

Silmät auki sosiaaliseen mediaan

Toimittaneet

Terhi Aaltonen-Ogbeide, Pentti Saastamoinen, Heikki Rainio ja Tero Vartiainen



Silmät auki
sosiaaliseen mediaan

Silmät auki

sosiaaliseen mediaan

Toimittaneet

Terhi Aaltonen-Ogbeide,

Pentti Saastamoinen,

Heikki Rainio

ja Tero Vartiainen

Kustantaja:

Tulevaisuusvaliokunta

Eduskunta

Puhelin (09) 4321

Faksi (09) 432 2140

tuv@eduskunta.fi

www.eduskunta.fi

1. painos

Toimittaneet:

Terhi Aaltonen-Ogbeide, Pentti Saastamoinen, Heikki Rainio ja Tero Vartiainen

Taitto, typografia ja kansien suunnittelu:

Hannele Laakso

saana.laakso@gmail.com

Painotyö:

Eduskunnan monistamo, huhtikuu 2011

Sldonta:

Ässäsitotjat, huhtikuu 2011

Kuvat:

s. 20, 29 Risto Sântti ja Petra Sântti

s. 115 Teemu Mikkonen

s.138, 139 Hanni Muukkonen ja Merja Bauters

s. 199, 200, 201, 202, 203, 204 Mikael Johnson

s. 234 Sakari Tamminen, Asko Lehmuskallio ja Mikael Johnson

Tämä on toinen eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu yhteistyössä

Tietotekniikan liiton etiikan ryhmän kanssa. Ensimmäinen oli Ville Elorannan

toimittama Silmät auki! Tietoyhteiskunnan uhat ja mahdollisuudet.

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/ 2008.

ISBN 978-951-53-3344-5 (nid.)

ISBN 978-951-53-3345-2 (PDF)

Sisällysluettelo

Esipuhe.....6

Sosiaalinen media, yhteiskunta ja muuttuva minä

Organisaatio ja sosiaalisen median ajattelutapa

Tiedosta, määrittele ja hyödynnä.....14
*Risto Sântti & Petra Sântti*Verkko saa kansalaisen äänen kuulumaan.....46
*Sanna Brauer & Ville Venäläinen*Miksi ihmiset käyttävät sosiaalista mediaa?64
*Janne Matikainen*Tulevaisuuden minä rakentuu verkossa78
*Jarno M. Koponen*Mitä on sosiaalisen median sosiaalisuus?.....94
*Mikko Jäkälä & Samuli Pekkola*Kosovon sota Wikipediassa 112
Teemu Mikkonen

Sosiaalinen media ja oppiminen

Tiedonluominen ja sosiaalinen media korkeakoulutuksessa

Suorittamisesta yhdessä luomiseen ja arviointiin..... 126
*Hanni Muukkonen & Merja Bauters*Avoimen oppimisen neljä tulevaisuutta sosiaalisessa mediassa 146
Jukka Purma, Teemu Leinonen & Tarmo Toikkanen

Ketään ei voi pakottaa?

Kokemuksia wikin käytöstä työyhteisössä..... 164
*Päivi Keränen & Milla Laasonen*Wikiohjelmisto näyttötutkinnon suorittamisen tukena..... 178
Anne-Maria Korhonen

Sosiaalinen media, lapset ja nuoret

Sosiaalinen media lasten ja nuorten arjessa

Tapaus Habbo Hotel 188
*Mikael Johnson*Tulevaisuuden kuluttajat siirtyvät verkkoon 214
Peppi Tervo-Hiltula

Sosiaalinen media, laki ja oikeus

Yksityisyyden haasteet sosiaalisessa mediassa..... 228
*Sakari Tamminen, Asko Lehmuskallio & Mikael Johnson*Lähipoliisi tavoittaa virtuaalimaailmassakin..... 244
Marko Forss

Esipuhe

TÄMÄN kirjan kirjoittajat määrittelevät sosiaalisen median verkossa tapahtuvaksi keskusteluksi, tiedonrakenteluksi ja tiedon jakamiseksi, joka vaikuttaa kaikkiin yhteiskunnan toimintoihin. Käyttäjät luovat tekniikan avulla yhdessä sisältöjä ja rakentavat ymmärrystä. Osallistujalla on mahdollisuus toimia sekä kuluttajana että tuottajana.

Sosiaalinen media on muuttanut tapojamme olla yhteydessä, toimia toisten kanssa, viettää aikaa, kertoa itsestämme, tehdä työtä, elää.

Sosiaalista mediaa ei hallitse kukaan. Silti siellä voi toimia tietoisesti ja hallitusti. Olla tietoinen sitä, mitä tekee, valmistella etukäteen, sopia ja tehdä valintoja. Valmistautumista ovat esimerkiksi ilmiön ja sen rajojen puiminen ja niiden pohjalta yhdessä laaditut pelisäännöt.

Viime kädessä on kysymys etiikasta. Etiikkahan tarkoittaa valintoja. Valintamme kertovat etiikastamme: mitä pidämme hyvänä ja tavoiteltavana, mitä emme. Kun kysymys on yhteisöllisestä toiminnasta, yhteisöllisesti tulee myös pohtia syvimpiä valintojamme, esimerkiksi ihmiskäsitystä: millaiseen ihmiskäsitykseen valintamme perustuvat?

Sosiaalinen media mahdollistaa paljon. Uhka ei kuitenkaan ole välineissä vaan meissä, tavoissamme käyttää niitä. Olla tietoinen tarkoittaa yksilön näkökulmasta, että tehdessäni valintoja olen tietoinen siitä, millaiseen hyvään pyrin. Ja siitä, mitä pahimmassa tapauksessa toiminnastani voi seurata.

Tietoiseksi kasvamiseen tarvitaan ohjausta ja koulutusta, koulutusta muun muassa medialukutaitoon. Sitä tämän julkaisun kirjoittajatkin korostavat. Ohjauksesta taas nousee esiin kysymys, mihin ohjaamme? Millaiseen ihmiskäsitykseen perustamme ajattelumme?

Verkon upeus on jakamisessa. Riemullista on se, että ei kahmita itselle vaan jokaisella on mahdollisuus napata jotain itselleen ja rakentaa sen pohjalta jotain uutta. Pelot liittyvät siihen, kuinka saadakseen itselleen on jaettava muille. Tulee läpinäkyvyyden vaatimus. Jaetut asiat jatkavat elämäänsä jossain toisaalla ja muuntuvat taas uusiin muotoihin, joita kukaan ei pysty ennustamaan. Missä menevät silloin rajat? Mitä asioita kerron muille? Entä mitä tapahtuu heille, jotka eivät käytä sosiaalista mediaa?

”Internetin yhtenäiskulttuuria on mahdotonta Suomesta ohjata, mutta suomalaisten yhteisöjen sivistystasoon voimme hitaasti vaikuttaa. Jos ihmiset ovat sivistyneitä – toisiaan tukevia ja empaattisia – verkkoyhteisö voi olla loistava oppimisympäristö ja sivistää edelleen jäseniään. Jos taas keskustelun ja yhteistoiminnan lähtötaso on liian matala, osallistuminen ei ylevöitä ketään”, kirjoittavat Jukka Purma, Teemu Leinonen ja Tarmo Toikkanen.

Tässä kirjassa tuodaan esille useita kiinnostavia näkökulmia sosiaaliseen mediaan.

Risto Sääntti ja **Petra Sääntti** kuvaavat artikkelissaan *Organisaatio ja sosiaalisen median ajattelutapa – Tiedosta, määrittele ja hyödynnä* kuinka käsitys johtamisesta muuttuu, kun organisaatiot siirtyvät sosiaaliseen mediaan. Jokainen joutuu kantamaan vastuuta johtamisesta ja aiemmin vain johtajille kuuluneista tehtävistä, muun muassa osallistumaan laajasti päätöksentekoon.

Heidän teesinsä on, että organisaatiot rakentuvat joustavasti osamisen suuntaisesti. Johtajat toimivat mahdollistajina ja tukijoina ja linkittävät toimijoita toisiinsa. Johtamista – managementia – enemmän painottuu johtajuus – leadership. Et ehkä voi johtaa, mutta voit osoittaa johtajuutta ja vetää muita mukaasi: suunnata, sitouttaa, kannustaa, tukea ja mahdollistaa.

Asiakas ja toimittaja sulautuvat. Toimittajat tuottavat ennakoiden, tiiviissä yhteistyössä asiakkaiden kanssa, syvälle asiakkaiden toimintaan sulautuneina ydinliiketoimintaa tukevia ratkaisuja.

Sanna Brauerin ja **Ville Venäläisen** mukaan tietoyhteiskunnan keskeisimpiä arvoja ovat tulevaisuudessa mitä ilmeisimmin avoimuus ja vapaus. Yhteinen tieto ja sen muodostamisen prosessit ovat ensisijaisesti avoimia ja niihin tulee olla kaikilla kansalaisilla vapaa pääsy ja vapaus osallistua. He kuvaavat artikkelissaan *Omistajuudesta uusi osallisuus – Verkko saa kansalaisen äänen kuulumaan* kokeilua, jonka Mikkelin kaupunki aloitti vuonna 2009 kuntalaisten kanssa. Vuoropuhelua harjoitettiin lähitapaamisissa ja sosiaalisessa mediasa. Toimintakulttuurin muutos avoimempaan ei tapahdu kitkatta. Kat-somopaikasta ja arvostelijan penkistä on vaikea luopua. Miten kasvaa valittajasta aktiiviseksi toimijaksi, mistä löytyvät kiinnostuneiden heimot, he kysyvät.

Janne Matikainen tekee artikkelissaan *Sosiaalisen median motiivit ja arvot – Miksi ihmiset käyttävät sosiaalista mediaa?* kiinnostavan vertailun motiiveista: mikä saa ihmisiä viettämään aikaa sosiaalisessa mediassa ja tuottamaan sisältöä ilmaiseksi? Millaisia arvoja sen takana on? Hänen teesinsä on, että sosiaalinen tai yhteisöllinen media on yksilölähtöistä mediaa, mutta se perustuu paljolti verkostoille. Yksilölliset ja yhteisölliset motiivit, esimerkiksi itseilmaisuuksien ja tietojen taitojen jakaminen, kietoutuvat yhteen.

Tärkeää sosiaalisessa mediassa näyttäisi olevan avoimuus muutokselle ja itsensä korostaminen, jolloin sosiaalisuus rakentuu paljolti yksilöiden kautta.

Jarno M. Koposen mukaan *Tulevaisuuden minä rakentuu verkossa*. Tulevaisuusoluttavuus on tärkeä osa sosiaalisten verkkoympäristöjen viehätysvoimaa, sillä ihmiset eivät ole kiinnostuneita ainoastaan siitä mitä he ovat vaan siitä, mitä heistä voi tulla. Minäämme voi tar-

kastella tulevaisuuteen suuntautuneena keskusteluna, joka tallentuu verkkoympäristöihin ainutlaatuisella tavalla. Minämme – itsellemme ja muille ilmenevä identiteettimme – muodostuu vuorovaikutteisista, vaihtoehtoisista tarinoista.

Jarno M Koposen teesi on, että yksilö tuo digitaalisissa sosiaalisissa todellisuuksissa aktiivisesti esille tulevaisuudentoiveitaan, pelkojaan, päämääriään ja aikeitaan. Ihmisen kuva hänen mahdollisista tulevaisuuksistaan muodostuu omaa toimintaa koskevien arvioiden, päätelmien ja tulkintojen sekä muiden reaktioita koskevien tulkintojen yhteisvaikutuksesta.

Yksilön luoma tieto tuottaa taloudellista hyötyä verkkopalveluiden ylläpitäjille ja kolmansille osapuolille kuten mainostajille, markkinoijille ja tuotekehittäjille, muttei yksilöille itselleen.

Mikko Jäkälä ja **Samuli Pekkola** kysyvät *Mitä on sosiaalisen median sosiaalisuus?* Kuinka yhteisöllistä sosiaalinen media on – vai voiko siitä lainkaan puhua yhteisöllisenä? Sanakirjamääritelmän mukaan yhteisöllinen on muun muassa seurallinen. Kuitenkin voi olla niin, että blogillani ei ole yhtään lukijaa tai osallistun lähinnä tirkistelemällä, mitä muut tekevät.

Heidän teesinsä on, että sosiaalinen media on myös yhteisöllinen media – se on sitä vain eri tavalla kuin tähän asti olemme ymmärtäneet yhteisöllisyyden. Jäkälän ja Pekkolan analysoimat artikkelit näyttivät sosiaalisen median ennemminkin uutena julkisena tilana: julkiseksi saattamisen, esittämisen ja myös esiintymisen kanavana. Ketä se silloin palvelee? Ehkä se onkin uusi näyttämö esiintymiselle: olen julkinen – olen olemassa.

Käyttäjien välinen suora vuorovaikutus saattaa jäädä vähäiseksi sosiaalisen median sovelluksissa. Kuitenkin sosiaalinen media edellyttää yhteisön tuntemista ja yhteisön normien ja toimintamallien tiedostamista, jotta käyttäjille syntyy yhteisöön kuulumisen tunne.

Teemu Mikkonen on tutkinut Wikipediaa totuuskamppailun areenana Kosovon sodassa. Hän toteaa artikkelissaan *Kosovon sota Wikipediassa – Totuuskamppailut ja retoriikka Wikipedian keskustelupalstoilla*, että Wikipedian ihanne neutraalista tiedon tuottamisesta ja jakamisesta ei toteudu, kun sitä käytetään sodankäynnin välineenä. Niin sanottua neutraalia tietoa tai näkökulmaa ei suurimassa osassa artikkeleita ole mahdollista löytää.

Teemu Mikkosen analyysi opettaa medialukutaitoa: tietoisuutta erilaisista argumentoinnin tekniikoista ja retoriikan keinoista. Wikipedia on sosiaalinen media eikä median välittämä sosiaalisuus ole koskaan objektiivista tai neutraalia vaan aina subjektiivista ja näkökulmaista.

Hanni Muukkonen ja **Merja Bouters** esittelevät artikkelissaan *Tiedonluominen ja sosiaalinen media korkeakoulutuksessa – Suorittamisesta yhdessä luomiseen ja arviointiin* uutta trialogisen oppimisen

lähestymistapaa, jonka sosiaalisen median työkalut mahdollistavat. Trialogisessa oppimisessa työskennellään yhteisöllisesti monimutkaisten kohteiden parissa ja luodaan tietoa yhdessä.

Olemme tottuneet yksilölliseen tiedon luomiseen ja yksilön arviointiin. Mitä tapahtuu kun useiden toimijoiden tulee luoda tietoa yhdessä? Mitä tapahtuu, kun yritetään yhdistää korkeakoulutuksen vahvasti yksilön suorittamista korostavat arviointimenetelmät ja kriteerit sosiaalisen median yhteisöllisyyteen, kanssakäymiseen ja jakamiseen?

He kysyvät, millä perusteilla arvioidaan yhteisöllistä työstämistä? Yhdistävätkö uudet työtavat työelämää ja korkeakoulutusta? Miten ratkaistaan uuden tiedon omistajuus ja omistusoikeudet?

Jukka Purma, **Teemu Leinonen** ja **Tarmo Toikkanen** hahmottelevat artikkelissaan *Avoimen oppimisen neljä tulevaisuutta sosiaalisessa mediassa* oppimisen ja opettamisen tulevaisuudenkuvia.

Riippumattomien oppimisyhteisöjen yhteiskunnassa ihmiset opiskelevat ja harrastavat verkoissa omilla ehdoillaan. Avoin oppiminen ei hae virallisten tahojen tukea eikä hyväksyntää. Se johtaa heimoutumiseen sosiaalisen median yhteisöiksi.

Akateemisissa kapitalismissa tiedolla käydään kauppaa, sitä suojataan ja se yksityistyy. Kulttuurinen toimintaympäristö köyhtyy, kun osaamisen ja tiedon vapaa jakaminen koetaan työpaikan etujen vastaisena jopa kouluissa. Toisaalta oman osaamisen ylläpito ja esitteleminen luo pysyvän tarpeen erilaisille sosiaalisen median palveluille.

Avoimen oppimisen pienyrittäjät tarjoavat verkossa vapaan sivistystyön palveluja. He, joilla on opetettavaa ja he, jotka haluavat oppia, löytävät toisensa ja itseorganisoituvat. Vapaaseen sivistystyöhön tarkoitettuja julkisia varoja jaetaan uudelleen.

Neljännessä tulevaisuudenkuvassa luottamus koulutukseen ja koulutuksen ja osaamisen yhteys katoavat. Koulutus on liiketoimintaa, jossa tutkintoja voi ostaa rahalla. Kun todistukset menettävät merkitystään, työntekijä joutuu kehittämään osaamistaan avoimen oppimisen periaatteiden mukaisesti verkossa taatakseen osaamisen dokumentoitumisen.

Purma, Leinonen ja Toikkanen ehdottavat vapaan sivistystyön käsitteen laajentamista ja suosittelivat tukijärjestelmän muutosta siten, että se mahdollistaa yksittäisten verkkokurssien suoran tukemisen.

Päivi Keränen ja **Milla Laasonen** kertovat artikkelissaan *Ketään ei voi pakottaa? – Kokemuksia wikin käytöstä työyhteisössä* siitä, mitä tapahtui kun wiki määriteltiin tutkimus- ja kehittämishankkeen työvälineeksi ja puolelle osallistujista väline oli uusi. Uuden työympäristön julistaminen ainoaksi oikeaksi aiheutti vastarintaa. Työntekijät korostivat tarvetta saada itse määritellä, osallistuvatko ja miten osallistuvat.

Kun työelämässä ei kuitenkaan voida mennä siihen, että jokainen voi aina itse valita omat yksilölliset toimintatapansa, kirjoittajat ehdottavat, että työntekijät luovat ensin työmallinsa yhdessä. Sen kautta luodaan halua kehittää omaa osaamista ja tahtoa oppia uutta yhdessä muun tiimin kanssa. Samalla voidaan pohtia uusien välineiden käyttöön liittyviä kysymyksiä kuten tekijänoikeuksia ja avoimuutta.

Anne-Maria Korhonen kertoo artikkelissaan *Omista lomakkeista yhteiselle työpöydälle – Wikiohjelmisto näyttötutkinnon suorittamisen tukena* kokeilusta, jossa wiki otettiin näyttötutkinnon suorittamisen avuksi. Wikityökalu helpottikin sekä suunnittelua, organisointia että arviointia. Vapaasti hyödynnettävien wikiohjelmistojen haasteiksi muodostuivat muun muassa tietoturvakysymykset.

Mikael Johnson kertoo artikkelissaan *Sosiaalinen media lasten ja nuorten arjessa: tapaus Habbo Hotel* useita vuosia kestäneestä tutkimuksesta, jossa on seurattu lasten ja nuorten toimintaa Suomessa kehityksessä yhteisöpalvelussa Habbo Hotellissa.

Habbo heijastaa kulutusyhteiskuntaa ja luo sitä muun muassa kannustamalla kuluttamiseen. Jo pelkästään Habbo-hotellin tapahtumapaikka pohjautuu kaupalliseen vertauskuvaan – hotelliin.

Habbossa on kuitenkin onnistuttu monia muita verkkopalveluja paremmin välttämään pahimmat yksityisyyden uhat. Siihen ovat vaikuttaneet muun muassa anonyymi osallistuminen ja ansaintamalli, joka nojaa enemmän käyttäjien mikromaksuihin kuin kohde-mainontaan. Ratkaisu on yhdistelmä tekniikkaa, liiketoimintaa ja toimintatapoja.

Peppi Tervo-Hiltula muistuttaa artikkelissaan *Tulevaisuuden kuluttajat siirtyvät verkkoon*, että jo kaksi- kolmevuotias tunnistaa jo useita tuotemerkkejä, ja voi näin vaikuttaa perheensä kuluttamiseen myös verkossa. On ensiarvoisen tärkeää, että kasvavat sukupolvet ymmärtävät, millaisen vastuun verkon tarjonta tuo mukanaan. Media-kasvatuksen tulisi olla osa kasvatusta jo tarhaiästä asti.

Sakari Tamminen, Asko Lehmuskallio ja **Mikael Johnson** pohtivat artikkelissaan *Yksityisyyden haasteet sosiaalisessa mediassa*, miksi yksityisyys on vaikea haaste suunnittelijoille. He väittävät, että yksityisyys ilmiöineen on eri tavoin tietotekniikan suunnittelijoiden vaikutusvallan piirissä ja usein pelkkien teknisten ratkaisujen ulkopuolella.

Heidän teesinsä on, että verkossa olemme jokainen potentiaalinen uhka toinen toisillemme. Sosiaalisen pääomamme, suhteidemme, paljastaminen voi osoittautua kohtalokkaaksi. Voimme käyttää tietoja väärin paitsi vahingossa, myös tietoisesti.

Marko Forss kuvaa artikkelissaan *Lähipoliisi tavoittaa virtuaalimaailmassakin*, miten poliisin jalkautuminen sosiaaliseen mediaan on mahdollistanut poliisille uuden tehokkaan tavan partioida myös virtuaalimaailmassa. Poliisi esiintyy sosiaalisessa mediassa kasvalli-

sena, mutta yhtenä yhtenäisenä poliisina. Jatkossa toiminta on luonnollinen osa päivittäistä poliisityötä. Marko Forss tekee siihen liittyen myös kehittämisehdotuksia.

Tämä on toinen eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu yhteistyössä Tietotekniikan liiton etiikan ryhmän kanssa. Ensimmäinen oli Ville Elorannan toimittama *Silmät auki!* Tietoyhteiskunnan uhat ja mahdollisuudet. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2008.

Tämän teoksen ideointiin ovat osallistuneet alkuvaiheessa Tietotekniikan liiton etiikan ryhmässä Kai Kimppa ja Antti Kylliäinen. Suunnitteluun ja toimitustyöhön ovat tuoneet näkemyksiään myös Etiikan ryhmän puheenjohtaja Kari Kaipainen ja ryhmän jäsen Ilkka Keso. Lisätietoja ryhmästä osoitteessa http://www.ttlry.fi/yhteiso/osaamisyhteisot/etiikan_tyoryhma/

Kiitämme julkaisun kirjoittajia sekä taittaja Hannele Laaksoa innostavasta asiantuntijuudesta ja rakentavasta yhteistyöstä. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnalle lausumme lämpimät kiitokset tämän kirjan julkaisemisesta valiokunnan julkaisusarjassa.

Helsingissä 14.3.2011

Terhi Aaltonen-Ogbeide,

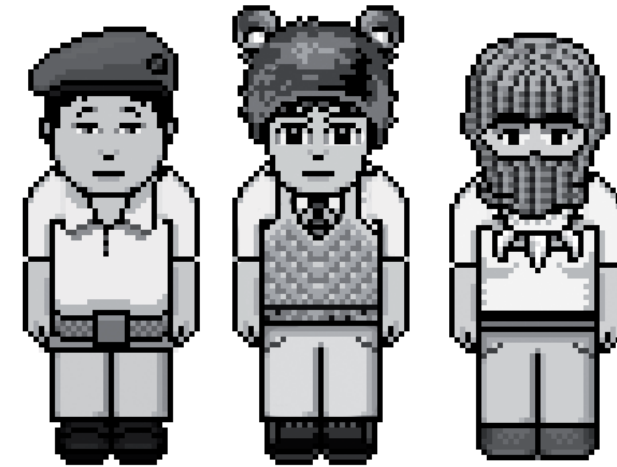
Pentti Saastamoinen,

Heikki Rainio

ja Tero Vartiainen

Sosiaalinen media, yhteiskunta ja muuttuva minä

Organisaatio ja sosiaalisen median ajattelutapa	
Tiedosta, määrittele ja hyödynnä	14
<i>Risto Sääntti & Petra Sääntti</i>	
Verkko saa kansalaisen äänen kuulumaan.	46
<i>Sanna Brauer & Ville Venäläinen</i>	
Miksi ihmiset käyttävät sosiaalista mediaa?	64
<i>Janne Matikainen</i>	
Tulevaisuuden minä rakentuu verkossa	78
<i>Jarno M. Koponen</i>	
Mitä on sosiaalisen median sosiaalisuus?	94
<i>Mikko Jäkälä & Samuli Pekkola</i>	
Kosovon sota Wikipediassa	112
<i>Teemu Mikkonen</i>	



Organisaatio ja sosiaalisen median ajattelutapa

Tiedosta, määrittele ja hyödynnä

Risto Sääntti & Petra Sääntti

Tavoitettavuus monella tasolla erottaa sosiaalisen median ajattelutavan perinteisestä. Organisaatioiden on pakko avautua, sillä monia osapuolia mukaan kytkevät yhteistyöhankkeet onnistuvat vain, jos organisaatio kertoo riittävän avoimesti pyrkimyksistään, tuotekehityksestään tai uusimman tekniikan kokeiluistaan. Käsitys johtamisesta muuttuu ja vastuu johtajuudesta laajenee koskemaan kaikkia organisaation jäseniä. Organisaatiot rakentuvat osaamisen suuntaiseksi. Yritysten kannattaa keskittyä itselle sopivan ajattelutavan ja toiminnan muutoksen etsimiseen sen sijaan, että keskitytään pohtimaan, mikä sosiaalisen median tekninen ratkaisu tai sovellus tekisi internet-sivuista sosiaaliset.

SOSIAALISEN median aiheuttamat muutokset vaikuttavat monilla tavoilla yhteiskuntaan, organisaatioihin ja yksittäisiin ihmisiin. Kysymyksessä on eräs vuosisadan vaihteen merkittävimmistä ja vaikutuksiltaan laajimmista yhteiskunnallisista ilmiöistä. Suuren muutoksen luonnetta on vaikea hahmottaa ja ymmärtää, jos sitä tarkastellaan muutoksen sisältä päin ja vanhojen tulkintamallien kautta.

Tulkintamme mukaan meneillään olevan muutoksen ytimessä on erityisesti ajattelutapa – sosiaalisen median tekniikan ja käytön mahdollistama ja aiheuttama ajattelutapa.

Sosiaalinen media on joustava käsite, jota ei ole tiukasti rajattu. Sosiaalisen median yhteydessä usein käsiteltävä Web 2.0¹ on rajoitetumpi tekniikkaan keskittyvä kokonaisuus, joka sisältää sosiaalisen median mahdollistavan tekniikan ja sovellukset.

Sosiaalinen media on tietoverkkoja ja tietotekniikkaa hyödyntävä viestinnän muoto, jossa käsitellään vuorovaikutteisesti ja käyttäjälähtöisesti tuotettua sisältöä ja luodaan ja ylläpidetään ihmisten välisiä suhteita. (Anon. 2010h, Kangas ym. 2007)

1. Web 2.0 kuvaa World Wide Webin kehitysvaihetta, joka sisältää sosiaalisen median ominaisuuksia. Web 2.0 on kuitenkin kiistanalainen käsite, koska muutos aikaisempaan ei sisällä merkittäviä teknisiä uudistuksia. (Anon. 2010d)

Puhe sosiaalisesta mediasta kohdistuu usein sosiaaliseen ohjelmistoon (social software) sen sijaan, että pohdittaisiin laajempaa ajattelutai toimintatapojen muutosta. Tässä artikkelissa käsittelemme tätä ajattelutapojen muutosta unohtamatta kuitenkaan sitä, että sosiaalinen media on erottamattomasti kietoutunut yhteen tekniikan kanssa. Sosiaalista mediaa käytetään laitteiden (social hardware) kautta. Laitteiden ja ohjelmien kehitys yhdessä vaikuttaa siihen, minkälaiseksi sosiaalisen median todellisuus ja ajattelutavat tulevaisuudessa muodostuvat. Käytämme tässä artikkelissa mahdollisimman tiivistä järjestelmistä ja laitteista riippumatonta sosiaalisen median määritelmää:

Sosiaalinen media on tekniikan avulla tapahtuvaa kommunikaatiota ja vuorovaikutteista ymmärryksen rakentamista, jossa osallistujalla on mahdollisuus toimia sekä kuluttajana että tuottajana.

Sosiaalisessa mediassa käyttäjät rakentavat yhdessä yhteisiä merkityksiä. Tämä tapahtuu käyttäjien tuottamien sisältöjen, sosiaalisen verkon ja tekniikan avulla. Kaikki käyttäjät voivat olla aktiivisia viestijöitä sekä myös sisällön tuottajia. Viestintä sosiaalisessa mediassa tapahtuu monelta ja monelle (esim. Kalliala & Toikkanen 2009). Sosiaalinen media sisältää monensuuntaista ja useiden osallisten välistä viestintää, vuorovaikutusta ja sisällöntuotantoa. Ymmärryksen rakentaminen tapahtuu näiden kautta. Sisällön kollektiivinen tuottaminen ja kuluttaminen on luonteeltaan uudenlainen ilmiö².

Muuttunut ja muuttuva sosiaalisen median ajattelutapa johtaa uudenaikaisiin toimintatapoihin ja nämä asettavat odotuksia ja vaatimuksia tekniikan kehitykselle.

Sosiaalisen median ajattelutapa (social media mindset) on vallitseva, jatkuvasti muuttuva ja uuden tekniikan mahdollistama näkemys siitä, miten yhteiskunnassa, organisaatiossa ja ihmisten kesken on tapana toimia.

Tekniikan nopea kehitys tuottaa edellytykset uudenaikaiselle toiminnalle ja sen jatkuville kokeiluille. Osasta kokeiluista muodostuu hyviä, toimivia ja tarpeelliseksi miellettyjä käytäntöjä, jotka vakiintuvat ihmisten ja organisaatioiden käyttöön.

Sosiaalisen median tekniikan ja ajattelutavan kehitys on erilaisten toisiinsa vaikuttavien voimien ja kehityskulkujen aikaansaama yhteiskunnallinen ilmiö, joka etenee oman logiikkansa mukaisesti. Mikään yksittäinen taho ei ohjaa tai hallitse tätä kehitystä. Oman sisäisen logiikkansa ja satunnaistekijöiden³ varassa kehittyvää sosiaalisen me-

2. Vanhat käsitteet ”kuluttaja” ja ”tuottaja” eivät täysin ja riittävän hyvin ilmennä sosiaalisen median luonnetta. Uusia termejä, kuten käyttäjätuotanto (produsage) on etsitty kuvaamaan ilmiötä paremmin (esim. Anon. 2010h).

3. Satunnaistekijöitä ovat vaihtoehtoiset tekniikat ja niistä käyttöön omaksuttavat versiot sekä erilaiset tavat käyttää näitä tekniikkoita.

dian ajattelutapaa on tarpeen pohtia. Oletamme, että sosiaalisen median ajattelutapa on keskeinen osa nykyihmisen tapaa hahmottaa todellisuutta. On erittäin hyödyllistä miettiä niitä oletuksia, joiden varaan rakennamme näkemyksemme todellisuudesta.⁴

Tarkastelemme sosiaalisen median ajattelutapaa ja tämän ajattelutavan vaikutuksia organisaatioon. Organisaatio on systeemin osa, johon vaikuttavat yhteiskunta, muut organisaatiot, ryhmät sekä yksilöt. Yhteiskunnassa tapahtuvat muutokset ja sosiaalisen median mahdollistama ajattelutavan muutos näkyy ja vaikuttaa organisaatiossa työntekijöiden, asiakkaiden, kilpailijoiden ja yhteistyökumppaneiden kautta. Organisaatio ottaa tahtomattaankin kantaa vallitsevan ajattelutavan muutoksen ja joutuu huomioimaan tämän toiminnassaan.

Organisaatiot suhtautuvat eri tavoilla sosiaaliseen mediaan. Osa niistä kerää ymmärrystä ja etsii itsellensä sopivaa tapaa hyödyntää sosiaalisen median ilmiötä. Vaihtoehtoinen tapa on olla huomioimatta sosiaalista mediaa tai pyrkiä rajoittamaan sen pääsyä organisaation toimintaan niin kauan kuin tämä on mahdollista. Käsitlemme myös sosiaalisen median organisaatiolle tarjoamia mahdollisuuksia ja uhkia. Organisaatiolle sopivan ratkaisun etsimistä auttaa sen tiedostaminen, että kyseessä ei ole ensisijaisesti tekninen ratkaisu vaan laajempi ajattelutavan ja toiminnan muutos, jonka tekniikka vain mahdollistaa (Säntti 2008).

Edelläkävijöinä sentraalisatrat ja radioamatöörit

Etsimme ymmärrystä ja vastauksia kysymyksiin:

- » Mikä on sosiaalisen median ajattelutapa? Miten tämä ajattelutapa on kehittynyt ja miten se kehittyy jatkossa?
- » Miten sosiaalisen median ajattelutapa vaikuttaa organisaation prosesseihin ja toimintaan? Miten organisaatio voi omassa toiminnassaan huomioida sosiaalisen median ajattelutavan?

Organisaation toiminnan tarkastelussa olemme kiinnostuneita myös siitä näkökulmasta, minkälaisia eettisiä kysymyksiä nousee esille ja miten organisaatio voi niihin vastata.

Sosiaalisen median ajattelutavan ymmärtämiseksi on hyvä tunnistaa tekniikan ja vuorovaikutuksen historiasta vaihteita, joissa ensiaskeleet sosiaalisen median kentässä on otettu. Etsimme tilanteita, joissa tekniikka on uuden keksinnön kautta mahdollistanut ihmisten välisen vuorovaikutteen ymmärryksen rakentamisen.

4. Berger & Luckman (1966/1994) kuvaavat tapaa, jolla inhimillinen todellisuus muodostuu siitä tekemiemme tulkintojen kautta ja sitä miten tämä tulkintaprosessi on jatkuva.

Sosiaalisen median ajattelutavan ilmenemisiä löytyy tekniikan historian aikaisemmista vaiheista. Varhaisimmat sosiaalisen median ajattelutavan versot löytyvät käsivälitteisten puhelinkeskusten ajalta 1800-luvun lopulta. Näissä käsivälitteisten puhelinkeskusten käyttäjät, sentraalisatrat, vastasivat puhelujen manuaalisesta yhdistämisestä. Puhelinkeskus saattoi sijaita kammarin nurkassa tai muussa puolijulkisessa paikassa, jossa keskus muodosti tekniikan avulla yhteyden. Keskus pysyi seuraamaan puhelinkeskustelua ja myös osallistumaan siihen. (esim. Määttä 2008 ja Anon. 2010c). Tuolloin syntyi sosiaalisen median määritelmän täyttävä tekniikka, vuorovaikutuksen ja ihmiset yhdistävä uudenlainen asetelma. Asetelmassa sosiaalinen media mahdollistui ja olisi voinut kehittyä edelleen, mikäli sosiaalisen median ajattelusta olisi saatu kiinni toisenlaisesta perspektiivistä.

Tämän 1800-luvun sosiaalisen median ajattelun oivaltamisen ja sen varaan rakennettavan toisenlaisen tekniikan kautta sosiaalinen media olisi voitu ottaa pysyvästi käyttöön jo sata vuotta aiemmin. Vuorovaikutteinen monenkeskinen puhelinviestintä nousi uudestaan sosiaalisen median kenttään puhelinneuvottelujen yleistymisen myötä 1900-luvun loppupuolella.

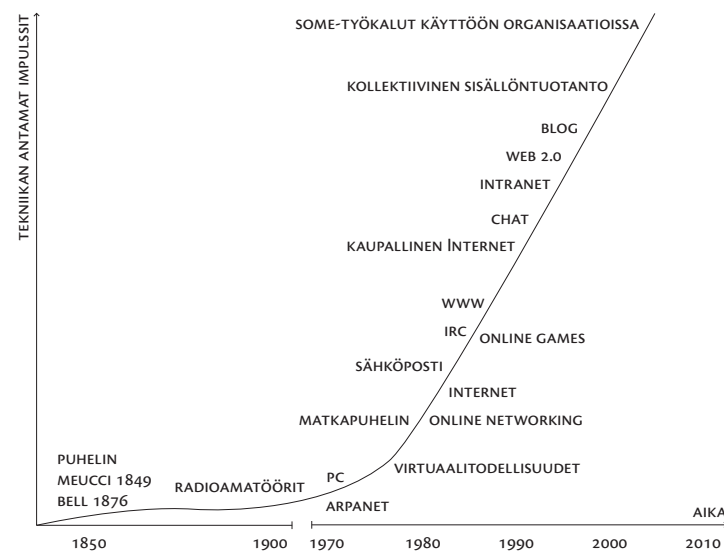
Toinen varhainen sosiaalisen median muoto on radioamatööri-toiminta, joka mahdollistui 1900-luvun alussa ja jota on harrastettu tähän päivään saakka. Radioamatööri-toiminta oli aktiivista muun muassa 1960–1980-luvuilla (Anon. 2010g). Toiminnan tarkoitus on olla yhteydessä toisiin radioamatööreihin oman henkilökohtaisen radioaseman kautta. Yhteyttä pidetään yleensä puheen muodossa, digitaalisesti tai sähkötyksenä. Yhteyden kautta radioamatöörit muodostavat yhteistä ymmärrystä heitä kiinnostavista asioista (esim. Anon 2010f).

Sosiaalinen media on tekniikan avulla tapahtuvaa vuorovaikutteista ymmärryksen rakentamista. Puhelimen ja sähköpostin käyttö on – silloin kun se kattaa määritelmän ulottuvuudet – toimintaa sosiaalisen median kentällä. Historiallisista syistä – koska puhelin on ollut olemassa kauan ja sähköpostikin jo jonkin aikaa – on haluttomuutta laskea näiden välineiden käyttöä sosiaalisen median piiriin. Tälle ratkaisulle ei kuitenkaan ole perusteita. Sähköposti on vakiintumassa kännykän kaltaiseksi päälle puettavaksi sosiaalisen median ratkaisuksi. On todennäköistä, että tavoittelemamme henkilön saavuttaa milloin vain sähköpostilla. Tämä onnistuu ainakin tekstiviestin muodossa kulkevalla sähköpostin tuoteversiolla. Kännykkä ja tietokone sekä tekstiviesti ja sähköposti ovat sosiaalisen median arkipäivän työkaluja.

Tekniikka antaa sykäykset

Tekniikka⁵ mahdollistaa sosiaalisen median ja muodostaa pohjan sosiaalisen median ajattelutavan rakentumiselle. Tekniikka mahdollistaa ajattelun, mutta ei määrää sitä millaiseksi se muodostuu. Ajattelun ja sitä seuraavien kokeilujen kautta tekniikalle keksitään ja kehitetään uusia käyttötapoja. Nämä puolestaan vaikuttavat tekniikkaan ja edelleen ajattelutapaan.

Kuvassa 1. tarkastellaan sykäyksiä, joita tekniikka on antanut ja antaa sosiaalisen median ajattelun kehitykselle. Merkittävä taustalla vaikuttanut tekninen innovaatio on esimerkiksi prosessorien tehon jatkuva kehittyminen⁶, joka on mahdollistanut tehokkaammat laitteet.



Kuva 1. Tekniikan antamat ensi-impulssit sosiaalisen median ajattelutavan kehitykselle.

Tekniikka on ratkaisevassa asemassa antaessaan sykäyksiä sosiaalisen median ajattelutavan kehitykselle. Ajattelun kehitykselle on tästä syystä merkityksellistä se, mikä ohjaa tekniikan kehitystä.

Tekniikan kehityskulkua on pidetty perusluonteeltaan suunnitelmattomana ja persoonattomana. Tekniikka kehittyi sen omien sisäis-

5. Käytämme sanaa tekniikka kuvaamaan kokonaisvaltaisesti sekä laitteita että tietojärjestelmiä. Airaksinen (1993) tarkastelee termien teknologia ja tekniikka suhdetta. Tekniikka viittaa laitteisiin, niiden toimintaan, laitteiden kokoelmiin järjestelmissä. Teknologia, katso myös sanasto julkaisun lopussa.

6. Prosessorien teho on lisääntynyt hyvin nopeasti viimeisten 40 vuoden ajan Mooren lain mukaisesti ja seuraillen mikropiireihin sisältyvien transistorien määrän kaksinkertaistumista lyhyillä (1–2 vuotta) aikajännteillä.

ten ja pitkälti sattumanvaraisten lainalaisuuksiensa ohjaamana (Ellul 1976). Lanier (2010) kuvaa, miten teknologian kehitys sisältää valintoja, jotka lukitsevat ratkaisun ja estävät myöhemmät mahdollisesti paremmat valinnat⁷. Näistä lähtökohdista myös sosiaalisen median tekniikka ja sen pohjalle rakentuva ajattelu kehittyi suurelta osin ohjaamatta, suuntaamatta ja suunnittelematta. Sattumanvarainen kehitys ja sen seuraukset eivät välttämättä ole toivottuja tai toivottavia.

Vaihtoehto on ajatella asiaa ja tehdä sen suhteen jotakin. Airaksinen (2003) kuvaa kohtalonuskoista suhtautumista tekniikkaan siten, että ihminen elää tekniikan kanssa tekniikan luomassa ja omaan suuntaansa kehittyvässä maailmassa uskoen, että asialle ei voi mitään.

Vaihtoehto fatalismille on kehityksen aktiivinen ja rohkea ohjaaminen järkevästi ja iloisesti. Ongelmana on sosiaalisen median tekniikan alalta puuttuva tieto ja ymmärrys.

Eettisestä näkökulmasta on olennaista pyrkiä eroon fatalismista ja deterministisesti määräytyneestä yhtä uraa pitkin etenevästä kehityksestä kohti tulevaisuutta.

Tämä edellyttää sosiaalisen media -ilmiön tarkastelua avoimen kriittisesti sekä ilmiöön kytkeytyvän ajattelutavan ja sen kehittymahdollisuuksien pohdintaa. Tätä pohdintaa on aiheellista harrastaa yksilön, organisaation ja yhteiskunnan tasoilla.

