv alkoivat laajentaa kanavatarjontaa, ehkä merkittävimpänä näistä Music Televisionin saapuminen kiihkeätahtisine, värikkäine ja seksuaalisesti rohkeine musiikkivideoineen myös Suomeen.

Jos tv- ja radiotoiminnassa Suomessa ollaan oltu jälkijunassa, niin toisaalta tietokoneiden ja laajemmin tietotekniikan kehittämisessä ja hyödyntämisessä taas ollaan oltu monella tapaa edelläkävijöitä. Tätä eritahtisuutta kuvastaa vaikkapa se, että Lahden Lyseon lukio nimettiin ATK-painotteiseksi lukioksi jo 1980-luvun alkupuolella, siis aikaan jolloin Mainostelevisio vielä toimi Ylen ohjelmiston lomassa ilman omaa kanavaansa. Internet-vallankumouksessa suomalaiset olivat etujoukoissa ja esimerkiksi edelleen tärkeä Internet-viestinnän muoto pikaviestintä eli chättäily sai alkunsa suomalaisen Jarkko Oikarisen kehittämästä Internet Relay Chat –sovelluksesta joka juuri vietti 30-vuotisjuhlaansa. Mobiiliviestinnässä sitten Nokian johdolla Suomi ei ainoastaan ollut kärkijoukoissa vaan suorastaan ajurin paikalla ja esikuvana usean vuoden ajan. Tällöin teknologia-nörttien johtavan julkaisun, *The Wired* – lehden, toimittaja häkeltyneenä kuvaili kuinka nuoriso Helsingin kaduilla vaelteli kuin ”kalaparvet” tekstiviestien ohjailemina[5].

Voitaisiin jopa väittää, että Suomessa on Gutenbergin galaksi pitänyt pintansa moneen muuhun maahan verrattuna pidempään, mutta toisaalta Internet-galaksi taas tullut osaksi kulttuuria poikkeuksellisen nopeasti. Television hallitsema siirtymävaihe on tavallaan melkein jäänyt välistä. Tämä voisi osaltaan olla yhtenä selittäjän siinä, että transmediaalisten lukutaitojen Suomessa ei välttämättä olla aivan maailman kärkijoukoissa, ei ainakaan samalla tavalla huippua kuin perinteisen lukutaidon osalta ollaan oltu.

Vuoden 2017 keväällä toteutettiin aineistonkeruu suomalaisteinien mediankäyttötavoista ja transmediaalisista taidoista, osana kahdeksan maan vertailevaa tutkimusta. Suomen aineiston kerättiin Keski-Suomen alueella kahdessa peruskoulussa ja kahdessa lukiossa. Oppilaille tehtiin mediankäyttökysely, heidän kanssaan toteutettiin videopelaamiseen ja osallistavaan tarinankerrontaan liittyviä työpajoja ja osa heistä haastateltiin. Vertailun mahdollistamiseksi aineistonkeruu toteutettiin kaikissa kahdeksassa maassa samalla tavoin.[6]

Tutkimuksen yhtenä taustaoletuksensa oli se, että teinit oppivat pääosan mediataidoistaan epämuodollisesti, kouluopetuksen ulkopuolella. Yhtenä tavoitteena itse transmediaalisten taitojen kuvailun lisäksi oli tunnistaa niihin liittyviä epämuodollisen oppimisen käytäntöjä. Viisi keskeistä havaintoa suomalaisteinien transmediaalisten lukutaitojen ja -käytäntöjen osalta olivat:

1. Sosiaalinen media on tärkein (ja likipitäen ainoa) kanava uutisten seuraamiseen. Samoin tiedot uusista mediasisällöistä (elokuvat, tv-sarja, musiikki ja niin edelleen) saadaan lähes yksinomaan sosiaalisen media kautta.

” Joo kyllä mä käytän sosiaalista media uutisten seuraamiseen, varsinkin Twitteristä mä katon kommentteja maailman tapahtumista. Mä saatan vilkaista Iltalehdestä jotain, kun oon kattonu jotain Twitteristä. Mun mielestä Twitterissä uutiset liikkuu nopeemmin, koska lehtien pitää ekaks kirjottaa ne artikkelit. Totta kai somessa pitää käyttää sellasta omaa filtteriä, et tietää mikä on totta ja mikä ei. Mä katson yleensä lähteet ja sen miten se on kirjotettu. Joskus oon törmänny juttuihin, joista on pitäny tsekata faktat muualta.” (poika, 17)

2. Videopeleihin liittyvä tieto, kuten uusien pelien julkaisu, kuullaan ystäviltä tai opitaan sosiaalisesta mediasta. Teini-ikäiset eivät lue käytännössä lainkaan pelilehtien julkaisemia peliesittelyjä ja arvosteluja, sen paremmin paperilehdistä kuin verkkolehdistäkään.