Monentasoinen tavoitettavuus

Kuten johdannossa määriteltiin, sosiaalisen median ajattelutapa on uuden tekniikan ympärille kehittynyt tapa suhtautua viestintään, kontakteihin, julkiseen ja yksityiseen, oppimiseen ja muihin ihmisten välisen vuorovaikutuksen ilmiöihin.

Sosiaalisen median ajattelutapa on kulttuurinen ilmiö, jonka olemassaoloa emme välttämättä huomaa sen näennäisestä itsestäänselvyydestä johtuen. Mukana kuljetettava puhelin sekä kannettava tietokone ovat esimerkiksi vaikuttaneet ajatteluun saavutettavuudesta tavalla, joka koskettaa jokseenkin kaikkia länsimaisen yhteiskunnan jäseniä. Emme oleta, että on tiloja tai paikkoja, joista emme voi tavoittaa etsimäämme henkilöä tai josta meitä ei voida tavoittaa. Näin ei kuitenkaan ollut vielä varsin vähän aikaa sitten.

7. Eräs Lanierin (2010) esimerkki lukitutuneista digitaalisista ratkaisuista on nuottien esittämisen tapa MIDI (Musical Instrument Digital Interface), joka soveltuu kosketinsoitinten musiikin käsittelyyn, mutta on vakiintunut rajaavaksi standardiksi esittää kaikenlaista musiikkia.

Jatkuvalla tavoitettavuudella on huomattavia sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Tämän kaltaisten ilmiöiden pohdintaan käytetään huolestuttavan vähän energiaa.

Yhteiskunnassa ja organisaatioissa parhaillaan vallitsevan sosiaalisen median intoilun vastapainoksi etsimme kokonaisvaltaista ja rakentavan kriittistä ymmärrystä sosiaalisen median ytimeistä – tavasta ajatella ja ymmärtää tämä ilmiö.

Taulukossa 1. on kuvattu sosiaalisen median ajattelutavassa ilmenevä muutos asettamalla vastakkain aikaisempi tapa ajatella suhteessa nyt tai todennäköisesti lähitulevaisuudessa vallitsevaan ajattelutapaan.

Sosiaalisen median ajattelutavan tuoma muutos	
Perinteinen ajattelutapa	Sosiaalisen median ajattelutapa
Henkilö on tavoitettavissa tai ei ole.	Henkilö on aina tavoitettavissa. Tavoittaminen on sosiaalisesti eri tavalla hyväksyttyä eri aikoina ja riippuen välineestä.
Henkilön tavoittaa odottamalla hänen saapumistaan, menemällä hänen luokseen, kirjeitse tai puhelimitse. Tavoittamiseen menee aikaa.	Henkilön tavoittaa välittömästi mukana kannettavilla, vaatteisiin tai kehoon yhdistetyillä välineillä. Yhteysvälineet ovat aina päällä tai sammutettavissa, jos käyttäjä haluaa. On mahdollista, että niiden pitäminen pois päältä on tulevaisuudessa sosiaalisesti epäsovivaa.
Henkilön sisäinen tila ja tunteet välittyvät muuten kuin teknisin keinoin eleinä, ilmeinä, puheena.	Sisäisiä tunteita pystyy jakamaan toisille tai toisille voi osapuolten yhteisestä suostumuksesta myös aiheuttaa tunteita teknisten välineiden avulla. Kehon tilasta välitetään tietoa mukana antureiden avulla. Tieto välittyy automaattisesti tai ohjatusti. ⁸
Henkilöä voi koskettaa vain olemalla samassa fyysisessä tilassa tämän kanssa.	Henkilöä tai virtuaalikumppania voi koskettaa etäältä vaatteisiin istutettujen tai muiden antureiden kautta. Kosketuksella on runsaasti sosiaalisia käyttömahdollisuuksia. Etä-, verkko- ja virtuaaliseksi potentiaaliset markkinat ovat valtavat.
Henkilö on fyysisessä tilassa ja liikkuu fyysisestä tilasta toiseen.	Fyysinen tila laajentuu virtuaaliseksi tilaksi tekniikan avulla. Läsnäolo virtuaalisessa tilassa on yhtä luonnollista kuin paikallaolo fyysisessä tilassa. Reaali- ja virtuaaliläsnäolon välinen suhde voi vaihdella huomattavasti.
Katse tavoittaa reaali maailman tai sen arkistoidun kuvan.	Katse ulottuu reaaliaikaisesti sinne minne sen halutaan ulottuvan: kotiin, toimistoon, kesämökille, savannille.
Yhteisöt sijaitsevat fyysisessä paikassa.	Yhteisöt ovat fyysisiä ja virtuaalisia.

8. Inkisen (2007) mukaan ”ihmisen biologinen ruumis on rajaseutu, joka valloitetetaan tieteen ja tekniikan viimeisillä keksinnöillä”. Tämän kehityksen seurauksena ihmisen ja koneen välinen raja on hämärtynyt. Kirjoittaja tarkastelee asiaa kyborgien, kyberneettisten organismien, koneihmisen näkökulmasta. On ilmeistä, että ihmiset kyborgina tulevat jakamaan tietoa itsestään sosiaalisen median välineillä.

Perinteinen ajattelutapa	Sosiaalisen median ajattelutapa
Aika on lineaarista ja yhteistä.	Aika on moninkertaista, henkilökohtaista. Samaan aikaan tehdään eri asioita ja eri aikaan samoja asioita.
Henkilö on jäsen rajallisessa määrässä yhteisöjä	Henkilön potentiaalisten jäsenyhteisöjen määrä on suuri.
Henkilön tavoitettavissa on rajallinen määrä toisia henkilöitä.	Potentiaalisten tavoitettavien henkilöiden määrä on valtava.
Ystävyyden on aitoon vuorovaikutukseen perustuva syvälinen ilmiö.	Ystävyyden muodot laajenevat. Ystävyyden rinnalle tulee erilaisia kaveruuden ohentuneempia muotoja ja kaveruus muodostuu myös määrälliseksi ilmiöksi.
Henkilön tuottama informaatio on valtaosin hänen hallinnassaan.	Henkilön tuottama informaatio ei sen julkistamisen jälkeen ole hänen omassa hallinnassaan.
Yksilömieli, yksittäiset ihmiset korostuvat. Identiteetti on tunnettu.	Pesämieli. Joukkojen ajattelu korostuu. Mahdollista toimia asiallisen tai asiattoman nimettömän identiteetin kautta. Lauma-ajattelun varjopuolia ilmenee.
Reaalimaailmaan – ruumis, aika, paikka, rooli, historia – kiinnittynyt identiteetti. Persoonallisuus on suhteellisen kokonainen; ei täysin määriteltävissä tai tunnistettavissa.	Verkkoidentiteetti. Useita virtuaalisia identiteettejä. Virtuaalinen identiteetti vaikuttaa sosiaaliseen käsitykseen itsestä ⁹ . Persoonallisuus osin pirstoutunut ja ulkoistunut; määräytyy aktiviteettien ja määrämuotoisten ulkoisten kuvausten kautta.
Yksityinen ja julkinen persoona ovat toisistaan erillisiä.	Yksityinen ja julkinen persoona sekoittuvat. Rajanveto näiden roolien välillä ei ole selvä.
Tieto on auktoriteettien hallussa ja sijaitsee paikkaan ja aikaan sidotuissa varastoissa. Tiedon laatu on standardoitua. Tieto muodostuu koetelluista tosista uskomuksista. Tiedon tuottajien laatu on korkea.	Tieto muodostuu suuresta määrästä näkemyksiä. Tiedon tuottajien taso ja intressit vaihtelevat. Tieto on kaikkien hallussa ja muokattavissa. Tieto on aina saavutettavissa. Tieto on ristiriitaista ja sen laadun arviointi on käyttäjän vastuulla.

Taulukko 1. Perinteisen ja sosiaalisen median ajattelutavan eroja.

Sosiaalisen median ajattelutapa eroaa huomattavasti sitä edeltäneestä ajattelusta. Suhtautuminen aikaan, tilaan, tietoon, yksityiseen ja julkiseen on muuttunut. Sosiaalisen median ajattelu kytkeytyy kaikinlaiseen toimintaan työssä ja yksityiselämässä. Hyvin monenlaiset asiat on mahdollista jakaa toisten ihmisten kanssa. Sosiaalisen median ajattelutapa sisältää ja tuottaa yhteisöllisiä normeja sekä moraliin, etiikkaan ja turvallisuuteen liittyviä ratkaistavia kysymyksiä.

9. Lanier (2010) viittaa tutkimuksiin (Jeremy Bailenson), joiden mukaan identiteettiä voidaan muuttaa ”kojeiden oikuilla”. Esim. verkkohahmon pituuden muuttaminen vaikuttaa itsetuntoon ja sosiaaliseen käsitykseen itsestä.

Tiedon johtamiseen, viestintään, tuotekehitykseen

Yrityksen mielenkiinto kohdistuu sosiaalisen median tarjoamiin liiketoiminnallisiin mahdollisuuksiin. Näiden hyödyntämisessä sosiaalisen median ajattelutavan ymmärtäminen on tarpeen. Liike-toiminnallisia mahdollisuuksia voi löytyä kaikista organisaation toiminnoista, sekä yrityksen sisäisen toiminnan kehittämisestä että toiminnasta asiakkaan kanssa.

Yrityksen sisällä tiedon johtamista, sisäistä viestintää tai innovaatioiden syntymistä voidaan vauhdittaa sosiaalisen median ratkaisuilla. Tällöin kohteena voi olla hiljaisen tiedon¹⁰ esille saaminen ja yhteisen ymmärryksen kuvaaminen helposti hyödynnettävään muotoon. Tiedon johtaminen nähdään organisaation prosessina, joka keskittyy tiedon keräämiseen, organisointiin, analysointiin ja jakamiseen. Tarkoituksena on luoda työympäristö, jossa työntekijät, työryhmät, organisaatiot ja näiden verkostot pystyvät kasvattamaan tietopääomaansa ja käyttämään sitä tehokkaasti ja tuottavasti (Alavia & Leidner 1999, Brelade & Harman 2001).

Tuotteita ja palveluja voidaan kehittää sosiaalisen median keinoin yhdessä asiakkaiden, yrityksen työntekijöiden ja tutkimuslaitosten kanssa. Samalla asiakkaiden, potentiaalisten asiakkaiden ja muiden kiinnostuneiden saama kuva yrityksestä jalostuu. Yritys voi myös rekrytoida uutta henkilökuntaa sosiaalisten verkostojen kautta ja syventää potentiaalisten tai entisten työntekijöiden, asiakkaiden, yhteistyöyritysten ja kilpailijoiden ymmärrystä arvomaailmastaan (Graeme ym. 2009).

Sosiaalisen median välttämättömyyttä ja mahdollisuuksia liiketoiminnalle painotetaan (esim. Anon. 2010e), mutta usein epämääräisin perusteluin. On riskialtista lähteä sattumanvaraisesti kokeilemaan sosiaalisen median ratkaisuja ilman suunniteltua strategiaa. Tällöin lopputulos on todennäköisesti pettymys, kun odotettua hyötyä ei saavuteta. Syynä voi olla epäonnistunut toteutus, suunniteltujen ratkaisujen huono integrointi organisaatioon, epäonnistunut kommunikointi tai ratkaisujen sopimattomuus yrityksen toimintaan. Tuloksellisen toiminnan rakentaminen sosiaalisen median kautta on osoittautunut haastavaksi ja ongelma onkin, että organisaatio lähtee usein toteuttamaan teknistä ratkaisua sen sijaan, että näkisi ratkaisun ensisijaisesti ajattelutavan ja toiminnan muutoksena, jonka tekninen ratkaisu vain mahdollistaa (Säntti 2008).

10. Hiljainen tieto tarkoittaa prosesseihin ja käytäntöihin liittyvää ei verbalisoitua, vaikeasti puheeksi tai kirjoitukseksi dokumentoitavissa olevaa, tiedostamatonta tietoa ja osaamista. Hiljaiseen tietoon sisältyy kulttuurisiin tapoihin kätkeytyviä itestäänselvyyksiä. Hiljaisella tiedolla voi olla suuri merkitys onnistuneen toiminnan ja tuloksen aikaansaamisen kannalta.

Liiketoiminnalliset mahdollisuudet eivät kuitenkaan ole ainoa syy, miksi organisaation kannattaa huomioida sosiaalinen media. Pärjätäkseen muuttuvassa yhteiskunnassa ja kilpailussa organisaation on huomioitava sosiaalisen median ajattelutavan aikaansaamat muutokset (Ancona & Bresman 2007).

Rekrytoidakseen ja pitääkseen parhaat työntekijät organisaation täytyy ymmärtää ja hallita sosiaalisen median ajattelutapa. Halvitakseen organisaation toimintatapojen muutosta organisaation kannattaa käyttää apuna verkostoaan; tutkijoita, tutkimuslaitoksia, yhteistyökumppaneita, opiskelijoita ja omia työntekijöitään löytääkseen juuri omaan tilanteeseensa parhaiten sopivan ratkaisun. Tämä kannattaa tehdä ennen kuin sosiaalisen median ajattelutavat ja toimintamallit leviävät organisaation sisälle ilman organisaation ohjasta ja kontrollia. Thomsonin (2009) mukaan paras tie organisaatiolle sopivan sosiaalisen median ajattelutavan tunnistamiseen, käyttöönottoon ja onnistumisiin saattaa löytyä varsin rohkeidenkin kokeilujen kautta.

Tarkastelemme sosiaalisen median ajattelutavan vaikutusta organisaation sisäisen toiminnan, erityisesti tiedon johtamisen ja organisoitumisen sekä asiakasyhteyksien näkökulmista. Käytämme esimerkkejä todellisista organisaatioista. Teksti perustuu oletuksemme siitä, minkälaiseksi organisaation toiminta muuttuu nyt nähtävien muutosten ja heikkojen tulevaisuuden signaalien perusteella. Kuvatun kaltaisia kokeiluja tehdään reaali maailman organisaatioissa jo tänään.

Organisaatiot avautuvat

Organisaatio on ymmärryksemme ja tulkintamme mukaan muuttumassa yritys-, yksikkö- ja ryhmäraja-aitoihin rajoittuneesta melko sulkeutuneesta toimijasta avoimemmaksi toimijaksi. Sosiaalinen media ja erityisesti viestintä- ja yhteistyöpalveluiden kehittyminen mahdollistavat avoimen innovoinnin¹¹ ja tuotekehityksen yrityksen ulkopuolisia toimijoita hyödyntäen.

Oletuksemme on, että lähitulevaisuudessa organisaatio käyttää nykyisen henkilökunnan lisäksi enemmän myös entisten työntekijöidensä, kilpailijoidensa, asiakkaitensa, konsulttien ja tutkijoiden osaamista. Patentteja avataan, lähdekoodia uskalletaan jakaa, asiakkaita ja työntekijöitä linkitetään ja hyödynnetään tuotekehityksessä sekä uusien palveluiden ja tuotteiden innovoinnissa (Ancona & Bresman 2007, Anon. 2010j).

11. Avoin innovointi tarkoittaa ideoiden ja teknologioiden etsimistä yrityksen ulkopuolelta ja kehittämistä yhdessä kumppaneiden ja kilpailijoiden kanssa.

Myös yrityksen sisäinen toiminnan läpinäkyvyys lisääntyy. Päätöksenteko, palkitseminen ja toiminta kokonaisuudessaan ovat helpommin jokaisen työntekijän seurattavissa. Suljettu ja vahvasti kontrolloitu yrityksen tiedon omistaminen, tiedon jakaminen ja sen luominen muuttuvat joustavammaksi ja antavat useammalle toimijalle mahdollisuuden vaikuttaa yrityksen toimintaan.

Tiedon portinvartijoita ja säännöstelijöitä ei tarvita, vaan näiden toiminta muuttuu tiedon jakamiseksi, verkostojen luomiseksi, ihmisten linkittämiseksi ja osallistumisen helpottamiseksi (Säntti 2008).

Avoimemman toiminnan tukeminen edellyttää erityisesti johtamisen muutosta. Tasapaino johtamisen – managementin – ja johtajuuden – leadershipin – välillä painottuu jälkimmäisen suuntaan. Määrittämiseen, hallintaan ja tiedon säännöstelyyn painottuvaa johtamista tarvitaan vähemmän.

Ihmisten johtaminen painottuu ja ilmenee sitouttamisena, suuntaamisena, kannustamisena, tukemisena ja mahdollistamisena.

Käsitys johtamisesta muuttuu ja vastuu johtajuudesta laajenee koskemaan kaikkia organisaation jäseniä. Jokainen henkilö saa ja joutuu kantamaan vastuuta johtamisesta ja aiemmin vain johtajille kuuluvista tehtävistä. Tässä kehityksessä ajattelutapa on suuri muutoshaste – se, miten johtajat ja kaikki organisaation toimijat ymmärtävät johtamisen ja miten valmiita he ovat muuttamaan vanhoja käsityksiään.

Henkilöstö osallistuu laajasti päätöksentekoon ja sen näkemyksiä ja osaamista hyödynnetään. Mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa sekä sitouttaa organisaation arvomaailmaan että muokkaa ja kehittää sitä. Päätöksenteon läpinäkyvyys ja koko yrityksen mahdollisuudet osallistua siihen sekä työntekijöiden vahvempi sitoutuminen organisaatioon mahdollistavat nopeamman muuttumisen asiakkaan tarpeita mukailen ja niitä ennakoiden. Organisaatio ja sen asiakas integroituvat toisiinsa monitasoisesti ja tämä mahdollistaa paremmat ja oikea-aikaiset ratkaisut. Perinteinen toimintamalli on, että organisaatio tuottaa sitä mitä asiakas tilaa tai sellaisia ratkaisuja, joita se olettaa asiakkaan tarvitsevan.

Muutos suuntautuu sellaiseen tapaan toimia, jossa asiakkaalle tuotetaan tämän kanssa ja syvälle tämän toimintaan sulautuneena aktiivisesti ja ennakkoiden ratkaisuja, jotka tukevat asiakkaan ydinliiketoimintaa.

Seuraavaan listaan olemme keränneet sosiaalisen median ajattelutavan aiheuttamia nähtävissä olevia ilmiöitä ja muutoksia organisaatiossa:

- » Organisaatio on asiakkaisiin ja lukuisiin muihin toimijoihin vahvasti kytkeytynyt näiden yhdessä muodostaman ekosysteemin¹² osa. Linkittyminen moniin eri suuntiin lisääntyy sekä yrityksen sisällä, että sen ulkopuolella ja uudenlaisia yhteistoiminnan kytköksiä syntyy. Nämä voivat olla lyhyt- tai pitkäkestoisia.
- » Verkostoituminen vahvistuu entisestään. Laajaa kontaktiverkostoa ylläpidetään ja hyödynnetään aktiivisesti. Organisaatio hakeutuu potentiaalisten työntekijöiden verkostoihin ja rekrytoi niiden kautta. Organisaation entiset työntekijät pyritään pitämään osana sen verkostoa.
- » Asiakkaan ja sitä palvelevan organisaation yhteistoiminta vahvistuu. Asiakas on osa verkostoa. Tarpeet tunnistetaan varhaisessa vaiheessa ja yhdessä asiakkaan kanssa tuotetaan aktiivisesti niihin vastaavia uusia ratkaisuja ja ideoita.
- » Linja- ja matriisiorganisaatioiden rinnalle ja tilalle kehittyy uudenlaisia joustavampia organisoitumismuotoja, jotka perustuvat organisaation muuttuvaan asiakastarpeeseen ja henkilöstön strategiseen osaamiseen.
- » Toiminnan läpinäkyvyys organisaation sisällä ja sen ulkopuolella lisääntyy. Mahdollisuudet kaiken läpinäkyvyyteen ovat aivan uudella tasolla. Mahdollisuudet ovat rajattomat ja tasapainoiluun julkisen ja salaisen välillä kiinnitetään huomiota.
- » Henkilöstö ja muut sidosryhmät vaikuttavat päätöksiin. Aktiivista osallistumista odotetaan ja siihen kannustetaan. Työntekijä odottaa, että hän voi vaikuttaa työpaikkansa toimintaan ja että hänet huomioidaan. Hänelle etsitään itsensä ja organisaation kannalta sopivia työtehtäviä tai hän etsii näitä oma-aloitteisesti.
- » Yrityksen visio, missio, strategia, pelisäännöt, toimintatavat ja ohjeet rakennetaan yhdessä ja ne elävät jatkuvasti tilanteen ja tarpeen mukaan.
- » Johtamisvastuu jakautuu suurelle ihmisryhmälle ja jokainen joutuu kantamaan oman vastuunsa johtamisesta. Johtajan rooli painottuu valmentamiseen, kannustamiseen ja tukemiseen sekä muutoksen ja kehittymisen tukemiseen. Johtajan tehtäväksi tulee luotsata yritystä oikeaan suuntaan yhteisöä hyödyntäen, varmistaa tarpeellisen osaamisen riittäminen, linkittää toimijat toisiinsa ja löytää ihmisille niin organisaation kuin työntekijän kannalta sopivat työtehtävät.

12. Ekosysteemi-sanaa käytetään kuvaamaan organisaation vahvaa yhteyttä yhteiskuntaan, toisiin organisaatioihin, tutkimuslaitoksiin ja asiakkaisiin. Organisaatio ei ole erillinen saareke, vaan osa suurta toiminnallista kokonaisuutta, joka joutuu huomioimaan yhteiskunnan muutokset.

- » Näkemys tiedosta muuttuu. Organisaation kannalta olennainen tieto sijaitsee ja kehittyy eri paikoissa sisä- ja ulkopuolella. Keskeisiä prosesseja ovat tiedon etsiminen, tulkinta ja jalostaminen. Tämä tapahtuu yhdessä erilaisissa kokoonpanoissa ja eri foorumeilla.
- » Johtamista tarvitaan niissä tilanteissa, joissa parviäly¹³ ei kykene tuottamaan onnistunutta ratkaisua. Aiempaan nähden enemmän taustalla toimivan johtamisen haasteena voi olla tasapainottelu toiminnan vapauttamisen ja itsenäisyyden kannustamisen sekä johtamisen ja linjaamisen välillä.
- » Yksityinen ja työpersoona liukuvat lomittain ja niiden erottaminen on vaikeampaa ja edellyttää aktiivista toimintaa.
- » Työyhteisö on sekä fyysinen että virtuaalinen. Työtä tehdään kehittyneiden virtuaalisten työvälineiden avulla. Etäläsnäolon kokemus on aito ja verrannollinen fyysiseen läsnäoloon. Toisistaan etäällä olevien ryhmien ja erilaisten kulttuurien välinen vuorovaikutus lisääntyy.

Osaamisen suuntaisesti

Sosiaalisen median ajattelutapa muuttaa yrityksen tiedon johtamista ja tapaa organisoitua. Fyysisesti rajautunut työympäristö laajenee moniin toimijoihin ja asiakkaisiin linkittyneeksi virtuaaliseksi ekosysteemiksi. Sen sisällä ja ulkopuolella tieto, innovaatiot ja kokemus liikkuvat ja jalostuvat.

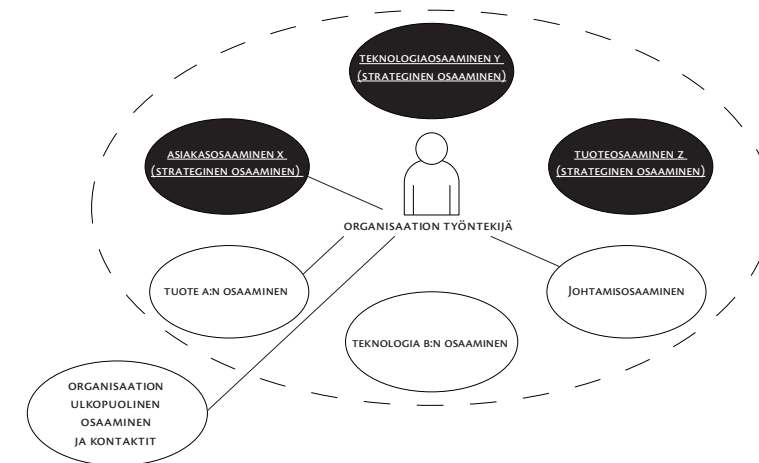
Organisaatio rakentuu aikaisempien organisaatio- ja yksikkörajojen sijaan osaamisen suuntaisesti. Strategian toteuttamisen kannalta ratkaisevan tärkeiden strategisten osaamisen tai ydinkyvykkyyksien merkitys ja hallinta korostuu (Pralhad & Hamel 1990, Ulrich & Lake 1990). Tavoite on rakentaa yrityksestä joustava osaamiskanta, jossa työtehtäviä vaihdetaan yrityksen tarpeen ja työntekijöiden kiinnostuksen mukaisesti.

Työntekijät sijoittuvat osaamistensa mukaan erinäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin ryhmiin, joissa jalostetaan tietoa eri teemoista. Työryhmit voivat rakentua tekniikan, asiakasosaamisen, projektiosaamisen tai muun osaamisen ympärille. Ryhmiä syntyy luonnollisesti sekä yrityksen ohjaamana että työntekijöiden kiinnostuksen mukaan. Organisaation näkökulmasta strategisesti tärkeiden ryhmien toimintaa seurataan tarkemmin ja varmistetaan tarpeellisen osaamisen riittäminen.

Kuvassa 2 on esimerkki osaamistiimeistä yrityksessä. Organisaation rajapinta ulkomaailmaan on merkitty katkoviivalla, koska organisaatio

13. Parviäly (swarm intelligence, hive mind) tarkoittaa ryhmän kollektiivista älykkyyttä (Anon. 2010h).

tio on vahvasti linkittynyt myös sen ulkopuolella olevaan osaamiseen. Organisaation tämänhetkiset strategiset osaamiset on merkitty kuvaan tummina pilvinä ja muut tunnistetut osaamiset ovat kuvassa ilman väriä. Keskellä oleva hahmo kuvaa yrityksen yhtä työntekijää, jonka jäsenyyttä eri osaamistiimeissä kuvassa tarkastellaan. Henkilö linkittyy oman osaamisensa ja kiinnostuksen kohteittensa kautta yrityksen strategisiin osaamisiin, muihin osaamisiin sekä omaan verkostoonsa yrityksen sisällä ja sen ulkopuolella.



Kuva 2. Organisaation osaamistiimien jäsenyys yhden työntekijän näkökulmasta.

Organisaation nykyisillä ja säännöllisesti päivitettävillä uusilla strategisilla osaamisalueilla tarpeellisen osaamisen taso määritellään ja osaamisen kehittämistoimista sovitaan yhdessä ja johto hyväksyy ne viimekädessä. Osaamisen kehittämisessä hyödynnetään sosiaalisen median välineitä sekä kaikkia perinteisiä monimuotoisen osaamisen kehittämisen keinoja.

Oppimistavat kehittyvät sosiaalisen median myötä joustaviksi ja niitä sovitetaan myös työntekijän tarpeiden mukaan. Myös vapaa-ajan opiskelua ja verkostoitumista tuetaan ja kannustetaan organisaatiossa. Osaamisen kehittymistä seurataan monimenetelmäisesti eri näkökulmista ja eri osaamisen kannalta. Osaamistieto kirjataan avoimeen tietokantaan, josta sitä on mahdollista hakea eri kriteereillä ja hyödyntää eri tarpeisiin.

Erityistä huomioita kiinnitetään strategisesti tärkeään hiljaiseen tietoon, jonka tekemistä näkyväksi edistetään. Sosiaalisen median välineitä käytetään, kun muodostetaan yhteistä ymmärrystä merkityksellisestä hiljaisesta tiedosta ja kuvataan sitä hyödynnettävään muotoon. Ihmisen ja käytettävyyden näkökulmasta rakennettavat

uudet tekniikat ja sovellukset vapauttavat teknisten välineiden opeteluun käytettävää aikaa tärkeämpään käyttöön ja mahdollistavat helpon verkostoitumisen ja vuorovaikutuksen eri toimijoiden kanssa.

Pyrkimys on, että päätöksenteko organisaatiossa tapahtuu avoimesti. Tällöin asiakkaat ja työntekijät pystyvät laajemmin vaikuttamaan siihen, mihin suuntaan yritys kehittyy ja mitä asioita se huomioi palvelujen kehityksessä. Kohdattaviin ongelmiin etsitään ratkaisuja vuorovaikutuksen ja verkostojen avulla. Johtaminen muuttuu ja tästä tehtävästä tulee perinteiseen johtajuuteen verrattuna erilainen, vaativampi ja sen hallinta edellyttää uudenlaista osaamista. Johtajat toimivat yrityksen asioiden mahdollistajina ja tukihenkilöinä, jotka pitävät huolta työnteon sujumisesta ja linkittävät toimijoita toisiinsa (Ancona & Bresman 2007).

Organisaatiot lähestyvät eri tavoilla sosiaalisen median ajattelutapaa omassa toiminnassaan. Osa organisaatioista on lähtenyt rohkeasti etsimään tapaansa huomioida sosiaalisen median ajattelutapa toiminnassaan kokeilujen avulla.

Esimerkki: Fidenta sosiaalisen median käyttäjänä

Tässä tarkasteltava organisaatio, tietotekniikkayritys Fidenta, on suunnatunut erityisesti organisaation sisäisen toiminnan kehittämiseen sosiaalisen median ajattelutapaa hyödyntämällä.

Fidenta aloitti kokoamalla ymmärrystä sosiaalisesta mediasta ja sen roolista tiedon johtamisen kehittämisessä. Seuraavaksi yritys perusti vaihtoehtoisen nuorista työntekijöistä koostuvan varjojohtoryhmän yrityksen johtoryhmän rinnalle. Varjojohtoryhmä sai tehtäväkseen laatia suunnitelman yrityksen toiminnan kehittämiseksi huomioiden asiakkaan, tarjonnan, toiminnan tai johtamisen näkökulmat niin, että yritys menestyisi sosiaalisen median aikakaudella. Tukea ideoihinsa ja ajatuksiinsa varjojohtoryhmä sai yrityksen johdon edustajilta sekä yliopistolta. Varjojohtoryhmä raportoi tuotoksensa omalle hallitukselleen, jota veti yrityksen toimitusjohtaja.

Fidentan varjojohtoryhmä tutustui yrityksen strategiaan ja asiakasiin sekä toimintaan ja johtamiseen eri näkökulmista ja hyödynsi aiemmin kerättyä ymmärrystä sosiaalisesta mediasta. Tämän jälkeen se muodosti vision siitä, mihin yrityksen tulisi pyrkiä tärkeimpien sidosryhmien näkökulmista. Tärkeä varjojohtoryhmän tuotos oli eri sukupolvien välisten ajattelu- ja toimintatapaerojen näkyväksi tekeminen. Erot liittyivät niin työnteokoon, työtehtävän ja -paikan vaihtamiseen, työssä kehittymiseen, palkitsemiseen kuin vapaa-ajan ja työn yhteensovittamiseen. Varjojohtoryhmä ehdotti yrityksen organisoitumista niin, että se voi joustavasti mukautua asiakastarjontaan, tarjo-

ta asiakkaalle aktiivisesti parempia ratkaisuja ja uusia toimintatapoja sekä henkilöstölle mahdollisuuksia kehittää osaamistaan.

Johtoryhmän tuotosten perusteella Fidentaan luotiin uusi yksikkö, joka toimii sosiaalisen median ajattelutapojen pohjalta. Näin Fidentta kerää lisää ymmärrystä sosiaalisen median toimintatavoista organisaatiossa ja pystyy kehittämään koko yrityksen toimintaa.

Fidentan uuteen yksikköön valittiin työntekijät yrityksen sisältä siten, että huomioitiin hakijoiden kiinnostus yrityksen kehittämistä kohtaan ja sosiaalisen median ymmärtäminen. Uuden yksikön työntekijät linkittävät edellisten yksikköjensä taitotietoa uuden yksikön hyödynnettäväksi ja perehtyvät tarkemmin yrityksen liiketoimintaan, asiakkaaseen, sosiaaliseen mediaan ja sen ajattelutapaan sekä uusiin liiketoimintamahdollisuuksiin. Näin he pyrkivät tarjoamaan asiakkaalle täysin uusia palveluita ja ratkaisuja.

Yrityksen pyrkimys ottaa sosiaalinen media haltuun kuvatus organisoitumisen ja toiminnan avulla on rohkea ja haastava. Johto on tiedostanut sosiaalisen median ratkaisevan suuren merkityksen tulevalle liiketoiminnalle. Uudenlainen organisoituminen ja resurssien varaaminen mahdollistaa sosiaalisen median ydinryhmän toiminnan. Ydinryhmä tukee kriittisen massan oikea-aikaista liikkeellelähtöä. Kaiken ytimessä on organisaatiolle sopivan sosiaalisen median ajattelutavan ja toimintatavan löytäminen – organisaation sisällä sekä asiakkaan suuntaan. Tämä on mahdollista selkeästi linjatun tavoitteellisen toiminnan kautta sekä osoittamalla nopeilla toimilla sosiaalisen median käyttökelpoisuus.

Luo ajattelutapa ja verkostoidu

Tarkoituksenmukaisesti hyödynnettynä sosiaalinen media yhdistää yrityksen työntekijät, yritykseen linkittyneet toimijat, uusinta tietoa tuottavat tutkimuslaitokset ja yliopistot sekä asiakkaat laajaksi monipolviseksi verkoksi yrityksen liiketoiminnan tueksi.

Suunnitelmallisen ja taitavan verkoston hallinnan avulla yritys pystyy tuottamaan halutut tuotteet tai palvelut. Verkostoa hyödynnetään kutsumalla asiakkaat mukaan tuotekehittelyyn, hyödyntämällä uusinta ja yrityksen tarpeisiin sopivaksi todettua tekniikkaa, hakeutumalla yhteyksiin tarvittavaa tietämystä jalostavien tutkimuskeskusten kanssa sekä etsimällä ja houkuttelemalla sopivimmat ihmiset työntekijöiksi.

Yritysten perinteinen malli markkinoinnissa on ollut lähettää viestejä asiakkaille ja olettaa, että ne huomioidaan, kiinnostavat asiakkaita ja aiheuttavat toimintaa. Nyt ajattelussa on otettava huomioon se,

että asiakkaat eivät pelkästään kykene antamaan palautetta yrityksille vaan pystyvät myös kommunikoimaan keskenään sosiaalisessa mediassa.

Esimerkiksi Google suurena toimijana ja tiedon tarjoajana mahdollistaa sen, että asiakas pystyy hankkimaan helposti tietoa haluamastaan asiasta ja eri lähteistä. Asiakkaan ei tarvitse tyytyä pelkkään yrityksen viralliseen viestintään. Perinteinen mainostaja puolestaan on menettänyt mahdollisuuksiaan hallita ja johtaa asiakaskäyttäytymistä.

Googllella on hyvin suuri valta tiedon jakamisessa. Se voi helposti päättää olla esittämättä tietoa, joka ei ole sen linjan mukaista ja korostaa haluamaansa tietoa. Googllella ja muilla suurilla toimijoilla onkin suuri eettinen vastuu siinä, mitä tietoa jaetaan. Tällä hetkellä Googlen hakupalvelu näyttää perustuvan haetun tiedon hakusanojen luokitte-
lun, lähteen suosioon sekä sponsoroitujen linkkien yhteensopivuuteen hakijan hakutietojen kanssa. Googlen kaltaisten toimijoiden valvonta on vaikea kysymys, johon ei ole löytynyt vastausta.

Sosiaalinen media vaikuttaa organisaation brändin ja imagon muodostumiseen, eikä organisaatio pysty hallitsemaan tätä kehitystä. Mielikuva organisaatiosta muodostuu vain hyvin pieneltä osin organisaation oman viestinnän kautta. Se, miten organisaatio sen ulko- ja myös sisäpuolella nähdään, määrittyy lukuisien intressitahojen kommenttien perusteella. Organisaation toimintaa on helppo kommentoida ja imagoon vaikuttavat ne henkilöt, joilla on mielenkiintoa kommentoida organisaation toimintaa. Yritys ei enää pysty olemaan suljettu kupla, vaan kaikki teot, tuotteet, julkilausumat ja vastaavat näkyvät ja kuuluvat heti suurelle joukolle ihmisiä. Lisäksi kaikki toiminta ja mielipiteet myös tallentuvat ja ovat helposti hyödynnettävissä vielä vuosikymmenenkin päästä.

Sosiaalisen median mahdollisuus vaikuttaa yrityksen tai sen tuotteiden brändiin on merkittävä. Li & Bernoff (2009) määrittelevät verkko-
vallan sosiaaliseksi ilmiöksi, jossa ihmiset käyttävät tekniikkaa saadakseen tarvitsemansa asiat toisiltaan sen sijaan, että hankkisivat ne yrityksiltä tai muilta perinteisiltä instituutioilta. Muxlim (Anon. 2010k) on yritys, joka rakentaa liikeideansa tämän ajatuksen varaan. Yrityksen liikeidea perustuu ajatukseen siitä, että tuotteen tai palvelun tarjoaja tarvitsee aidon ja uskottavan yhteyden asiakkaaseen. Mainostajan ja asiakkaan välinen perinteinen suhde on muuttunut. Yritys tarjoaa mahdollisuuden tämän yhteyden rakentamiseen oman foorumin kautta. Heidän kauttaan voi avata keskustelun 150 miljoonaa muslimia edustavan kulttuurisegmentin kanssa.

Vallitsevassa toimintaympäristössä organisaatio joutuu väistämättä muodostamaan oman sosiaalisen median politiikkansa ja linjaamaan sen, miten se toimillaan pyrkii vaikuttamaan siitä käytävään keskusteluun. Toiminta sosiaalisen median todellisuudessa edellyttää yrityksiltä uudenlaista valmiutta avautua. Organisaatiosta on joka ta-

pauksessa paljon tietoa ja mielipiteitä asiakkaiden, kumppaneiden ja kilpailijoiden hyödynnettävänä. Se voi omalla avoimuudellaan – jos se koetaan aidoksi ja uskottavaksi – vakuuttaa markkinat itse julkaisemansa tiedon luotettavuudesta. Monia osapuolia mukaan kytkevät yhteistyöhankkeet onnistuvat vain, jos yritys kertoo riittävän avoimesti pyrkimyksistään, tuotekehityksestään tai uusimman tekniikan kokeiluistaan.

Sosiaalinen media mahdollistaa aiempaa avoimemman tuotekehityksen ja avoimen innovoinnin yrityksen ulkopuolisten osapuolien kanssa. Avoimen lähdekoodin käyttäminen, patenttien avaus, asiakkaiden hyödyntäminen palveluiden tai tuotteiden kehityksessä ja sosiaalisen median ajattelutapojen hyödyntäminen rekrytoinnissa tai markkinoinnissa ovat yritykselle mahdollisia avauksia menestyä (Kangas ym. 2007).

Innovoinnin ja tuotekehityksen laajentaminen pienestä tuotekehityksiköistä laajalla ihmismassalle ja vielä henkilöille, joilla on intressi tuotteen kehitykseen, mahdollistaa täysin uudenlaisten tuoteideoiden kehittymisen. Organisaatio joutuu miettimään sille itselleen sopivan avoimuuden asteen tai alueet, joilla se haluaa avautua. Avoimuus asiakkaiden suuntaan välittää myös kuvaa yrityksestä ja hyvin suunniteltuna se voi parantaa asiakastytyvyyttä.

Rekrytoinnissa sosiaalisen median rooli korostuu. On ilmeistä, että oma verkossa oleva profiili ja myöhemmin oma avatar edustavat henkilöä työpaikkamarkkinoilla. Hakija rakentaa itsestään omaa ominaislaatua edustavan ja työnantajaa houkuttelevan bändin. Esimerkiksi Accenturen ajattelumallin mukaan LinkedIn on ainoa mahdollinen kanava hallita suurta määrää ehdokkaita. Hakijan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että tullakseen huomioiduksi hänellä on oltava LinkedIn-profiili.

Hakupalvelun tai henkilön profiilin käyttö rekrytointitietojen hankinnassa on kiellettyä. On ilmeistä, että tätä kieltoa ei noudateta.

Yrityksen kannalta on olennaista etsiä sosiaalisen median ajattelutapojen mukaiset keinot verkon kautta vaikuttamiseen. Suhteessa asiakkaisiin nousee tärkeäksi asiaksi sama kuin sisäisen toiminnan kehittämiseksi; yrityksen kannattaa keskittyä sille sopivan ajattelutavan ja toiminnan muutoksen etsimiseen sen sijaan, että yritys keskittyisi pohtimaan, mikä sosiaalisen median tekninen ratkaisu tai sovellus tekisi sen internet-sivuista sosiaaliset.

Timmin (2010) mukaan yrityksen kannattaisi tunnistaa verkostosta vaikuttajat ja etsiä näistä ne, joilla on vahvin ääni ja eniten vaikutusvaltaa. Verkoston vaikuttajien, esimerkiksi tällä hetkellä Googlen avulla yritys pystyisi mahdollisesti ohjailemaan siitä vallitsevaa kuvaa.

Vaikuttajien kautta yrityskuvan hallitseminen on mahdollista ja tässä vaikuttajien eettinen rooli nouseekin tärkeäksi, koska vaikuttaja voi ohjailla, mitä maailma ajattelee eri asioista. Toisaalta jonkun tiedon

korostaminen, pimittäminen tai värittäminen tulee helposti ilmi ja vaikuttaa puolestaan käyttäjien toimintaan. Jos käyttäjät havaitsevat laajasti yksipuolista tiedonjakoa ja nostavat tämän asian verkkokeskusteluun, palveluntarjoajalla on riski menettää käyttäjiänsä, markkina-asemaansa sekä valtaansa. Toisaalta sosiaaliseen mediaan sisältyy mahdollisuus monopolin kaltaisten markkina-asemien muodostumiseen kuten esimerkiksi Googlella ja Facebookilla on nyt. Realistista vaihtoehtoista ratkaisua ei aina ole. Tämä suojaa palveluntarjoajaa ja mahdollistaa sille osin valvomattoman toiminnan.