” Yleensä kavereiden kautta kuulee uusista peleistä.” (poika, 17)

“Mä pelaan mitä mun kaverit pelaa. En mä selaa pelejä App Storesta tai mistään.” (poika, 18)

”Mä just latasin Sansa the Catin mun puhelimeen. Mä katoin sitä Lakon ja Herban telkkariohjelmaa missä ne pelas sitä, niin me ladattiin se peli sit mun siskon kans.” (tyttö, 17)

3. Googlettaminen eli tiedon hakeminen Google-hakukoneella on ylivoimaisesti tärkein tiedon etsimisen tapa, ja valtaosa median seuraamisesta (esimerkiksi elokuvien katsomisesta) alkaa Googlen kautta. Jonkin verran käytetään myös verkkopalvelujen omia hakukoneita, kuten Youtuben hakutoimintoa.

“Oon mä joskus kattonu jotain Youtube-tutoriaaleja jostain, esimerkiks yhden kerran yritettiin ettiä jotain tietoo Youtubesta, mut en muista enää mitä. Yleensä mä meen vaan suoraan Googleen.” (poika, 17)

”Mä käytän Youtubee vaan jos se tulee vastaan Googlesta” (tyttö, 18)

”En mä oo koskaan oikeen kattonu mitään Youtube-tutoriaaleja. Yleensä jos mulla tulee pelin kans jotain ongelmia, niin mä teen vaan nettihaun tai katon Wikipediasta.” (poika, 13)

4. Transmediataidot on sisäistetty vaihtelevasti. Teineillä voi olla suuria vaikeuksia esimerkiksi erottaa sisältöön perustuvat lajimäärittelyt (kuten kauhu ja fantasia) mediamuotoihin liittyvistä luokitteluista (kuten tv-sarjat ja kirjat), mutta saman aikaisesti he ymmärtävät sujuvasti vaikkapa transfiktionaalisen identiteetin kaltaisia ilmiöitä (sama fiktiivinen hahmo voi esiintyä useassa eri tarinamaailmassa).

Genre-käsitteen haasteellisuudesta: ”Tarinoiden luokittelu osoittautui haastavaksi, suurin osa ei nimennyt lajityyppejä tai käyttänyt vastaavia luokitteluja, moni kuitenkin sanoi että hänen suosikkiohjelmansa ei ollut ’tyypillinen joku’ eli heillä on joku käsitys millainen esim. ’draama’ on. […] Sherlock Holmesia pidettiin hankalana, koska se sopii melkein kaikkiin kategorioihin, elokuviin, tv-sarjoihin, romaaneihin, peleihin. Ryhmittely pääasiassa muodon perusteella, ei niinkään sisällöllisesti. Pienen johdattelun jälkeen toiminta-, fantasia- ja seikkailuelokuvat osattiin nimetä. Lopulliset ryhmät: tv-sarjat, elokuvat, pelit, tosi-tv, huumori.” (lukiolaisten osallistuvan kulttuurin työpaja, tutkijan muistiinpanoista)

5. Aktiivinen fanius siinä mielessä, että seurattaisiin määrätietoisesti tiettyä tai tiettyjä pop- tai urheilu tähtiä, tuotettaisiin omaa fanitaidetta tai muuta vastaavaa oli varsin vähäistä. Kun työpajassa oppilaita pyydettiin nimeämään viisi suosikkitarinaa, esimerkiksi kirjoja, elokuvia, tv-sarjoja ja niin edelleen, niin suurelle osalle osallistujista tuotti suuria haasteita saada nimetyksi yhtä tai kahta tarinaa enemmän.

Kaikkiaan voidaan todeta, että transmediaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään lopulta varsin vähän ja Youtube sekä Google hallitsevat voimakkaasti median käyttöä. Myös Wikipediaa käytetään runsaasti, ja yleisin tapa etsiä tietoa on käynnistää Google-haku ja seurata tuloksista linkkiä aiheeseen liittyvälle Wikipedia-sivulle. Painettu media (lehdet ja kirjat) samoin kuin perinteinen televisio eivät kuulu näiden nuorten mediamaailmaan käytännössä lainkaan. Tämän tutkimuksen osalta teinien digitaaliset taidot näyttäytyivät rajoittuneempina kuin mitä eräät muut tutkimukset Suomessa ovat aiemmin kertoneet.[7]

Teinien hyödyntämiä tiedonhankinnan tapoja olivat tiedon etsiminen Youtubesta (erityisesti erilaiset toiminta- ja käyttöohjeet), tiedon etsiminen keskustelufoorumeilta, hakukoneiden käyttö, tiedon etsiminen Wikipediasta ja ystäviltä oppiminen. Myös perheenjäseniltä opitaan erilaisia asioita ja teinit myös toisinaan opettavat joko vanhempiaan tai sisaruksiaan mediaan liittyvissä asioissa jolloin myös omaa oppimista voi tapahtua toiselle opettamisen kautta. Tietoa etsitään sosiaalisesta mediasta ja asioita opitaan tekemällä eli yrityksen ja erehdyksen kautta. Kaikkiaan tiedonhaun ja oppimisen tavat ovat varsin rajalliset ja niissä korostuu matkiminen (esimerkiksi Youtube-videoista etsitään malleja joiden mukaan itse toimitaan). Tässä tulee selvästi esiin se, kuinka kouluopetuksessa on syytä tarjota näiden itseoppimisen käytäntöjen rinnalle ja tueksi monimuotoisempia tiedonhaun ja tiedon luotettavuuden arvioinnin kanavia ja välineitä.

Teinien mediankäyttö eri maissa

Suomalaisilla teineillä on merkittäviä taitoja jotka liittyvät mediansisältöjen ja tarinoiden tuottamiseen, esteettiseen ilmaisuun, sosiaalisten suhteiden ylläpitoon sekä riskien hallintaan. Parodia ja sarkasmi tunnistetaan ja niitä osataan myös itse soveltaa. Toisaalta samanaikaisesti

löytyy myös puutteita, kuten esimerkiksi se että valokuvien ja videoiden muokkaus tehdään lähes yksinomaan mobiililaitteiden sovelluksilla, jotka ovat mahdollisuuksiltaan huomattavasti rajatummat kuin vastaavaan käyttöön tarkoitetut tietokoneohjelmat joiden huomattavasti vaativampaa käyttöä taas ei yleensä hallita.

Kansainvälisessä vertailussa ja liittyen nimenomaan lukutaitoteemaan, kirjallisuuden lukeminen ja myös oma tarinoiden kirjoittaminen olivat tässä tutkimuksessa mukana olleilla suomalaisteineillä vähäisempää kuin muissa maissa. Etelä-Euroopassa (Italia, Espanja, Portugali) ja Etelä-Amerikassa (Uruguay, Kolumbia) teinien keskuudessa oli varsin yleistä seurata kirjaesittelyblogeja, jotka eivät nousseet suomalaisessa aineistossa lainkaan esiin. Näissä maissa oli varsin suosittu myös Wattpad-palvelu, jossa voi kirjoittaa omia tekstejä (pääasiassa fanifiktiota eli suosittuihin kirjoihin tai tv-sarjoihin ja niiden hahmoihin perustuvia tarinoita) ja jakaa niitä helposti muiden luettavaksi ja kommentoitavaksi. Suomalaisista osallistujista yksikään ei maininnut Wattpadia. Tämä näyttäisi liittyvän eroihin Pohjois- ja Etelä-Euroopan kirjallisuudenopetuksessa. Kun Suomessa muiden Pohjoismaiden tapaan 1900-luvun loppuvuosikymmeninä opetuksen painopiste siirtyi enemmän mediateksteihin ja populaarikirjallisuuteen, Etelä-Euroopan maissa opetus säilyi enemmän klassikkoteoksiin keskittyvänä.[8]