Sukupolvet rinnakkain

Tärkeä näkökulma sosiaalisen median ajattelutapaan ja organisaation muutokseen on yksilön, työntekijän näkökulma. Ihminen on erikoistuneena eläinlajina pitkän kehityksen tulos ja muuttuu hyvin hitaasti. Sosiaalinen media puolestaan perustuu tekniikkaan, joka muuttuu hyvin nopeasti.

Sosiaalinen media jakaa ihmisiä eri ryhmiin ilmiön tuttuuden ja vierauden perusteella. Jo pelkkä tekninen osaaminen erottelee ihmisiä, kuten myös se, miten henkilö käsittelee ja tulkitsee tekniikan avulla saatavilla olevaa tietoa. Sosiaalinen media tuottaa pirstoutunutta informaatiota monista eri lähteestä ja ihminen muodostaa oman käsityksensä todellisuudesta näiden eri lähteiden tiedon perusteella. Tiedon rakentamisprosessiin vaikuttaa myös se, että tieto on ristiriitaista ja väritynyttä. Oletus siitä, miten yhteiskunnassa toimitaan eroaa aiemmin vallinneesta ajattelutavasta. Erona on muutosvauhti sekä muutoksen laajuus ja vaikutus koko yhteiskuntaan.

Monet tutkijat jakavat ihmiset ikäkausiryhmiin sosiaalisen median ajattelutapojen erojen mukaan. Strauss ja Howe (1991) tunnistavat sukupolvet X, Y ja Z. Nämä ovat lähitulevaisuuden työelämässä merkittävimmät ikäryhmät.

X-sukupolven lasketaan nykyisin kuuluvaksi noin vuosien 1961–1979 välillä syntyneet henkilöt. He edustavat aikaa ennen sosiaalisen median massiivista läpimurtoa. Y-sukupolvi (syntymävuodet 1980–1998) on kasvanut sosiaalisen median ensimmäisessä vaiheessa. Z-sukupolven (syntymävuodet 1999–2019) edustama sosiaalisen median ajattelu todennäköisesti haastaa molempien edeltävien sukupolvien ajattelun.

Sukupolvet kasvavat ja tottuvat yhteiskunnassa erityisesti nuoruuden ja aikuistumisen aikana vallitseviin oletuksiin. Yhteiskunnallisissa toimintatavoissa ja oletuksissa voi olla suuriakin eroja sukupolvien välillä. Ajattelutapojen erojen lisäksi myös kyvyssä sopeutua uusiin ajatuksiin on eroja. Tällä hetkellä vanhemmat sukupolvet ovat jo kohdanneet erilaisia yhteiskunnallisia totuuksia ja vallitsevia käsityksiä ja

ovat tottuneet sopeutumaan ja ottamaan omaan ajatteluunsa jotain uusista oletuksista. Nuorempi sukupolvi puolestaan on vielä kotoaan juuri sillä hetkellä vallitsevassa yhteiskunnassa eikä ole varautunut yhteiskunnan ajattelutavan seuraavaan muutokseen. Olemme murrosvaiheessa ja on mahdollista, että Y- ja Z-sukupolvien sosiaaliiseen mediaan kytkeytyvien kokemusten välinen ero tulee olemaan yhtä suuri tai suurempi kuin X- ja Y-sukupolvien kokemusten. Tästä olisi seurauksena se, että sosiaalisen median ajattelutapa muotoutuu 2020-luvulle asti.

Esimerkki tekniikan vaikutuksesta sosiaalisen median ajattelutavan muokkautumiseen on Facebook¹⁴. Siitä on muodostunut kuudessa vuodessa globaalin verkostoitumisen standardi. Se opettaa käyttäjille massiivisen laajasti sosiaalisen verkkovuorovaikutuksen toimintatapoja. Vaihtoehtoiset ja mahdollisesti paremmat vaihtoehdot jäävät marginaaliin. Internetissä, verkkomaailmassa ja sosiaalisessa mediassa tämänkaltaiset ainutlaatuiset määräävät asemat – myös Googlen ja Microsoftin – ovat erityisen huolestuttavia ja niiden vaikutusta ja kehitystä tulee tarkastella kriittisesti.

Facebook vaikuttaa erityisen vahvasti sosiaalisen median ajattelutavan kehitykseen. On eettisiä, moraalisia, toiminnallisia ja kaupallisia syitä toivoa, että kehitykseen pystytään vaikuttamaan ja löytämään vaihtoehtoisia ajattelu- ja toimintamalleja.

Sukupolvien väliset erot suhtautumisessa sosiaalisen median tekniikkaan ja siellä julkaistavaan sisältöön ovat varsin suuret. Näkemykset sisällön yksityisyydestä vaihtelevat. Y-sukupolvi jakaa informaatiota varsin vapaasti. X-sukupolvi on enemmän huolissaan tietoturvasta, tiedon näkyvyydestä ja säilymisestä verkossa. Z-sukupolvi muodostaa todennäköisesti omien kokemustensa pohjalta tasapainoisimman suhteen julkisuuteen ja yksityisyyteen – muun muassa aikaisempien sukupolvien toimien, kokeilujen ja kokemusten pohjalta.

Voidaan olettaa, että verkostojen yhdistymisen ja eriytymisen kehityssuunnat toteutuvat samanaikaisesti. Käyttäjät haluavat jatkosakin löytää merkityksellisen tiedon kaiken informaation joukosta¹⁵. Läpinäkyvyys lisääntyy ja verkostot viestivät keskenään. Samanaikaisesti vaatimukset mahdollisuuksista eriyttää keskustelu työyhteisöön, ammattiin, harrastuksiin, ystäviin ja perheeseen eriytyviin rajattuihin forumeihin lisääntyy. Verkostojen odotetaan olevan helposti yhdistettäviä niin, että kaikki mahdolliset yhdistelmät ovat helposti toteutet-

14. Facebook on dominoiva ja vahvimmin kasvussa oleva sosiaalinen verkosto (Anon. 2010i).

15. Mäkinen (2006) kommentoi viitaten Baudillardiin, että jatkuvasti enemmän informaatiota on johtanut siihen, että ympärillämme on vähemmän ja vähemmän merkitystä.

tavissa. Mielenkiintoinen asia on, onnistuuko tämä, vai totummeko uusien sukupolvien myötä siihen, että kaikista ihmisistä löytyy myös vanhentunutta, värittyntä, ristiriitaista tai työpaikan näkökulmasta epäsovivaa materiaalia sosiaalisista verkostoista ja löytyneeseen henkilöön liittyvään tietoon – kuten muuhunkin tietoon – pitää osata suhtautua kriittisesti. Käytännössä jokainen tuttu tai kontakti voi julkaista henkilöstä tietoa verkossa, joten kaikista henkilöistä löytyy tietoa sosiaalisista verkostoista riippumatta omasta julkaisuaktiivisuudesta tai siitä haluaako henkilö tätä vai ei.

Viime vuosina työelämään siirtyneen Y-sukupolven ajattelussa painottuvat työssä viihtyminen, mahdollisuudet vaikuttaa organisaation toimintaan sekä omiin työtehtäviin. Y-sukupolven edustajat odottavat saavansa hyötyä omaan kehittymiseensä ja elämäänsä työpaikan kautta, eivätkä he tee työtä pelkän elannon takia. Y-sukupolvella on myös aiempaa kovempia odotuksia esimiehiä kohtaan. Ikäryhmään kuuluvat olettavat, että johtajuus ansaitaan joustavalla, työntekijää tukevalla ja osallistavalla toiminnalla sekä avoimella johtamisella. Yrityksen yhteiskunnallinen toiminta, kuten esimerkiksi suhtautuminen ympäristöasioihin, painottuu ja voi olla merkittävä asia työpaikkaa valittaessa (Tapscott & Williams 2006).

Työntekijä haluaa tehdä töitä yritykselle, jonka arvot ovat omien arvojen kanssa samansuuntaiset. Myös työajasta saatavan korvauksen merkitys on erilainen kuin aiemmille sukupolville. Y-sukupolvelle vapaa-ajan merkitys on erityisen tärkeä ja pelkkä rahallinen korvaus ei kannusta antamaan runsaasti aikaa työnteolle. Muita palkitsemiskeinoja kuten mahdollisuuksia vaikuttaa, työn monipuolisuutta, työssä viihtymistä, työtehtävän vaihtamismahdollisuuksia, johtajuutta ja henkilön kehittymistä joudutaan miettimään uudesta näkökulmasta (Ancona & Bresman 2007).

Z-sukupolvi on ensimmäinen sukupolvi, joka kasvaa ajattelussaan aidosti käyttäjälähtöiseen ja ihmiseen sulautuvaan tekniikkaan. Sukupolven toimintaa on vielä vaikea ennustaa.

Taulukkoon 2 on koottu eroja eri sosiaalisen median käyttäjistä sosiaalisen median ajattelutavan näkökulmasta. Ne perustuvat kirjoittajien hiljaisten signaalien perusteella muodostamaan näkemykseen. X- ja Y-sukupolvien ajattelutapojen erot ovat melko selkeästi jo näkyvillä. Z-sukupolven ajattelutapa on vasta muotoutumassa. Taulukossa on oletuksia kehityksen suunnasta. Toimintatapojen ja ajattelumallien vakiintumiseen menee aikaa, joten oletuksena on, että Y-sukupolven toiveet ja epäkohdat alkavat näkyä Z-sukupolven oletuksina ja muuttuneina toimintatapoina.

Taulukon 2 kuvaukset ovat kärjistyksiä. Luonnollisesti kaikkia esitettyjä ajattelutapoja löytyy kaikkien ryhmien sisältä. Olemme valinneet optimistisen sävyn kuvauksissa kohti Z-sukupolven ajattelutapaa. Vaihtoehtoinen tulevaisuudenkuva voi hyvinkin painottaa tummempia sävyjä.

Sosiaalisen median ajattelutavan erot sukupolvittain

Sukupolvi X Digitaaliset maahanmuuttajat	Sukupolvi Y Digitaaliset natiivit	Sukupolvi Z Natiivit
Sosiaalisen median työskentelytapojen omaksuminen edellyttää oman aikaisemman ajattelumallin kyseenalaistamista ja uudelleenarviointia	Työskentely sosiaalisen median välineillä on osa normaalia kanssakäymistä.	Toiminta sosiaalisessa mediassa on integroitunut luonnolliseksi osaksi arki- ja työelämää. Viestintä on riippuvainen tekniikasta.
Haasteita sosiaalisen median tekniikan käytössä ja ymmärtämisessä.	Tottunut nykyiseen tekniikkälähtöiseen sosiaalisen median tekniikkaan. Kiinnittynyt laitteisiin.	Tottunut ihmisen mukaan rakentuneeseen tekniikkaan. Tekniikka on integroitunut huomaamattomaksi osaksi elämää.
Vaikeuksia hahmottaa mistä merkityksellistä tietoa löytyy ja mikä on sen laatu.	Etsii tietoa eri lähteistä ja vertailee sitä. Hyväksyy tietolähteiden yhteensopimattomuuden. Valitsee ja keskittyy käyttämään näitä.	Lähtökohta oletus on tietolähteiden limittäminen ja tiedon laadun helppo arviointi.
Suhtautuu kriittisesti verkostossa julkaistavaan tietoon.Varovainen omassa sisällöntuotannossaan.	Avoim ja jopa varomaton verkostossa julkaistavan tiedon suhteen.	On tottunut toimimaan verkoissa niiden mahdollisuudet ja riskit tasapainoisesti huomioiden.
Keskittyy tekemään verkossa vain välttämättömän. Käyttää muutamia tuttuja välineitä.	Osallistuu, sanoo mieliteensä ja vaikuttaa. Kokeilee eri tekniikoita. Muotivirtaukset ohjaavat käyttöä.	Verkostotoiminta ja -vaikuttaminen on luonnollinen ja merkittävä osa vuorovaikutusta.
Odottaa saavansa koulutusta, joka tukee työtehtävien hoitamista.	Odottaa osaamisen kehittämistä omien ja työtehtäviensä tarpeiden mukaan. Oppimisen keinot painottuvat edelleen perinteiseen koulutukseen.	Tasapainoilee omien intressien ja työn osaamisvaatimusten välillä. Osaamisen kehittämisen keinot painottuvat verkko- ratkaisuihin.
Tottunut ylhäältä alas johtamismalliin ja toimintaan organisatorisissa silloissa.	Odottaa johtamiselta avoimuutta, tukemista, valmentavaa otetta. Hakee mahdollisuuksia ylhäältä alas ja alhaalta ylös keskusteluun. Opettelee organisatorista verkostokeskustelua.	Saattaa olla valmis organisaation sisäiseen dialogiin ¹⁶ . Johtamismallien hidas muutos jarruttaa siirtymistä tähän suuntaan.

16. Dialogi tarkoittaa tasavertaista vuorovaikutusta, jossa kuulemisella ja ymmärtämisellä on vähintään yhtä suuri rooli kuin puhumisella. Yrityksissä on perinteisesti totuttu johtajalähtöiseen monologtiin eli yksisuuntaiseen viestintään ylhäältä alas. Dialogin oppiminen edellyttää kaikkien toimijoiden ajattelutavan muuttumista. Sosiaalinen media tarjoaa historiallisesti radikaalisti uudenlaisen mahdollisuuden dialogin käymiseen.

Sukupuolvi X Digitaaliset maahanmuuttajat	Sukupuolvi Y Digitaaliset natiivit	Sukupuolvi Z Natiivit
Keskustelee työasioista töissä ja kotona. Keskustelu painottuu vaakaasuuntaan kollegoiden kanssa. Kunnioittaa yksikkörajoja.	Rakentaa tarve- ja henkilölähtöisiä verkostoja organisaation sisälle ja ulkopuolelle.	On tottunut verkostoitumaan laajasti eri suuntiin. Tuo verkostonsa mukanaan uuteen työhön. Osaa kytkeytyä uusiin verkostoihin.
Työelämä tärkeä, valmis joustamaan työn mukaan.	Oma elämä tärkeä, töissä viihtyminen edellytys työpaikassa pysymiselle, työ joustaa.	Etsii omia arvoja vastaavan työtehtäviä, jotka joustavat oman elämän mukaan. Oman elämän ja työelämän verkostot nivoutuvat aiempaa enemmän yhteen.
Vaihtaa työpaikkaa harkiten.	Työpaikan ja työtehtävän vaihtaminen joustavaa ja melko nopeaa. Kiinnittää huomiota organisaation sosiaalisen median pelisääntöihin.	Sosiaalisen median toimintamalli ja välineet perusoletus työpaikkaa valitessa. Olettaa, että työtä voi tehdä haluamastaan fyysisestä paikasta käsin.

Taulukko 2. Sosiaalisen median ajattelutavan eroja organisaatiossa sukupolvi-tain.

Organisaatioiden palveluksessa on tällä hetkellä X- ja Y-sukupuolvi- en edustajia. Edessä on pitkä ajanjakso, jolloin organisaatioiden hen- kilöstö muodostuu kaikkien kolmen sukupolven edustajista.

Sosiaalisen median ajattelutapa levittäytyy yhä laajemmin yhteis- kuntaan ja organisaatioihin ja ihmisryhmien ajattelutavoissa on kuva- tunlaisia merkittäviä eroja. Organisaatioiden on tarpeen ottaa erilaiset ajattelutavat harkitusti huomioon omaa toimintaansa suunnitelles- saan. Todennäköinen toimiva lähestymistapa pohjautuu monimuo- toisen henkilöstön johtamiseen ja rakentaa organisaation vahvuuksia erilaisuuksien varaan.

Johtopäätökset ja suositukset

Tarkastelemamme sosiaalisen median ajattelutapa on laajan yh- teiskunnallisen muutoksen ytimessä. Ajattelutavan ymmärtäminen mahdollistaa ilmiön ytimeen kiinni pääsemisen ja kokonaisvaltaisen tarkastelun.

Sosiaalinen media kehittyy nopeasti oman logiikkansa mukaan ja ilman kokonaisvaltaista ohjausta. Kehitykseen vaikuttavat tekniikka, uudet innovaatiot ja niiden pääsy markkinoille. Yritykset pyrkivät oh- jaamaan kehitystä ja vaikuttamaan siihen, että juuri niiden tekniikka pääsee valta-asemaan. Omaksuttavat välineet valikoituvat kuitenkin innovaatioiden sattumanvaraisen ajoittumisen, käyttäjien kokemus-

ten, tekniikan merkityksellisyyden ymmärtämisen ja sosiaalisen me- dian ajattelutavan kehityksen mukaan. Vallitsevaan asemaan nouseva ratkaisu ei välttämättä ole paras tai sopivin.

Tekniikka, mahdollisuudet kokeilla, käyttää ja omaksua tekniikkaa vaikuttavat sosiaalisen median ajattelutapaan ja sen kehitykseen. Tek- niikkaa seuraavalle ajattelulle on kuvaavaa ihmisen ajattelun sovit- tautumien järjestelmän logiikkaan. Ajattelutapaa muokkaavat myös ominaisuuksiltaan yksipuoliset ja puutteelliset, mutta valta-asemaan pääsevät sovellukset. Vahvan asemansa kautta ne pääsevät muokkaaa- maan sosiaalisen median ajattelutapaa. Oman valta-asemansa turvin esimerkiksi Facebook pyrkii ja pystyy ohjaamaan sosiaalisen median ajattelua kaupallisten intressiensä suuntaan. Tällä toimijalla on eetti- sestä näkökulmasta vaarallisen vahva asema vaikuttaa siihen, minkä- laiseksi sosiaalisen median ajattelutapa muodostuu. Vastavoimia on, mutta niiden tahto ja mahdollisuus vaikuttaa jäävät nähtäviksi. Perus- käyttäjä, jonka käyttäytyminen sinetöi ajattelutavan, toimii niissä raa- meissa, jotka palvelun tarjoaja hänelle antaa.

Saavutettavuudessa on tapahtunut merkittävä muutos. Jokainen meistä on koko ajan tavoitettavissa ja tätä tavoitettavuutta usein myös edellytetään.

.....
On ilmeistä, että henkilökohtaisesta sijainnista tulee seuraava sosiaalisesti jaettava informaatio.
.....

On olennaista ajatella sitä, mihin suuntaan ajattelu on kehittymäs- sä, mitä vaikutuksia sillä on sekä mitä mahdollisesti halutaan tehdä asialle. Tämänkaltaista pohdintaa ei esiinny laajasti, mutta sellaista tarvittaisiin.

Vallitsevaa sosiaalisen median ajattelutapaa kuvaa se, että ajattelu sovitautuu järjestelmän ja tekniikan logiikkaan. Järjestelmät ovat ir- rallisia saarekkeita, jotka eivät kommunikoi keskenään. Ohjelmien raja- aidat suojaavat jossakin määrin käyttäjän intimiteettiä. Tästä huo- limatta intimiteetti on häviämässä sekä käyttäjien toiminnan että hakukoneiden ja verkon toiminnallisuuksien kehityksen myötä. Hak- kerietiikan osat ovat muodostuneet kiinteäksi osaksi valta-ajattelua. Tämä ilmenee esimerkiksi ajatuksena verkko-omaisuuden sociali- soinnista mediamoguleilta käyttäjille.

Tulevaisuudessa on odotettavissa, että sosiaalisen median tekniik- ka sovitautuu paremmin ihmisen ajattelun logiikkaan. Tällöin tek- niikkaa ei havaita muulloin kuin milloin se on tarpeen. Palaamme kyläyhteisömäiseen ajattelutapaan globaalissa ympäristössä. Intimi- teetti katoaa. Kaikki tai ainakin hyvin paljon tiedetään kaikista. Ta- sapaino hakkerien vapauksien ja virtuaaliomaisuuden omistamisen

välillä haetaan. Suuret monikansalliset toimijat ovat vahvoja normeihin vaikuttajia, mutta ajattelu ja käytännön toiminta ei todennäköisesti ole niiden hallittavissa.

Organisaation sosiaalisen median ajattelua voi tarkastella X-, Y- ja Z-sukupolvien näkökulmasta. Nämä kolme sukupolvea ovat muuttaman vuoden kuluttua yhtä aikaa mukana työmarkkinoilla. Jo nyt sukupolvet ovat yritysten aktiivisia asiakkaita. Sukupolvien ajattelutavat eroavat toisistaan. Keskustelussa korostetaan usein X-sukupolven heikkouksia ja Y-sukupolven vahvuuksia. Organisaatioiden kannattaa kuitenkin varoa tämän tapaisia kärjistyneitä tulkintoja. On mahdollista, että X-sukupolven ajattelussa on organisaation toimintaan paremmin sopivia ulottuvuuksia ja että nämä näkemykset puuttuvat Y-sukupolven ajattelusta. Organisaation tarvitsemaan sosiaalisen median ajattelua löytyy todennäköisesti kaikkien sukupolvien keskuudesta. Sukupolvien sisällä ilmenevän sosiaalisen median ajattelun vahvuuksien ja heikkouksien yhteensovittaminen on haastava tehtävä, johon kuitenkin kannattaa ryhtyä.

On mahdollista, että sosiaalisen median ajattelutapa kehittyy uuteen vaiheeseen, kun järjestelmä sopeutuu ihmisen ajatteluun. Voidaan olettaa, että tähän ei mene kovin kauan aikaa. Mahdollisesti Z-sukupolvi pääsee sovittautumaan tähän tilanteeseen varhaisessa vaiheessa.

Tulevaisuudessa tieto on helposti saavutettavissa ja kaikkien käytettävissä ja järjestelmä huomioi käyttäjän tarpeet ja mieltymykset. Tietoa saa valitsemassaan muodossa; puheen, tekstin tai kuvan muodossa oman tilanteeseen sopivan valinnan mukaan. Kaikki henkilöt ovat tavoitettavissa ja löydettävissä koko ajan eikä kukaan pysty piiloutumaan verkostolta. Henkilön ostokset, keskustelut, sairaalakäynnit, terveydentila, sijainti, koulutus ja ystäväpiiri ovat helposti jäljitettävissä. Z-sukupolven voi olettaa pitävän omassa ajattelussaan lueteltuja asioita normaalina toimintana ja vuorovaikutteisen toiminnan peruslähtökohtana.

Sosiaalisen median ajattelun ajattelu kannattaa viedä riittävän pitkälle. Panopticon¹⁷-vertauskuva¹⁸ auttaa pohtimaan sosiaalisen median ja sen ajattelutavan mahdollisia kehityskulkuja yhteiskunnan, organisaation ja yksilön näkökulmasta. Vertauskuva auttaa ymmärtä-

17. Panopticon (esim. Anon. 2010a) on Jeremy Benthamin vuonna 1785 kehittämä vankilan malli. Siinä vartijat kykenevät tarkkailemaan samanaikaisesti kaikkia vankeja ilman, että nämä tietävät tarkkaillaanko heitä juuri kyseisellä hetkellä.

18. Kieli ja ajattelu rakentuu vertauskuvien, metaforien varaan (esim. Wheelwright, 1968; Lackoff, 1980). Metafora mahdollistaa ilmiön luonteen tarkastelun vertauskuvallisen ilmaisuuden kautta mahdollistaen ilmiön syvällisemmän ymmärtämisen.

mään sen, minne mahdollisesti olemme menossa ja pohtimaan haluamme mahdollisesti tehdä asialle jotakin.

Panopticon on äärimmäinen johtamisen väline. Sen tehokkuus perustuu teknologiaan, joka mahdollistaa kattavan ja jatkuvan tarkkailun. Panopticon-organisaation henkilöt ovat sisäisen, jäsennellyn ja yksityiskohtaisen valvonnan kohteena. Valta vaikuttaa vallan kohteiden ajatteluun ja käyttäytymiseen, tekee näistä tiedon kohteita ja muuttaa näitä. Muuttunut ajattelu tekee vallan kohteista itse itsensä vartijoita. Panopticon kuvaa mahdollisen ubiikin painajaisen, joka mahdollisesti on toteutumassa seurauksenaan yksilön vapauden ja arvon kutistaminen (Foucault 2000, Burrell 1997).

Tekniikan kehitys ja sosiaalinen media ovat tuoneet ja tuovat tarkkailun äärimmäiselle tasolle, jos niin halutaan. Organisaatioissa vallitseva ajattelutapa on ratkaisevassa asemassa. Himasen (2001) mukaan nykyinen lyhytjänteinen projektimaailma painottaa oleskelun valvonnan kulttuuria, jossa aikuisia ihmisiä ei pidetä riittävän valmiina vastaamaan itsestään. Vallalla oleva voimakkaasti määrällistä seurantaa painottava ajattelu edistää kattavan valvonnan mallin toteutumista.

Tarkastelemme taulukossa 3 SWOT-analyysin¹⁹ avulla sosiaalisen median ajattelutapana ilmenevää muutosta organisaation näkökulmasta. Analyysissä ei tarkastella mitään yksittäistä organisaatiota, vaan sen kohteena ovat organisaatioissa ilmenevät ajattelutavan ja toiminnan merkitykselliset piirteet.

19. SWOT-analyysissä (vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet) olemme ensin tunnistaneeet sosiaalisen median ajattelutavan näkökulmasta keskeiset organisaation sisäiset mahdollisuudet sekä heikkoudet. Samalla olemme määritelleet merkityksellisimmät ulkoiset uhat ja vahvuudet, joita sosiaalisen median ajattelutapaan liittyy. Toisessa vaiheessa olemme ristiintaulukoineet mahdollisuudet ja uhat vs. vahvuudet ja heikkoudet. Näin olemme päätyneet nelikenttään, jossa tunnistetaan (1) organisaation sisäiset vahvuudet, jotka tukevat ulkoisten mahdollisuuksien hyödyntämistä, (2) vahvuudet jotka auttavat torjumaan uhkia, (3) heikkoudet, jotka estävät avautuvien mahdollisuuksien hyödyntämisen sekä (4) heikkoudet, jotka estävät uhkien torjumisen.

Sosiaalisen median ajattelutavan vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet organisaation näkökulmasta	Organisaation sisäiset vahvuudet » Sosiaalisen median näkeminen merkittävänä ajattelu- ja toimintatapojen muutoksena » Kiinnostus sosiaaliseen mediaan » Monipuolisesti sosiaalisessa mediassa toimivat henkilöt » Oman sosiaalisen median toimintamallin jatkuva kehittäminen » Sosiaalisen median jatkuva oppiminen	Organisaation sisäiset heikkoudet » Sosiaalisesta mediasta ei olla kiinnostuneita » Sosiaalinen media nähdään kapeasti tekniikkana » Sosiaalisen median ajattelutavan ratkaisevan suurta merkitystä ei tiedosteta » Sosiaalisesta mediasta syrjään jääneet työntekijät ja näiden prosentuaalinen määrä henkilöstöstä
Ulkoiset mahdollisuudet » Sosiaalisen median uudet tekniikat » Sosiaalisen median uudet trendit » Uudenlaisia palveluita ja tuotteita tarjoavat verkostot » Sosiaalisessa mediassa aktiiviset asiakkaat	Vahvuuksien käyttö mahdollisuuksien hyödyntämiseen » Osaamisen ja innostuksen hyödyntäminen sosiaalisen median käyttöä kehittävien verkostojen rakentamiseen ja niissä toimimiseen. » Asiakkaiden kytkeminen mukaan verkostoihin.	Mahdollisuuksien hyödyntämisen estävät heikkoudet » Organisaation ja siinä työskentelevien ihmisten sitoutumattomuus sosiaaliseen mediaan estää tai hidastaa ratkaisujen tuottamista. » Sosiaalisen median ymmärryksen puute estää sopivien sosiaalisen median toimintatapojen löytämisen.
Ulkoiset uhat » Sosiaalisen median tekniikan epäjatkuvuudet ja epäluotettavuus » Mustat joutsenet²¹ » Sosiaalisen median tekniikka, johon yritys on sitoutunut vanheneen uusien keksintöjen tms. kautta » Sosiaalisen median käyttöön liittyvät poliittiset, taloudelliset ja eettiset kriisit » Sosiaalisesta mediasta irti pysyvät asiakkaat » Sosiaalista mediaa taitavasti hyödyntävät kilpailijat	Vahvuuksien käyttö uhkien torjuntaan » Teknisten, taloudellisten tai poliittisten riskien kartoittaminen ja niiden ennakoiva huomioiminen. » Keskeisten asiakkaiden tukeminen sosiaalisen median hyödyntämisessä.	Uhkien torjumisen estävät heikkoudet » Organisaatio ei voi toimia irrallaan sosiaalisesta mediasta Kriisit iskevät pahemmin valmistautumattomaan toimijaan.

Taulukko 3. Sosiaalisen median ajattelutavan vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet.

21. Mustat joutsenet (Taleb 2007) ovat ei-ennustettavia, erittäin epätodennäköisiä ja vaikutukseltaan hyvin merkittäviä tapahtumia. Googlen menestys on esimerkki mustasta joutsenesta.

Kuten SWOT-analyysissä esitetään, organisaatio pystyy parhaiten hyödyntämään sosiaalisen median tarjoamia mahdollisuuksia toimimalla aktiivisesti ja pysymällä selvillä sosiaalisesta mediasta.

Sosiaalisen median ja sen ajattelutavan ymmärtäminen on tarpeen, jotta organisaatio kykenee kytkemään sosiaalisen median strategiaansa. Hyödyntäminen edellyttää sekä resurssien varaamista että toimijoiden asemoimista organisaatiossa, jotta he saavat aikaan odotettuja vaikutuksia.

Teknisen kehityksen, sosiaalisen median trendien ja palveluiden seuraaminen ja niistä sopivien ratkaisujen integroiminen organisaation käyttöön auttaa organisaatiota sen toiminnassa ja sosiaalisen median verkoston luomisessa. Asiakas kannattaa kutsua mukaan yhteisiin sosiaalisen median verkostoihin. Asiakkaan kytkeminen valituihin ratkaisuihin sekä valittujen ratkaisujen integroitavuus muihin järjestelmiin on tärkeää. Toiminta tiiviisti asiakkaan kanssa auttaa luomaan yhteistä molempien osapuolien tarpeita palvelevaa sosiaalisen median ajattelutapaa.

Uhkia ehkäisee keskeisten riskien kartoittaminen, henkilöstön sosiaalisen median toiminnan salliminen ja mahdollistaminen sekä asiakkaan tukeminen sosiaalisen median kanssa. Mikään organisaatio ei kykene sivuuttamaan sosiaalista mediaa. Kriisi iskee pahimmin valmistautumattomaan, joten ymmärryksen kerääminen ja jo tietoisuus muutoksesta auttaa organisaatiota säilymään ja menestymään muutuvassa toimintakentässä.

Kirjoittajista

Risto Sääntti, FT, on kiinnostunut sosiaalisen median ajattelutavasta ja sen vaikutuksista yritysten toimintaan sekä erityisesti johtamiseen. Hänen mielenkiinnon kohteenaan on sosiaalisen median välineisiin pohjautuva oppiminen ja osaamisen kehittäminen osana monimuotoista oppimista. Risto Sääntin työnantaja on Vaasan yliopisto ja hän on työskennellyt osaamisen kehittämisen johtotehtävissä suurissa monikansallisissa organisaatioissa. Sähköposti on risto.sääntti@gmail.com

Petra Sääntti, DI, on sosiaalisen median yrityskäytön ammattilainen. Hänen mielenkiintonsa sosiaaliseen mediaan kohdistuu erityisesti organisaatiossa tapahtuvaan ajattelun ja toimintatapojen muutokseen. Hän on työssään etsinyt sosiaalisen median yritykselle tarjoamia mahdollisuuksia yrityksen sisäisessä kehityksessä ja asiakasyhteyksissä. Petra Sääntti näkee, että sosiaalinen media sekä mahdollistaa että aiheuttaa laajan ajattelun ja toimintatapojen muutoksen. Muutoksen ytimessä on sosiaalisen median tekniikan avulla tapahtuva vuorovaikutteinen ymmärryksen rakentaminen. Sähköpostiosoite on petra.sääntti@gmail.com

Lähteet

- AIRAKSINEN, T. 2003: *Tekniikan suuret kertomukset*. Helsinki: Otava.
- ALAVIA, M. & LEIDNER, D. 1999: *Knowledge Management systems: issues, challenges and benefits*. Communication of the Association of Information Systems.
- ANCONA, D & BRESMAN, H. 2007: *X-teams: How to Build Teams That Lead, Innovate and Succeed*. Boston: Harvard Business School Press.
- ANON. 2010a: *Panopticon*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Panopticon>. Luettu 11.6.2010.
- ANON. 2010c: *Haloo minä täällä! Keski-Suomen museo*. <http://www3.jkl.fi/ksmuseo/haloo/sota/puhelin2.htm>. Luettu 12.6.2010.
- ANON. 2010d: *Web 2.0*. http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. Luettu 13.6.2010.
- ANON. 2010e: *The business case for social media*. NZ Business, April 2010, Vol. 24, Issue 3.
- ANON. 2010f: *Radioamatööri toiminta*. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Radioamat%C3%B6%C3%B6ri>. Luettu 18.6.2010.
- ANON. 2010g: *OH2HK, Suomalaisen radioamatööri toiminnan vuosikymmenet*. http://www.sral.fi/historia/ra_vuosik.htm. Luettu 15.5.2007.
- ANON. 2010h: *Sosiaalisen median sanasto*. Helsinki: Sanastokeskus. http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen_medan_sanasto
- ANON. 2010i: *The ups and downs of social networks*. <http://www.bbc.co.uk/news/technology-10719042>. Luettu 22.7.2010.
- ANON. 2010j: *Mikä on avoin innovaatio*. <http://www.openinnovation.fi/>. Luettu 26.7.2010.
- ANON. 2010k: *Muxlim*. <http://muxlim.com/>. Luettu 11.6.2010.
- BERGER, P. & LUCKMAN, T. 1966/1994: *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. Helsinki: Gaudeamus.
- BRELADE, S. AND HARMAN, C. 2001: *How human resources can influence Knowledge Management*. Strategic HR Review.
- BURRELL, G. 1997: *Pandemonium*. Towards a retro-organization theory. London: SAGE Publications.
- ELLUL, J. 1964: *The technological society*. New York: Vintage Books.

- FOUCAULT, M. 2000 (alkuteos 1975): *Tarkkailla ja rangaista*. Helsinki:Otava.
- GABRIEL, Y. 2008: *Organizing words*. Oxford University Press.
- GRAEME, M., REDFDINGTON, M., KNEAFSEY, M.B. & SLOMAN, M. 2009: *Scenarios and strategies for Web 2.0. Education + Training*, Vol. 51, Issue 5/6.
- HEMPEL, J. 2010: *How LinkedIn will fire up your career*. Fortune, 4/12/2010.
- HIMANEN, P. 2001: *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki*. Helsinki: WSOY.
- INKINEN, S. 2007: *Konekulttuurin utopioita ja uhkakuvia*. Teoksessa M. Ala-Korpela, S. Inkinen ja T. Suna. Kyborgin käsikirja. Havaintoja informaatiosta, ihmisestä ja koneesta, elämästä ja älykkyydestä. Helsinki: Finn Lectura.
- KALLIALA, E. & TOIKKANEN, T. 2009: *Sosiaalinen media opetuksessa*. Helsinki: Finn Lectura.
- KANGAS, P., TOIVONEN, S. & BÄCK A. 2007: *Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median liiketoimintamalleja*. Espoo: VTT. Verkkojulkaisu: <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf>.
- LAKOFF, G. & JOHNSON, M. 1980: *Metaphors we live by*. Chigago: University of Chicago Press.
- LANIER, J. 2010: *Et ole koje*. Manifesti. Helsinki. Terra Cognita.
- LI, C. & BERNOFF, J. 2009: *Verkkovalta. Voittaminen sosiaalisten teknologioiden maailmassa*. Helsinki: Tietosanoma.
- LIETSALA, K. & SIRKKUNEN, E. 2008: *Social media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedia Laboratory Net Series 17. University of Tampere.
- MANNERMAA, M. 2008: *Jokuveli. Elämä ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa*. Helsinki: WSOYpro.
- MÄKINEN, O. 2006: *Internet ja etiikka*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- MÄTTÄLÄ, M. 2008: *Muistatko kun sentraalisentra välitti puheluja?* YLE, Priima. <http://priima.yle.fi/node/409>. Luettu 12.6.2010.
- PRAHALAD, C. K. & HAMEL, GARY 1990: *"The core competence of the corporation."* Harvard Business Review, 68. 3 s. 79–91.
- STRAUSS, W. & HOWE, N. 1991: *Generations: the history of America's future*. New York: Bantam Doubleday Dell.
- SÄNTTI, P. 2008: *Developing Corporate Knowledge Management through Social Media*. Espoo, Helsinki University of Technology. Verkkojulkaisu: <http://lib.tkk.fi/Dipl/2008/urn012879.pdf>.
- TALEB, N. N. 2007: *Musta joutsen*. Erittäin epätodennäköisen vaikutus. Helsinki: Terra Cognita.
- TAPSCOTT, D. & WILLIAMS, A. 2006: *Wikinomics: How Mass Communication Changes Everything*. New York: Penguin Group.
- Thomson, R. 2009: *Business challenges of social media*. Computer Weekly, 4/28/2009.
- TIMM, J. 2010: Branding by the masses. Canadian Business, Vol. 83 Issue 7.
- TOFLER, A. *The third wave*.
- ULRICH, D. & LAKE, D. 1990: *Organizational capability*. Competing from the inside out. New York: Wiley.

Omistajuudesta uusi osallisuus

Verkko saa kansalaisen äänen kuulumaan

Sanna Brauer & Ville Venäläinen

Vallan uusjako on täydessä käynnissä verkossa. Yhteinen globaali verkko ja sosiaalisen median työkalut ovat luoneet yksilöille ennen näkemättömät mahdollisuudet tuoda äänensä kuuluville, ilmaista itseään, ryhmäytyä ja vaikuttaa omassa yhteisössään ja yhteiskunnassa aina globaaliin talouteen ja yhteiskuntajärjestykseen saakka.

VERKOSSA voidaan palata nykyisestä välillisestä demokratiasta kohti niitä ideoita, joita Kreikan kaupunkivaltiossa toteutettiin ensimmäisen kerran vapaiden miesten kesken. Tämän päivän tasa-arvoisessa yhteiskunnassa jokaisella on vapaan miehen ääni osallistua. Samalla voimme mennä yhteisessä suunnittelussa ja päätöksenteossa pidemmälle kuin oli mahdollista ennen sähköisiä välineitä ja yhteistä verkkoa. Onnistuessaan uudet toimintamallit auttavat meitä tekemään viisaampia ja pitävämpiä päätöksiä, joissa eri näkökulmat on puitu ennen päätöstä, osana suunnittelua eikä vasta useiden valituskierrosten siivittämistä.

Vuorovaikutuksella hyvinvointia

Moni kansalainen kokee vallan karanteenin yhä kauemmaksi. Kansalaisten luottamus politiikkaan on heikko, samoin usko omiin mahdollisuuksiin vaikuttaa asioihin. Osaamisyhteiskunnassa arvostetaan asiantuntijatietoa, mutta toisaalta kannustetaan myös elinikäiseen oppimiseen. Tutkija Maarit Mäkisen (2009) mukaan tietoyhteiskunnan taitovalmiuksia ovat esimerkiksi tietotekniset käyttötaidot, medialukutaito sekä verkosto- ja viestintätaidot, jotka liittyvät paitsi vastaanottoon ja käyttämiseen, myös vuorovaikutukseen ja ennakoivaan toimintaan. Osallistumisen ja vaikuttamisen taidot konkretisoituvat yhteisön hyödyksi vain, jos jäsenillä on motivaatio, mahdollisuudet ja sosiaaliset valmiudet vaihtaa tietoa.

Robert Putnamin tutkimukset sosiaalisesta pääomasta kannustavat ihmisten väliseen avoimeen vuorovaikutukseen. Kansalaisaktiivisuuden kannustava kulttuuri on keskeinen kansalaisten ja demokrati-

an välinen yhteyden rakentaja. Kun ihmisille luodaan mahdollisuus vaikuttaa, se lisää vääjäämättä aktiivisuutta. Lisääntynyt aktiivisuus näkyy runsaampana vuorovaikutuksena, mikä puolestaan lisää vähitellen keskinäistä luottamusta. Tämän ketjun kaikkia merkityksiä ei voi nähdä suoraviivaisella hyötyajattelulla. Markku T. Hyypän tutkimus sosiaalisesta pääomasta ja kansanterveydestä (2004) osoittaa keskinäisen luottamuksen lisäävän ihmisten hyvinvointia ja terveyttä ja jopa vähentävän kuolleisuutta. Hyypän tutkimusten valossa avoin demokratia voikin olla yksi epäsuora tapa säädellä kunnan sosiaali- ja terveysbudjettia, joka on jokaisessa kunnassa keskeinen menoerä. Keskustelukulttuurin kehittäminen tuskin tulee kuitenkaan monelle mieleen budjettivalmistelussa huomioitavana kohtana.

Avoimuus on kykyä kohdata

Tietoyhteiskunnan keskeisimpiä arvoja ovat tulevaisuudessa mitä ilmeisimmin avoimuus ja vapaus. Yhteinen tieto ja sen muodostamisen prosessit ovat ensisijaisesti avoimia ja niihin tulee olla kaikilla kansalaisilla vapaa pääsy ja vapaus osallistua. Tämä voi olla haaste nykytilanteessa, jossa tietoa ja toimivaltaa ohjaa monesti taho, joka omistaa tiedon. Omistajuus voi olla vastaavalle virkamiehellekin piilossa oleva ohjaava voima.

Vaikka avoimuudesta ja avoimesta toimintatavasta puhutaan paljon, yleisessä keskustelussa avoimuus käsitteenä on varsin väljä. Vä-
lillä avoimuus jopa rinnastetaan suoraan julkisuuteen. Asioiden läpinäkyvä tiedottaminen ja tiedon jakaminen eivät vielä tee toiminnasta avointa.

.....
Avoimuus syntyy vasta vastavuoroisessa suhteessa, jossa eri tahot voivat osallistua ja vaikuttaa prosessiin. Avoimuuteen kuuluu aina kaksisuuntaisuus, jossa ei vain jaeta vaan myös vastaanotetaan – kuullaan toisia.
.....

Avoin lähestymistapa alkaa olla varsin tuttu monelle sovellushetimityksessä ja sisällöntuotannossa toimivalle. Yhteiseen päätöksentekoon ja yhteiskunnalliseen suunnitteluun tämä ilmiö on kuitenkin vasta tulossa. Tuore Piraattipuolue näyttää mallia pirteällä toimintatavallaan, jossa he pyrkivät avaamaan koko toimintansa kaikille vapaasti saavutettavaan muotoon. Puolueen toiminta vastaa pitkälti Daniel Golemanin esille tuomaa radikaalia läpinäkyvyyttä (Goleman 2009). Puolueen kaikkiin kokouksiin voi osallistua kuka tahansa chatilla. Kaikki keskustelut käydään avoimesti ja jopa talous on kaikkien vapaasti tarkasteltavissa.

Avoin toiminta on vahva instrumentti silloin, kun pyritään luomaan sellaisia toimintaympäristöjä, jotka ohjaavat ihmisiä toimimaan

yhteisiä sosiaalisia normeja noudattaen. Mitä suljetumpi piiri, sitä suurempi on mahdollisuus ja houkutus tehdä vain yksittäisiä sidosryhmiä tukevia päätöksiä. Samalla avoin toimintatapa lisää ihmisten välistä luottamusta kahdellakin tapaa. Avoin ilmapiiri, jossa kaikki on kaikkien nähtävissä, luo pohjaa keskinäiselle luottamukselle. Toiseksi se luo vuorovaikutteisen ympäristön, jossa toimijoista tulee helpommin inhimillisiä, eivätkä instituutiot ja roolit kangista vuoropuhelua.

Avoimuudesta puhuttaessa termi liitetään nykyisin lähes aina jotenkin tekniikkaan ja erityisesti verkon hyödyntämiseen. Kyseessä voi olla kuitenkin yleinen harha, jossa korostamme tekniikan roolia nykyisessä keskinäisessä vuorovaikutuksessamme. Verkko mahdollistaa ennennäkemättömän laajan kohtaamisen ja yhdessä tekemisen. Pohjimmiltaan kyse on kuitenkin vain uudesta mahdollistavasta mediasta, joka auttaa ihmistä kohtaamaan toisen ihmisen. Tästä syystä avoimuutta tulisikin tarkastella ihmisen piirteenä.

Adam Kahane korostaa avointa vuoropuhelua tapana ratkoa vaativia ihmisten ja ihmisryhmien välisiä konflikteja (Kahane 2004). Kahane kuvaa avoimuuden suhteena, jossa yksilö pyrkii jakamaan toisille sen mitä tietää, haluaa, tuntee ja kokee, pyrkii kuulemaan ja ymmärtämään toista ja myös tarkastelee dialogia pyrkien löytämään jotain mitä ”liikkuu ilmassa”.

Näin ajatellen avoimuudessa onkin kyse ihmisen kyvystä kohdata toinen ihminen kokonaisena ja myös itsensä. Näin avoimuudesta syntyy ihanne, jota kohti voi kasvaa koko eliniän. Mikään media tai väline ei auta, jos viestiä lähetävä tai vastaanottava ihminen ei ole avoin vuorovaikutukselle ja valmis tulemaan myös itse vaikutetuksi.

Kohti avointa toimintakulttuuria

Uuden demokratian osallistavat mallit ovat vasta syntyneissä. Malleja kehitellään erityisesti Pohjois-Amerikassa. Euroopassa uranuurtajia ovat olleet tanskalaiset. Nyt myös Suomi on ottamassa ensimmäisiä askeleitaan kunnallisdemokratian puolella. Suuret kaupungit ovat jo julkaisseet palvelumallejaan verkossa, ja innovatiivisia vuoropuhelun tapoja tutkitaan myös muualla Suomessa. Mikkeliissä osallistavat mallit yhdistävät verkon ja kasvokkain kohtaamisen.

Mikkelin kaupunki aloitti vuonna 2009 vuoropuhelukokeilut kuntalaisten kanssa. Niissä hyödynnettiin sekä sosiaalista mediaa että lähitapaamisia. Avauksena toimivat Mikkeli-foorumit, lähitilaisuudet, joissa kuka tahansa pääsi keskustelemaan ennalta päätetystä teemasta. Tavoitteena oli saada aikaan alusta asti kuntalaislähtöinen keskus-

telu ilman vahvaa virkamiesohjausta. Syksyllä 2009 lanseerattiin myös MinunMikkeli.fi-verkkosivusto, jonka pyrkimyksenä on antaa kuntalaisille ääni ja toisaalta jakaa tietoa käynnissä olevista prosesseista.

Kokeilun ensimmäinen vuosi osoitti, ettei toimintakulttuurin muutos avoimempaan suuntaan tapahdu kitkatta. Jo uuden palvelumallin tiedotustilaisuudessa paikallisen pää-äänenkannattajan poliittinen toimittaja kyseenalaisti koko kuntalaisten osallistumismahdollisuuden. Osansa sai ensimmäisenä avattu elinkeinostrategiatyö, johon kuka tahansa kuntalainen sai ottaa kantaa: ”Elinkeinostrategia on paperi, jonka pari, kolme virkamiestä ja poliitikkoa tekee kahvitunnilla”. Kansalaiskeskustelun ja osallistavien mallien hakeminen lähes ohi-tettiin myös lopullisessa lehtijutussa. Tämä siitäkin huolimatta, että lehden mainoslauseessa luvataan kertoa ”elämästä jota sinä elät”. On vaikea sanoa, oliko tässä kyseessä yksittäistapaus vai yleisempi lehdistön pelko tai tietämättömyys osallistavien mallien mahdollisuuksista ja merkityksestä yhteiskunnassa.

Katsomopaikasta on vaikea luopua

MinunMikkeli.fi lähti liikkeelle ohjaavana ideana oppimisprosessi. Toimintakulttuuri ei muutu hetkessä eikä toimivia tapoja ole vielä varmuudella tiedossa. Tärkeintä olikin lähteä toimimaan ja keilemaan toimintamalleja ja antaa kenen tahansa halukkaan osallistua itse prosessiin. Oppijoina prosessissa nähdään niin kuntalaiset kuin virkamiehetkin. Mikkeliissä tavoitteena on löytää toimivia yhteistyömalleja, jotka ohjaavat toimintaa aina ideasta yhteiseen päätökseen saakka. Avoimessa verkko- ja lähitapaamistyöskentelyssä nähdään mahdollisuus syvempään yhteisöoppimiseen, jossa osallistujien keskinäinen luottamus pystyy kasvamaan ja ymmärrys päätettävien yhteisten asioiden systemisistä luonteista syvenee.

Työ MinunMikkeli.fi:n kanssa on osoittanut sekä resursoinnin merkityksen että sen, etteivät ihmisten ajatusmallit muutu hetkessä. Palvelua lähdettiin pyörittämään ilman varsinaista resursointia. Se johti avainhenkilöiden kuormittumiseen ja pahimmillaan pitkiin vastausaikoihin, kun keskusteluissa esitettiin kysymyksiä. Jo ensimmäisten kommenttien joukossa oli varsin kriittisiä kannanottoja niin kaupungin toimintaan kuin juuri luotuun palveluunkin, mutta ainakin nyt oli avoin kanava, jossa purkaa kokemuksia.

Kritiikin luonteeseen kuuluu jostakin syystä odotus siitä, että ilmiötä voi katsoa ulkopuolisena, ikään kuin katsomopaikalta. Oma mahdollisuus olla itse kehittämässä palvelua on vaikea tunnistaa. Kansalaisen asema on ollut tähän asti lähinnä valittaa ja tästä roolista on vaikea kasvaa ulos aktiiviseksi toimijaksi.

Osalle keskustelijoista uusi sivusto näyttäytyi paikkana, jossa oli mahdollisuus jakaa omaa epäluottamustaan ja heikkoa uskoaan siihen, että tilanne voisi parantua. Toisaalta jo heti alussa näkyi myös merkkejä avoimen keskustelun itseohjaavasta voimasta, mikä näkyy allaolevassa keskusteluotteessa:

Myyryläinen 14.10.2009 8:58

Täältä pääkaupunkiseudulta ei tunnu löytyvän tilaa Miina Äkkijyrkän taiteelle eikä lehmillä. Löytyisikö Mikkelistä? Voisiko jostakin päin ”maaseutukaupunkia” löytyä paikka säilyttää itäsuomalaisten maataislehmien geeniperimä.

Samalla avautuisi mahdollisuus jalostaa aivan uusi mahdollisuus kehittää luomutuotantoa. Ovathan maataisrodut ja niiden maito tutkitusti terveempiä ja terveellisempiä.

Lisäksi tarjolla lienee myös Sukevan vankilan maataislampaat.

Torsti 27.10.2009 16:40

Hei

Ajatus ”sijan” tarjoamisesta Miinalle, hänen taiteelleen ja elämilleen on minusta erinomainen. Miina oli viime kesänä HoviArtin ykkösnimi ja peltilehmät aivan upeita. Yhden niistä voisi hankkia uusia liikenneympyröitä somistamaan. Onhan Mikkeli edelleen mahtava maitopitäjä.

(ote keskustelusta MinunMikkelini.fi:n Ehdota aihetta -sivulla)

Verkossa toimivat kaikki samat ihmisten sosiaalisuuden piirteet kuin muussakin keskustelussa. Ehkä verkko on kuitenkin toimintaympäristönä vielä niin monelle ihmiselle uusi ja vieras, etteivät ihmiset tunnista olevansa osa julkista keskustelua. Tässä esimerkissä käyttäjä Torsti hyvin hienovaraisesti rauhoitti provokaattorin. Näin olisi voinut tapahtua yhtälailla avoimessa torikokouksessakin.

Mikkelin malli ei reilun vuoden kokemuksen jälkeen ole saavuttanut valtaisaakaan kansansuosiota, mutta uusia verkon ja torikokoukset yhdistäviä malleja kehitetään edelleen. Vahva paikallishenki elää parhaiten puheissa, sillä monelle paikallis- ja lähiyhteisö on tärkeämpi mielikuvana kuin todellisesti. Konkreettinen työn tekeminen yhteisön hyväksi ei kiinnosta suurta joukkoa kansalaisia ja motivaation löytäminen edellyttää osallisuuden vahvaa kokemusta konkretioituakseen tekemisenä (Harju 2003).

Perustoiminnasta poikkeavien projektien kautta kaupungin on kuitenkin mahdollista kääntää tunnistetut haasteet myönteisiksi, voimaannuttaviksi kehitysprosesseiksi. Projektinomaisista hankkeista tulisi pystyä tunnistamaan ja vakiinnuttamaan pysyviä ja kestäviä käytäntöjä, jotta digitaaliset sillat, kuten MinunMikkelini-foorumi, voivat vakiintua ja vahvistua eri toimijoiden välillä. Kansalaiskeskustelu ja dialogisuus edistävät yksilön voimaantumista, joka johtaa osallistumisen kautta yhteisiin tavoitteisiin sitoutumiseen.

Digitaalista voimistamista paikallisten yhteisöjen kehittämisessä tutkinut Maarit Mäkinen (2009) korostaa osallistumisen ja vaikuttamisen valmiuksien merkitystä. Muuttuvassa yhteiskunnassa tuloksellisen prosessin edellyttämät tieto- ja taitovaatimukset ovat yhteiset niin kansalaisille kuin virkamiehille. Vaikka muutos lähtee uusista toimintatavoista ja tiedon saamisen kanavista – asioiden oppimisesta – on sillä vaikutusta niinkin pitkälle kuin yksilön kokemukseen vapaudesta ja elämän hallinnasta.

Yhteistä punnintaa

”Demokratiassa kansalla on valta päättää asioista. Käytännössä kansalaiset valitsevat edustajansa päättämään yhteisistä asioista. Äänestämisen lisäksi kansalaisilla on muita tapoja osallistua asioiden valmisteluun ennen kuin niistä päätetään. Demokratia on jatkuvaa keskustelua yhteisistä asioista ja arvoista. Asioita pohditaan yhdessä, niiden etuja ja haittoja punnitaan. Kansalaiset päättävät siitä, millainen Suomi on ja mihin suuntaan sitä kehitetään. Siksi on tärkeää, että kansalaiset seuraavat päätöksentekoa ja otavat kantaa päätettäviin asioihin. Näin voidaan varmistaa se, että päätöksissä otetaan huomioon erilaiset mielipiteet. Mitä on demokratia verkossa ja miten kansalaiset voivat osallistua sen toteuttamiseen käytännössä?” (<http://www.kansanvalta.fi/Etusivu/Demokratia>)

Sosiaalisen median yksi erityispiirre on rajaton viestintä eri ryhmien välillä. Se on ihmisten kohtaamista, puhumista ilman vuoronumeroita juuri niistä asioista, jotka tuntuvat tärkeiltä. Kun sosiaalisen median lähestymistapa tuodaan mukaan yhteiseen päätöksentekoon, avataan ihmisille vaikuttamiskanava niihin asioihin, jotka he itse kokevat merkitykselliseksi. Avoin verkkotyöskentely tuo mukanaan myös joukon etuja, joista on hyötyä niin virkakoneistolle kuin kansalaisillekin.

Avoin verkkotyöskentely yhteisissä asioissa:

- » Antaa ennalta enemmän näkökulmia – jokainen on jonkin asian asiantuntija.
- » Sitouttaa tehtäviin päätöksiin.
- » Luo prosessille muistin – asioihin voidaan palata jälkikäteen ja todeta mistä päätökseen tultiin.
- » Kasvattaa syvempää ymmärrystä kaikissa prosessiin osallistuvissa. Yhteisö oppii ympäristöstään ja sen jäsenistä.
- » Kasvattaa keskinäistä luottamusta yhteisön jäsenissä.

Yksi haasteista on se, että verkko yhdistää, mutta samalla myös erottaa kansalaisia. Verkko on Suomessa laajalti käytössä. Kuitenkaan se ei vielä tavoita kaikkia edes teknisesti, saati että kaikilla kansalaisilla

olisi riittävät taidot käyttää verkon tarjoamia välineitä. Tästä syystä tulee avoimuuden nimissä avata ja ylläpitää myös perinteisempiä osallistumisen kanavia kuten lähitapaamisia.

Omistajuudesta uusi osallisuus

Avautuvat kanavat jakavat paitsi tiedon myös vastuun uudella tavalla. Poliittinen päätöksenteko palaa jälleen koskemaan meistä jokaisesta, omistajuudesta syntyy uusi osallisuus omien asioiden hoitamiseen. Virkamiesten ja kuntalaisten lisääntynyt vuorovaikutus ilmenee uudenlaisina tapoina järjestää kuntien palveluja. Esimerkiksi Tampereen kaupungin käsittelyssä olevista asioista voi esittää mielipiteensä verkopalvelu Valmassa. Toisaalla kylätoimikunnat osallistuvat yksittäisten rantojen ylläpitoon ja jakavat vastuun viranomaisten kanssa. Tällainen toimintatapa on johtanut myös selviin taloudellisiin säästöihin.

Yhdessä tekemisen nouseva kulttuuri haastaa meidät miettimään uudestaan sitä, minkä varaan rakennamme oman merkityksellisyys-temme. Vahva yksilö ei olekaan enää pelkkä tietäjä ja taitaja, vaan juuri onkin siinä, että tietää kuka taitaa ja tietää ja siinä, että osaa toimia osana ryhmää. Uuden ajan asiantuntija osaa ja uskaltaa kysyä neuvoa. Hän ei rakenna omaa merkityksellisyyttään tavalla, jossa se on muilta pois.

On täysin mahdollista, että osallistavat prosessit edellyttävät uuden ammattikunnan syntyä, jonka keskeinen tehtävä on tukea ja koota keskustelua. Tässä asiantuntijuudessa keskeinen taito ei olekaan enää tieto, vaan kyky kuunnella, jäsentää ja hyödyntää eri menetelmiä vuorovaikutteisten prosessien läpiviemiseksi aina päätöksentekoon saakka.

Uusi asiantuntijuus on oppimista ja jakamista. Prosessimuotoinen työskentely perustuu yhteisölliseen oppimiseen, joka kasvattaa paitsi luottamusta omaan osaamiseen myös kykyä sietää epävarmuutta. Toiminta verkossa rakentuu ja järjestyy toisella tapaa kuin ennen, ja niin sanotut löyhät sidokset sallivat osallistumisen asioihin siinä hetkessä ja juuri siihen aiheeseen, jonka yksilö kokee kussakin tilanteessa itselleen tärkeäksi. Järjestäytynyttä poliittista toimintaa arvokkaammaksi koetaan kansalaisuuden mahdollistama kokemus aidosta muutosvoimasta.

Koska vaikuttamiskanavissa on varaa valita, nousee itsetuntemus tärkeäksi: mihin ja miksi haluan käyttää aikaani ja voimiani, ja mikä on minulle tärkeää.

Ensimmäiset kokeilijat ovat oivaltaneet löyhien sidosten merkityksen myös jo verkon ulkopuolella. Arkkitehti Peter Tattersall on organisoinut lähiöiden seutusuunnittelua uudella menetelmällä, jonka

hän on nimennyt wikisuunnitteluksi. Hän on järjestänyt asukkaille iltaisin muutaman tunnin mittaisia sessioita, joissa heidän ideansa kootaan osaksi arkkitehdin työtä. Tattersall on käyttänyt maisemasuunnittelussa hyvin luovasti apuvälineitä legoista nallekarkkeihin. Suunnitteluprosessi on rakennettu niin, että lähiön ihmisille on rakennettu mahdollisimman matala kynnyksellä osana oman asuinalueensa suunnittelua.

Keskustelu kiinnostavista aiheista rakentaa erilaisia digitaalisia tarinoita, polkuja kertomuksiin ja kokemuksiin. Verkkomatkoilla olennaista oppimiselle onkin omien kokemusten reflektointi, konkreettiset ongelmaratkaisun mallit ja tiedon soveltaminen. Kun yksilö on toisen vertaisensa jakaman arkkikokemuksen äärellä oppimassa, on sanomatakin selvää, että maalaisjärki on läsnä. Tiedon käytännöllisyyden ja hyödyllisyyden arviointi kehittää kykyä nähdä kokonaisuuksia, ymmärtää verkossa jaettavan tiedon luonnetta ja luotettavuutta, mutta ennen kaikkea se kasvattaa ihmistuntemusta ja kykyä hyväksyä erilaisuutta. Toiminta verkossa ja verkostoissa vaatii vuorovaikutusosaimista ja neuvottelutaitoja – samoja taitoja, joita tarvitaan aktiivisen kansalaisuuden tukena kaikessa kanssakäymisessä.

Yhden yksilön ääni voi kantaa verkossa kauas, mutta joukkovoimaan tarvitaan ryhmä. Toiminnan vaikuttavuus syntyy ryhmän sisällä käytävästä dialogista, jossa voi olla yksi yhteinen tavoite, mutta monta näkökulmaa.

Vanha demokraattinen malli on erottanut kansalaiset ja päättäjät myös kielellisesti. Yksilöllä tulee olla vapaus viestiä juuri niillä välineillä ja sellaisella kielellä, jotka hän kokee omakseen. ”Me emme vielä puhu yhteistä kieltä”, sanoo virkamies suhteestaan kansalaisiin, ja kansalainen vastaa, ettei jaksakaan kiinnostua politiikasta, kun kapulakieli ei kolahda.

Avoin vuorovaikutus edellyttää myös kielellistä lähentymistä, uuden kielen oppimista. Vuorovaikutteisuus yhdistää kieltä ja viestinnän tapoja, mahdollistaa kohtaamisen. Verkoston toimintaa tukee usein parhaiten toisen tukeminen oman ”huutamisen sijaan”, sillä toisia arvostava näkökulma antaa asialle avaruutta ja tilaa erilaisuudelle. Kuten yhteiskunnassa yleensä, myös verkossa tarvitaan erilaisia ihmisiä, myös niitä jarruja ja hiljaisia.

Oppimista vuoropuhelussa

Tietoyhteiskunnan ratkaisut eivät siirry arkikäyttöön projektien tai tavoiteohjelmien kautta. Virtuaalihalleja ja hyvinvointia – Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitys ja haasteet -julkaisun (2005) kirjoittajat kuvaavat hyvin arjen oppimista ja uuden tekniikan haltuunottoa: ”Ihmiset eivät kehitä tietoisesti tietoyhteiskuntaa, kun he maksavat kaupassa

pankkikortilla, alkavat lähetellä sähköpostia ja tekstiviestejä tai vaikkapa etsiä tietoja ja käydä keskusteluja verkkojen välityksellä. Ihmiset yksinkertaisesti ottavat käyttöönsä uusia välineitä hoitaakseen omalta kannaltaan välttämättömiä, tärkeitä tai hauskoja asioita.”

Tietoyhteiskunnan rakenteisiin kuuluu, että saatavillamme on enemmän tietoa kuin koskaan. Eläminen tietovirrassa edellyttää verkko- ja verkosto-osaamista, sillä kukaan ei voi enää hallita kokonaisuuksia yksin. Tiedonvälitys on nopeaa ja sirpaleista, ja siitä on pystyttävä löytämään tarvitsemansa. Niin vaikuttajan kuin kansalaisenkin on pystyttävä omaksumaan uusia tapoja rakentaa ja tallentaa tietoa, jotta poliittinen(kin) muisti on pidempi kuin kolme kuukautta. Tekniikka on kehittynyt, uudet sosiaaliset mallit ovat lupaavia ja kehittyvät edelleen. Ehkä suurin haaste onkin saada nykyiset rakenteet taipumaan uusiin malleihin ja saada uusi jakava, luottamukseen pohjaava toimintakulttuuri valloilleen.

Sosiaalisessa mediassa yksilönvapaus on vapautta osallistua ja kokea omistajuutta yhteisiin asioihin. Osallistavat mallit palvelevat kaksisuuntaisesti ja niiden avulla voi seurata sekä päätösten oikeudellisuutta että täytännönpanoa. Olemassa oleva lainsäädäntö luo reunaehdot virkamiesten mahdollisuuksiin avata valmisteltavia asioita, muttei estä toimintaa. Kansalaiset toimivat osallistuessaan myös asiantuntijaresurssina, jolla on paras kokemus ja tuntuma asioihin, joita koskevat päätökset vaikuttavat suoraan heidän arkielämäänsä.

Kokemuseräisen tiedon kuuleminen antaa päätöksille valtuutuksen jo ennen päätöksentekoa. Päätöksentekoa edeltävä avoimuus ja keskustelu purkavat päättäjien kuormaa ja dialogissa tapahtuva oppiminen palvelee molempia osapuolia. Mutta miten kansalaiset ja heidän kokemustietonsa olisi mahdollista yhdistää nykyistä paremmin osaksi päätösten valmistelua? Yksi päätöksentekoa avaava palvelu on Apps for Democracy -kilpailussa vuonna 2009 mainetta niittänyt Asialista.fi-palvelu.

Asialista.fi-palvelun tarkoitus on kerätä aktiivisten kansalaisten voimin tietoa päätöksenteosta niin, että kokonaisuus syntyy usean ihmisen panoksesta. Työskentely tapahtuu verkossa wikipohjaisessa ympäristössä. Asialista.fi-palvelua kehitettäessä ongelmaksi on osoittautunut koko päätösmateriaalin saaminen käsiin päätösten taustoittamiseksi. Jossain kaupungeissa esityslistat ovat julkaisujärjestelmissä ajantasaisina, mutta usein valmistelumateriaaliin on hyvin vaikea päästä kiinni. Asialista.fi-ajatuksen kehittäjät ovat törmänneet myös ihmisten innostamisen vaikeuteen. Hallinnollisiin asioihin osallistuminen puoluejärjestelmien ulkopuolelta koetaan helposti vieraaksi. Kuten kaikessa vapaaehtoistoiminnassa, myös tämäntapaisessa verkko-osallistumisessa ihmiset lähtevät käyntiin yksittäisistä asioista, jotka ovat lähellä heidän elämäntilannettaan ja lähiympäristöään.

Uusi käsitys tiedosta ja sen käytettävyydestä edellyttää uusiin toimintatapoihin oppimista. Viestintäprosessin muutos ja tiedonvälityksen nopeus haastavat hitaan byrokratian ja altistavat väistämättä uusien toimintatapojen etsintään. Yhteisöllinen tiedonmuodostus arvottaa tietoa toisella tapaa ja asiantuntijuuden määritelmät muuttuvat. Tietoa rakennetaan verkostoissa, ja vertaistieto ja kokemus palaavat päätöksenteon tueksi. Yhteisöoppiminen tarkoittaa oppimista yhteiskunnassa, jossa oppimassa ovat niin poliitikot kuin kansalaisetkin, kaikki uusien mahdollisuuksien edessä.

Mistä löytyvät kiinnostuneiden heimot?

Verkon mahdollisuudet eivät avaudu virkamiehille ja kansalaisille ilman tiedotusta, tukitoimia ja luotettavia palveluita. Verkossa kulkeva tietovirta on massiivinen ja verkkopalveluita ja verkostoja tarvitaan tiedon seulomiseksi. ”Liity heimoon” kehottaa mainos Facebookissa, mutta missä ovat yhteisistä asioista kiinnostuneiden heimot ja mistä virkamies tunnistaa ja tavoittaa yhteisöt, joiden toiminnalla olisi potentiaalia uusien mallien kehittelyyn ja yhteisistä asioista päättämiseen?

Mahdollista.fi-blogi toimii yhdessä Facebookin ”Nettiajan kansalaisyhteiskunta” -yhteisösivun kanssa kiintopisteenä, joka esittelee ja kerää yhteen suomalaisia nettiajan kansalaisyhteiskunnan toimijoita. Blogin kirjoittajakunta on monenkirjava joukko aktiivisia kansalaisia, jotka yhdessä muodollisesti tai epämuodollisesti organisoituen ja joskus yksinkin pyrkivät vaikuttamaan ja osallistumaan yhteiskunnan kehitykseen. Jotkut toimivat vapaa-ajallaan ja toiset tiedottavat työkseen. Mukana on myös hallinnon ihmisiä, jotka muuttavat omalla toiminnallaan hallinnon rakenteita sisältä päin mahdollistavammiksi. Yksi blogin taustavoimista on esimerkiksi AVO-hanke, Avoimet verkostot oppimiseen¹, mutta taustaorganisaatioita ei blogissa korosteta, vaan tavoitteena on tehdä blogista paikka, jossa jokainen kirjoittaja pääsee näkyviin omana itsenään.

AVO-hankkeen kansalaisvaikuttamisen osuudessa haetaan kentältä toimijoita ja erilaisia malleja, joilla kansalaiset saavat äänensä kuuluville ja pääsevät vaikuttamaan yhteiskunnallisesti omaan elämäänsä. Tehtävänä on koota ja verkottaa jo kentällä olevia ja asiasta kiinnostuneita toimijoita, olla kehittämässä ja dokumentoimassa toimintamalleja sekä aktivoida ja kouluttaa ihmisiä vaikuttamaan uusien medioiden avulla oman elämänsä hallintaan.

Verkossa olevan tiedon luotettavuutta määritettäessä mietitään usein lähteen luotettavuutta: onko lähde yleensä luotettavana pidetty tietolähde kuten esimerkiksi julkisorganisaation ylläpitämä verkkosi-

1. Suomen eOppimiskeskus ry, ESR 2009–2011

vu. Toisaalta taas on helppo selvittää tietolähteen taustalla olevat kaupalliset tai aatteelliset kytkökset.

Lähteen luotettavuutta voi arvioida ja kuvata eri tavoin, mutta olenaisempaa lienee kuunnella yksilön ääntä yhteisössä. Heikot signaalit kuuluvat keskusteluissa, kun kuuntelee, miten yhteisö suhtautuu asiaan. Mahdollisuus äänestää ja kommentoida anonymiteetin suojissa vapauttaa argumentointia verkossa ja nostaa esiin kärkiä, mutta vaikeuttaa samalla lähdetiedon arviointia.

Keskustelun dynamiikkaa on opettavaista seurata, sillä myös verkossa on helppo huutaa kovaan ääneen. Voittaako verkossa näkyvin tai paras argumentti vai valitaanko jatkoon se, joka saa eniten kannatusta? Faktat ja mielipiteet on osattava erottaa toisistaan verkkomaailmassa kuten muussakin ihmisten välisessä kanssakäymisessä.

Talkoohenki löytyy verkosta

Ennen yhdessä tekeminen, talkoot ja yhteisöllisyys olivat arkea. Jokaisen panosta tarvittiin, jokainen oli tärkeä yhteisön jäsenenä. Lähes sata vuotta sitten John Dewey epäili joukkoviestimien toimia ”sellaisena yhteyskanavana, jonka varassa julkinen mielipide voisi rakentua ja toimia” (Kymäläinen & Nyysönen & Ridell 2009). Tekniikka on kehittynyt noista päivistä niin, että viestiverkot mahdollistavat osallistumisen ajasta ja paikasta riippumatta, mutta onko yhteiskunta valmis sallimaan osallistumisen ja osallistamaan. Osaammeko vielä osallistua vai onko yksilökeskeinen kulttuuri vienyt pohjan demokraattiselta yhteiskunnalta?

Talkoohenki löytyy nykyään verkosta. Sosiaalisen median työkalut mahdollistavat erilaisiin verkostoihin kuulumisen ajasta ja paikasta riippumatta. Sillä, että voi löytää oikeat samoista asioista kiinnostuneet ihmiset, on valtava lisäarvo. Tila on muuttanut muotoaan ja vaikka paikkojen väliset kokemukselliset etäisyydet ovat lyhentyneet, on tila myös monimittakaavaistunut. Nopeutuva sosiaalisen elämän rytmi syntyi 1900-luvulla ”säätävän ajan” tiiviimmästä käytöstä, ja vaikka tekniikka toi fyysiset tilat saavutettaviksi ja lähelle toisiaan, maailma myös laajentui. Mahdollisuudet osallistua ja kokea kasvoivat ja ihmisten kohtaamisia uusissa julkisissa tiloissa leimaa entistä enemmän viestintä- ja mediateknologia (Ridell teoksessa Kymäläinen & Nyysönen & Ridell 2009).

Merkityksellisten suhteiden luominen verkossa perustuu toisenlaisiin kohtaamisiin kuin kasvokkain solmittavat yhteydet. Fyysisen ja virtuaalisen tilan raja liikkuu virrassa. Poliitikko tai asiantuntija voi olla helpompi tavoittaa verkossa kuin auditorion puhetilaisuudessa. Yhteinen vastuu ja vastuunkantaminen verkostojen voimalla ei vain

tunnu vielä olevan todellinen tai luotettava vaihtoehto. Entisajan talloissa ei kyselty johtajia, mutta kun verkossa talkoistetaan asioita, on yksi yleisimmistä kysymyksistä: ”kuka on johtaja tapahtumassa, kuka kantaa vastuun?”

Yksityisen ja julkisen rajanvetoa

Suomalainen on aina arvostanut yksityisyyttään. Perinteisen yhteiskulttuurin ja kaupunkien uuden yhteisöllisyyden mursi 1900-luvun viimeisinä vuosikymmeninä yksilöllistymisvirtaus, joka sopi hyvin suomalaiseen perusluonteeseen (Harju 2003). Professori Juho Saari (2010) kirjoittaa yksinäisten yhteiskunnasta, jossa sosiaaliset suhteet ovat oikeudenmukaisuuskysymys, jos haluamme tasapainoisen yhteiskunnan. Entä kun tavoitteena on tasapainoinen elämä?

Verkossa raja yksityisen ja julkisen välillä on jatkuvan keskustelun, arvostelun ja uutisoinnin kohteena. Oppimista ja osaamista tarvitaan, jotta julkisen ja yksityisen raja vastaa yksilön omaa toivetta ja tahtoa. Mikäli haluamme edistää julkista vuorovaikutusta kansalaisten ja päättäjien kesken, tulee kaikille kansalaisille taata oikeus vähintään mediataitojen perusteisiin. Sosiaalinen media on tämän päivän kansalaistaito. Demokratiakasvatukseen tulee kuulua myös erilaisten toimijoiden ja gallupdemokratian sudenkuoppien tunnistaminen, jos pyritään vastuulliseen vaikuttamiseen.

Erilaiset verkostot luovat sosiaaliset roolinsa omien tavoitteidensa mukaisesti. Vaikka verkossa on mahdollista tavoittaa samoista asioista kiinnostuneita, eivät kohtaamiset ole aina mutkattomia. Verkossa voi syntyä yksinäisyyden kokemus, vaikka mielipiteesi on julkinen ja esillä. Kommentointi, ”tykkääminen” ja linkin jakaminen mielipiteeseen ovat arvokasta valuuttaa verkossa, ja niiden puuttuminen voi latistaa innostuneenkin vaikuttajan alkutaipaleella verkkomaailmassa.

Eettisenä haasteena vapaasti organisoituvissa verkostoissa onkin, miten nousevat, heikot signaalit saadaan kuuluviin, kun kovimmin huutavat saavat äänensä kuuluviin parhaiten.

Millaista kansalais- ja demokratiakasvatusta ja millaisia median kansalaistaitoja tarvitaan yhteiskunnassa, jossa teknologia harppoo eteenpäin ja pakottaa oppimaan uutta lainsäädännön pinnistellässä mahdollisuuksien kintereillä?

Sosiaalinen media auttaa, mutta ei riitä. Koskaan aiemmin ihmiskunnan historiassa emme ole myöskään voineet hylätä toisiamme yhtä nopeasti, vaivattomasti ja huolettomasti. Verkostoihin liitytään ja niistä lähdetään. Kukaan ei kerro, kuuluuko joku enää lähipiiriisi. Sinun on itse selvitettävä innostuneiden määrä ja heidän innostuneisuutensa aste. Verkostoissa ruokkivat toisiaan nopeasti myös vasta-

keskustelut ja ryhmät voivat kärjistyä. Laajakin verkosto voi toimia lopulta pienen joukon varassa.

Vastuullinen kansalaisuus – halu tehdä hyvää

Sosiaalisesti kestäväään kehitykseen kuuluu mahdollisuus aktiiviseen kansalaisuuteen ja oman elämän hallintaan. Miten voimme olla ihmisenä kokonaisempia eri verkkopalveluiden profiloidessa persoonamme kunkin yhteisön roolitusten mukaisesti? Verkkoprofiilit mahdollistavat yksilön näkyvyyden vaikuttajana ja myös profiilin taakse ”häviämisen”. Profiilit muodostuvat henkilöbrändeiksi ja julkisuudessa olevien vaikuttajien yksityisiä, suljettuja profiileja esimerkiksi Facebookissa kritisoidaan ankarasti. Vaikka toiminta tapahtuu verkossa ja teknologian tukemana, on aina kyseessä ihmisten välinen toiminta, jossa tarvitaan taitoa asettua toisen asemaan ja hyväksyä erilaisuutta. Ei kadoteta herkkyyttämme välittää.

Hyvässä yhteiskunnassa yksilöllä on halu ja mahdollisuus tehdä hyvää. Kuten kuntaministeri Tapani Tölli (ks. Rantapohja 2010) maalaili kesäpuheissaan, eivät mitkään kunta- tai palvelurakenneuudistukset auta, jos ihmisten yhteisöllisyys ei kasva. Vastuullinen kansalaisuus edellyttää kokemusta osallisuudesta, ja tänä päivänä monet yhteiskunnallisista aiheista koetaan etäisiksi eikä mahdollisuutta osallistua ja vaikuttaa tunneta omaksi. Asioita arvotetaan toiseen kastiin, kun hyötyjänä on ”yhteiskunta” – ei muisteta ketkä yhteiskunnan ovat muodostaneet. Tämän päivän yhteiskuntaan kuuluu meistä jokainen. Me kirjoitamme tänään aikakautemme historiaa. Jokaisella meistä on pieniä ja suuria tilaisuuksia vaikuttaa yhteisiin asioihin, mahdollisuuksia ideoida, innostaa ja jakaa tietoa, mahdollisuuksia osallistua ja tehdä.

Suomalaisessa verkkomaailmassa on monia keskusteluja, kokeiluja ja konkreettisia palveluita, jotka mahdollistavat osallistumisen ja vaikuttamisen yhteisiin asioihin. Suuri osa niistä on kummunnut yhden yksittäisen henkilön ideasta ja innosta tehdä päätöksenteosta ja sen vaikutuksista läpinäkyviä. Tälläisiä innovaatioita ovat esimerkiksi Fillarikanava.fi ja jo aiemmin mainittu Peter Tattersallin Veropuu. Toiset palveluista taas tarjoaa julkishallinto. Yksi esimerkkipalvelu on Helsingin kaupunkin päätöksenteon tapahtumapaikoilta. Esimerkiksi kaupunginvaltuuston kokouksia voi seurata verkkosivulta sekä reaaliaikaisesti että videotallenteina.

Julkishallinnon tuottama tieto kuuluu kaikille, mutta sitä on usein vaikea löytää ja saada käyttöön. Minkälaisia uusia sähköisiä palveluita suomalaiset tekevät toisilleen julkisen tiedon avulla? Apps4Finland eli kotoisemmin Kansalaisosallistujan työkalut -kilpailu on yksi kanava tuoda esiin työryhmien ja yritysten kehittämiä julkisda-

taan pohjautuvia uusia verkkopalveluita. Voittajat julistetaan syksyisin MindTrek-konferenssin yhteydessä Tampereella. Kilpailun takana olevien verkostojen suomalaisia open data -projekteja ovat myös opengov.fi-datasivuston avaaminen, govcamp Finland -tapahtuman järjestäminen ja Apps4Finland ’10 -kilpailun organisointi.

Päättäjiä tarvitaan jatkossakin

Avoin verkko ja kansalaisten suora osallistuminen tuntuvat herättävän joissakin päättäjissä pelkoja asemansa muuttumisesta. Pelko on todennäköisesti turha, mutta tunne todellinen. Jääkö virkamiehelle kaiken osallistamisen jälkeen vain perustyön puurtaminen, joka ei liikauta tunteita liikkeelle?

Päätöksentekoa voidaan demokratisoida hyvinkin pitkälle, mutta lopulta tarvitaan joku tekemään päätös. Samoin asioita pitää valmistella ja päätöksentekoprosesseja pitää ohjailla.

Virkamieskunnan roolitukset, tehtävät ja työnkuvat vaativat uutta osaamista samalla tavalla kuin koulumaailmassa kuljetaan tietä opettamisesta ohjaamiseen.

Tähän tarvitaan jatkossakin virkamiehiä ja luottamusjohtoa. Mahdollistavat ja osallistavat prosessit verkossa edellyttävät nyt ja jatkossa aina lopulta päätöksentekoa toteutuakseen.

Yhteenveto

Hyvässä yhteiskunnassa yksilöllä on halu ja mahdollisuus tehdä hyvää. Vastuullinen kansalaisuus edellyttää kuitenkin kokemusta osallisuudesta. Sosiaalisessa mediassa yksilönvapaus on vapautta osallistua ja kokea omistajuutta yhteisiin asioihin. Yhteisöllinen tiedonmuodostus arvottaa tietoa toisin kuin ennen ja asiantuntijuuden määritelmät muuttuvat. Uusi asiantuntijuus rakennetaan verkostoissa, ja vertais-tietoa ja kokemusta hyödynnetään päätöksenteon tukena. Yhteisöoppiminen tarkoittaa oppimista yhteiskunnassa, jossa oppimassa ovat niin poliitikot kuin kansalaisetkin, kaikki uusien mahdollisuuksien edessä.

Sosiaalinen media ei riitä yksinään päätöksenteon foorumiksi, mutta se sopii ajantasaisen tiedon nopeaan jakamisen ja keskusteluun. Verkon toimintamallit sallivat osallistumisen yhteisten asioiden käsittelyyn omalla, itse valitulla sitoutumisen asteella. Osallistavat mallit palvelevat kaksisuuntaisesti ja mahdollistavat päätösten oikeudellisuuden ja täytäntöönpanon seuraamisen, mutta mitkään kunta- tai palvelurakenneuudistukset auta, jos ihmisten yhteisöllisyys ei lisäännä

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet

- » Verkosta on tullut dialoginen paikka kohtaamiselle ja asioiden jakamiselle.
- » Teknologia on helppokäyttöistä ja lähes ilmaista.
- » Jokaisella on mahdollisuus ilmaista itseään, ryhtymään ja tehdä yhdessä.
- » Verkko dokumentoi koko prosessin ja mahdollistaa eri näkökulmien avoimen käsittelyn.
- » Verkossa hankitut sosiaaliset ja vuorovaikutustaidot tukevat kaikkea vuorovaikutusta ihmisten välillä.
- » Verkkoteknologia mahdollistaa systeemisen ymmärryksen esimerkiksi erilaisten dynaamisten visualisointien avulla. Asioista voidaan hahmotella tulevaisuudenkuvia ja arvioida eri vaihtoehtojen vaikutusta kokonaisuuteen konkreettisemmin kuin pelkällä puheella.