Lukutaito on aiemmin ollut vahvasti äidinkieleen sidoksissa oleva paikalliseen kulttuuriin tiukasti sitoutunut taito, jonka opettamiseen ja oppimiseen on käytetty runsaasti aikaa ja vaivaa. Tämän päivän transmediaaliset tekstit ja sisällöt taas ovat leimallisesti osa globaalia viestintää jossa suuret kielet englannin johdolla dominoivat. Uusi aika edellyttää uusia taitoja, ja sikäli on väistämätöntä että perinteisen lukutaidon osuus kouluopetuksessa osittain korvautuu media ja transmedialukutaidon edellyttämillä asioilla. Muutos on kuitenkin ollut niin nopea, että koululaitos ei ole täysin pystynyt vastaamaan uusiin tarpeisiin. Toisaalta digitaalisen median viestintään liittyy jatkuva uusiutuminen ja hyvin nopeat syklit, jolloin on ehkä hyväksyttävä se, että jatkossa osa teknisemmästä taidosta on jätettävä itseoppimisen varaan ja pyrittävä täydentämään ja syventämään lukutaitoa tältä pohjalta.

Virheellinen myytti diginatiiveista

Hieman huolestuttavasti toisaalta näyttää siltä, että transmediaalisen lukutaidon osalta Suomessa ei ainakaan toistaiseksi päästä samaan korkeaan tasoon kuin perinteisen lukutaidon kohdalla parhaimmillaan. Ei perinteinenkään lukutaito tietysti itsestään ja hetkessä Suomessa kehittynyt, vaan sitkeän ja määrätietoisen työntuloksena. Samalla tavalla pitäisi nyt panostaa uusien lukutaitojen omaksumiseen. Yhtenä esteenä tällä tiellä on myytti niin sanotuista digitaalisista natiiveista, eli oletus siitä että digitaalisen teknologian ympäröimänä syntyneet ja kasvaneet sukupolvet ikään kuin itsestään oppisivat ja hallitsisivat niiden edellyttämät taidot, myös uudet lukutaidot. Transmediaaliset lukutaidot –hanke, samoin kuin monet muut viime vuosien tutkimukset ovat toistuvasti osoittaneet tämän oletuksen vääräksi, mutta sitkeästi se pitää pintansa. Osittain tässä voi olla mukana myös peri-inhimillistä laiskuutta: kun vanhemmat eivät ole itse jaksaneet perehtyä digitaalisen median sisältöihin, he uskottelevat lasten oppivan nämä taidot itsestään. Vanhempien täytyisi nähdä vaivaa niin, että he pystyisivät tukemaan lapsiaan samalla tavalla kuin aiemmat sukupolvet ovat kyenneet oikeinkirjoituksen ja lukutaidon saralla. Suomessa vuosituhannen vaiheessa vallalla ollut teknohuuma ja mobiiliviestinnän hurma ovat vahvistaneet erityisesti tätä diginatiivi-erhettä: koska Suomi on edelläkävijä digitaalisen teknologian hyödyntämisessä ja tietoyhteiskuntakehityksessä (mikä sitkeä oletus ei ole enää pitkään aikaan pitänyt paikkaansa) ja koska Suomessa kaikilla pikkulapsillakin on omat älypuhelimensa ja tablettinsa, he omaksuvat uudet lukutaidotkin muita paremmin. Tässä suhteessa mallia olisi kuitenkin otettava aiemmasta ja nöyrryttävä sen edessä, että uudetkin lukutaidot edellyttävät isoja panostuksia ja ennen kaikkea, niitä tulee arvostaa siinä kuin perinteistäkin lukutaitoa. Merkittävää työtä tällä saralla on jo tehtykin.[9]

Maailma muuttuu aina vaan nopeammin, Eskoseni

Teknologiat kehittyvät ja mediakulttuuri muuttuu jatkuvasti. Uusia haasteita tulee niin lisätystä kuin virtuaalisesta todellisuudestakin kuin tekoälyä hyödyntävistä reaaliaikaisista tavoista manipuloida audiovisuaalista mediavirtaa. Mediasisällöt muokkautuvat ympäristön ja vastaanottajan mukaan sellaisilla tavoilla joita vastaanottaja ei välttämättä itse kykene lainkaan havaitsemaan. Erityisesti lähdekriittisyyden tarve kasvaa ja jos nyt jo ollaan huolestuneita niin sanotuista mediakuplista, joissa itse kukin elämme, niin jatkossa tulee

olemaan entistä haastavampaa estää mediatodellisuuksien pirstoutuminen entistä pienemmiksi osajulkisuuksiksi.