Heikkoudet

- » Kaikilla ei ole vielä kykyä tai mahdollisuutta käyttää kaikkia verkon tarjoamia mahdollisuuksia, joko puutteellisten tietoteknisten tai kansalaisvalmiuksien vuoksi.
- » Löyhät sidokset eivät kannattele perinteisiä vaikuttamisen kanavia.
- » Toimintakulttuuri ei ole vielä mukautunut toimintaympäristön antamiin mahdollisuuksiin.
- » Usko omiin vaikuttamisen mahdollisuuksiin on heikko ja harva kansalainen tunnistaa itsensä vielä toimijana.
- » Asioiden läpinäkyvä tiedottaminen ja tiedon jakaminen eivät vielä tee toiminnasta avointa.
- » Palveluita luodaan ilman rahoitusta tai projektirahoituksella, joka ei takaa palvelun jatkuvuutta.
- » Osallistavat mallit vaativat myös virkakoneistolta uudenlaista ammattitaitoa ja resursseja.

Mahdollisuudet

- » Yhteiskunta kannustaa elinikäiseen oppimiseen. Osaamista arvostetaan.
- » Uudet kanavat purkavat päätöksenteon näkyviin ja mahdollistavat vaikuttamisen yhteisiin asioihin.
- » Yhteistyön kautta asiantuntijuus jakautuu uudella tavalla ja päätösten taustalle saadaan asiantuntijuutta omakohtaisen kokemuksen kautta.
- » Viisaammat ja pitävämmät päätökset, joihin sitoudutaan ilman valituskierrosta.
- » Luottamus päätöksentekoon ja -tekijöihin kasvaa.
- » Verkko avaa avoimet kanavat osallistua ja kokea osallisuutta yhteisiin asioihin.
- » Avoin keskustelu yhteiskunnallisista asioista ei ole pelkästään päätöksentekoa, vaan se on yhteisöoppimisen prosessi, jossa yksilöt hankkivat syvempää ymmärrystä omasta elinympäristöstään ja onnistuessaan kasvattavat keskinäistä luottamusta, sosiaalista pääomaa, millä on tutkitusti vaikutusta myös ihmisten fyysiseen hyvinvointiin.

Uhat

- » Samanmielisten kohtaaminen ja tavoittaminen vähentää monimuotoisuuden kohtaamista sekä kykyä hyväksyä erilaisuutta.
- » Julkisen ja yksityisen tilan hämartyminen.
- » Tietoturvariskit.
- » Uudet mahdollisuudet ovat neutraaleja, niitä voi käyttää niin hyvään kuin pahaan. Retoriikan ja tarinankerronan merkitys kasvaa entisestään. Karismaattinen ja sujuva puhuja voi vaikuttaa yleiseen mielipiteeseen kaikkiin suuntiin. Liika tunnepitoisuus tai matkiminen voi aikaansaada joukon toimimaan järjettömästi.

Toimenpidesuosituks

- » Mediataidot kansalaistaidoksi.
- » Verkkopalvelut ja niiden kehittäminen osaksi kuntapalveluita.
- » Kannustaminen avointen ja osallistavien toimintamallien kokeilemiseen.
- » Kuulemisen taitojen oppiminen – avoimuuteen kuuluu aina kaksisuuntaisuus.
- » Kansalaisten tukeminen itsensä tunnistamisessa toimijana.
- » Osallistavien mallien kuvaaminen, jakaminen ja kehittäminen eri toimijoiden yhteistyönä.

Kirjoittajista

Sanna Brauer, KM, ja Ville Venäläinen, FK, työskentelevät molemmat Otavan Opistolla sosiaalisen median asiantuntijoina. Otavan Opisto on toiminut pitkään erilaisen oppimismallien laboratoriona ja on erikoistunut osallistavien mallien luontiin. Sanna Brauerilla ja Ville Venäläisellä on laaja osaaminen tällä alueella. He ovat toimineet Mikkelin kaupungin osallistavien mallien kehityksessä ja avaavat kanavia kansalaisvaikuttamisen mahdollisuuksista tiedottamiseen ja kouluttamiseen. Sähköposti-osoitteet ovat sannabrauer@gmail.com ja ville.venalainen@otavanopisto.fi

Lähteet

- GOLEMAN, D. 2009: *Ecological Intelligence: How Knowing the Hidden Impacts of What We Buy Can Change Everything*. Crown Business.
- HARJU, A. 2003: *Yhteisellä asialla*. Kansalaistoiminta ja sen haasteet. Helsinki: Kansanvalistusseura.
- HYYPPIÄ, MARKKU T. 2004: *Kertykö sosiaalisesta pääomasta kansanterveyttä? Yhteiskuntapolitiikka* 69 (2004):4.
- KAHANE, A. 2004: *Solving Tough Problems: An Open Way of Talking, Listening, and Creating New Realities*. Berrett-Koehler Publishers.
- KASVIO, A., NURMELA, J., VIHÄÄ, M-L., HYVÖNEN, K., OKSA, J. & HIETANEN, O. 2005: *Virtuaalihalleja ja hyvinvointia*. Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitys ja haasteet. Sitran raportteja 50. Helsinki: Edita Prima Oy
- KYMÄLÄINEN, P., NYSSÖNEN T. & RIDELL, S. 2009: *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa*. Tampereen Yliopisto. *Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*. Tampere: Tampere University Press.
- MÄKINEN, M. 2009: *Digitaalinen voimistaminen paikallisten yhteisöjen kehittämisessä*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.
- PUTNAM, ROBERT D. 2000: *Bowling alone: the collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster, cop.
- RANTAPOHJA NO 55. 2010: *Kuntaministeri Tapani Töllin haastattelu*. 20.7.2010.
- SAARI, J. 2010: *Yksinäisten yhteiskunta*. Helsinki: WSOYpro.

Verkkolinkit

Apps4Democracy Website. http://apps4democracy.eu/wiki/Main_Page

Apps4Finland –kilpailu. <http://www.mindtrek.org/2010/apps4finland>

Asialista – selvitetään yhdessä päätösten taustat. <http://asialista.fi/>

Avoimet verkostot oppimiseen (AVO-hanke). <http://eoppimiskeskus.fi/fi/avo>

Developer Community & Data Catalog. <http://www.opengov.fi/>

Suomen eOppimiskeskus ry. <http://eoppimiskeskus.fi/>

Facebook. <http://www.facebook.com/>

Fillarikanava – Helsinki paremmaksi pyöräillä. <http://fillarikanava.hel.fi/>

Helsinkikanava. <http://www.helsinkikanava.fi/>

Kansanvalta – vaikuttajan tietopankki. <http://www.kansanvalta.fi>

Mahdollista.fi – Nettiajan kansalaisyhteiskunnan toimijat <http://www.mahdollista.fi>

MindTrek. <http://www.mindtrek.org>

MinunMikkeli. <http://www.minunmikkeli.fi/>

Nettiajan kansalaisyhteiskunta. <http://www.facebook.com/pages/Nettiajan-kansalaisyhteiskunta/109482825767598?ref=ts&v=wall>

Otavan Opisto, Kansalaisvaikuttamisen pajat verkossa. <http://paja.internetix.fi>.

Valma – Valmistelufoorumi. <http://valma.tampere.fi/selaus>

Verkkodemokratiahanke Valtikka. <http://www.valtikka.fi>

Sosiaalisen median motiivit ja arvot

Miksi ihmiset käyttävät sosiaalista mediaa?

Janne Matikainen

Sosiaalisessa mediassa kuten YouTubessa, Wikipediassa ja Facebookissa, pääroolissa ovat käyttäjät. Käyttäjät itse paljolti tuottavat sisällön. Kun sosiaalinen media on myös hyvin suosittua, on kiinnostavaa ja tärkeää kysyä, miksi ihmiset käyttävät sitä ja erityisen kiinnostavaa on se, mikä saa ihmiset tuottamaan sosiaaliseen mediaan sisältöä kuten keskusteluita, videoita ja kuvia. Mitkä ovat heidän motiivinsa? Mikä on heidän toimintansa arvopohja?

SOSIAALISEN median motiiveissa on erotettavissa kaksi puolta. Ensinnäkin ovat *käyttömotiivit*, jotka kertovat siitä, miksi ihmiset seuraavat erilaisia sosiaalisen median palveluita. Nämä käyttömotiivit muistuttavat perinteisen median käyttömotiiveja, joista on kohtalaisen paljon tutkimustietoa.

Toiseksi on *sisällön tuottamisen motiiveja*, jotka puolestaan kertovat siitä, miksi ihmiset haluavat kirjoittaa blogia, keskustella, tallentaa kuvia ja videoita tai lisätä itsestään tietoja yhteisöpalveluihin kuten Facebookiin. Sosiaalisessa mediassa on uutta juuri tämä yleisön aktiivinen rooli. Aiemmin mediayleisö oli kohtalaisen passiivista tai ainakin suhde mediaan oli yksisuuntaista. Tätä taustaa vasten erityisen kiinnostavaa on se, mikä saa ihmiset tuottamaan sisältöä, yleensä ilman palkkiota. Kun verkkoon ja sosiaaliseen mediaan käytetään kohtalaisen paljon aikaa, on sisällön tuottaminen jo merkittävä osa ihmisen arkielämää ja ajankäyttöä.

Artikkelin lähtökohtana on tutkimus, jossa selvitettiin perinteisen ja sosiaalisen median verkkopalveluiden käyttömotiiveja sekä sisällön tuottamisen motiiveja (Matikainen 2009). Artikkelissa hyödynän tutkimuksen aineistoja, mutta en pitäydy vain niissä. Artikkelin aluksi luon katsauksen sisällön tuottamisen motiiveja koskevaan tutkimukseen. Sen jälkeen esittelen muutamia empiirisiä tutkimustuloksia. Lopuksi suhteutan esille nousseita motiiveja arvoihin ja pohdin millaisella arvopohjalla sisällön tuottaminen on. Tätä kautta saadaan yksi näkökulma koko sosiaalisen median arvopohjaan.

Miksi sisältöä verkkoon?

Verkkoyhteisöihin osallistumisen tai sisällöntuottamisen motiivit esitetään tavallisesti luetteloina. Tarkastelen seuraavaksi näitä luetteloita ja pyrin kokoamaan ne taulukon avulla. Luettelot on muotoiltu hyvin erilaisista lähtökohdista. Osa on lähinnä valistuneita arvauksia, kuten Kelly Nuxollin (2006) esittämät neljä erilaista verkkoyhteisöihin osallistumisen motiivia: itseilmaisuus, viestintä, jakaminen ja yhteistyö. Osa luetteloista hyödyntää teoreettisia tai tieteellisiä lähtökohtia, mutta ei kuitenkaan perustu varsinaiseen tutkimukseen. Esimerkki tällaisesta on Jay Deragon (2007), joka ottaa esille Maslowin tarvehierarkian, jonka ideana on, että alempana olevat fysiologiset tarpeet pitää tyydyttää ennen kuin ylempien tarpeiden, esimerkiksi sosiaalisuuden ja itseilmaisun, tyydytys on mahdollista. Tarvenäkökulma ei kuitenkaan sovi kovin hyvin verkkoilmiöiden selittämiseen, sillä fysiologisten tarpeiden tyydyttäminen ei ainakaan suoranaisesti onnistu verkossa. Verkossa toimiminen on pitkälti itsensä ilmaisemista, ja niinpä Deragon esittää joitakin itsensä ilmaisemiseen ja toteuttamiseen liittyviä tekijöitä, jotka motivoivat ihmisiä toimimaan:

Oppiminen: Ihmiset haluavat oppia verkosta erilaisia asioita ja myös sen, millainen verkko itsessään on. Erityisesti verkon uusia palveluita käytetään oppimistarkoituksessa.

Yhteydet: Uusien ihmisten tapaaminen ja yhteyksien syntyminen motivoi verkossa toimimiseen.

Samankaltaisuus: Verkosta löytyy ihmisille läheisiä ryhmiä, foorumeita ja yhteisöjä, jotka yhdistävät ihmisiä henkilökohtaisesti tai ammatillisesti.

Liiketoiminta: Verkkoyhteisöt ja sosiaaliseen median palvelut voivat tavalla tai toisella edistää ihmisten liiketoimintamahdollisuuksia, työllistymistä ja näiden kannalta olennaisten yhteyksien syntymistä.

Luovuus: Uudet verkkopalvelut avaavat mahdollisuuksia henkilökohtaiselle ja ammatilliselle luovuudelle.

Arvo-odotukset: Verkon uudet muodot luovat käyttäjille odotuksia siitä, että verkossa syntyy taloudellista tai sosiaalista arvoa.

Loput tässä yhteydessä esille otettavat luettelot perustuvat selkeästi tutkimukseen, joko empiiriseen tutkimukseen tai teoreettiseen malliin, joiden pohjalta motiivit on listattu.

Barbara K. Kaye (2007) tutki erityisesti blogin käyttäjien motiiveja. Hän muotoili määrällisen analyysin pohjalta seuraavat kymmenen motivaatioryhmää: blogin erityispiirteet, itsensä toteuttaminen, yhteydenpito toisten bloggaajien kanssa, tiedon etsiminen, älyllinen ja esteettinen itsensä toteuttaminen, perinteisen median vastustus, mie-

lipiteiden ja neuvojen hakeminen, helppous – nopea ja helppo tapa etsiä tietoa, poliittinen mielenkiinto ja faktojen tarkistaminen. Näitä motivaatioryhmiä tarkasteltaessa on hyvä muistaa, että kyse ei suinkaan ole blogien objektiivisista piirteistä, vaan käyttäjien kokemista motivaatiotekijöistä. Sinänsä yllättävää on, että listassa on esillä tiedon haku ja faktojen tarkistaminen, joita ei välttämättä yhdistäisi blogeihin.

Kotimaista näkemystä edustaa Esa Sirkkunen (2006), jonka mukaan sosiaaliseen mediaan osallistumisen motiivit ovat sekä yksilöllisiä että yhteisöllisiä, joskin ne käytännössä ovat kietoutuneet yhteen.

Yksilöllisinä motiiveina hän mainitsee itsensä ilmaisun, omien taitojen kehittämisen, vertaispalautteen saamisen, suhdeverkostojen ja sosiaalisen pääoman kasvattamisen sekä yksilöllistyvän mediakulttuurin eli identiteetin tuottamisen.

Yhteisöllisiä motiiveja puolestaan ovat tietojen ja taitojen jakaminen muiden kanssa, uudentyyppinen osuustoiminnallisuus kuten avoin lähdekoodi tai Wikipedia sekä yhteisöjen oppiminen. Sirkkusen jaottelussa on edellisiin nähden se hyvä puoli, että motiivit on jaoteltu eri tasoihin. Lietsala ja Sirkkunen (2008) tekivät kyselyn Star Wreck-elokuvaprojektin osallistujille heidän motivaatiostaan. Kyselyn tuloksissa korostui innostus uudenlaista projektia kohtaa. Osallistujat halusivat osallistua ja auttaa, jotta projekti onnistuisi. Myös elokuvan tekoon liittyvä jännitys lisäsi osallistujien motivaatiota.

Peter Kollock (1999) on puolestaan esittänyt neljä motiivia verkkoyhteisöihin osallistumiseen ja sisällön tuottamiseen:

Vastavuoroisuus: Henkilö tuottaa materiaalia ja sisältöä sen vuoksi, että odottaa myös itse saavansa hyödyllistä tietoa tai apua.

Maine: Tuottamalla materiaalia, auttamalla toisia ja olemalla aktiivinen, verkkoyhteisön jäsen voi rakentaa omaa hyvää mainettaan.

Pystyvyyden tunne: Materiaalin tuottaja tuntee, että hänellä on vaikutusta verkkoympäristöön, sen toimintaan ja muihin jäseniin.

Tarve: Jokin aito tarve motivoi ihmisiä sisällön tuottamiseen.

Vaikka Kollockin kuvaamat motiivit ovat hyvin samansuuntaisia muiden tässä esitettyjen kanssa, on hyvä huomata, että Kollockin jäsenitys on esitetty selvästi ennen sosiaalista mediaa. Toisaalta tämä havainto tuo esille sen, ettei sosiaalinen media välttämättä muuta syitä, miksi ihmiset tuottavat sisältöä.

Oreg & Nov (2008) tutkivat motiiveja osallistua avoimen lähdekoodin kehittämiseen. He olettivat, että avoimeen lähdekoodiin ja pelkän sisällön tuottamisen motiivit ovat erilaisia. Empiirisessä tutkimuksessa he myös saivat oletukselleen tukea. Avoimen lähdekoodin kehittämisen tärkeitä motiiveja olivat maineen rakentaminen ja itsensä kehittäminen. Sen sijaan sisällön tuottajilla korostuivat altruistiset motiivit eli epäitsekkyys ja toisten auttaminen.

Huberman, Romero & Wu (2008) tekivät kiinnostavan empiirisen tutkimuksen sisällön tuottamisesta. He keräsivät YouTubeista suuren aineiston, jota käsitelivät tilastollisesti. Päähavainto oli, että **huomio** lisää intoa uusien videoiden lataamiseen. Mitä enemmän jokin video sai huomiota, sitä enemmän videon tekijä tuotti tai latasi uusia videoita. Käänteisesti vähäinen huomio vähensi videoiden tuottamista ja lataamista. Tutkijat päättelivät, että saatu huomio oli keskeinen videoiden tuottamisen motivaattori. Huomio asettuu kohtalaisen hyvin edellisistä luokituksista identiteettiin. Tässä tutkimuksissa ei esitetty muita motivaatiotekijöitä ja huomioon päädyttiin vain videoita ja videoiden katsomiskertoja tutkimalla.

Kerrostuneet motiivit

Jonathan Bishop (2006) on puolestaan esittänyt kognitiivisen psykologiaan pohjautuvan mallin, jolla selitetään verkkoyhteisöihin osallistumista. Malli on kolmitasoinen. Ensimmäisellä tasolla ovat halut tai toiveet. Nämä liittyvät sosiaalisuuteen, järjestykseen, olemassaoloon, vahingoittamiseen ja luovuuteen. Ihminen ei kuitenkaan toteuta haluja tai toiveita sellaisenaan, vaan nämä suodattuvat toisen tason kognitiivisista tekijöistä, joita ovat päämäärät, arvot ja suunnitelmat. Ihminen pyrkii välttämään halujen ja kognitiivisten tekijöiden ristiriitaisuutta, joten haluja joudutaan muovaamaan ja rajoittamaan kognitiivisten tekijöiden mukaisiksi. Kolmannella tasolla tulevat esille ihmisen kyvyt ja taidot tulkita ympäristöä. Verkon käytössä tämä merkitsee kokemusta ja tulkintaa käyttöliittymästä. Näiden kolmen tason taustalla on ympäristö, joka muodostuu muista toimijoista, kulttuurituotteista sekä sosiaalisista, fyysisistä tai teknologisista rakenteista. Olennaista Bishopin mallissa on se, että verkkoyhteisöön osallistuminen pohjautuu ihmisen haluihin, mutta haluja rajoittavat kognitiiviset prosessit sekä ympäristö ja ympäristöstä tehtävät tulkinnat.

Kognitiivinen malli on monella tavalla pätevä ja kuvaa onnistuneesti sitä, ettei ihmisen haluista voida suoraviivaisesti päätellä hänen toimintaansa, vaan kognitiiviset prosessit ja ympäristö muovaavat ja rajoittavat toimintaa. Lisäksi on hyvä, että malli tuo realistisesti esille positiivisten motiivien lisäksi vahingoittamiseen liittyvät motiivit. Kognitiivinen malli on kuitenkin hyvin yksilölähtöinen. Siinä motivaatio nähdään yksilön sisäisenä ja sosiaalinen ympäristö yhtenä ulkoisena tekijänä. Ihmisen toiminta on kuitenkin perustaltaan sosiaalista ja myös verkkoyhteisöissä toimimisen motiiveja, kuten motiiveja ylipäänsä, voidaan hakea sosiaalisista tekijöistä.

Edelliset motiiviluettelot voidaan koota taulukkoon (taulukko 1), mikä myös helpottaa niiden vertailua. Taulukossa on yhdistetty lueteloita motiiviryhmiin.

Osallistumismotiivit verkossa

	Identiteetti	Jakaminen	Sosiaalinen vuorovaikutus	Hyöty ja tarve	Yhteiskunta ja sosiaalinen järjestys
Deragon	» luovuus	» samankaltaisuus	» yhteyden luominen	» oppiminen » liiketoiminta » arvo-odotukset	
Nuxoll	» itseilmaisu	» jakaminen	» viestintä		» yhteistyö
Sirkkunen	» itseilmaisu » omien taitojen kehittämisen » identiteetin tuottaminen	» tietojen ja taitojen jakaminen muiden kanssa	» vertaispalaute	» uuden tyyppinen osuustoiminnallisuus » yhteisöjen oppiminen	» suhdeverkostojen ja sosiaalisen pääoman kasvattaminen
Kollock	» tunnustus » maine » pystyvyys	» vastavuoroisuus	» yhteisöllisyys	» tarve tuottaa hyötyä	
Bishop	» olemassaolo » luovuus		» sosiaalisuus » vahingoittaminen		» järjestys
Kaye	» itsensä toteuttaminen » älyllinen ja esteettinen toteuttaminen	» mielipiteiden ja neuvojen hakeminen	» yhteydenpito toisten bloggaajien kanssa	» tiedon etsiminen » faktojen tarkistaminen » helppous	» poliittinen mielenkiinto
Oreg & Nov	» maine » itsensä kehittäminen	» auttaminen			
Huberman, Romero & Wu	» huomio				

Taulukko 1. Koonti osallistumismotiiveista verkossa.

Taulukon koonnin perusteella keskeiset verkkoyhteisöissä toimimisen ja sisällön tuottamisen motiivit liittyvät identiteettiin, jakamiseen, sosiaaliseen vuorovaikutukseen, hyötyyn ja tarpeeseen vastaamiseen sekä yhteiskuntaan ja sosiaaliseen järjestykseen. Taulukosta jäävät yli Kayen esittämät ”blogin erityispiirteet” sekä ”perinteisen median vastustus” -motiivit, josta voisi tietysti muodostaa oman ryhmänsä, koska ne ovat sisällöllisesti lähellä toisiaan. En näin kuitenkaan tehnyt, koska muissa tutkimuksissa nämä eivät tulleet esille.

Kokoavasti voidaan todeta, että motiivit kiteytyvät olemassaolon eri tasoihin. Ensiksi ovat identiteettiin liittyvät motiivit. Tästä seuraa-

va motiivien taso liittyy vuorovaikutukseen ja jakamiseen. Laajin taso ovat yhteiskunnalliset motiivit. Nämä tasot ovat yleisesti ottaen olemassaolomme kerrostumia, joten on luontevaa, että myös sosiaalisen median motiivit muotoutuvat samalla tavalla. Näiden lisäksi joukossa oli varsin käytännöllisiä motiiveja.

Huomattava piirre on, että paria poikkeusta lukuun ottamatta motiivit kuvataan usein varsin myönteisiksi. Se ei käy yksin arkisten havaintojen kanssa verkkomaailmasta, jossa esiintyy paljon kielteistä ja aggressiivista viestintää.

Kehittämistä ja itsensä toteuttamista

Esittelen seuraavaksi tekemääni empiiristä tutkimusta (Matikainen 2009), jossa oli sekä laadullinen että määrällinen aineisto. Laadulliseen aineistoon haastateltiin kymmentä aktiivista sisällön tuottajaa, lähinnä bloggaajaa. Määrällisessä aineistossa oli 1065 suomalaista verkonkäyttäjää. Aineisto kerättiin Taloustutkimuksen nettipaneelista ja tulokset edustavat hyvin suomalaisia verkon käyttäjiä. Vastaajista noin puolet oli tuottanut jotain sisältöä verkkoon. Alla esiteltävät määrällisen analyysin tulokset perustuvat hieman yli 500 vastaajan tuloksiin.

Haastattelusuudessa kävi ilmi, että sisällön tuottaminen verkkoon oli haastateltaville merkityksellinen osa elämää, eikä suinkaan pelkkää viihdettä tai ajankulua. Tämä on luontevaa, koska kyse on aktiivisista tuottajista. Haastatteluissa esille tulleet sisällön tuottamisen motiivit olivat moninaisia, ja ne voidaan karkeasti jakaa kolmeen luokkaan: *itsensä ilmaiseminen, sosiaalisuus ja verkkoideologian toteuttaminen*.

Itsensä ilmaiseminen sai monia muotoja. Eniten painotettiin vapautta ja itsenäisyyttä tuottaa haluamaansa sisältöä. Lisäksi itsensä ilmaisuun liittyvät omien tietojen ja taitojen kehittäminen. Laajemmin ottaen itsensä ilmaisemisessa on kyse identiteetin tuottamisesta. Sisällön tuottaminen ja blogin kirjoittaminen on merkittävä identiteetti-areena, jossa ihmiset tuottavat minuuttaan. Seuraavassa on muutama haastateltavien esittämä kommentti:

”Kyllä niin kun verkkoon niin kun nettiin, niin ehdottomasti se on se itsenäisyys on se, mistä se koko homma on lähtenyt. Se kantaa sitä hommaa edelleen.”
”Sitä on tietysti itse oppinut ja oppinut paljon muilta.”
”Jos mulla oli joku ajatus, niin mä saan sen kirjottaa just sillon, kun mua itseä huvittaa. Just sillä tavalla kun mua itseä huvittaa.”

Sosiaaliset motiivit liittyivät ensisijaisesti yhteisöllisyyteen ja sosiaaliseen vaihtoon. Haastateltavat korostivat puheessaan sosiaalisuuden myönteisiä puolia. Tämä on kiinnostavaa, sillä monissa yhteyksissä

verkon sosiaalisuutta on pidetty heikkona, minkä vuoksi verkossa on katsottu esiintyvän aggressiivista viestintää ja heikkoa yhteisöllisyyttä. Tässä tutkimuksessa haastateltavien puhe edusti toisenlaista näkökulmaa, joskin myös verkossa esiintyvä aggressiivisuus tuotiin esille.

Haastateltavien esimerkkikommentteja:

"Mä laitan ne kyllä niin kun sille yhteisölle, jonka jäsenenä mä oon."

"Että kun joku käy sanomassa jotain, niin on se mukavampi kirjoittaa."

"Jonnekin antaa ja jostain saa, ja se kokonaisuus on vaihtokauppaa."

"Ett jos ei kukaan ikinä tuu kommentoimaan, niin voisi olla pitemmän päälle sitt aika tylsää."

Verkkoideologian toteuttamisella tarkoitetaan sellaisia motiiveja, joissa korostuvat sosiaalisen median ja blogien erityisluonne ja haastateltavien halu olla mukana verkon uusissa muodoissa. Haastateltavat pitivät tärkeänä toimintaa itsenäisessä ja riippumattomassa toimintakulttuurissa. He halusivat muodostaa uudenlaisen toimintaympäristön, joka irrottautuu perinteisestä mediaympäristöstä, joskin tämä uusi ympäristö elää tiiviissä suhteessa perinteiseen mediaan:

"Pienet ja porukalla ja yhteishengessä, talkoomeiningillä tyylillä rakennetaan, niin onhan se kivempaa, ja kyllähän sen huomaa blogeissakin tietyllä tavalla."

"Bloggauksessa siin on vähän semmosta indie-henkeä."

Tuloksia tulkittaessa on muistettava, että haastateltavat ovat hyvin aktiivisia ja siten tuovat aktiivituottajien äänen esille. Haastatteluosuiden tulokset voidaan jollain tasolla yleistää koskemaan aktiivisten tuottajien joukkoa. Näitä aktiivisia tuottajia on kuitenkin verkon käyttäjistä vain murto-osa. Laajemmin verkkokäyttäjien sisällön tuottamisen motiiveja kartoitti kysely, jossa faktorianalyysin tuloksena syntyi myös kolme motiiviluokkaa: *verkon ja itsensä kehittäminen*, *halu kertoa itsestä sekä sisällön jakaminen*. Nämä motiivit ovat hyvin läheisiä haastatteluosuudessa esille tulleiden kanssa, mikä onkin luontevaa, koska kysely tehtiin haastatteluosuuden pohjalta. Näiden kahden aineiston tulokset yhdistäen voidaan sisällön tuottamisen motiiveiksi nimetä seuraavat:

Verkkoideologian toteuttaminen ja itsensä kehittäminen: Verkko on uudenlainen toiminnan areena ja ihmiset haluavat olla mukana sen kehityksessä ja myös kehittämässä verkon toimintamuotoja. Samalla ihmiset haluavat itse oppia uutta.

Itsensä ilmaiseminen: Verkossa ihmiset haluavat toimia itsenäisesti ja vapaasti omana itsenään. Tällöin he voivat kertoa itsestään ja elämästään. Nuoret olivat erityisen halukkaita kertomaan itsestään.

Sosiaalisuus ja sisältöjen jakaminen: Ihmiset haluavat olla toistensa kanssa tekemisissä ja vaihtaa kuulumisia, mielipiteitä, kokemuksia sekä sisältöjä.

Nämä motiivit muistuttavat paljolti niitä, joita kirjallisuudessa on esitetty verkossa tuottamisen motiiveiksi. Kokosin motiivit seuraaviin luokkiin (ks. taulukko 1): *identiteetti, jakaminen, sosiaalinen vuorovaikutus, hyöty ja tarve sekä yhteiskunta ja sosiaalinen järjestys*. Selkeimmät erot liittyivät tässä aineistossa painottuneeseen verkon ja itsensä kehittämiseen, jota ei ole näin suoraan aiemmin tuotu esille, mutta samansuuntaista sisältöä kylläkin. Sen sijaan tässä aineistossa eivät juuri tulleet esille yhteiskunnalliset motiivit. Empiirinen tutkimus siis lähinnä vahvisti jo aiemmin esitettyjä motiiveja. Lisäksi tutkimus vahvisti sen, että motiivit ovat Suomessa samansuuntaisia kuin muualla esitetyt motiivit.

Tuloksia tarkasteltaessa täytyy myös muistaa, että kyse on haastateltavien ja vastaajien käsityksistä ja selonteista. Kärjistäen voitaisiin sanoa, että tällöin ei tiedetä, millainen motivaatio todellisuudessa on. Toisaalta ihmisen motivaatioon ei ole muuta pääsyä kuin haastattelu-tilanteessa ilmaistut omat selonteot tai kyselylomakkeella esille tuodut motiivit. Niinpä tässä tutkimuksessa esille tulleet motiivit ovat subjektiivisuudestaan huolimatta todellisia. Voidaan myös olettaa, että haastateltavat ehkä ovat muita paremmin omaksuneet sosiaaliseen mediaan ja blogeihin liittyvän keskustelun ja hallitsevat sosiaaliseen mediaan liittyvän puhettavan. Toisaalta voidaan sanoa, että omalla puheellaan he luovat sosiaalista mediaa – he eivät siis toista keskustelua vaan käyttävät sitä työkaluna luodessaan omaa sosiaalista todellisuutta, sosiaalisen median maailmaa.

Avoimuutta ja itsensä korostamista

Näiden motiivitutkimusten pohjalta voidaan arvioida motiivien eettisiä ulottuvuuksia. Keskeisellä sijalla on motiivien suhteuttaminen arvoihin, mihin tarkoitukseen sovellean arvotutkimuksessa paljon käytettyä Schwartzin arvoteoriaa (ks. esim. Pohjanheimo 2005, Puohiniemi 2006). Schwartzin arvoteorian pohjalta on tehty jo pitkään tutkimusta eri puolilla maailmaa, joten teorialla on vankka empiirinen pohja. Näiden tutkimusten perusteella ovat muodostuneet kohtalaisen universaalit arvoulottuvuudet ja -alueet (taulukko 2).

Arvoulottuvuudet ja -alueet

Arvoalueen pääulottuvuudet	Pääulottuvuutta edustavat arvoalueet, suluissa esimerkkejä yksittäisistä arvoista
säilyttäminen	turvallisuus (kansallinen turvallisuus, yhteiskunnallinen järjestys) perinteet (perinteinen kunnioitus, nöyryys) yhdenmukaisuus (itsekuuri, tottelevaisuus)
itsensä ylittäminen (eli muiden huomioiminen)	hyväntahtoisuus (avuliaisuus, vastuullisuus, ystävyys) universalismi (yhteys luontoon, tasa-arvo)
avoimuus muutokselle	itseohjautuvuus (itsenäisyys, luovuus) virikkeisyys (jännittävä elämä, monipuolinen elämä, uskalaisuus) hedonismi (mielihyvä, elämästä nauttiminen)
itsensä korostaminen	suoriutuminen (kunnianhimo, menestys, kyvykkyys) valta (yhteiskunnallinen valta, varakkuus, vaikutusvalta)

Taulukko 2. Schwartzin teorian arvoulottuvuudet ja -alueet (Pohjanheimo 2005).

Kuten taulukosta käy ilmi, arvot kiteytyvät kahteen ulottuvuuteen: yhtäältä avoimuus muutokselle, toisaalta säilyttäminen sekä yhtäältä itsensä korostaminen ja toisaalta itsensä ylittäminen. Nämä ulottuvuudet kuvaavat inhimillisen ja sosiaalisen todellisuuden perusasioita, mikä onkin luontevaa, kun on kyse arvoista.

Arvorteorian eri ulottuvuuksiin en tässä yhteydessä puutu tarkemmin, vaan käytän teoriaa apuna ja kysyn, millaisia arvoja sosiaalisessa mediassa toimimisen motiivit edustavat? Kuinka toivottavia tai haitallisia ne ovat toisten ihmisten tai yhteiskunnan kannalta?

Aiemmin esitetyt motiivit eivät kaikilta osin asetu ongelmitta Schwartzin arvoulottuvuuksiin ja -alueisiin tai toisaalta motiivit liittyvät jollain tavalla melkein kaikkiin arvoalueisiin. Kun motiivit ja arvot asetetaan rinnakkain, on selvästi nähtävissä, että avoimuus muutokselle -ulottuvuus painottuu, jolloin arvoja ovat itseohjautuvuus, virikkeisyys sekä hedonismi eli mielihyvän etsiminen ja itsensä hemmottelu. Näihin arvoihin pohjautuvat identiteettiin, itsensä ilmaisemiseen ja itsensä kehittämiseen liittyvät motiivit. Tämän lisäksi motiivien pohjalla näyttäisi olevan itsensä ylittämiseen eli toisten huomioimiseen liittyviä arvoja. Näihin arvoihin liittyvät jakamisen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen motiivit. Näiden lisäksi itsensä korostamiseen liittyvät arvot tulivat jossain määrin esille. Esimerkiksi maineeseen ja pystyvyyteen liittyvät motiivit ovat itsensä korostamista. Sen sijaan valtaan liittyviä motiiveja ei ole esitetty. Tämä herättää kysymyksiä, koska valta on osoittautunut yhdeksi perusarvoista, joten tuskin sosiaalinen media on vapaa valtaan liittyvistä arvoista.

Sosiaalisen median motiivien arvopohjaa voidaan verrata suomalaisten arvoihin. Ne olivat tärkeysjärjestyksessä vuonna 2005 seuraavat: hyväntahtoisuus, turvallisuus, yhdenmukaisuus, universalismi,

hedonismi, itseohjautuvuus, suoriutuminen, virikkeisyys, perinteet ja valta (Puohiniemi 2006). Huomattavaa on, että kolmen kärjessä on kaksi säilyttämiseen liittyvää arvoa eli turvallisuus ja yhdenmukaisuus. Nämä arvot eivät kuitenkaan juurikaan näy sosiaalisen median sisällön tuottamisen motiiveissa. Tämä ilmiö on tullut myös arvotutkimuksissa esille, sillä internetin käyttäjät arvostavat yhdenmukaisuutta vähemmän kuin muut (Puohiniemi 2006). Tämä tulos on varsin luonteva eli verkon käyttäjät ovat itsenäisiä ja kavahtavat yhdenmukaisuutta. Heille on tärkeää, että he voivat hoitaa asiat haluamallaan tavalla. Vähäinen yhdenmukaisuuden arvostus liittyy korkeaan koulutustasoon ja osittain nuoreen ikään (Puohiniemi 2006).

Verkkoon ja sosiaaliseen mediaan liittyvä vähäisempi yhdenmukaisuuden arvostus herättää kysymyksiä sosiaalisuuden luonteesta ja siitä, millaiseksi yhteiskunta rakentuu, jossa säilyttämiseen liittyvät arvot eivät ole tärkeitä.

Tärkeää sosiaalisessa mediassa näyttäisi olevan avoimuus muutokselle ja itsensä korostaminen, jolloin sosiaalisuus rakentuu paljolti yksilöiden kautta. Sosiaalinen tai yhteisöllinen media on yksilölähtöistä mediaa ja perustuu pitkälti verkostoille.

Nämä verkostot rakentuvat hyvin eri tavoin, ne voivat olla nopeita kohtaamisia tai pidempiaikaisia toiminnallisia verkostoja, niin sanottuja parvia (Nieminen-Sundell 2008). Verkostot ovat jatkuvassa liikkeessä ja sosiaalinen media on tällaisten verkostojen päättymätön kudelma.

Yksilö voi vaihtaa ja valita verkostoja omien mieltymystensä ja elämäntilanteidensa mukaisesti. Tällaisessakin maailmassa on toki pysyvyyttä ja ihmiset haluavat olla osa joitain verkostoja tai yhteisöjä pidempään. Samanaikaisesti on kuitenkin koko ajan mahdollisuus vaihtaa ja valita toisia sosiaalisia verkostoja. Tämä heijastaa heikkoa yhdenmukaisuuden arvostusta, mikä siis herättää kysymyksiä sosiaalisuudesta ja yhteiskunnan luonteesta, mutta konkreettisemmin se herättää jatkotutkimusten tarpeen. Ovatko säilyttämiseen liittyvät arvot todellakin vähäisempiä sosiaalisessa mediassa vai onko kyse tutkimuksellisista ongelmista? Ihmiset eivät ehkä tunnista näitä arvoja sosiaalisessa mediassa tai tutkijat eivät osaa eritellä näitä arvoja. Ongelma voi olla, että niin käyttäjiä kuin tutkijoita ohjaa oletus sosiaalisesta mediasta alati kehittyvänä ja innovatiivisena ympäristönä, jolloin säilyttämiseen liittyvät arvot jäävät vaille huomiota. Suurin tutkimuksellinen ongelma lienee se, että sosiaalista mediaa on vakavissaan tutkittu kohtalaisen vähän. Erilaisia selvityksiä on yllin kyllin, mutta syvällisempien johtopäätösten tekeminen selvitysten pohjalta on arveluttavaa.

Johtopäätökset

Sosiaaliseen mediaan liittyvien motiivien ja arvojen hajanaisuus on viime kädessä merkki siitä, ettei sosiaalisella medially sinällään ole arvoja. Arvot ovat ihmisissä, kulttuurissa ja sosiaalisessa vuorovai-
kutuksessa. Sosiaalisella medially ei siis ole arvopohjaa, vaan siellä toimivilla ihmisillä. Tällöin myös ihmisten arvot vaihtelevat iän, suku-
puolen, kulttuurin ja elämäntilanteen mukaan.

Arvojen ja motiivien tutkimuksessa on kuitenkin se ongelma, että ne edustavat toivottavia asiantiloja ja itse toiminta voi olla jotain muu-
ta. Asiaa valaisee se, että sosiaaliselle medially on muotoiltu oma ideo-
logiansa, jossa korostuu pyyteetön osallistuminen, tiedon vapaa kul-
ku ja vaihto, demokratia sekä amatöörien ja käyttäjien vallan kasvu (Scholz 2007). Nämä ideologiset piirteet, kuten motiivit, pohjautuvat hyvin myönteisiin arvoihin. Kuitenkin verkossa on paljon epäsuota-
vaa toimintaa, jolloin arvopohja ei voi olla pelkästään positiivinen. Tai sitten myönteisistä arvoista, kuten avoimuudesta, juontuu kielteisiä ilmiöitä.

Sosiaalinen media on ihmisten motiivien ja arvojen sekamelska, jossa on kohtalaisen vähän yhteistä ja hyvin paljon eriytyvää. Yhteistä on oikeastaan säilyttämiseen liittyvien arvojen vähäisyys.

Lopuksi voidaankin kysyä, mitä hyvää ja arvokasta sosiaalinen me-
dia tuottaa? Vastaukset ovat pitkälti arvauksia, koska sosiaalinen me-
dia on niin monitahoinen ilmiö, eikä aihetta ole juurikaan tutkittu.

Turhan kova kärjistyminen lienee Andrew Keenin (2007) näkemys, että sosiaalinen media tuottaa enimmäkseen amatöörimaista roskaa. Toi-
saalta kun silmäilee sosiaalisen median sisältöjä, Keenin kritiikissä voi piillä osatotuus.

Vastapainoksi voidaan tosin todeta, että sosiaalinen media tuottaa paljon hyvää ja arvokasta: itsensä ilmaisua, vuorovaikutusta, keskuste-
lua, tiedon tuottamista ja jakamista, kannustamista ja parhaimmillaan sosiaalista tukea, yhteiskunnallista osallistumista ja voimaantumista digitaalisen maailman toimijana. Esimerkki yhteiskunnallisesta osal-
listumisesta on kansalaisvalvonta eli kansalaisten toiminta vallan vahtikoirina perinteisen median lisäksi (Häyhtiö & Rinne 2007). Tätä voitaneen pitää sosiaalisen median suomena myönteisenä yhteiskun-
nallisena ilmiönä.

Sosiaalinen media liittyy vahvasti viihteeseen ja viihtymiseen, mikä aiheuttaa arvojen kannalta hankalia kysymyksiä: Onko viihde tai viih-
tyminen arvokasta? Tuottaako se yhteiskunnallisesti jotain tärkeää? Toisaalta asiaa voidaan katsoa ihmisten kannalta. Viihde ja viihtymi-
nen ovat ihmisille elintärkeitä. Jos sosiaalinen media viihdyttää ih-

misiä vahingoittamatta mitään tai ketään, on se nähdäkseni riittävän hyvä ja arvokas ihmisten arkisen elämän kannalta.

Kuten edellä tuli esille, hedonismi eli mielihyvän etsiminen ja it-
sensä hemmottelu on yksi keskeinen arvoalue. Tässä mielessä sosiaa-
liseen mediaan liittyvä viihtyminen ei ole vähäarvoista tai hyödytöntä. Täytyy muistaa, että sosiaalinen media on ihmisten mediaa ja siihen liittyvät kaikenlaiset inhimilliset motiivit, arvot, vuorovaikutuksen muodot ja ilmiöt.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet

- » Monipuolisuus ja helppokäyttöisyys
- » Helppo viestin

Mahdollisuudet

- » Voi edistää yhteiskunnallista osallistumista
- » Voi syntyä uudenlaisia sosiaalisia ryhmiä, verkostoja ja yhteisöjä

Heikkoudet

- » Liian hektinen
- » Sosiaalisuus vajavaista

Uhat

- » Kyse pelkästä kuplasta eli into ei jatku
- » Vain kaupallinen puoli pysyy hengissä
- » Roska ja hölynpöly täyttää sosiaalisen median

Toimenpidesuosituksukset

- » Lainsäädännön ja asetusten (yksityisyys-, tekijänoikeus-, rikoslaki) mukauttaminen sosiaalisen median aikakauteen.
- » Mediataitojen kohentaminen eli mediakasvatukseen panostaminen.
- » Sosiaalisen median käyttöön rohkaiseminen yhteiskunnan eri aloilla silloin, kun se järkevältä näyttää.
- » Sosiaalisen median kriittiseen tutkimukseen panostaminen.

Kirjoittajasta

VTT Janne Matikainen toimii yliopistonlehtorina Helsingin yliopiston sosiaalitieteiden laitoksella. Hänen tutkimuksellisia kiinnostuksenkohteitaan ovat tietoverkkojen sosiaaliset ulottuvuudet. Hän on tutkinut muun muassa verkkoon liittyviä asenteita, vuorovaikutusta verkossa, sosiaalisen median käyttömotiveja sekä verkko-opimista ja kirjoittanut näistä aiheista useita teoksia. Sähköpostiosoite on janne.matikainen@helsinki.fi

Lähteet

- BISHOP, JONATHAN 2006: *Increasing participation in online communities. A framework for human-computer interaction*. *Computers in Human Behaviour* 23 s. 1881–1893.
- DERAGON, JAY 2007: *The Motivation Factors*. <http://www.socialmediatoday.com/SMC/17260>. Luettu 18.4.2007.
- HUBERMAN, BERNARDO A., ROMERO, DANIEL M. & WU, FANG 2008: *Crowdsourcing, Attention and Productivity*. Palo Alto: Social Computing Lab, HP Laboratories.
- HÄYHTIÖ, TAPIO & RINNE, JARMO 2008: *Yksilöiden valvovat silmät*. Tiedotusopillinen yhdistys TOY ry ja Nordicom. Tiedotustutkimus 31, 5, s. 100–117.
- KAYE, BARBARA K. 2007: *Blog Use Motivations: An Exploratory Study*. Teoksessa Tremayne, Mark (eds.) *Blogging, Citizenship, and the Future of Media*. New York: Routledge.
- KEEN, ANDREW 2007: *The Cult of the Amateur – How Today's Internet is Killing Our Culture and Assaulting Our Economy*. London: Nicholas Brealey Publishing.
- KOLLOCK, PETER 1999: *The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace*. Teoksessa Smith, M. & Kollock, P. (toim.) *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- LIETSALA, KATRI & SIRKKUNEN, ESA 2008: *Social Media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedia Laboratory Net Series 17. Tampere: University of Tampere.
- MATIKAINEN, JANNE 2009: *Sosiaalisen ja perinteisen median rajalla*. Viestinnän laitoksen tutkimusraportteja 3. http://www.valt.helsinki.fi/blogs/crc/sosiaalisen_ja_perinteisen_median_rajalla_raportti.pdf.
- NIEMINEN-SUNDELL, RIITTA 2008: (toim.): *Internet ja vuorovaikutuksen uudet muodot*. Kansallinen ennakkointiverkosto 2008. http://www.foresight.fi/Tulevaisuusaineistoja/Raportteja/Internet_ja_vuorovaikutuksen_uudet_muodot.pdf. Luettu 19.4.2010.
- NUXOLL, KELLY 2006: *What Motivates People to Participate in Online Communities?* http://newassignment.net/blog/kelly_nuxoll/dec2006/15/what_motivates_p. Luettu 18.4.2007.
- OREG, SHAUL & NOV, ODED 2008: *Exploring motivations for contributing to open source initiatives: The roles of contribution context and personal values*. *Computers in Human Behaviour* 24, s. 2055–2073.
- POHJANHEIMO, ESA 2005: *Pysyvää ja eriytyvää: arvomuutoksia Suomessa 1970-luvulta nykypäivään*. Teoksessa A-M. Pirttilä-Backman, M. Ahokas, L. Myyry & S. Lähteenoja (toim.), *Arvot, moraali ja yhteiskunta*. Helsinki: Gaudeamus.
- PUOHINIEMI, MARTTI 2006: *Täsmäelämän ja uusyhteisöllisyyden aika*. Vantaa: Limor kustannus.
- SCHOLZ, TREBOR 2007: *The Web 2.0 Ideology*. <http://www.collectivate.net/journalisms/2007/10/3/the-web-20-ideology.html>. Luettu 16.10.2007.
- SIRKKUNEN, ESA 2006: *Vertaismedia haastaa perinteisen joukkoviestinnän*. Teoksessa P. Aula, J. Matikainen & M. Villi (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Yliopistopaino.

Tulevaisuuden minä rakentuu verkossa

Jarno M. Koponen

Verkossa toimiessaan ihmisestä tulee tarinakeskus, joka luo itsestään ketjuttuvien tarinoiden verkostoa. Tarinaverkostomme vaikuttaa siihen, miten muut tulkitsevat meitä ja me tulkitsemme itseämme ja kuinka rakennamme minäämme ja tulevaisuuttamme. Kaupalliset toimijat käyttävät tarinaverkostomme tietoa. Kenellä on mahdollisuus vaikuttaa tiedon käyttöön ja kuinka verkkotodellisuudet vaikuttavat itseämme ja tulevaisuuttamme koskeviin tulkintoihin?

IHMISET tuottavat ja luovat jatkuvasti valtavia määriä digitaalisia jälkiä vuorovaikutteisten käyttöliittymien, sulautettujen tietoverkkojen ja sovellusten kautta. Niiden kautta tallennettu henkilökohtainen digitaalinen data sisältää ainutlaatuista tietoa yksilön suhteesta muihin ihmisiin, asioihin, esineisiin ja tapahtumiin.

Digitaalisissa ympäristöissä jokaisesta ilmaistusta ja tallennetusta ajatuksesta tai toiminnasta tulee luonteeltaan verkottunut. Yksilön menneisyyttä ja nykyhetkeä koskeva alati kasvava tietovirta antaa ainutlaatuisen mahdollisuuden tarkastella uudesta näkökulmasta yksilön ajatuksia, toimintaa ja henkilökohtaisten tulevaisuuksien kehittymistä. Samalla digitoituvasta ja verkottuneesta olemassaolostamme on tullut arvokasta niin yksilölle itselleen kuin muillekin toimijoille.

Tulevaisuusulottuvuus on tärkeä osa sosiaalisten verkkoympäristöjen viehätysvoimaa, sillä ihmiset eivät ole kiinnostuneita ainoastaan siitä mitä he ovat vaan myös siitä, mitä heistä voi tulla.

Verkkoympäristöistä on tullut eräänlaisia vuorovaikutteisia laboratorioita, joissa yksilön identiteetti ja tulevaisuuskäsitykset ilmenevät ainutlaatuisella tavalla henkilökohtaisten ja jaettujen tarinoiden ja tekojen kautta. Kehitys herättää mielenkiintoisia kysymyksiä verkottuneen olemisen laadusta, ulottuvuuksista ja seuraamuksista. Voivatko vuorovaikutteiset verkkoympäristöt toimia ”käyttöliittyminä” omaan itseemme? Kuinka ne laajentavat ja muokkaavat minäkuvaamme ja maailmankuvaamme ja vaikuttavat henkilökohtaiseen kehitykseemme? Millä tavoin aktiivisuutemme sosiaalisissa verkkotodellisuudessa heijastuu tulevaisuutta koskeviin käsityksiimme ja toteutuvaan tulevaisuuteemme?

On tärkeää olla tietoinen siitä, että kehittämämme tekniikat ja niiden sovellukset vaikuttavat siihen, kuinka havainnoimme ja tulkit-

Kenen ehdoilla ja minkä arvojen pohjalta vuorovaikutteisia mediaympäristöjä kehitetään nyt ja tulevaisuudessa?

semme itseämme ja ympäröivää maailmaa. Siten vuorovaikutteisen verkkoviestinnän kehitystä, vaikutuksia ja päämääriä tulee tarkastella kriittisesti niin yksilön kuin yhteiskunnan näkökulmasta. Tietoisuus vuorovaikutteisten tekniikoiden ja viestintäekosysteemien kehittämisen haasteista ja niiden tarjoamista merkittävistä mahdollisuuksista antaa paremmat lähtökohdat eettisesti kestävämpien ja parempien teknologioiden, käyttötapojen ja kokemusten suunnittelemiselle ja luomiselle.

Tarkastelen tässä artikkelissa aluksi kuinka vuorovaikutteiset verkkoympäristöt vaikuttavat olemassaoloomme ja kuinka me sosiaalisissa mediaympäristöissä rakennamme minäämme ja henkilökohtaista tulevaisuuttamme vuorovaikutuksessa sosiaalisen piirimme kanssa. Sen jälkeen käsittelen sosiaalisten mediaympäristöjen ja niissä luotujen henkilökohtaisten ja jaettujen tarinaverkkojen vaikutusta tulevaisuusajatteluumme. Samalla pohdin, millaisten tekijöiden, arvojen ja periaatteiden pohjalta vuorovaikutteisia verkkoympäristöjä ja henkilökohtaisen datan käyttötapoja tulisi kehittää nyt ja tulevaisuudessa. Artikkelin tarkoitus ei ole antaa yksiselitteisiä vastauksia vaan herättää ajatuksia ja kysymyksiä yhteisestä ja jaetusta digitaalisesta tulevaisuudestamme.

Ketjuttuva tarinaverkosto

Yksilön toiminta tietoverkoissa ja vuorovaikutteisissa mediaympäristöissä voidaan nähdä ketjuttuvana, jatkuvasti kehittyvänä tarinaverkostona.

Se muodostuu yksilöä ja hänen toimintaansa dokumentoivista, kuvaavista ja määrittelevistä, eri muodossa olevista tiedon palasista, mikrotarinoista tai laajemmista tarinaelementeistä kuten valokuvista, ostostapahtumista, statuspäivityksistä, blogikirjoituksista ja videoista. Yksilön olemassaoloa voidaan havainnoida ja tulkita ajasta ja paikasta riippumatta hänen erilaisissa verkkoympäristöissä ilmenevien mikroilmentymiensä kuten Facebook-profiilin, LinkedIn-profiilin, Flickr-valokuvien, kirjaston lainaushistorian, iTunes-ostosten ja vastaavien kautta. Tämän moniulotteisen, ajasta ja paikasta riippumattoman, monessa ajassa ja paikassa samanaikaisesti tapahtuvan multilineaarisen olemassaolon kautta fyysinen ja digitaalinen kokemusavaruus limittyvät toisiinsa ennennäkemättömällä tavalla.

Identiteettimme rakentuu samanaikaisesti useissa erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä – tarinaverkostona. Eri ympäristöt palvelevat

eri tavoin itseilmaisumme, sosiaalista kanssakäymistämme ja viestintäämme. Jokaisen verkkoympäristön erityispiirteet ja ominaisuudet vaikuttavat yksilön ilmentymiin ja tarinan muotoutumiseen. Muiden luomat tarinat ja digitaalisten palvelujen toiminnot kuten Facebookin ja muiden järjestelmien Tykkää-toiminto, Twitterin Follow-toiminto tai Google Readerin blogilistaus vaikuttavat merkittävästi yksilön tarinaverkoston kehittymiseen.

.....
 Me tahdomme liittää oman tarinamme toisiin, itsemme kannalta mielekkäisiin, vetovoimaisiin ja kiinnostaviin tarinoihin. Yksilöä kuvaava tarinaverkosto muuttaa siten jatkuvasti muotoaan.

Tarinat ovat merkittävässä roolissa, kun tarkastelemme minän olemassaoloa ja identiteetin kehitystä. Damasion (1999) ja Dennettin (1991, 1992) mukaan tietoisuutemme ja minämme (self) rakentuvat toisiinsa linkittyvien mikrokertomuksien pohjalta. Me tuotamme itsemme ja minämme ei-kielellisten ja kielellisten tarinoiden kautta. Minä on sekä aivoissa että kehomme ulkopuolisessa todellisuudessa ilmenevä tarinallinen jatkumo.

Fogel (1993) ja Hardcastle (2008) korostavat oman henkilökohtaisen, vahvasti dialogisen tarinan merkitystä yksilön identiteetin kehityksessä. Minä voidaan nähdä erilaisten tarinallisten teemojen ja yhteyksien yhdistelmänä. Se kehittyy tarinalinjojen, teemojen ja elementtien painotusten ja merkitysten sekä niiden välisten suhteiden ja yhteyksien muuttuessa. Giddens (1991), Sparrowe (2005) ja Eriksson (2006) soveltavat samaa ajattelua sisäisen ja ulkoisen muutoksen tuottamiseen. Tulevaisuutta luodataan ja luodaan vaihtoehtoisten tarinoiden avulla. Ihmisillä on sisäsyntyinen kyky pohtia useita mahdollisia tulevaisuuksia sekä tekojensa seurauksia ja vaikutuksia näihin mahdollisiin tulevaisuuksiin (Masini 1993, Boulding & Boulding 1995).

Tarinoiden muodostamaa minäämme – itselle ja muille ilmenevää identiteettiämme – voi tarkastella jatkuvasti käynnissä olevana dialogisena, moniäänisenä ja moniosaisena tulevaisuussuuntautuneena prosessina. Yksilö reflektoi itseään, menneisyyttään, tätä hetkeä ja tulevaisuutta jatkuvasti tuotettujen ja luotujen vaihtoehtoisten tarinoiden kautta. Mikrotarinoiden muodostama tarinaverkosto ja niiden kautta tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus vaikuttaa merkittävästi muiden ihmisten yksilöä koskeviin tulkintoihin ja samalla siihen, kuinka yksilö havainnoi ja tulkitsee itseään ja luo tulevaisuuttaan.

Aikeet ja teot limittyvät

Digitaalinen läsnäolo ja aktiivisuus vaikuttavat arjen toimiin ja sosi-
 aaliin suhteisiin. Fyysisen reaalityodellisuuden ja digitaalisen koke-

musavaruuden välille ei enää muodostu mielekkäästi määriteltävää selkeää rajaa. Verkossa saamme jatkuvasti tietoa toistemme ajatuksista tai maailman ilmiöistä reaaliaikaisten päivityksien kautta. Toisaalta digitaalisissa ympäristöissä mielikuvitukselliset aikeet ja todelliset teot sekoittuvat ja lomittuvat jatkuvasti toisiinsa osana yksilöä ja hänen ympäristöään koskevaa tietovirtaa. Kuinka moni meistä todella pohtii tai kyseenalaistaa, perustuvatko statuspäivitykset, mikroraportit kuten sijaintitiedot tai mikroblogin kirjoitukset yksilön todellisen elämän tapahtumiin?

Sherry Turkle (1995) on käsitellyt urauurtavassa tutkimuksessaan yksilön identiteetin kehittymistä, määrittelemistä ja tulkintoja digitaalisissa ympäristöissä. Virtuaaliset ympäristöt mahdollistavat ainutlaatuisella tavalla sosiaalisen ja kulttuurisen identiteetin rakentamiseen, kehittymiseen ja kehittämiseen liittyvän kokeellisuuden, monimuotoisuuden ja leikkisyyden. Minää voidaan peilata erilaisten virtuaalisten identiteettien kautta. Sitä ei ole rajattu yhteen ilmiasuun tai ympäristöön.

Taylorin (2006) mukaan digitaalisen ympäristön luonne, tarkoitus ja ominaisuudet vaikuttavat merkittävästi siihen, kuinka yksilö ympäristössä käyttäytyy ja ilmaisee itseään. Turklelle digitaaliset vuorovaikutteiset ympäristöt näyttäytyvät eräänlaisina itseilmaisun ja itsereflektion virtuaalisina koelaboratorioina. Taylorin mukaan vuorovaikutteiset verkkoympäristöt vaikuttavat sosiaalisuuden muotoihin ja olemassaolon tapoihin.

Manuel Castellsin (1996, 2001) mukaan digitaaliset ympäristöt ovat reaalityodellisuuden laajentumia. Lähes kaikki elämämme toimet ovat jossakin muodossa olemassa myös digitaalisissa ympäristöissä. Kyse ei ole kuitenkaan yksiselitteisesti ”reaalityodellisuuden” laajentumasta. Verkkotodellisuudet eivät pyri jäljittelemään fyysistä elämästodellisuutta vaan luovat myös uusia olemassaolon tapoja ja muotoja (Ryan 2001, Wiszniewski & Coyne 2002, Boyd 2007, Russel ym. 2008).

Minän, identiteetin ja niiden ilmentymien rajat tai olomuodot eivät ole nykyään yksiselitteisesti määriteltävissä. Minä ei ole tietoverkoissa tai sen erilaisissa ympäristöissä esiintyvä yksittäinen kokonaisuus vaan yksilö esiintyy näissä ympäristöissä erilaisten mikroilmentymiensä ja mikrotarinoidensa kautta. Tarinaverkoston sisältämät mikroilmentymät mahdollistavat yksilön identiteettien moninaisuuden.

Sosiaalisuudella ja mahdollisuudella kokeilla on merkittävä vaikutus toimintaamme verkkoympäristöissä. Esimerkiksi erilaisissa sosiaalisen median ympäristöissä kuten Facebookissa, Twitterissä, Flickrissä, Second Lifessa ja blogeissa yksilö pystyy seuraamaan lähes reaaliajassa muiden reaktioita hänen omaan, tarinaverkoston kautta ilmenevään ajatteluunsa ja toimintaansa. Yksilö voi kokeilla esimerkiksi statuspäivitysten, mikroblogin kirjoitusten, virtuaalisten eleiden,

valokuvien ja videoiden kautta, kuinka hänen sosiaalinen piirinsä reagoi hänen motivaatioihinsa, toiveisiinsa, aikomuksiinsa ja todellisiin tekoihinsa. Pelkän aikomuksen ja ajatuksen esittäminen sosiaalisessa verkkoympäristössä voi vaikuttaa todellisia tekoja koskeviin tulkintoihin ja päätöksiin. Siten kirjaimellisesti virtuaalinen aie saa aikaan konkreettisen ja todellisen vasteen ja reaktion ja voi näin vaikuttaa yksilön tulevaisuutta koskevaan ajatteluun ja toimintaan.

”Toiseksi” itselleen

Jaettu tarinaverkostomme vaikuttaa merkittävästi itseämme koskevaan reflektointiin ja tulkintoihin. Meadin (1913, 2001) esittämän ja Gillespien (2006) edelleen kehittämän näkemyksen mukaisesti itsereflektointi tarkoittaa yksilön tulemista ”toiseksi itselleen”. Tarinaverkoston kautta yksilö kykenee havainnoimaan ja tulkitsemaan itseään ja oman olemassaolonsa havaittavia ilmentymiä toisen henkilön näkökulmasta. Meadin teoriaa voidaan täydentää Pierre Lévy (1997, 1998) virtualisoitumista (virtualization) koskevilla näkemyksillä. Lévy mukaan yksilö ”virtualisoi” itsensä luodessaan itseensä viittaavia presen-taatioita kuten Facebookin profiilisivun tai peliavatarin.

Yksilön itsestään luomat digitaaliset tarinaverkostot antavat hänelle aivan uuden mahdollisuuden tarkastella omaa käytöstään ulkopuolisen toimijan näkökulmasta. Yksilöstä tulee itselleen ”toinen”. Samanaikaisesti yksilön ajatuksiin ja toimintaan vaikuttavat hänen tulkintansa siitä, kuinka muut näkevät tai tulkitsevat häntä. Toiminta verkkoympäristöissä antaa mahdollisuuden altistaa omat ajatukset, aikomukset ja toimet muiden tulkinnoille ja arvioinnille. Oma toiminta ja ajatusmaailma peilautuu ja rinnastuu muiden toimintaan. Lévy ajattelua mukaillen yksilön identiteetistä tulee sarja virtualisoitumisia ja henkilökohtaisia ja jaettuja yksilöä koskevia tulkintoja.

Virtualisoidulla minällämme voi olla useita verkkoympäristöissä ilmeneviä identiteettejä. Nämä samaan aikaan avautuvat näkökulmat luovat pohjan ilmiölle, jota kutsun reflektiiviseksi silmukaksi¹. Tämä prosessi johtaa yksilön omaa itseään ja toimintaympäristöään koskeviin uudelleentulkintoihin ja -jäsenetelemiseen. Yksilön verkottunut monitasoinen olemassaolo ja reflektiivisen silmukan aktivoituminen digitaalisissa ympäristöissä vaikuttaa hänen omakuvaansa sekä laajentaa yksilön tietoisuutta omasta itsestään ja mahdollisista vaihtoehtoisista tulevaisuuksista.

1. Reflektiivinen silmukka, englanniksi self-reflective loop

Henkilökohtaiset tulevaisuudet

Yksilö tuo sosiaalisissa verkkotodellisuuksissa aktiivisesti esille tulevaisuutta koskevia toiveitaan, aikeitaan, pelkojaan, halujaan, päämääriään ja tavoitteitaan (esimerkiksi Lévy 1998, Taylor 2006, Liu 2007, Koponen 2009, 2010). Samalla yksilö reflektoi omaa toimintaansa omien mikroilmentymiensä ja sosiaalisen piirinsä kautta. Hänen kuvansa mahdollisista tulevaisuuksista muodostuu omaa toimintaa koskevien arvioiden, päätelmien ja tulkintojen sekä muiden reaktioita koskevien tulkintojen yhteisvaikutuksesta.

Sosiaalisilla verkostoilla on merkittävä vaikutus yksilön tulevaisuutta koskeviin ajatuksiin, käsityksiin ja odotuksiin.

Analysoimalla henkilökohtaisten tarinaverkostojen sisältämää tietoa ja reflektiivisen silmukan vaikutusta voimme jo nyt tarkastella ennennäkemättömän tarkasti yksilön tulevaisuuteen liittyviä odotuksia ja hänen sosiaalisen piirinsä reaktioita niihin. Samalla voimme tarinaverkostojen ja muiden digitaalisten tietolähteiden kautta tarkastella kuinka erilaiset asiat kuten sijainti, tietty uutinen, sisältösuositus, lempijalkapalloseura ja laajemmat systeemit kuten esimerkiksi säätila ja liikennemäärä vaikuttavat yksilön tulevaisuuskuviin ja toteutuvaan tulevaisuuteen.

Vuorovaikutteisessa tarinaverkostossa yksilön minä on multilineaaristen, sekä fyysisen että digitaalisen todellisuuden yhdistävien tarinoiden *tarinakeskus*². Matemaattista viestinnän teoriaa mukaillen jokainen yksilöä koskeva havaittavissa oleva mikroilmentymä mahdollistaa tulkintaprosessin, joka lisää tulkitsijan – sekä yksilön itsensä että muiden – tietoa kyseisestä yksilöstä.

Yksilöä kuvaavat tiedon palaset ja mikrotarinat sekä niiden tulkin-nat ovat jatkuvassa muutoksessa. Minä ei muodostu missään yksittäisessä tarinalinjassa tai aikaan ja paikkaan sijoittuvassa pisteessä (Dennett 1993, Fogel 1993, Hardcastle 2008). Pikemminkin minä on tiettyinä ajan hetkenä olemassa oleva, sekä tiedostettu että tiedostamaton mikrotarinoiden moniulotteinen jatkumo.

Henkilökohtaiset digitaaliset tarinaverkostot eivät kuvaa täydellisesti sisäisten tarinoiden luomaa minäämme. Digitaaliset tarinaverkostot kuitenkin mahdollistavat ainutlaatuisella tavalla minän mikroilmentymien, yksilöä koskevien tarinoiden, niiden sisältöjen ja sisäisten sekä ulkoisten suhteiden tarkastelemisen ja analysoimisen.

Dennettin kuvaamaa, minän olemassaololle merkityksellistä tarinan keskusta – tiettyinä ajanhetkenä yksilöä määrittävää ja ohjaavaa

2. Tarinakeskus, englanniksi the center of narrative gravity (Dennett 1991, 1992)

tarinoiden yhdistelmää tai tiivistymää – voidaan tarkastella ainutlaatuisella tavalla digitaalisen tarinaverkoston kautta. Tulkintani mukaan tarinaverkostoa koskevan analyysin avulla voidaan historiallista dataa ja reaaliajassa syntyvää tietovirtaa hyödyntäen määrittää yksilön *tulevaisuuden tarinakeskus*³ eli ennakoida yksilön tarinaverkoston ja tarinakeskuksen kehitystä. Sen kautta voimme tarkastella ainutlaatuksella tavalla yksilön mahdollisia, todennäköisiä ja toivottuja tulevaisuuksia. Yksilön digitaaliset, tulevaisuusajattelua ja tietoa sisältävät tarinaverkostot näyttäytyvät siis hyvin merkityksellisinä ja arvokkaina niin yksilölle itselleen kuin muille, tarinaverkoston sisältämästä monipuolisesta tiedosta mahdollisesti hyötyville toimijoille.

Arvokkaat tarinat, arvokkaat tulevaisuudet

Koskaan aikaisemmin ei käytössämme ole ollut yhtä paljon lähes reaaliajassa päivittyvää henkilökohtaista ja sosiaalisia suhteita kuvaavaa dataa. Digitaalisissa tarinaverkostoissa yksilön ajattelua, toimintaa ja käyttäytymistä voidaan lähestyä, analysoida ja ymmärtää uudella tavalla.

Verkoston sisältämää historiallista ja nykyhetkeä koskevaa tietoa voidaan käyttää mahdollisten tulevaisuuksiemme ennakoimiseen (Koponen 2009, 2010).

Viestintäympäristöjen kehittyessä ja viestintäkeinojen, strategioiden ja liiketoimintamallien uudistuessa media- ja markkinointiala sekä monialainen tuote- ja palvelukehitys hyötyvät merkittävästi vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kautta saatavasta, ihmisten itsensä jatkuvasti luomasta, arvioimasta ja tarkentamasta tiedosta. Käytökseemme, sen reaaliaikaiseen havainnointiin ja ennakointiin perustuvia markkinointimenetelmiä, palautemekanismeja, mukautuvia käyttöliittymiä ja tekniikoita kehitetään aktiivisesti merkittävien taloudellisten resurssien vauhdittamana.

Verkkoratkaisujen ja toiminnallisuuksien kautta pyritään aktiivisesti vaikuttamaan yksilön ajatuksiin ja toimintaan. Suoraa taloudellista hyötyä voidaan tavoitella esimerkiksi ennakoivien sisältösuositusten ja täsmäräätälöityjen mainosten avulla. On tärkeää pohtia, kuinka ympäristöjä suunnittelevat, toteuttavat ja ylläpitävät tahot suhtautuvat digitaaliseen aktiivisuuteemme ja luomiimme henkilökohtaisiin tietorakenteisiin.

Samalla tulee kysyä, millaiset päämäärät ja arvot ohjaavat henkilökohtaisen digitaalisen datan hyödyntämistä ja vaikuttavat lopulta siihen, millaisia tulkintoja teemme itsestämme ja mahdollisista tulevaisuuksistamme.

3. Tulevaisuuden tarinakeskus, englanniksi the center of future gravity

Digitaalisia palveluja, ympäristöjä ja sovelluksia suunnitellaan ja kehitetään usein tarkasti määritetyille kohderyhmille. Suunnittelua ohjanneet arvot ja tavoitteet ovat läsnä jokaisessa digitaalisessa tuotteessa, palvelussa tai sovelluksessa; niiden brändissä, visuaalisessa ilmeessä, käyttöliittymässä, ominaisuuksissa ja teknologiaratkaisuissa.

Suunnittelijat, kehittäjät, ylläpitäjät tai markkinoijat eivät voi kuitenkaan koskaan täydellisesti ennakoida tai ennustaa tuotteensa todellisia käyttötapoja ja kehitysmahdollisuuksia. Digitaalisten palvelujen ja tuotteiden todellinen arvo ja menestys riippuu ”oikeassa elämässä” toteutuvista käyttötavoista ja vastaanotosta. Käyttäessämme jotakin tiettyä verkkoympäristöä tulemme aina jollakin tasolla osaksi sen arvomaailmaa. Toisaalta ihmiset kytkevät omalla toiminnallaan verkkopalvelut osaksi omaa arvomaailmaansa ja vallitsevia yhteiskunnallisia ja kulttuurisia käsityksiä ja asenteita.

On tärkeää tiedostaa, että ilmaiseimme, rakennamme ja reflektoidemme itseämme ja tulevaisuuttamme pääasiallisesti taloudellista voittoa tavoittelevien toimijoiden suunnittelemisissa, toteuttamisissa ja ylläpitämissä järjestelmissä (esimerkiksi Facebook, Second Life, Google, Twitter, YouTube, Flickr, iTunes, Last.fm, New York Times). Näissä järjestelmissä yksilö ei tuota tai luo sisältöjä ainoastaan itselleen tai sosiaaliselle piirilleen. Hän on samanaikaisesti vuorovaikutuksessa niin sosiaalisen verkostonsa kuin kyseisen ympäristön mahdollisesti sisältämien tiedonkeruumekanismien sekä älykkäiden sisältö- ja palautesuodattimien kanssa. Yhä useammat järjestelmät, sovellukset ja verkkopalvelut pyrkivät profiloimaan käyttäjiään entistä tehokkaammin hyödyntäen tietoa yksilön tuottamista ja kuluttamista sisällöistä.

Monet verkkopalvelut tarjoavat käyttäjilleen mahdollisuuden hallita omien tietojensa käyttöä, saatavuutta ja saavutettavuutta tiettyynajaan saakka. Useimmissa suosituissa palveluissa on mahdollista vaikuttaa siihen, ketkä voivat nähdä, muokata, kommentoida ja jakaa yksilöä koskevia sisältöjä ja tietoja. Palvelut eivät kuitenkaan useinkaan kerro, kuinka niiden ylläpitäjät ja omistajat hyödyntävät käyttäjien sä tuottamaa tietovirtaa (Gross & Acquisti 2005, Preibusch ym. 2007, Boyd 2007, McGeweran 2009). Tieto, jonka yksilö luo ja tuottaa palveluun, kuuluu palveluehdoista riippuen aina jossain määrin myös palvelun omistajalle ja ylläpitäjälle. Yksilöllä on todellisuudessa usein hyvin rajalliset mahdollisuudet vaikuttaa siihen, kuinka palvelun hallinnoijat ja ylläpitäjät käyttävät ja hyödyntävät hänen luomaansa sisältöä ja hänen henkilökohtaisia tietojiaan.

Yksilö on arvokas liiketoiminnan kannalta niin kauan kun hän käyttää tai puhuu myönteisesti tuotteesta tai palvelusta.

Jatkuvasti itseään, sosiaalista piiriään ja tulevaisuuttaan luova ja arvioiva yksilö tuottaa yhtä mittaa palvelun ylläpitäjien näkökulmasta taloudellisesti arvokasta tietoa.

Järjestelmät muokkaavat sisältöjään ja toiminnallisuuksiaan yksilön kartoitettavissa olevan toiminnan pohjalta ja hyödyntävät tietoa taloudellisessa mielessä. Merkittävää on, että yksilön luoma tieto tuottaa taloudellista hyötyä palvelun ylläpitäjille ja kolmansille osapuolille kuten mainostajille, markkinoijille, tuotekehittäjille, muttei yksilölle itselleen.

Yksilön omat oikeudet hänen luomaansa dataan, hänen minäänsä ja identiteettiään edustaviin ja peilaaviin digitaalisiin tarinaverkostoihin ovat jääneet suhteellisen vähälle huomiolle. Eettisestä näkökulmasta henkilökohtaisen digitaalisen datan omistukseen, hallintaan ja käyttöön liittyy merkittävä määrä avoimia kysymyksiä.

Kuka tai ketkä omistavat digitaalisissa ympäristöissä olevat henkilökohtaiset mikroilmentymät, yksilöä kuvaavan ja peilaavan tarinaverkoston?

Kenen tulee hyötyä ensisijaisesti henkilökohtaisesta digitaalisesta datasta? Kysymyksiin ei ole yhtä yksiselitteistä ja tyhjentävää vastausta.

Vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kautta tuotetun ja luodun tiedon omistukseen, hallintaan ja käsittelyyn liittyviä määrityksiä, sääntöjä ja periaatteita pyritään kehittämään jatkuvasti. Sosioteknologisen kehityksen kiihtyessä standardien ja lainsäädännön kehittäminen kohtaa kuitenkin merkittäviä kulttuurisia, yhteiskunnallisia ja taloudellisia haasteita (Varnelis 2008, Chapman 2009, McGevean 2009). Verkkoympäristöt ja niitä koskeva lainsäädäntö eivät pääivity samanaikaisesti.

Arvioimme ja tulkitsemme itseämme ja muita, luomme ja reflektomme tulevaisuuttamme ympäristöissä, joiden suunnittelua ohjaavat arvot perustuvat taloudellisen voiton maksimoinnille. Samalla henkilökohtaisen tarinaverkostomme sisältämää tietoa käytetään yhä kasvavassa määrin käyttäytymistämme ennakoivien, kohdennettujen mainosten tai hyper-räätälöityjen mediapalveluiden tuottamiseen. Kuinka tämä vaikuttaa henkilökohtaisiin ja yhteisiin tulevaisuuksiimme?

On tärkeää, ettei digitaalinen olemassaolomme tai henkilökohtaisia tulevaisuuksia luotaava toimintamme vääristy yhtiökaupallisten tavoitteiden tai motiivien vuoksi. Digitaalisen tarinaverkostomme, henkilökohtaisen olemassaolomme yhä tärkeämmän osan arvoa ei voi eikä tule kenenkään toimesta mitata ainoastaan sen avulla saatavan taloudellisen hyödyn kautta. On erittäin tärkeää keskustella avoimesti ja perinpohjaisesti periaatteista, jotka vaikuttavat tarinaverkostojen sisältämän datan hyödyntämiseen ja vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kehittämiseen. Meidän tulee pohtia, kuinka olisi mahdollista luoda ja kehittää digitaalisia ympäristöjä, jotka on aidosti tarkoitettu

vahvistamaan yksilön itsetuntemusta, sosiaalisuutta ja kehittämään hänen tietoisuuttaan ympäröivästä maailmasta.

Päätelmät

Yhä useampi ihminen rakentaa, reflektoi ja tulkitsee olemassaoloaan ja tulevaisuuttaan samanaikaisesti useissa erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä ja sosiaalisissa todellisuuksissa. Sosiaalinen piirimme vaikuttaa verkkotodellisuuksien kautta merkittävästi henkilökohtaisiin, itseämme ja tulevaisuuttamme koskeviin ajatuksiin, tulkintoihin ja odotuksiin.

Henkilökohtaiset digitaaliset mikroilmentymämme ja tarinaverkostomme sisältävät arvokasta tietoa, jota analysoimalla voidaan tarkastella ja ennakoida ainutlaatuisella tavalla henkilökohtaisia tulevaisuuksia. Digitaalisen tarinaverkostomme kautta meistä tulee osa alati kehittyviä globaaleja tietoverkostoja. Yksityisen ja julkisen rajat ja määritelmät ovat muutoksessa. Digitaaliset ja digitoituvat, ja siten loputtomasti monistettavissa ja kopioitavissa olevat olemassaolon jäljet ovat aina myös muiden kuin yksilön itsensä hyödynnettävissä.

Yksilöä koskevaa tietoa pyritään hyödyntämään järjestelmällisesti ja monipuolisesti muun muassa media-alalla, markkinoinnissa ja tuotekehityksessä. Esimerkiksi verkkopalveluihin mainoksia ja sisältöjä tuottavat tahot pyrkivät yhä kasvavassa määrin ennakoimaan ihmisen tarpeita, toiveita ja haluja hänestä saamiinsa tietoihin pohjautuen.

Kuinka tällainen kaupallisten tavoitteiden ohjaama, yksilön toiminnan mukaan muokkautuva käyttökokemus vaikuttaa yksilön maailmankuvaan?

Onko hänen mahdollista löytää aidosti vaihtoehtoisia näkökulmia tai reittejä, kun hänelle tarjotut ja esiintuodut mahdollisuudet ja vaihtoehdot peilaavat jo hänen aiemmin ilmaisemiaan kiinnostuksen kohteita, aikeita ja päämääriä?

Verkottunut, ajasta ja paikasta riippumaton multilineaarinen olemassaolo ei ole itsestään selvä osa kaikkien arkipäivää tai olemista. Kaikki eivät ole läsnä digitaalisissa verkkoympäristöissä, eikä kaikkea tai kaikkia digitalisoida reaaliajassa. Verkkoteknologiat ja niiden sovellukset vaikuttavat siihen kuinka niitä käytetään ja ketkä niitä käyttävät. Suunnitteluratkaisujen, teknologiarajoitusten tai käyttösovellusten vuoksi vuorovaikutteiset verkkoympäristöt eivät ole kaikkien saavutettavissa. Siten kaikki eivät voi itsenäisesti tai vapaasti päättää digitaalisesta läsnäolostaan tai sen ulottuvuuksista.

Sosiaalinen, kulttuurinen, yhteiskunnallinen, taloudellinen ja teknologinen kehitys kietoutuvat toisiinsa monimuotoisin tavoin. Tekno-

loginen kehitys ei ole kaikkivoipa, itsenäisesti tai loogisesti kehittyvä voima. Sen avulla ei automaattisesti lisätä hyvinvointia tai onnellisuutta. Teknologian todellista arvoa ja kehitystä voidaan arvioida sen toteutuvan sovellettavuuden, käytettävyyden ja hyödyllisyyden kautta. Verkkoympäristöjen ominaisuudet vaikuttavat digitaalisen olemassaolon laatuun ja hallittavuuteen. Niiden käyttötavat, -ympäristöt ja -kulttuuri ovat osa yhteiskuntamme sosiaalista, kulttuurista ja taloudellista kokonaisuutta ja valtarakenteita. Asenteilla ja arvoilla on merkittävä rooli verkkoviestinnän kehittymisessä ja sen mahdollisuuksien hyödyntämisessä.

Yksilöistä ja yhteisöistä on tullut merkittävä teknologiseen kehitykseen vaikuttava voima. Erilaiset palvelut, tuotteet ja sovellukset kilpailevat jatkuvasti ihmisten ajasta ja huomiosta. Kiristyneessä kilpailussa jokainen klikkaus on merkityksellinen. Digitaalinen viestintäekosysteemi on riippuvainen siitä miten aktiivisesti yksilöt luovat, jakavat, muokkaavat, kuluttavat ja arvioivat sisältöjä. Yksilöt ja yhteisöt valintoineen vaikuttavat merkittävästi palvelujen käyttötapoihin ja leviämiseen.

Samalla yksilöistä ja yhteisöistä on tullut verkkoympäristöjen tulevaisuuden vastuunkantajia. On tärkeää pystyä luomaan edellytykset sille, että ihmiset itse vaikuttavat verkkoympäristöjen kehitykseen sen kaikilla tasoilla, konkreettisten sovelluksien luomisesta, niiden käyttöön vaikuttavien eettisten periaatteiden pohtimiseen ja soveltamiseen.

Tulevaisuuden vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kautta yksilön tulisi voida määrittää ja kontrolloida, kuinka ja mihin tarkoituksiin hänen tuottamaansa ja luomaansa digitaalista dataa käytetään ja kuka sitä käsittelee ja hyödyntää.

Hyödyllisten ja eettisesti kestävien vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kehittäminen ja luominen vaatii avointa ja monipuolista julkista keskustelua. Keskustelun kautta tulee pohtia ja arvioida kriittisesti käytössä olevien ja kehitettävien ympäristöjen ja niiden käyttötapojen todellisia ja mahdollisia vaikutuksia.

Sekä teknologisen kehityksen että sen konkreettisten sovelluksien tulee pohjautua eettisesti kestävään ajatteluun ja avoimesti neuvoteltavissa oleviin, jatkuvasti kehittyviin periaatteisiin ja toimintamalleihin.

Vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kautta yksilön tulee voida vahvistaa ja kehittää suhdettaan sosiaaliseen, kulttuuriseen, yhteiskunnalliseen, taloudelliseen ja ekologiseen ympäristöönsä. Verkkotodellisuuksien tulee mahdollistaa henkilökohtaisten ja kollektiivisten visioiden, toiveiden ja päämäärien vapaa tavoittelu ja toteuttaminen.