Digitaalinen kirjallisuus ja laajemminkin mediataide ovat alueita, joilla mediamaiseman muutosta on tarkasteltu jo useamman vuosikymmenen ajan sekä uusia ilmaisutapoja luoden, että käynnissä olevaan kehitykseen kriittisesti reagoiden. Yksi tapa vastata uusien lukutaitojen haasteisiin voisi olla digitaalisen kirjallisuuden, mediataiteen ja videopelien ottaminen mukaan opetukseen. Niiden avulla opetussisältöihin saadaan suoraan digitaalisesta mediasta nousevaa aineistoa, joka toimii nuorten omaksumalla tavalla, mutta samalla tarjoaa mahdollisuuden ottaa siihen etäisyyttä ja nähdä näin, kuinka media manipuloi käyttäjiään.

Digitaalinen kirjallisuus on syntynyt varhaisista tietokonekokeiluista, joissa tuotettiin algoritmisesti runoja tai muita tekstejä (aivan ensimmäinen tietokonepohjainen tekstigeneraattori tuotti rakkauskirjeitä 1950-luvulla). Kotitietokoneiden yleistyttyä runogeneraattorit ja niiden perässä hypertekstuaaliset teokset levisivät tietokonelaboratorioista arkisempiin ympäristöihin. Suomessa Arto Kytöhonka, muun muassa Hämeen läänintaitelijana toiminut runoilija, oli maailman mittakaavassakin pioneereja, laatiessaan PC-koneilla toimivia runogeneraattoreita jo 1980-luvun alkupuolella. Yhteistyökumppaneinaan hänellä on ollut muun muassa muusikko Pekka Tolonen ja orimattilalainen informaatikko Kari Seitsonen.[10] Kytöhongan runogeneraattoreita on ollut esillä Lahden kaupunginkirjastossa 2000-luvun puolella. Tänä päivänä Nokturno.org – niminen Suomessa ylläpidetty verkkosivusto on kansainvälisestikin merkittävä kokeellisen, verkossa julkaistun digitaalisen kirjallisuuden julkaisukanava.

Nämä luovat teokset, joista löytyy niin runoa kuin proosaakin, ja usein näitä ja muitakin taiteen muotoja vapaasti sekoittavia teoksia siis löytyy, myös suomenkielisinä. Esimerkiksi Saila Susiluodon tablettilaitteilla toimiva runosovellus *Antikythera* (2015) tarjoaisi mielekkään lähestymistavan uusien lukutaitojen kehittämiseen, ja samalla myös perinteisempi lukutaito hyötyisi. Kytöhonka näki jo 1980-luvulla, että tietokoneet päästävät kirjoittamisen lähemmäs ihmismielen omaa toimintatapaa, ”vapaasti muotoutuvaisena, ideoivasti hyppelehtivänä”[11] (viite). Tärkeää hänen mukaansa on myös se, kuinka tietotekniikkaa voi madaltaa kynnystä luovaan toimintaan:

Tietokoneen myötä runo palaa juurilleen. Sanataide on äkkiä taas koko kansan

taidetta. Sitä luodaan joukolla. Suurten tekijöitten rinnalla on nimettömämpiä laulajia.

Ja kaikkien työt ovat jaettavissa. Ne ovat moduleja runoverkostossa: siellä jutun juuria

ja tarinan aiheita, huulia ja sutkauksia, yhteistä vakavaa kieltä, ja noista osasista

maailman kylä kokoaa teoksia.[12]

Tässä jo 1980-luvulla kirjoitetussa teesissä kiteytyy paljon siitä, mikä on transmediaalisille taidoille olennaista, nimittäin mahdollisuus yhdistellä kulttuurissa eläviä tekstejä, kommentoida ja muokata niitä. Samalla itse kukin antaa myös oman luovan panoksensa tekstiverkostoon, josta ”maailman kylä kokoaa teoksia”.