Tulevaisuuksiamme ei sanella jatkossakaan täydellisten algoritmien ja käytöstämme ennakoivien todellisuuksien avulla. Me voimme valita tulevaisuutemme.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet

- » Vuorovaikutteiset verkkoympäristöt tarjoavat uusia ja rinnakkaisia kanavia ja keinoja monipuoliselle sosiaaliselle vuorovaikutukselle.
- » Sosiaalinen media tukee moniäänisyyttä. Vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen kautta on mahdollista saada entistä ajantasaisempaa ja monipuolisempaa tietoa maailman tapahtumista ja ilmiöistä sekä vaikuttaa tiedon kulkuun, käsittelyyn ja tulkintaan.
- » Yksilöt ja yhteisöt ovat merkittävä digitaalisten todellisuuksien kehitykseen vaikuttava muutosvoima.

Mahdollisuudet

- » Sosiaalinen media mahdollistaa uusien itseilmaisun, itsereflektion ja olemisen tapojen syntymisen. Syntyvät vuorovaikutusmahdollisuudet vaikuttavat myönteisesti yksilön itsetuntemukseen, vaihtoehtoisten mahdollisuuksien tiedostamiseen ja tulevaisuusajatteluun.
- » Sosiaalisten verkkotodellisuuksien kautta saadun tiedon perusteella voidaan kehittää aiempaa parempia tekniikoita, palveluja ja tuotteita ihmiskeskeisesti ja -lähtöisesti.
- » Digitaalisten tarinaverkoston kautta yksilön ajattelua, toimintaa, käyttäytymistä ja mahdollisia tulevaisuuksia voidaan lähestyä, analysoida ja ymmärtää uudella tavalla.
- » Verkkoympäristöjen kautta voidaan tutkia, analysoida ja ennakoida sekä henkilökohtaisia että laajempia tulevaisuuslinjoja jopa globaalilla tasolla.

Heikkoudet

- » Sosiaalisen median ympäristöissä yksilö ei voi hallita häntä itseään koskevan tiedon käyttöä.
- » Muut kuin yksilö itse hyötyvät taloudellisesti yksilön tuottamasta tiedosta ja sisällöistä.

Uhat

- » Yhtiökaupalliset intressit vaikuttavat yksilön mahdollisuuksiin hallita häntä itseään koskevaa tietoa.
- » Yksityisen ja julkisen rajan hämärtyessä yksilö on yhä alttiimpana yksityisten tietojen väärinkäytöksille.
- » Yksilön tulevaisuuskuvat ja odotukset voivat köyhtyä tai vääristyä ennakoivan täsmämarkkinoinnin ja täsmätuotettujen sisältöjen seurauksena.

Toimenpidesuosituks

- » Medialukutaidon edistäminen ja koulutuksen mahdollistaminen.
- » Verkkoympäristöjen monipuolisuuden ja monimuotoisuuden tukeminen ja edistäminen muun muassa alan koulutuksen sekä uusien aloitteiden ja innovaatioiden tukemisen kautta.
- » Avoimuuden ja läpinäkyvyyden edistäminen verkkopalvelujen kehityksessä ja niiden kautta tuotettujen sisältöjen hyödyntämisessä.
- » Moniäänisyyden mahdollistaminen ja ihmislähtöisyyden korostaminen verkkoympäristöjen ja tekniikoiden kehittämisessä ja soveltamisessa.
- » Yksilön omia tietojaan ja tuottamia sisältöjä koskevien oikeuksien parantaminen.
- » Jatkuvasti lisääntyvän monipuolisen digitaalisen informaation hyödyntäminen eri tutkimusaloilla ja esimerkiksi julkisen sektorin palvelujen kehittämisessä.

Kirjoittajasta

Tutkija ja suunnittelija Jarno M. Koponen, TaM, FM, on erikoistunut vuorovaikutteisten viestintäympäristöjen tulevaisuuksien ja tulevaisuusajatteluumme koskevien vaikutusten tutkimukseen. Tutkimuksensa pohjalta Koponen on kehittämässä henkilökohtaisten tulevaisuuksien kartoittamisen mahdollistavaa verkkosovellusta. Lisätieto: <http://jarnokoponen.net/>, <http://twitter.com/ilparone>

Lähteet

- BOULDING, E., & BOULDING, K. E. 1995: *The Future: Images and Processes*. London: Sage.
- BOYD, D. 2007: *Social Network Sites: Public, Private, or What?* Knowledge Tree, 13. Haettu <http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/edition-13/social-network-sites-public-private-or-what/>. Luettu 14.4.2010.
- CASELLS, M. 1996: *The Rise of the Network Society*. Malden: Blackwell.
- CASELLS, M. 2001: *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford University Press.
- CHAPMAN, G. 2009: *Shaping Technology for the 'Good Life'; The Technological Imperative versus the Social Imperative*. Teoksessa D. G. Johnson, & J. M. Wetmore (Toim.), *Technology and Society: Building Our Sociotechnical Future*, s. 445–458. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- DAMASIO, A. 1999: *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt.
- DENNETT, D. C. 1991: *Consciousness Explained*. Boston: Little, Brown and Company.
- DENNETT, D. C. 1992: *The self as a center of narrative gravity*. Teoksessa F. S. Kessel, P. M. Cole, & D. L. Johnson (Toim.), *Self and consciousness: Multiple perspectives*. Hillsdale NJ7: Lawrence Erlbaum Associates.
- ERIKSON, M. G. 2006: *Our Selves in the Future: New Angles on Possible Selves (Doctoral dissertation)*. Lund University, Department of Psychology.
- FOGEL, A. 1993: *Developing Through Relationships: Origins of Communication, Self, and Culture*. The University of Chicago Press.
- GIDDENS, A. 1991: *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.

- GILLESPIE, A. 2006: *Becoming Other: From Social Interaction to Self-Reflection*. Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
- GROSS, R., & ACQUISTI, A. 2005: *Information Revelation and Privacy in Online Social Networks*. S. 71–80. Proceedings of WPES'05, Alexandria, VA: Association of Computing Machinery
- HARDCASTLE, V. G. 2008: *Constructing the Self*. Amsterdam: John Benjamins.
- KOPONEN, J. M. 2009: *FutureSelf: Reflections on a Personal Future Simulation System (Master thesis)*. Helsinki: The Aalto University School of Art and Design.
- KOPONEN, J. M. 2010: *FutureSelf: Emerging Digitized Life Patterns and A Personal Future Simulation System*. Futures, the journal of policy, planning and futures studies 42:9. New York: Elsevier.
- LÉVY, P. 1997: *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Books.
- LÉVY, P. 1998: *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. New York: Plenum Press.
- LIU, H. 2007: *Social Network Profiles as Taste Performances*. Teoksessa D. Boyd, & N. Ellison (Toim.), JCMC. 2010: 13 (1). Special Issue of JCMC on Social Network Sites. Haettu <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/liu.html>. Luettu 4.2.2010.
- MASINI, E. B. 1993: *Why Futures Studies?* London: Grey Seal.
- MCGEVERAN, W. 2009: *Disclosure, Endorsement, and Identity in Social Marketing*. University of Illinois Law Review, 1105.
- MEAD, G. H. 1913: *The Social Self. Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods*, 10, s. 374–380.
- MEAD, G. H. 2001: *Essays in Social Psychology edited by Mary Jo Deegan*. London: Transaction Publishers.
- PREIBUSCH, S., HOSER, B., GÜRSER, S., & BERENDT, B. 2007: *Ubiquitous social networks - opportunities and challenges for privacy-aware user modelling*. Corfu, Greece, June 2007: Proceedings of the Workshop on Data Mining for User Modelling at UM 2007.
- RUSSEL, A., ITO, M., RICHMOND, T., & TUERS, M. 2008: *Culture: Media Convergence and Networked Participation*. Teoksessa K. Varnelis, *Networked Publics*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- RYAN, M. 2001: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- SPARROWE, R. T. 2005: *Authentic leadership and the narrative self*. The Leadership Quarterly 16, s. 419–439.
- TAYLOR, T. L. 2006: *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- TURKLE, S. 1995: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- VARNELIS, K. 2008: *Networked Publics*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- WISZNIEWSKI, D., & COYNE, R. 2002: *Mask and Identity: The Hermeneutics of Self-Construction in the Information Age*. Teoksessa A.K. Renninger, W. Schumar (Toim.): *Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace*. Cambridge University Press.

Mitä on sosiaalisen median sosiaalisuus?

Mikko Jäkälä & Samuli Pekkola

Sosiaalisen median sosiaalisuutta tarkasteltaessa on perusteltua kysyä, onko sosiaalisen median käyttäjä aina sosiaalinen. Millaiseen sosiaalisuuteen sosiaalisen median sovellukset kannustavat?

SOSIAALISEN median sovellukset ovat mielenkiintoinen tutkimuskohde, sillä ne tuovat teknologian tiiviimmin osaksi arkielämää. Yleistyessään ne myös lisäävät teknologioiden käyttöä ja käyttäjiä. Sosiaalinen media on monipuolinen ilmiö, jonka määritelmä on monitulkintainen. Toisaalta sosiaalisella medialla viitataan toimintaan ja yhteisöihin (Kalliala & Toikkanen 2009, Ridings & Gefen 2004, Ellison, Steinfield & Lampe 2007), toisaalta taas erilaisiin tekniikoihin (O'Reilly 2005, Tredinnick 2006, Cullen 2010, Constantines & Fountain 2008).

Useimmiten sosiaalisella medialla viitataan toimintatapaan, jossa yksilöt ja ryhmät rakentavat yhteisiä merkityksiä sisältöjen, yhteisöjen ja verkkoteknologioiden avulla (ks. esim. Kalliala & Toikkanen 2009). Käsite Web 2.0 painottaa puolestaan internetsovellusten ja teknologioiden luomia uusia liiketoimintamahdollisuuksia esimerkiksi kampanjoinnin, markkinoinnin ja ansaintalogiikoiden kautta (O'Reilly 2005).

Sanakirjamääritelmän mukaan käsite ”sosiaalinen” tarkoittaa yhteisöä tai yhteiskuntaelämää koskevaa, yhteiskunnassa esiintyvää, yhteiskunnallista, yhteistä hyvää tarkoittavaa tai ihmisiä auttavaa. Sosiaalinen viittaa myös yhteisöön sopeutuvaan, yhteiskuntaelämään sopivaan tai seuralliseen (Turtia 2005). Käyttäjien yhteisöllisesti koostamat internet-sanakirjat määrittelevät sosiaalisuuden myös esimerkiksi ihmisten keskuudessa viihtymiseksi, sellaiseksi mikä liittyy järjestäytyneeseen yhteiskuntaan sekä yhteiskuntaan tai ryhmään sopeutumiseen¹. Toisaalta sosiaalisuus mielletään myös sellaisiksi persoonallisuuden piirteiksi kuten ekstrovertti, seurallinen, sosiaalinen ja ulospäinsuuntautunut².

1. sanakirja.org

2. ilmainensanakirja.fi

Sosiaalisen median sosiaalisuutta tarkasteltaessa on perusteltua pohtia, onko sosiaalisen median käyttäjä automaattisesti sosiaalinen. Usein keskustelussa oletetaan näiden teknologioiden käytön olevan automaattisesti jollakin tapaa sosiaalista tai johtavan sosiaalseen lopputulokseen. Sosiaalisuus ei kuitenkaan ole teknologian ominaisuus vaan se on käyttäjien toimintaa ja sopivia teknologian käyttötapojen valintoja. Tässä artikkelissa tarkastelemme, millaista sosiaalisuutta erilaisten sosiaalisen median sovellusten yhteydessä ilmenee.

Lähestymme sosiaalisen median sosiaalisuutta kansainvälisen tiedeyhteisön ymmärryksen kautta. Tarkasteltaviksi valitsimme Dewingin (2010) luokittelun mukaan viisi sosiaalisen median sovel-lusalueita: wiki, yhteisöpalvelut, blogi, mikroblogi ja taggäys eli avainsanoilla merkkkaus, joka auttaa löytämään ja luokittelemaan tiettyjä aihetta käsitteleviä kirjoituksia. Jokaisesta näistä analysoimme 50 tieteellistä artikkelia.

Tarkastelemme sosiaalisuutta sosiaalisen median määritelmien mukaan ja pohdimme, millaiseen sosiaalisuuteen sosiaalisen median sovellukset antavat mahdollisuuksia ja kannustavat.

Monia määritelmiä

Sosiaalisesta mediasta puhutaan usein joukkona erilaisia sovelluksia, jotka mahdollistavat käyttäjien välisen vuorovaikutuksen verkossa huomattavasti tehokkaammin kuin sisältöjen jakamiseen painottunut World Wide Web (Web 1.0) (O'Reilly 2005). Dewingin (2010) mukaan tunnetuimpia sosiaalisen median sovelluksia ovat erilaiset blogit, wikit kuten Wikipedia, sosiaalinen taggäys kuten Delicious, sosiaaliset yhteisöpalvelut kuten Facebook ja MySpace ja mikroblogit kuten Twitter ja Jaiku. Näiden lisäksi virtuaalimaailmat ja musiikin, videoiden tai kuvien jakaminen mielletään toisinaan sosiaalisen median palveluiksi.

O'Reillyn (2005, 2009) lanseeraama käsite ”Web 2.0” perustuu tehokkaisuuden verkossa toimiviin sovelluksiin ja käyttäjien joukkoistamiseen³ yhteisen tai jollakin tapaa jaetun tavoitteen saavuttamiseksi. Web 2.0 valjastaa verkkosovellusten käyttäjät tuottamaan erilaisia sisältöjä kuten valokuvia, videoita, grafiikkaa, tekstejä tai metadattaa muiden käyttäjien käytettäväksi. Käyttäjien keskeinen rooli onkin kommentoida, arvostella, priorisoida, suositella tai muuten vain kertoa mielipiteensä erilaisesta sisällöstä. Sosiaalinen media on tällöin sisältöjen tuottamista tai aiemmin tuotettujen sisältöjen järjestämistä ja

3. Joukkoistamisella (engl. crowdsourcing) tarkoitetaan verkossa tapahtuvaa vapaaehtoista yhteistoimintaa, jossa joukko jopa toisilleen ventovieraita ihmisiä työskentelee yhdessä.

arviointia, jotta tuotetut sisällöt olisivat helpommin muiden käyttäjien saavutettavissa ja hyödynnettävissä.

Kangas, Toivonen & Bäck (2007) näkevät sosiaalisen median ja Web 2.0:n uusia liiketoimintamahdollisuuksia laajempaan kokonaisuuteen, joka yhdistää sisällön tuottamisesta maksamisen, taustateknologioiden kehittämisen, sosiaalisen median työkalujen käyttöönoton ammattisovelluksissa ja tulojen uusjaon erilaisissa yhdistelmäpalveluissa. Heidän mukaansa sosiaalinen media rakentuu käyttäjäkeskeisestä Web 2.0 -sovelluksista, käyttäjien tuottamasta, muokkaamasta tai luokittelemasta sisällöstä sekä näitä sisältöjä etsivästä ja jäsentävästä yhteisöstä. Yhteisöllisyys tai erilaiset verkkosovellukset eivät itsessään ole mikään uusi asia vaan sosiaalinen media perustuu käyttäjien tuottamalle sisällölle tai heidän toimintansa mukanaan tuomalle palvelun lisäarvolle (Kangas, Toivonen & Bäck 2007). Näin ollen sosiaalinen media on käsite, joka kokoaa uudella tapaa sisällöt, tekniikat ja niitä käyttävät yhteisöt.

Käsite ”*social media*” voisi kääntyä suomeksi myös muotoon yhteisöllinen media (Partanen 2009). Jos sosiaalisella medialla tarkoitetaan yhteisöllisesti tuotettua ja tietyn yhteisön jakamaa sisältöä, kuten Kangas ym. (2007) korostavat, voisi sosiaalista mediaa kuvata paremmin termi yhteisöllinen media. Tällöin käyttäjät nähtäisiin sekä sisällön tuottajina että yhdessä tuotetun sisällön kuluttajina ja verkkoyhteisön jäseninä (Partanen 2009).

Jos sosiaalisen median käyttäjillä olisi jotain yhteistä tai jaettua ja käyttäjät muodostavat selkeän yhteisön, olisi sosiaalisuuden määrittely yhteisölliseksi ilmiselvää. Esimerkiksi usealla blogilla on silti hyvin vähän tai ei lainkaan yleisöä, ja suuren lukijakunnan seuraamilta blogeilta voi puuttua kaksisuuntaisuus ja vuorovaikutteisuus (Shirky 2003). Samoin monen poliitikon blogissa ei ole lainkaan lukijapalautetta. Se ei välttämättä johdu lukijakunnasta vaan siitä, että palautetta ei voi antaa.

Vuorovaikutuksen estäminen voidaan perustella monella eri syyllä, kuten valvonnalla tai varovaisuudella. Vain seuraamisen mahdollistavat blogit eivät ole kanavia tai paikkoja (Harrison & Dourish 1998) sosiaalistua tai toimia yhdessä vaan ainoastaan uuteen tekniseen ympäristöön siirrettyjä julistuksia ja julkistuksia. Monissa blogeissa on toki mahdollisuus antaa lukijapalautetta. Tällöin sisältö ei varsinaisesti ole blogien yleisön, koko yhteisön, yhdessä luomaa vaan ennemminkin kooste erillisistä kommentaiteista.

Pelkkä julkiseksi saattaminen ei riitä sosiaalisuudeksi, jos siitä puuttuvat sekä vuorovaikutuksen että yhteisöllisyyden ulottuvuudet.

Sosiaaliselta medialta voisi edellyttää suoria vuorovaikutusmahdollisuuksia, myös sellaisia, joissa sekä yhteisön jäsenet että yleisö ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

Mikäli blogilla ei ole yleisöä, voidaan perustellusti pohtia, kuuluuko kirjoittaja silloin johonkin yhteisöön vai onko hän pöytälaatikkokirjailija, joka kirjoittaa tekstiä omaksi ilokseen.

Yhteisöllisyys ei aina edellytä aktiivista osallistumista. Yhteisöllisyyttä voi myös kokea, jos tuntee kuuluvansa ryhmään, joka jollakin tapaa kokoaa samalla tapaa ajattelevia ihmisiä, samaistumalla tiettyyn joukkoon tai seuraamalla toisten toimintaa, vaikkapa blogia tai tilapäivittyksiä.

Yhteisön toimintaan osallistuminen ei välttämättä takaa kokemuksia yhteisöllisyydestä. Tulkinnan yhteisestä tai yhteisöllisestä voi kuitenkin tehdä erilaisin perustein, myös ilman ilmiselvää yhteyttä yhteisöön (ks. esim. McMillan & Chavis 1986).

Sosiaalisuus kirjallisuudessa

Toteutimme tutkimuksen analysoimalla, miten sosiaalisuus ilmenee sosiaalista mediaa käsittelevässä kirjallisuudessa. Sosiaalisen median sovelluksista tarkasteluun valitsimme Dewingin (2010) luokittelun mukaisesti wikit, yhteisöpalvelut, blogit, mikroblogit ja taggäyksen. Näitä sovelluksia tarkastelimme hakemalla Google Scholar -hakupalvelun avulla 50 englanninkielistä tieteellistä artikkelia jokaisesta sovelluksesta. Sosiaalisuuden ilmentymistä tarkastelimme kokonaisuudessaan 250 artikkelissa.

Aloitimme haun käyttämällä teknologiariippumattomia hakusanoja. Pian kuitenkin huomasimme, että tuotemerkkien kuten Wikipedia, Facebook ja Jaiku käyttämistä ei kaikilta osin voitu välttää, sillä termistön käyttö on vielä epäyhtenäistä. Mikäli hakusana ei enää tuottanut soveltuvia tuloksia, vaihdoimme sen toiseen⁴. Käyttämällä Google Scholar -hakupalvelua⁵ pyrimme laajaan, ennalta rajaamattomaan ja monitieteelliseen otokseen.

Hakusanan lisäksi määrittelimme hakukriteeriksi artikkelin julkaisuvuoden. Valitsimme tarkasteltaviksi vuonna 2007 tai sen jälkeen julkaistuja artikkeleita. Saaduista hakutuloksista valitsimme 50 ensimmäistä artikkelia jokaisesta sosiaalisen median sovellustyyppistä. Emme ottaneet lähempään tarkasteluun sellaisia artikkeleita, joissa

4. Hakusanoina käytettiin wikiin wiki ja Wikipedia, yhteisöpalveluun social network site, social network service ja Facebook, blogiin weblog, blog ja blogging, mikroblogiin microblog, microblogging, Twitter ja Jaiku, sekä taggäykseen social tagging ja social bookmarking.

5. <http://scholar.google.fi/>

sosiaalisen median sovellus esiintyi vain otsikkotasolla⁶ tai joissa tarkasteltiin ainoastaan tietyn sovelluksen teknisiä yksityiskohtia.

Tulokset: Sosiaalinen media tutkijoiden ymmärtämänä

Taulukkoon 1 olemme koonneet analysoidut artikkelit luokiteltuna julkaisuvuoden mukaan. Artikkelit, joissa tarkasteltiin wikejä ja blogeja, on pääasiassa julkaistu vuosina 2007 ja 2008. Yhteisöpalveluja käsittelevät artikkelit painottuvat vuosille 2008 ja 2009. Mikroblogeja käsittelevät artikkelit on julkaistu vuosina 2009 ja 2010. Taggäystä käsittelevät artikkelit jakautuvat suhteellisen tasaisesti vuosille 2007–2010. Artikkelien julkaisuaika näyttää seuraavan muutaman vuoden viiveellä aikaa, jolloin sovellukset tulivat laajemman yleisön käytettäväksi. Hakutuloksissa on suhteellisesti vähemmän artikkeleita vuodelta 2010, mikä selittyy sillä, että artikkelihaku suoritettiin keväällä 2010. Sen sijaan hakutulokset jakautuvat hyvin tasaisesti vuosille 2007–2009.

Artikkelit julkaisuvuosittain					
	2007	2008	2009	2010	Yhteensä
Wiki	24	20	4	2	50
Yhteisöpalvelu	6	14	24	6	50
Blogi	26	16	6	2	50
Mikroblogi	1	7	28	14	50
Taggäys	18	15	12	5	50
Yhteensä	75	72	74	29	250

Taulukko 1. Artikkelien jakautuminen julkaisuvuoden mukaan.

Taulukossa 2 artikkelit esitellään niiden julkaisufoorumin tieteenalan mukaan. Artikkeleja oli julkaistu 12 eri tieteenalan julkaisuissa, esimerkiksi tieteellisissä aikakauslehdissä, kausijulkaisuissa tai konferenssijulkaisuissa. Valtaosa kaikista artikkeleista oli julkaistu informaatioteknologian julkaisuissa (152/250 artikkelia). It-ala korostui varsinkin taggäystä (47 artikkelia) ja wikejä (40 artikkelia) käsittelevissä julkaisuissa. Yhteisöpalveluita, blogeja ja mikroblogeja käsittelevät artikkelit jakaantuivat tasaisemmin eri tieteenaloille.

6. Joissakin hakutuloksena saaduissa artikkeleissa sosiaalista mediaa käytettiin kiinnittämään teksti nykypäivään, esimerkiksi "Lääketiede Facebookin aikakaudella"

Artikkelit julkaisufoorumin tieteenalan mukaan						
	Wiki	Yhteisö-palvelu	Blogi	Mikro-blogi	Taggäys	Yhteensä
Tieto- ja viestintätekniiikka	40	23	13	29	47	152
Lääketiede		2	3	1	1	7
Luonnontieteet	4	1		2	1	8
Viestintä ja media		13	14			27
Kielitiede	2					2
Kasvatustiede	3		8	9		20
Taloustiede			4			4
Informaatiotieteet		3	4	2		9
Politiikka ja yhteiskuntatieteet		4	4	2		10
Psykologia		2		2		4
Kulttuuri ja taide		1		3		4
Yleistieteellinen	1	1			1	3
Yhteensä	50	50	50	50	50	250

Taulukko 2. Artikkelien jakautuminen julkaisufoorumin tieteenalan mukaan.

Taulukossa 3 esitellään artikkelien tutkimuskohde eli mitä tai keitä artikkeleissa raportoiduissa tutkimuksissa tutkittiin. Artikkelien tutkimuskohteet muodostivat neljä luokkaa: sovellus, käyttäjät, sovellukseen tuotettu sisältö sekä sovelluksen käyttäminen tiettyssä kontekstissa.

Wikejä käsittelevissä artikkeleissa tutkimuskohteena oli useimmin wikeihin tuotettu sisältö, yhteisöpalveluja tarkastelevissa artikkeleissa palvelujen käyttäjät ja taggäystä tarkasteltiin pääasiassa sovelluksen näkökulmasta. Blogiartikkeleissa tutkimuskohteena olivat useimmiten bloggaajat tai blogien käyttö tiettyssä kontekstissa. Mikroblogeja käsittelevien artikkelien tutkimuskohteena olivat puolestaan sisältö ja mikroblogien käyttäminen tiettyssä tilanteessa.

Bloggaamista ei missään artikkelissa tarkasteltu teknologian tai sovelluksen näkökulmasta. Ehkä blogi on teknologiana jo niin läpinäkyvä, että huomio keskittyy nykyään enemmän sisältöön ja käyttäjiin. Taggäys voi olla toimintatapana vielä niin uusi, ettei yhdessäkään artikkelissa pohdittu taggäämisen käyttämistä tiettyssä kontekstissa vaan pääosa artikkeleista raportoi taggäämistä tagien ja siihen liittyvän toiminnan näkökulmista.

Artikkelit tutkimuskohteittain

	Wiki	Yhteisö- palvelu	Blogi	Mikro- blogi	Täggäys	Yhteensä
Sovellus	12	6	-	10	30	70
Käyttäjät	8	26	20	8	8	66
Sisältö	20	10	8	16	12	56
Käyttökonteksti	10	8	22	16	-	58
Yhteensä	50	50	50	50	50	250

Taulukko 3. Artikkelien jakautuminen tutkimuskohteittain.

Taulukko 4 koostaa analysoitujen artikkelien tutkimustehtävää eli mitä analysoiduissa artikkeleissa pyrittiin selvittämään. Analysoiduissa artikkeleissa nousi esiin kiinnostus sosiaalisen median käyttäjiin ja käyttäjäyhteisöihin. Samoin haluttiin selvittää, miksi sovelluksia käytetään ja mitä käyttäminen on. Tämä korostui varsinkin blogeja ja mikroblogeja käsittelevissä artikkeleissa. Sosiaaliseen mediaan tuotetun sisällön hallintaan liittyviä kysymyksiä nostettiin esiin varsinkin wikejä ja täggäystä raportoivissa artikkelissa. Ainoastaan yhteisöpalveluja käsittelevissä artikkeleissa kiinnitettiin huomiota yksityisyyteen ja turvallisuuteen, mikä onkin sovelluksen luonne huomioiden ymmärrettävää.

Artikkelit tutkimustehtävittäin

	Wiki	Yhteisö- palvelu	Blogi	Mikro- blogi	Täggäys	Yhteensä
Käyttäjäyhteisö	15	12	6	8	10	51
Käyttömotivaatio	-	18	18	32	-	68
Käyttäminen	7	-	26	10	20	63
Sisällönhallinta	28	14	-	-	20	62
Yksityisyys	-	6	-	-	-	6
Yhteensä	50	50	50	50	50	250

Taulukko 4. Artikkelien jakautuminen tutkimustehtävittäin.

Tulokset: Sosiaalisen median sosiaalisuus

Wiki

Wikejä tarkastelevissa artikkeleissa paneuduttiin erityisesti tuotetun sisällön luokitteluun tai wikien käyttöön jossain tietyssä tehtävässä, esimerkiksi opetuksessa. Kokonaisuutena wikitutkimusten painopiste oli tuotetuissa sisällöissä tai tekniikoissa. Wikien käyttö ja käyttäjät jäivät vähäisemmälle huomiolle. Wikien käyttäjiä tarkasteltiin lähin-

nä sisällön tuottajina, lukijoina tai artikkelien luotettavuuden arvioijina. Wikin rakenteen tai sisällön laadun arviointi olivat suositummat tutkimuskohteet.

Wikejä käsittelevien artikkelien laatu näyttää voimakkaasti korreloivan artikkelin muokkauskertojen lukumäärän kanssa. Muokkaushalukkuus puolestaan edellyttää yksittäisten käyttäjien halua osallistua sisällön parantamiseen. Sisältö muodostuu käyttäjien yhteiseksi mielenkiinnon kohteeksi, eräänlaiseksi rajaobjektiksi. Tämä rajaobjekti toimii myös wikipyhteisön motivaattorina. Yhteisö rakentuu ja kasvaa yhteisten mielenkiinnon kohteiden kautta. Tämä ilmenee erityisesti suljetuissa wikipyhteisöissä.

.....
Avoimissa wiktietosanakirjoissa käyttäjien motivaatio kumpuaa ennen kaikkea hauskuudesta, ideologiasta, arvoista sekä ymmärryksen ja laadunparantamisen halusta. Sen sijaan ammatillisen pätevyyden korostaminen tai vuorovaikutus ovat vähemmän tärkeitä.
.....

Motivaatiotekijöiden lisäksi wikiartikkelien sisällön tuottamista ohjaavat käyttäjien erilaiset roolit ja normit. Vaikkei näitä välttämättä ole kirjattu mihinkään, käyttäjät kokevat erilaisten normien ja käyttäytymismallien ohjaavan sekä avointen että suljettujen wikipyhteisöjen toimintaa hyvinkin voimakkaasti. Siksi osallistuminen sisällön tuottamiseen edellyttää hyväksytyjen toimenpiteiden ja toimintamallien ymmärtämistä. Nämä sisäistämällä käyttäjä tulee osaksi wikipyhteisöä.

Yhteisöpalvelu

Yhteisöpalveluita tarkastelevissa artikkeleissa korostui yhteisöpalveluiden merkitys sosiaalisen pääoman rakentamisessa. Tämä näkyi erityisesti ystävyys-suhteiden, ryhmien ja sosiaalisten verkostojen ylläpitämisenä. Yhteisöpalvelut ovatkin ennen kaikkea väline reaali-maailman ystävyys-suhteiden hallintaan, sillä analysoitujen artikkelien valossa uusia ystävyys-suhteita luodaan yhteisöpalveluiden kautta hyvin harvoin ilman kasvokkaista kontaktia tai jonkinlaista tuttuutta.

Keskeisenä yhteisöpalveluiden käytön ja suosion syynä oli mahdollisuus olla tietoinen muiden verkoston jäsenten toiminnasta, ajatuksista, kirjoituksista ja kuvista. Nämä tiedot tarjosivat pohjan käyttäjien sosiaaliselle arvioinnille. Profilitiedoissaan ja jakamassaan sisällössä käyttäjä saattoi myös paljastaa itsestään enemmän kuin kasvokkaistilanteessa. Tämän vuoksi yhteisöpalvelut voivat olla merkittävä sosiaalisen tiedon lähde ja myös mahdollisuus tirkistellä omaa ystäväpiiriään.

Yhteisöpalvelut eivät juuri vaikuta käyttäjänsä osallistumisen tapoihin. Runsaat arkielämän kontaktit johtavat usein lukuisiin yhteisöpalveluiden kontakteihin. Sovelluksen käyttäminen itsessään ei lisää

kontaktien määrää, vaikkakin yhteisöpalveluissa olevien ystävien määrää pidettiin monessa tutkimuksessa sekä aktiivisuuden että veto-voimaisuuden mittarina. Toisaalta aktiivinen toiminta ystävien kanssa ja osallistumisen määrä tulkittiin positiivisemmin kuin pelkästään ystävien määrä.

Yhteisöpalvelut antavat mahdollisuuden kertoa itsestä ja itselle tärkeistä asioista. Ne voivat olla paikka identiteetin testaamiselle tai väline henkilökohtaiselle kasvulle. Oma identiteetti esitetään usein hyvin todenmukaisena, tosin joskus esitettyä identiteettiä saatetaan hieman stailata painottamalla tavoiteltua identiteettiä enemmän kuin todellista identiteettiä. Harvemmin identiteetti on kokonaan tekaistu tai rakennettu, sillä verkoston jäsenet ovat usein ystäviä myös verkon ulkopuolella, jolloin totuudenvastainen identiteetti ei kestäisi sosiaalisen verkoston tarkastelua.

Yhteisöpalveluiden artikkeleissa esiintyi pohdintaa yksityisyyteen ja tietoturvaan liittyvistä ilmiöistä. Yhteisöpalveluiden käyttäjät saattavat kertoa itsestään hyvinkin paljon tietoa tiedostamatta siihen liittyviä riskejä. Identiteettivarkauksien ja väärennetyjen profiilien lisäksi voi yhteisöstä irrotettu ja muualla esitetty oikeakin informaatio olla käyttäjälleen haitallista. Tästä huolimatta yhteisöpalvelut mielletään pääasiassa turvallisena sosiaalisena verkostona, jonka käytön perusteena on tiedon vaihtamisen lisäksi hauskuus ja viihtyminen oman ystäväverkoston parissa.

Yhteisöpalvelut eivät ole enää ainoastaan vapaa-ajan sosiaalinen verkosto. Tarkastellut artikkelit nostavat sen esiin myös uutena työ- ja toimintaympäristönä, jossa esimerkiksi viestintää ja markkinointia voidaan toteuttaa aivan uusilla tavoilla.

Tutkijalle se voi olla ajankuva tai laaja yksityiskohtaisen informaation lähde, jonne käyttäjät vapaaehtoisesti tallentavat informaatiota itsestään ja elämästään. Samoin se on alusta uudentilaisille tietoteknisille sovelluksille ja liiketoiminnalle. Näiden käyttökohteiden yleistymisen ennakoidaan vaikuttavan myös yhteisöpalveluiden käytön sääntöihin ja normeihin. Yhteisöpalveluita käytettäessä voivat sekoittua käyttäjän julkisen ja yksityisen roolin lisäksi myös hänen työ- ja vapaa-ajan roolinsa sekä virallinen ja epävirallinen sisältö.

Blogi

Blogeja tarkastelevissa artikkeleissa analysoitiin niiden hyötykäyttöä tiettyssä tehtävässä, kuten oppimisen ja opetuksen tukena. Näiden lisäksi artikkeleissa pohdiskeltiin myös syitä blogien käyttämiseen sekä blogien käytön tapoja. Muutamassa artikkelissa esiteltiin informaation ja tietämyksen leviämistä blogien käyttäjiltä toisille, blogiyhteisöissä tai blogiverkostossa yleensäkin.

Blogien hyödyntämistä edesauttavat teknologian helppokäyttöisyys ja blogien käyttämisestä koettu hyöty. Lisäksi blogien lukemiseen ja sisällön tuottamiseen liitettiin usein sosiaaliset tekijät ja viihtyminen. Kuitenkin työympäristössä koettu hyödyllisyys korostui viihtymisen asemesta. Blogit mielletään uutena työelämän työkaluna, jossa blogin pitäjä voi saada lisää valtaa omassa yhteisössään joko uuden teknologian käyttäjänä tai tehokkaampana viestijänä.

Toisaalta blogien seuraamista pidettiin tärkeänä oman työn näkökulmasta, sillä uusin tieto voi olla nopeimmin saatavilla blogeista.

Blogien välittämää informaatiota pidettiin lähes yhtä luotettavana, mutta huomattavasti joustavampana ja selkeämmin luokiteltuna kuin perinteistä mediaa.

Blogeissa voi myös välittää sellaista tietoa, joka ei ylittäisi valtamedian julkaisukynnystä tai ei muista syistä saisi julkisuutta. Niitä pidettiin myös henkilökohtaisina tietämyksenhallintajärjestelminä, joissa voi luoda itselleen merkityksellistä sisältöä tagättynä ja metatekstillä varustettuna.

Koulutus- ja oppimisympäristössä blogeissa korostui vertaispalauteen saaminen, tietämyksen jakaminen ja jalostaminen sekä blogin rooli oppimisen havainnollistajana, henkilökohtaistajana ja motivoijana. Blogi voi antaa opiskelijalle mahdollisuuden harjoitella ja kasvattaa omaa ääntään ja harjoitella tieteellistä argumentaatiota ja keskustelua yhdessä muiden opiskelijoiden kanssa.

Keskeisinä motiivina jatkaa blogin kirjoittamista mainittiin useimmiten sosiaalinen vahvistus tai palkitseminen sekä viihtyminen. Blogin pitäjälle positiivinen palaute, kannustaminen ja kommentointi ovat merkittäviä motivaatiotekijöitä.

Kielteinen palaute ja kritiikki sen sijaan eivät vaikuta toiminnan jatkamiseen, mutta saattavat vaikuttaa itsetuntoon ja kokemuksiin hyväksytyksi tulemisesta.

Blogeilla onkin usein muita tavoitteita tiedon jakamisen lisäksi. Osa blogeista rinnastuu päiväkirjaan, jossa hyväksytyksi tuleminen tai yhteisön löytäminen voi olla keskeinen bloggaamisen tavoite. Minäkäsityksen ja itsetuntemuksen lisäksi blogeilla arvioitiin olevan merkitystä sosiaalisten roolien harjoittelussa ja niiden tapojen löytämisessä, joilla voi rikkoa sosiaalisia normeja itselleen soveltuvalla tavalla.

Blogiartikkelien yhteydessä nousi esiin blogien rooli verkostoitumisessa ja uusien vuorovaikutussuhteiden luomisessa. Blogia ei kuitenkaan pidetty luonteensa vuoksi viestintäkanava vaan ennemminkin välineenä, joka luo pohjan tai kontaktin muualla tavalla jatkuvalle keskustelulle.

Vuorovaikutuksen sijaan otoksen tutkimukset nostivat esiin tarinoiden kertomisen merkitystä ja kokemuksien jakamista. Nämä saattoivat liittyä tiettyyn ryhmään kuulumiseen, elämäntilanteeseen tai sairauteen, jolloin vertaistuen saaminen korostui bloggaamisen keskeisenä tekijänä.

Vuorovaikutuksen sijasta blogitutkimuksissa korostuikin yhteisöllisyyden rakentaminen.

Tutkimukset korostivat jatkuvan vuorovaikutuksen sijasta seuraamista, jolloin huomio saattaa kumuloitua niihin blogeihin, joilla on jo ennestään paljon lukijoita. Osallistuminen on usein yksipuolista vain harvan lukijan kommentoimissa lukemaansa blogia. Usein aktiiviset blogikommentoijat ovat muita blogien pitäjiä, jolloin blogit voivat olla verkostoitumisen tai yhteisöjen rakentamisen välineitä blogiyhteisölle.

Mikroblogi

Analysoitujen artikkelien mukaan mikroblogeja kuten Twitteriä ja Jai-kua käytetään päivittäisistä tapahtumisesta kertomiseen sekä tiedon jakamiseen ja etsimiseen. Arkisten tapahtumien raportoinnin lisäksi mikroblogeja käytetään myös jutusteluun, keskustelun avaamiseen, tiedonvälitykseen, mielipiteen esittämiseen sekä uutisten ja tapahtumien kommentointiin useimmiten varsinaisen toiminnan taustalla, arkisten puuhien tai työn ohella.

Mikroblogeissa käytävät keskustelut ovat aikasidonnaisia, miltei reaaliaikaisia ja epäviralliseen keskusteluun sopivia. Jaettu sisältö on minäkeskeistä kerrontaa tai yleisemmän informaation jakamista. Koska mikroblogit ovat tiukasti sidoksissa aikaan ja paikkaan, voidaan syötteistä myös seurata ihmisjoukkojen toimintaa, analysoida yleistä mielipidettä tai mielialaa sekä ennustaa jopa epidemioita. Merkittävät tapahtumat näkyvät mikroblogiverkostossa hetkellisinä purskeina keskeisten avainsanojen noustessa esiin postitusten virrasta.

Laajempi seuraajajoukko näyttää kannustavan aktiivisempaan informaation jakamiseen. Tämä ei kuitenkaan lisää vuorovaikutusta. Tiedon levitys mikroblogin kautta on kuitenkin tehokasta ja nopeaa mikroblogiverkostoja toisiinsa yhdistävien käyttäjien kautta. Laajan tiedonvälityksen näkökulmasta keskeistä on riittävän suuri määrä osallistujia ja aktiivinen osallistuminen päivitysten jakamiseen.

Mikroblogeihin rakentuu verkostoja, joissa yhdistävänä tekijänä ovat yhteiset kiinnostuksen kohteet, samanlaiset mikroblogin käyttötottumukset tai yhteinen ystäväpiiri. Verkostot pysyvät koossa aktiivisen vastavuoroisen osallistumisen eli sisältöjen tuottamisen

avulla. Kuitenkin mikroblogeissa korostuu ystävyyssuhteen ohella yksipuolinen seuraaminen. Niissä voikin muodostua kahdentyyppisiä verkostoja: vuorovaikutteisia ystäväverkostoja ja yksipuolisia seuraajaverkostoja.

Muutamassa artikkelissa pohdittiin mikroblogin käyttämistä yksisuuntaiseen tiedottamiseen: kenttätutkimusta tekevä tiedemies voi välittää tietoa työtovereilleen, kolmannen sektorin toimija innostaa joukkojaan toimintaan, terveydenhuollon toimija kertoa aikataulu-muutoksista tai influenssa-aallosta, poliitikko kannustaa kannattajiin tai palo- ja pelastustoimi ilmoittaa kriisivalmiudesta tai aloittaa evakuoinnin.