Kaikista perinteisen lukutaidon rapautumisen mahdollisista seurauksista, joista meitä on varoitettu, näen itse kaikkein huolestuttavimpana sen, jos lukuharrastuksen heikkeneminen johtaa ihmisten empatiakyvyn katoamiseen. Tämä on todellinen, ja pelottava, uhkakuva. Muuten ongelma on usein se, että seurauksia joita perinteisen lukemisen korvautuminen uusilla, transmediaalisilla taidoilla todetaan, arvioidaan edelleen suhteessa vanhaan, gutenbergilaiseen maailmaan. Mittapuu on helposti väärä, kun olennaisempaa olisi tarkastella sitä, kuinka nykynuoret ovat varustautuneet tulemaan toimeen ensi vuosikymmenen ja sitä seuraavien vuosikymmenien maailmassa. Silloin on elintärkeää ymmärtää vaikkapa sitä, kuinka tekoälypohjaiset algoritmit suodattavat ja reaaliaikaisesti manipuloivat datavirtaa. Vaikkapa Kytöhongan runogeneraattorien tämän päivän jälkeläiset Twitter-botit (mikroviestipalvelu Twitteriin automaattisesti tekstejä tuottavat, esteettisesti motivoidut tietokoneohjelmat, jotka voivat luoda vaikkapa päivittäin uuden haikurunon ja twiitata sen ihmisten iloksi) olisivat erinomaisia välineitä näiden uusien taitojen opetteluun. Twitter-botteja voitaisiin yhdessä kehittää tämän päivän luokkahuoneissa, jolloin yhteiskunnallisesti relevantin algoritmisen ajattelun ohessa nuoret saisivat myös työkaluja ilmaista itseään ja luoda uusia merkityksiä maailmaan.

Lähteet

Buckingham, David (2018) “Foreword”, teoksessa Scolari, Carlos (toim.)Teens, Media and Collaborative Cultures. Exploiting Teens’ Transmedia Skills in the Classroom. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 5-7.

Castells, Manuel (2001) The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: Oxford University Press.

Ikonen, Teemu (2017) “Runous ihmisen jälkeen – Arto Kytöhonka konerunouden juurilla”, Tuli & Savu, Kone-teemanumero (joulukuu). Julkaistu myös verkossa: http://nokturno.fi/poem/runous-ihmisen-jalkeen-arto-kytohonka-konerunouden-juurilla

Kallionpää, Outi (2017) Uuden Kirjoittamisen opetus: osallistavaa luovuutta verkossa. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kallionpää, Outi (2016) ”Uudet kirjoitustaidot merkitys- ja elämysyhteiskunnassa”, teoksessa Karkulehto, Sanna & Lähdesmäki, Tuuli & Venäläinen, Juhana (toim.) Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä: kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kirstinä, Leena & Mikkola, Anne-Maria (1992) ”Eurooppalaista kirjallisuuden opetuksen linjaa etsimässä”, ÄOL:n vuosikirja 39, 61-78.

Kupiainen, Reijo (2017) “Lukutaidon jälkeen?”, teoksessa Korhonen, Vesa & Annala, Johanna & Kulju, Pirjo (toim.) Kehittämisen palat, yhteisöjen salat. Näkökulmia koulutukseen ja kasvatukseen. Tampere: Tampere University Press, 205-218.

Kytöhonka, Arto (1989) ”Tietokonerunoilija vieraalla maalla2, Tietoviikko 16.11.1989.

Leino, Kaisa & Kallionpää, Outi (2016) ”Monilukutaitoa digiaikaan: lukemisen ja kirjoittamisen uudet haasteet ja mahdollisuudet”, ÄOL:n vuosikirja

Rahja, Rauni (2013) Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura. Julkaistu verkossa: https://mediakasvatus.com/wp-content/uploads/2014/07/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa.pdf

Scolari, Carlos (2018) ”Introduction: From Media Literacy to Transmedia Literacy”, teoksessa Scolari, Carlos (toim.) Teens, Media and Collaborative Cultures. Exploiting Teens’ Transmedia Skills in the Classroom. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 12-20.

Silberman, Steve (1999) “Just Say Nokia”. Wired 7/1999. Verkossa https://www.wired.com/1999/09/nokia/

Viitteet

[1] Castells, Manuel (2001).
[2] Scolari 2018.
[3] Buckingham 2018, 5.
[4] ks. Kupiainen 2017.
[5] Silberman, 1999.
[6] hankkeesta tarkemmin, kts. http://www.transmedialiteracy.org/
[7] esimerkiksi Rahja 2013.
[8] Kirstinä & Mikkola 1992.
[9] ks. esimerkiksi Kallionpää 2017 ja 2016, Leino & Kallionpää 2016.
[10] Ikonen 2017.
[11] Kytöhonka 1989.
[12] Kytöhonka 1989.