Tiedottamisen tekee haastavaksi se, että mikroblogeissa sisältö virtaa nopeasti eteenpäin odottamatta lukijaansa. Keskustelu voi aktivoitua, jos seuraaja tarttuu yksittäiseen viestiin usean viestin muodostamasta virrasta. Kuitenkaan yksittäisiin viesteihin ei varsinaisesti odoteta vastausta. Analysoiduissa artikkeleissa korostui, että mikroblogi on vain uusi tapa henkilökohtaiseen viestintään. Mikroblogi on jo ominaisuutena siirtynyt muihin sosiaalisen median sovelluksiin, muun muassa Facebookin statuspäivitystoiminnallisuudeksi.

Täggäys

Valtaosassa tarkastelluista artikkeleista lähestyttiin täggäystä teknologioiden tai teknisten ominaisuuksien näkökulmasta. Mikäli täggääjiä on tarkasteltu, heidät on mielletty lähinnä vain uudenlaisen kansanperinteen luojina. Tägiverkostot muodostuvat yksittäisten käyttäjien seurattavien muiden käyttäjien merkitsemiä tägejä. Tällöin valinta siitä, kenen merkintöjä seurataan, korostuu. Useimmiten seurattavat henkilöt ovat tuttuja muista ympäristöistä, esimerkiksi työtovereita tai ystäviä. Tägiverkostoja muodostettaessa käyttäjät kuitenkin usein ryhmytyvät ja luokittelevat tägejä ja muita käyttäjiä henkilökohtaisia valintoja ja yksipuolisia näkemyksiä seuraten. Tägiverkostot ja yksittäiset tagit ovatkin ennen kaikkea tiedon hallinnan ja jäsentämisen yksi muoto, joka palvelee lähinnä yksittäisiä käyttäjiä ja heidän tarpeitaan sen sijaan, että ne olisivat pohja yhteiselle ymmärrykselle tai virtuaaliyhteisöjen muodostumiselle.

Tägiverkostot ja niiden toimijat muodostavat eittämättä yhteisöjä. Näissä yhteisöissä keskeistä on yhteisen ”kansanperinteen” muodostaminen. Tämä voidaan mieltää yhtenä kollektiivisen tietämyksen muotona, jossa eri käyttäjät merkitsevät tiedonmurusia tai muita asiantuntijoita tägeillä. Nämä tagit muodostavat niitä tarkastelevan yhteisön näkemyksen ja jaetun mielipiteen. Esimerkiksi asiantuntijayhteisöissä henkilöiden merkitseminen erilaisiksi asiantuntijoiksi korostaa heidän rooliaan yhteisön tunnustamina jäseninä.

Pohdintaa

Sosiaalisen median sovellukset eivät sinällään ole mitään uutta – keskusteleminen ja sisällön jakaminen on aikaisemminkin ollut mahdollista esimerkiksi erilaisten keskustelusovellusten, ilmoitustaulujen ja pikaviestimien avulla. Sosiaalinen media vaikutti olevan näiden vanhojen sovellusten uusi myyvämpi muoto: webpohjainen, kevyt, helposti lähestyttävä, helppokäyttöinen ja käyttäjäunkuntaansa erilaisilla sosiaalisilla peleillä koukuttava.

Analysoitaessa artikkeleita sosiaalisen median sovelluksista ei tuloksissa korostunut sosiaalisuus, jos sillä tarkoitetaan ainoastaan vuorovaikutusta, keskustelua ja vapaamuotoista verkossa oleilua. Sen sijaan analysoidut artikkelit näyttivät sosiaalisen median ennemminkin uutena julkisena tilana: julkiseksi saattamisen, esittämisen ja myös esiintymisen kanavana. Keskeistä on sosiaalisen median sovellusten tarjoama mahdollisuus vuorovaikutukseen, osallistumiseen ja yhteisöllisyyteen.

Vaikka toiminta onkin osin korostuneen yksityisyyttä,
luo avoin julkinen tila mahdollisuuden tarta toisen
tuottamaan sisältöön ja ottaa jonkinlaisen kontaktin.

Sosiaaliset yhteisöpalvelut kuten Facebook pohjautuvat pitkälti käyttäjän profiilisivuihin, joissa käyttäjä esittelee ja esittää itsensä ystävilleen ja potentiaalisille ystävilleen. Blogin kirjoittajaa motivoi ja kannustaa blogin lukijoiden palaute, mutta sitä on tarjolla suhteellisen vähän ja usein palautetta antavat lähinnä tutut blogiyhteisön jäsenet. Toisaalta joissakin blogeissa palautetta ei voi edes antaa.

Toisen toiminnan seuraaminen korostuu myös mikroblogeissa.

Mikroblogipäivitykset saattavat liittyä tiettyyn tilaan tai tilanteeseen, mutta ne ovat usein joko tiedon jakamista tai itsestä kertomista. Tiedon muokkaaminen ja hallinta korostuvat wikeissä ja täägäämisessä, jossa käyttäjä esittäytyy tuottamansa tai muokkaamansa sisällön kautta. Sosiaalisen median sovellusten uudet versiot myös yhdistävät aiemmin erillään olleita toimintatapoja. Samassa sovelluksessa voi etsiä ystäviä, julkaista sisältöä ja tilapäivityksiä sekä arvioida ja organisoida olemassa olevaa sisältöä. Yhteisöpalvelujen välittämät digitaaliset ketjukirjeet, meemit, eivät ainoastaan kannusta leikkimään verkossa vaan rakentavat tietämystä ja tuntemusta toisesta yhteisön jäsenestä. Tämä tieto voi olla merkittävää löyhän vuorovaikutussuhteen aktivoi-

tuessa ja yhteisöllisen toiminnan alkaessa joko jonkin sosiaalisen median sovelluksen avulla tai jollain aivan toisella foorumilla.

Kangas ym. (2007) määrittelevät sosiaalisen median sovelluksiksi, joissa käyttäjät luovat sisältöjä yhdessä. Sisällön korostuminen on ymmärrettävää, sillä avoin vuorovaikutus verkossa voi olla arvaamatonta. Koskaan ei voi ennalta tietää, miten ja millä tavoin mahdollinen yleisö reagoi. Jälkimoderni yhteiskunta korostaa yksilöllisyyttä ja yksilön tekemiä harkittuja henkilökohtaisia valintoja.

Korostunut yksilöllisyys voi kuitenkin nostaa vastareaktion kaipaun yhteisölliselle. Oma yhteisö voi löytyä internetistä. Tekniikka ja media voivat vahvistaa jälkimodernia identiteettiä ja tarjota samalla mahdollisuuden yhteisöllisyyden tunteelle. Maffesoli (1996) kuvaa uutta yhteisöllisyyttä ja samanlaisen elämäntavan yhteenliittämiä pieniä ryhmittymiä käsitteellä neotribalismi.

Uudet heimot pohjaavat perinteiseen yhteisöllisyyteen, mutta hakevat yhteisöllisyyttä enemmänkin yhteisen toiminnan, yhteisten tavoitteiden ja ystävyyssuhteiden kautta kuin perinteisistä yhteisöllisyyden määreistä.

Vaikka sosiaalisen median sovellukset madaltavat yksittäisten sisältöjen julkaisukynnystä, ne eivät edesauta ihmisten kykyä kriittisesti tarkastella ja omaksua sisältöjä. Sosiaalinen media korostaa medialukutaidon merkitystä. Tämä ilmenee erityisesti kykynä tarkastella kriittisesti julkaistua sisältöä, sen luotettavuutta ja uskottavuutta sekä muodostaa käsityksiä sisällön julkaisijasta ja hänen tarkoituksistaan. Toisaalta yhteisöllinen media tarjoaa mahdollisuuden peilata itseään – on mielenkiintoista pohtia, millainen identiteetti verkkoon rakentuu tai millaisen identiteetin sinne aktiivisesti rakentaa. Samoin oman roolin ymmärtäminen osana yhteisöä voi olla merkittävä henkilökohmainen verkkokokemus, jonka voi halutessaan jakaa myös yhteisölleen.

Millaista on sosiaalisen median sosiaalisuus? Osa sosiaalisen median sovelluksista korostaa toisten toiminnan seuraamista, joka antaa osalle käyttäjistä passiivisen yleisön roolin. Se ei ensisilmäyksellä vaikuta sosiaaliselta mutta tarjoaa kuitenkin mahdollisuuden yhteisöön sopeutumiseen, samaistumiseen ja voi tarjota kokemuksia muiden ihmisten seurassa viihtymisestä tai yhteisöllisyydestä. Yleisö tarvitsee esiintyjä, joten ulospäin suuntautuneet, sosiaaliset ja seuraliset sosiaalisen median käyttäjät voivat saada sosiaalisesta mediasta uuden julkisen tilan itsensä ja omien ajatuksiensa esittämiseen. Mahdollisuus henkilökohtaiseen vuorovaikutukseen on koko ajan tarjolla. Yhteistä hyvää tarkoittava ja ihmisiä auttava sosiaalisuus nousee esiin wikejä ja sosiaalista täägäämistä tarkasteltaessa. Minäkeskeisen infor-

maation sijasta osallistuminen on yhteisen tietovarannon kehittämistä ja tiedon esiinnostamista.

Jos sosiaalisuus on yhteisöön sopeutumista, on sosiaalinen media varmasti sosiaalista – niin moni käyttää jo sosiaalisen median sovelluksia osana omaa arkeaan. Se ei kuitenkaan perustu yksinomaan käyttäjien väliselle vuorovaikutukselle vaan käyttäjien kokemukselle sosiaalisuudesta ja sosiaalistumisesta. Useimmissa tarkastelluissa sosiaalisen median sovelluksissa käyttäjien välinen suora vuorovaikutus jää yllättävän vähäiseksi. Tästä huolimatta sosiaalinen media edellyttää yhteisön tuntemista sekä yhteisön normien ja toimintamallien tiedostamista, jotta käyttäjille syntyy yhteisöön kuulumisen tunne. Tämä tunne, yhteisöllisyys, määrittelee sosiaalista mediaa. Vaikuttaakin siltä, että sosiaalinen media on myös yhteisöllinen media.

Onko sosiaalinen media myös eettinen media? Tarkastelumme nostaa esille sosiaalisen median monimuotoisuuden ja monimuotoisuudesta mahdollisesti kumpuavat liialliset yleistyksen, rajaukset tai rajoitukset. Esimerkiksi sosiaalista mediaa määriteltäessä ja sen käyttöä tuettaessa tai rajoitettaessa voidaan helposti soveltaa vain yhden sovellusalueen, vaikkapa yhteisöpalveluiden, näkökulmaa koko ilmiön tarkasteluun. Tällöin voidaan helposti tehdä tarpeettomia ja virheellisiä päätelmiä ja toimenpiteitä. Vastaavasti myös sosiaaliseen mediaan liittyvien eettisten näkökulmien korostaminen tai pohdinta rajautuu helposti yhteen sovellustyyppiin ja sen ominaisuuksiin.

Kuten empiirinen tarkastelumme on osoittanut, sosiaalisen median sosiaalisuus ilmenee hyvin eri tavoin – vastaavasti myös mahdolliset eettiset tai moraaliset näkökulmat ja ongelmat ilmenevät eri tavoin. Myös sosiaalisen median sovelluksien käyttäjät arvottavat sovelluksia eri tavoin esimerkiksi uskottavuuden, luotettavuuden, pysyvyyden ja virallisuuden suhteen. Tämä voi helposti aiheuttaa ongelmia, jos esimerkiksi viranomaiset käyttäisivät mikroblogeja tiedottamiseen ja kriisiviestintään. Samoin blogeja arvioitaessa käyttäjät odottavat sisällöltä rehellisyyttä ja luotettavuutta. Sen sijaan yhteisösovelluksissa toisuuden stailaamista ei pidetä kovin suurena rikkeenä.

Taustalla on vahva oletus siitä, että käyttäjät tuntevat ja jakavat sovelluksien käyttämisen, usein ääneen lausumattomat, pelisäännöt.

Ja nämä pelisäännöt ovat vielä monelta osin muotoutumassa.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet	Heikkoudet
» Tarjoavat uusia helppokäyttöisiä kanavia viestinnälle. » Madaltavat yhteydenottokynnystä » Helpottavat satunnaista yhteydenpitoa. » Tarjoavat mahdollisuuden seurata ystävien ja tuttavien toimintaa.	» Eivät takaa sosiaalisten suhteiden muodostumista. » Eivät takaa yhteistä toimintaa muiden kanssa. » Vaikuttavat viestin sisällön tulkintaan. » Vaikuttavat viestin merkityksen tulkintaan. » Eivät ole vakiinnuttaneet asemaansa, mikä hankaloittaa sovellusten käyttöönottoa ja käytössä pysymistä.
Mahdollisuudet	Uhat
» Aktivoivat löyhiä sosiaalisia suhteita. » Lisäävät tietoisuutta muista käyttäjistä. » Lisäävät yhteydenpitoa itselle merkityksellisten ihmisten kanssa. » Aktivoivat vuorovaikutussuhteita, jotka eivät muuten aktivoituisi. » Voivat tarjota paikan henkilökohtaiselle kasvulle.	» Saattavat johtaa eristäytymiseen muista. » Saattavat aiheuttaa vääristyneen minäkuvan. » Voivat hämärtää työn ja vapaa-ajan tai julkisen ja yksityisen rajoja. » Voivat levittää tai vuotaa tietoa kontrolloimattomasti. » Voivat kannustaa sisällön tai toiminnan ylivieteellistymiseen, ylipinnallistumiseen ja ylikaupallistumiseen.

Kirjoittajista

Samuli Pekkola, FT, on tietojohdamisen professori Tampereen teknillisessä yliopistossa sekä tietojärjestelmätieteen dosentti Oulun yliopistossa. Hänen tutkimuksensa keskittyy tietojärjestelmien erilaisten käyttäjäryhmien ja niiden tarpeiden huomioimiseen järjestelmien suunnittelussa, hankinnassa ja käytössä. Samuli Pekkolan tutkimustuloksia on julkaistu useissa tieteellisissä lehdissä ja hänen toimittamansa kirja *Reframing Humans in Information Systems Development* ilmestyi marraskuussa 2010. Tällä hetkellä Samuli Pekkola on Scandinavian Journal of Information Systems -lehden toimittaja. Hänen sähköpostiosoitteensa on samuli.pekkola@tut.fi

Mikko Jäkälä, FM, KM, toimii kehittämisspäällikkönä Jyväskylän yliopiston kieli-keskuksessa. Hänen erityisalaansa ovat teknologiavälitteinen viestintä ja viestinnän teknologiat. Hän on tutkinut erityisesti teknologiavälitteisen vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden ilmiöitä ja julkaissut tutkimuksiaan sekä kansallisissa että kansainvälisissä alan konferensseissa ja tieteellisissä julkaisuissa. Hänen sähköpostiosoitteensa on mikko.jakala@jyu.fi

Kiitokset

Kiitämme professori Maarit Valoa, toimittaja Terhi Aaltonen-Ogbeidea, Laura Poikolaista ja dosentti Tero Vartiaista saamastamme palautteesta ja rakentavista kommentteista.

Lähteet

- CONSTANTINIDES, E. & FOUNTAIN, S. 2008: *Web 2.0: Conceptual foundations and marketing issues*. Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice, 9(3), s. 231–244.
- CULLEN, J. 2008: *Professionalizing knowledge sharing and communications: Changing roles for a changing profession*. Business Information Review 25(1), s. 53–57.
- DEWING, M. 2010: *Social Media: 1. An Introduction*. Library of Parliament: Canada. <http://www2.parl.gc.ca/Content/LOP/ResearchPublications/2010-03-e.htm>.
- ELLISON, N. B., STEINFELD, C. & LAMPE, C. 2007: *The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites*. Journal of Computer-Mediated Communication, 12(4), 1143–1168. doi:10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x
- HARRISON, S. & DOURISH, P. 1996: *Re-place-ing space: The roles of space and place in collaborative systems*. Teoksessa: Proceedings of CSCW'96. s. 67–76. NY: ACM.
- KALLIALA, E. & TOIKKANEN, T. 2009. *Sosiaalinen media opetuksessa*. Helsinki: Finn Lectura.
- KANGAS, P., TOIVONEN, S. & BÄCK, A. 2007: *Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median liiketoimintamalleja*. VTT Tiedotteita 2369. Espoo: VTT. <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf>.
- McMILLAN, D. & CHAVIS, D. 1986: *Sense of community: A definition and theory*. Journal of Community Psychology, 14(1), s. 6–23.
- MAFFESOLI, M. 1996: *The time of the tribes: the decline of individualism in mass society*. Lontoo: SAGE.
- O'REILLY, T. 2005: *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. <http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>.
- O'REILLY, T. & BATTLE J. 2009: *Web Squared: Web 2.0 Five Years On*. http://assets.en.oreilly.com/1/event/28/web2009_websquared-whitepaper.pdf.
- PARTANEN, H. 2009: *Sosiaalinen eli yhteisöllinen media*. Kielikello, 3:33.

- RAFAELI, S. & SUDWEEKS, F. 1997: *Networked Interactivity*. Journal of Computer Mediated Communication, 2(4). <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/editorsintro.html>.
- RIDINGS, C. & GEFEN, D. 2004: *Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online*. Journal of Computer-Mediated Communication, 10 (1). http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/ridings_gefen.html.
- SHIRKY, C. 2003: *Power Laws, Weblogs, and Inequality*. http://www.shirky.com/writings/powerlaw_weblog.html.
- TREDINNICK, L. 2006: *Web 2.0 and Business: A pointer to the intranets of the future?* Business Information Review, 23(4), s. 228–234.
- TURTIA, K. 2005: *Otavan uusi sivistyssanakirja*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Totuuskamppailut ja retoriikka Wikipedian keskustelupalstoilla

Kosovon sota Wikipediassa

Teemu Mikkonen

"Civil Society guarantees only the existence of a public, not public consensus (Alexander, 1991). A strong civil society guarantees the existence of conflict (Flyvbjerg, 1998)."

WIKIPEDIASTA on tullut merkittävä kanava, jonka kautta levitetään eri osapuolten näkemyksiä maailmalle ja hankitaan julkisuutta kansainvälisessä mediassa. Merkittävä osa Wikipedia-artikkelien suunnittelusta tapahtuu keskustelupalstoilla. Niillä myös keskustellaan artikkeleista. Miten keskustelua käydään? Millaisiin viitekehyksiin keskustelussa asemoidutaan? Miten keskustelut ja ajattelutavat ovat yhteydessä yhteiskunnassa käytyihin keskusteluihin?

Hahmottelen teoreettista ja käytännöllistä tapaa analysoida vertaistyöskentelyn kautta syntynyttä tietoa. Olen tarkkaillut retorisen analyysin avulla viestinnän eri muotoja Wikipedian keskustelupalstoilla. Tarkastelen myös niiden yhteyksiä ympäröivään sosiaaliseen todellisuuteen. Näin on mahdollista tehdä päätelmiä siitä, miten yhteiskunnalliset tapahtumat vaikuttavat vertaismediassa luodun tiedon takana ja millaisia retorisia välineitä käytetään eri "totuuksien" esille saamisessa.

Monisyinen tausta

Kosovon sota on taustoiltaan monimutkainen ja monisyinen. Kosovon historiassa on monia erilaisia intressejä ja sekä nykyistä että historiallista tilannetta Kosovon alueella on käytetty sekä Jugoslavian/Serbian että Naton/Kosovon albaanien "propagandan" tukena, kun on perusteltu konkreettisia sotatoimia. Slobodan Milosevicin organisoimat sotatoimet Kosovon alueella ja Nato-joukkojen toteuttamat hyökkäykset silloisen Jugoslavian alueelle saivat paljolti oikeutuksensa eri viestimissä toistetuista tarinoista (ks. Kuusisto, 1996). Ottamatta kantaa tarinoiden totuudellisuuteen voidaan yleistäen sanoa, että historialliset kertomukset ja viestimien luomat kuvat ovat synnyttäneet väkivaltaa. Tämä on yksi syy siihen, että näen tärkeäksi tutkia Kosovon ja muidenkin konfliktialueiden tilanteiden taustalla vaikuttavia tarinoita (ks. Famiglietti 2010).

Yhdeksi merkittäväksi mediaksi on Kosovon sodan alkaessa nousut vuodesta 1999 lähtien internet, jonka yksi vaikutusvaltaisimmista tietolähteistä on tällä hetkellä Wikipedia. Jokaiseen Wikipedia-artikkeliin liittyen keskustellaan siitä, mikä tieto on sopivaa artikkeliin ja mikä ei. Pääosa muokauspäätöksistä tapahtuu keskustelupalstalla käydyssä keskustelun kautta¹. Keskustelupalsta on siis pääfoorumi, jossa eri näkemykset pääsevät esiin ja jossa niin sanottu totuuskamppailu käydään.

Wikipedian keskustelupalstojen totuuskamppailujen pääosapuolia ovat serbejä kannattava slaavit – muun muassa venäläiset – sekä Kosovon albaaneja kannattavat "länsimieliset" – muun muassa yhdysvaltalaiset ja eurooppalaiset. Kun Kosovossa tai Serbiassa tapahtuu jotain Kosovon tilanteeseen liittyvää, nousee Wikipediassa artikkelien muokkaajien määrä moninkertaiseksi. Eri osapuolet pyrkivät tuomaan mahdollisimman nopeasti omaa näkemystään tapahtumien kulusta maailman tietoon. Tätä tapahtuu erityisesti silloin kun artikkelien lukijamäärät ovat korkeat.

Wikipedia-artikkelien muokkauksien kautta toteutuvat totuuskamppailut ovat merkki maailmanlaajuisesta poliittisten näkökulmien yhteensovittamattomuudesta. Wikipedia on yksi osa jatkuvaa tiedon ja vallan kamppailua internetissä. Merkkejä siitä ovat jatkuvat ja nopeat näkökulman muutokset erilaisine uskomuksineen, perinteineen ja myytteineen. Nämä luovat viitekehyksiä, jotka sitovat tiettyjä näkökantoja yhteen. Keskustelupalsta-aineistossa samat viitekehykset toistuivat puheenvuorosta toiseen yhä uudestaan ja uudestaan toisiaan säestäen. Molempien äärikantojen – sekä serbimyönteisten että Kosovon albaanimyönteisten – argumentaatio- ja oikeuttamiskäytännöt olivat toistensa peilikuvia. Erityisesti historialliset tapahtumat saivat esittäjän omia näkökantoja tukevan tulkin. Objektiivisuuden illuusio, neutraali näkökanta, rakennettiin pääosin tuomalla mediasa huomiota saaneet molempien äärikantojen ulkopuoliset vesitetyt artikkelit osaksi pysyvää artikkelia. Tästä huolimatta artikkeli näyttäisi saaneen pysyvän "The neutrality of this article is disputed" -tägin pääartikkelin sekä jokaisen ala-artikkelin yläreunaan (ks. kuva 1.).



Kuva 1. The neutrality of this article is disputed -tägi.

1. Ongelmallisimmissa tapauksissa joudutaan turvautumaan äänestykseen.

Artikkelin neutraalius näyttäisi siis olevan jatkuvasti kyseenalais-tettuna, eikä Wikipedian ideaali neutraalista näkökulmasta toteudu. Sama ongelma näyttäisi olevan myös monilla muilla konflikteista ker-tovilla artikkeleilla (vrt. Gazan tilanne Wikipediassa: Famiglietti 2010). Artikkelit ovat tästä huolimatta jatkuvasti julkisia ja puolueelliset tai siksi ilmoitetut totuudet valikoituvat artikkelien materiaaliksi.

Koska totuuden määrittely on konfliktitilanteissa erittäin vaikeaa, on syytä kiinnittää päähuomio siihen, miten julkistettuja ”totuuksia” on oikeutettu keskustelupalstoilla, jotka ovat Wikipedian artikkelien ensisijainen erimielisyyksistä käydyn keskustelun alue. Tällöin parhaana analyysimenetelmänä voidaan nähdä retorisen analyysin me-netelmät. Tässä artikkelissa esittelen lyhyesti kaksi uuden retoriikan suurta nimeä, Kenneth Burken ja Chaim Perelmanin, joiden näke-myksien kautta tutkin aineistoani. Lopuksi pohdin, miten Wikipedian potentiaali avoimena tietolähteenä toteutuu: kuinka avoin ja tasaver-tainen media Wikipedia lopulta on?

Retoriset keinot

Chaim Perelman (Perelman 1996, Perelman & Olbrechts-Tyteca 1969, Summa 1996, Kuusisto 1996 ja Kuula 1999) on tuonut retoriikan ana-lyysiin uusia teoreettisia välineitä, joilla pystytään erittelemään eri teksteistä ja puheista niissä käytettyjä argumentaation tekniikoita. Pe-relmanin esittelemässä analyysissä tärkeintä on yleisölähtöisyys. Siinä tarkastellaan puhujan ja yleisön muodostamaa yhteisymmärrystä esi-sopimuksista argumentoinnin perustana. Nämä ennakolta hyväksytyt itsestäänselvyydet, jotka eivät vaadi erityisiä perusteluja, toimivat pu-heen viitekehystenä ja luovat Perelmanin mukaan puitteet koko inhi-milliselle kanssakäymiselle.

Perelmanin analyysillä voi tutkia eri aineistoista niiden tapoja va-kuuttaa joko tiettyä erityistä kohderyhmää tai laajaa yleisöä. Perelman puhuu lukuksista. Ne ovat sisällöstä riippumattomia arviointiperus-teita, jotka yleisö entuudestaan tunnistaa ja hyväksyy. Lokusten kautta puhuja suuntaa puheensa yleensä joko erilliselle ja rajatulle yleisölle tai pyrkii vakuuttamaan laajan yleisön, jolloin puhe tukeutuu mahdol-lisimman yleisiin ja hyväksyttyihin arvokäsityksiin. Se tapahtuu eri-laisten argumentaatiotekniikoiden kautta. Kosovon sota aineistossa lukuksia olivat muun muassa oikeudenmukaisuus, vääryyksien esil-letuominen, puolueettomuus ja faktojen paikkansapitävyys. Erittelen seuraavaksi lyhyesti yleisiä argumentaatiotekniikoita, joita käytettiin Kosovo-artikkelin tiedon oikeellisuudesta puhuttaessa.

Perelman esittelee argumentointitekniikoina assosiatiiviset ja dis-sosiatiiviset tekniikat². Assosiatiiviset argumentit Perelman jakaa

2. Nämä Perelmanin käsitteet ovat hyvin lähellä sitä mitä Kenneth Burke tuo esille käsitteellään identifi-kaatiosta ja erottautumisesta (Summa 1996)

lisäksi kvasiloogisiin, todellisuuden rakenteeseen perustuviin ja todel-lisuuden rakennetta muokkaaviin argumentteihin. Kvasiloogisissa ar-gumenteissa jäljitellään formaalin logiikan päättelyä ja sitä sovelletaan ”todellisen maailman” tapahtumiin. Kosovon sota -keskusteluissa käy-tettiin usein vertailukohteena Hitlerin toimia³ toisen maailmanso-dan aikana. Niiden perusteella oikeutettiin tai paheksuttiin Kosovon sodassa tehtyjä ratkaisuja. Pääteltiin esimerkiksi, että jos Nato ei oli-si hyökännyt ajoissa, olisi Kosovon albaaneille käynyt samalla tavoin kuin juutalaisille kävi toisen maailmansodan aikana (ks. Puheenvuoro 1. Neutral point of view?). Tässä oletetaan, että sama mitä oli tapahtu-nut toisen maailmansodan aikana, pätee myös Kosovossa ja siksi so-tatoimet olivat oikeutettuja. Vasta-argumenttina esitettiin, että näitä ei voida verrata toisiinsa, koska Kosovon albaaneille tehdyt vääryydet olivat mittakaavaltaan pienempiä kuin serbeille toisen maailmanso-dan aikana tehdyt vääryydet (ks. taulukko 1.).

Todellisuuden rakenteeseen perustuvissa argumenteissa luodaan luonnollisen kaltaisia yhdyssiteitä todellisuuden elementtien välille ja samalla liitetään tietyt yksittäistapaukset näihin siteisiin. Tämän voi nähdä olevan hyvin lähellä edellistä perustelutapaa, mutta näkökanta on hiukan eri. Kosovon sota -aineistossa tämä retorinen argumentoin-ti ilmeni muun muassa siten, että joko Naton hyökkäys ja Milosevicin luopuminen vallasta tai Naton hyökkäys ja sotatila Kosovossa yhdis-tetään toisiinsa oikeuttaen tai paheksuen samalla tapahtumakulkua. Kuten edellisessäkin kvasiloogisessa argumentointitavassa, myös täs-sä molempien vastapuolien argumentointi peilaa toisiaan ja näkee eri yhdyssiteet merkittävänä.

Kolmannessa, todellisuuden rakennetta muokkaavassa assosiatii-visessa argumentointitekniikassa pyritään Perelmanin mukaan yksit-täistapausten kuten esimerkkien ja vertauskuvien avulla yleistämään hyväksyttyjä tapahtumakulkuja tai asioita koskemaan myös niiden ulkopuolisia asioita. Esimerkiksi Milosevicin vertaaminen Hitleriin ja Hitlerin valinta pahan symboliksi vaikuttaisi olevan sekä Kosovon sota -keskusteluissa että kansainvälisessä poliittisessa retoriikassa (ks. Kuusisto 1996) yleinen tapa oikeuttaa poliittisia toimia. Se, kuka Hit-ler- tai natsi-leiman saa, näyttää aineistossani olevan paljolti kiinni siitä, kumman puolen toimintaa kirjoittaja sympatisoi. Monissa koh-dissa keskustelijat esittävät hyvinkin samanlaisia vertauskuvia liittäen pahuuteen joko Naton, Milosevicin, UCK:n⁴, serbit tai jonkun muun sodan osapuolen. Seuraavasta keskustelunpätkästä (Puheenvuoro 1. Neutral point of view?) voidaan tulkita monia eri mielle yhtymiä kuten Serbian armeija ja anti-Nato, Hitlerin tappamat juutalaiset ja Milose-

3. Ks. esimerkiksi Riika Kuusiston (1996) artikkeli, jossa käytettiin Bosnian sodan retoriikassa samoja esi-kuvia, kuin mitä Kosovon sodasta on käytetty keskustelupalstoilla.

4. Kosovon vapautusarmeija (Ushtria Çlirimtare e Kosovës)

vicin uhrin, mutta selkein oikeuttamisen keino lieenee Hitlerin ja Milosevicin rinnastaminen. Samalla rinnastetaan kaksi eri ajan ja paikan tapahtumaa ja niiden symbolia toisiinsa oikeuttamaan näin kolmannen toimijan, Naton, teot.

Well I am just surprised how this article is mostly resided in the side of the Serbian military and anti-NATO. To be honest what would happen if NATO had not acted? Any idea? Like Hitler in WW2 killed thousands of innocent Jewish and other countries people Milosevic would do the same and then people would say NATO did not foresee the problematic case. I am not anti-serbian but I am for the basic right of the humans to live. 82.114.81.146 17:16, 17 May 2007 (UTC)

Puheenvuoro 1. Neutral point of view?

Kun edellistä puheenvuoroa verrataan seuraavaan puheenvuoroon (Puheenvuoro 2. Neutral point of view?), voidaan nähdä kuinka tarkoituksellisilla eronteilla voidaan purkaa edellisen keskustelijan puheessaan rakentamat eri asioita yhdistävät siteet. Perelmanin assosiatiivisen argumentoinnin vastapariksi ehdottamassa dissosiatiivisessa, kahden asian erottamiseen pyrkivässä argumentoinnissa puhuja käyttää assosiatiiviselle argumentoinnille vastakkaista metodia vakuuttamisen tukena. Siinä kaksi asiaa, tapahtumakulkua tai ilmiötä erotetaan toisistaan väittäen esimerkiksi, että toinen näistä on näennäinen ja toinen todellinen.

Kuten assosiatiivisessa argumentoinnissa, myös dissosiatiivisessa argumentoinnissa keskustelijat esittivät usein toisilleen vastakkaisen ja päinvastaisen näkemyksen asioiden tilasta. Kun esimerkissämme keskustelija aluksi rinnasti Milosevicin ja serbit Hitleriin ja natseihin, vastasi toinen keskustelija puheeseen erottaen nämä täysin toisistaan tukeutumalla toisenlaiseen historialliseen kertomukseen. Näin sekä assosiatiivisia, että dissosiatiivisia argumentaatiotekniikoita käytetään rinnan usein samojen sisältöjen kanssa. Esimerkiksi natsit saattavat symboloida sekä serbejä valloittajina ja kansanmurhaajina että Natoa kansallisen suvereniteetin rikkojina ja historian vääryyksien toistajana. Kun vastapuoli yhdistetään johonkin symboliseen pahaan, tehdään samalla eroa oman puolen tekojen vääryyksiin. Toisin sanoen assosiatiiviset ja dissosiatiiviset tekniikat ovat vain argumentoinnin kaksi kiinteästi toisiinsa sidoksissa olevaa puolta, joiden kautta eri sisältöjen avulla vakuutetaan tekojen ja tapahtumien oikeellisuutta ja vääryyttä. Aineistoni merkittävänä piirteenä on, että sisällöt, joita argumentaatiotekniikoilla operoidaan, ovat hyvin samankaltaisia eri keskustelun osapuolilla.

Comparing Milosevic to Hitler is completely stupid and makes no sense whatsoever. Just a reminder. Hitler's army was attacking many countries and they killed many people for no apparent reason(world dominance ?!) On the other hand, Milosevic has ordered the army to defend a part of Serbia's own territory! I mean, do you people get that? Kosovo was, is and will be part of Serbia and as such Serbia has/had the rights to defend it by all means necessary. Just like US, Germany or any other legitimate country in the world has the right to protect its citizens on their own territory. If NATO didn't intervene, today we would have peace in Kosovo and that story would have been finished ages ago and consequences would have been much less then they are now in Kosovo or like in Iraq, Afghanistan... etc where NATO and US led forces tried to "restore" peace.

- Preceding unsigned comment added by 205.228.74.12 (talk) 11:02, 6 December 2007 (UTC)

Puheenvuoro 2. Neutral point of view?

Perelmanin mukaan argumentointitekniikoilla haetaan laajan yleisön hyväksyntää. Tämä konsensushakuinen päämäärä voidaan nähdä vastakkaisena toisen uuden retoriikan teorian kehittäjän Kenneth Burken konfliktilähtöiselle retoriikan tutkimukselle.

Kenneth Burken teoria on monin osin hyvin lähellä Perelmanin teoriaa, vaikka se eroaa siitä taustalähtökohdiltaan. Burkea ei kiinnosta Perelmanin tavoin vakuuttavan argumentoinnin erittely ja analysointi, vaan eri yhteyksissä kuten runoissa, uutisissa, kirjoissa, virallisissa kirjoituksissa piilevien samaistamis- ja erontekoprosessien esilletuominen (Summa 1996, Burke 1969). Retoristen keinojen piilevyys tuodaan hänen teksteissään esille samaistamisprosessien ja näihin liittyvien erontekojen kautta (vrt. assosiaatiot ja dissosiaatiot). Samaistamisprosessien⁵ avulla Burke tuo esille argumentointitekniikat sellaisissa yhteyksissä, joissa ne eivät yleensä tule esiin.

Aineistossani konflikti on koko keskustelun lähtökohta ja sen peittämiseen käytetään erilaisia argumentaatiotekniikoita. Tuomalla esille eri samaistamisprosesseja, voidaan nähdä kuinka samojakin historiallisia tapahtumia voidaan käyttää hyvin eri tavoin eri asioiden perusteleamiseen. Asetun analyysissäni lähemmäksi Burken näkemyksiä ja analyysini käsittääkin enemmän piilevien tekniikoiden purkua kuin Perelmanin hienojakoisempien tekniikoiden erittelyä. Eronteon ja samaistamisen käytön havainnollistamiseksi olen kerännyt taulukoon 1. keskustelun molempien osapuolien samaistamisia ja erontekoja Kosovon sota -artikkeliin liittyen.

5. Identifikaation käsitteellä Burke viittaa samaistamiseen, jossa esimerkiksi ilmiö, asia tai henkilö määritetään johonkin laajempaan kokonaisuuteen kuuluvaksi.

Samaistamiset ja eronteot	
Samaistamiset	Eronteot
Serbian armeija – NATO -vastaisuus	Omat intressit – serbivastaisuus
Hitler – Milosevic	Hitler – Milosevic
Nato – Ihmisoikeudet	Serbian armeijan teot – KLA:n ⁶ teot
Kosovon sota – toinen maailmansota	Jugoslavian joukot – rauhanturvaajat
Serbia (sis. Kosovo) – Saksa/USA	Naton joukot – sodan aloittajat
Naton epäonnistuminen Kosovossa – Naton epäonnistuminen Irakissa/Afga-nistanissa	Juutalaisten joukkomurha – Kosovon tapahtumat (rinnastuksen hataruus)
Venäjä/Serbia – Propaganda	Serbit – natsit
Albaanit – kapinalliset	Alkuperäisasukkaat (oikeutetut) – serbit
1 500 000 – 10 000 (määrällistäminen)	Puolueellisuus – kirjoittaja/editori
Historia – nykypäivä	Wikipedia – spekuloinnit/analogiat
Kosovo – Dardania	Sota aiheena – objektiivisuus
Serbit – valloittajat	
Puolueellisuus – eri sodan osapuolet	
Wikipedia – Faktat/ NPOV	
Sota aiheena – puolueellisuus	

Taulukko 1. Kosovon sota -artikkelista käytyjen keskustelujen taustalla olevia samaistamisia ja erontekoja (ks. aineisto).

Burke korostaa retorisessa teoriassaan, että retoriikka syntyy konfliktin kautta. Ristiriitatilanteissa joudutaan käyttämään erilaisia vakuuttamis- ja oikeutuskeinoja, jotta ihmisten väliset ainaiset erimielisyydet saadaan peitettyä ja sosiaalisuutta synnytettyä. Konfliktit ja niitä peittävät samaistamisprosessit ovatkin retoriikan lähtökohtia ja samalla edellytyksiä koko inhimilliselle kanssakäymiselle.

Edellä oleva taulukko 1 on kerätty Wikipedian Kosovon sota -artikkelin ympärillä käydystä englanninkielisestä keskustelusta (ks. aineisto), jossa identifioimalla ja erottamalla asiakokonaisuuksia kuten aikakaudet, paikat ja etnisyys toisiinsa ja toisistaan ne saadaan näytettämään ”luonnollisesti” oikeutetuilta. Kun Wikipedian keskustelua vertaa valtamediassa käytyihin poliitikkojen keskusteluihin (esim. Kuusisto 1996), voidaan nähdä, että samat vakuuttamisen tavat pe-riytyvät vallassa olevien keskusteluista arkipuheenvuoroihin ja päin-vastoin. Wikipedia on erityisen mielenkiintoinen kanava seurata sitä,

6. Kosovo Liberation Army.

mikä päättyy totuudeksi ja mikä ei, kun keskustelijoina ovat muut kuin auktoriteettiasemassa olevat puhujat.

Wikipedian vahvuuksina ja mahdollisuuksina voikin retorisen ana-lyysin näkökulmasta nähdä:

- » Tiedon ja ”totuuden” käsitteen ymmärryksen laajeneminen auk-torisoiduilta tiedontuottajilta myös laajemmalle yleisölle
- » Erilaisten retoristen keinojen reflektiivisempi tie-dostaminen ”totuuden” tuottamisessa

Wikipedian ja wikien mahdollisina heikkouksina ja uhkina voi nähdä:

- » Tiedon käsitteen sirpaloituminen ja ns. populististen retoristen keinojen ylikorostuminen
- » Neutraaliuden ylikorostuminen ns. kokemuksellisuuden kustannuk-sella (laajat ”tietopankit” kuten Wikipedia vs. ns. paikalliswikit)

Retorisen analyysin näkökulmasta wikejä ja Wikipediää voitaisiin kehittää muun muassa niin että:

- » Wikipedian alkuperäistä ideaa hyödynnetään useissa eri yhteyk-sissä ja luodaan paikallisia ja kokemusperäisiä kirjoitushistorian säästäviä internet-foorumeita valtaistamaan paikallisyhteisöjä
- » Tiedon neutraaliuteen suhtaudutaan aina kriittisesti, vaikka sitä pi-detään ns. piilevänä ihanteena tiedon kokoamisen taustalla

Johtopäätökset

Argumentointitekniikoiden analyysi osoittaa, että samat tekniikat ovat käytössä molemmilla väittelyn osapuolilla, kun Wikipediassa keskustellaan Kosovon sodasta. Samoin se osoittaa, että tekniikoita käytetään usein myös samojen tai samantapaisten sisältöjen kans-sa joko vastapuolen mustamaalaamiseen tai oman puolen tekojen oikeuttamiseen.

Argumentointitekniikoiden analyysi ei kuitenkaan anna viitteitä sille mikä olisi totuus tai miten ”totuuksista” tulisi keskustella. Päin-vastoin se osoittaa historian ja kansallisten identiteettien kahdet kas-vot. Toisaalta kun halutaan vakuuttaa, käytetään eri näkökulmista esitettyjä kerronnallisia tehostuskeinoja. Toisaalta asioista puhutaan tosina historiallisina tosiasioina. Paul Ricoeur (Kuula 1999) on esittä-nyt, että historian käsitteen voi nähdä sisältävän kaksi samanaikaista tulkintaa: sen voi ymmärtää tarkoittavan todella tapahtuneita tosiasi-oita tai niistä luotuja kertomuksia. Samalla tavalla Ricoeur näkee iden-titeetin merkityksen kaksipuolisena, sekä yhtenäisyyttä tai samuutta tarkoittavana että itseä toiminnallisena subjektina tarkoittavana. Kun Wikipedian keskustelua lähdetään tutkimaan, tulisikin tiedostaa, että

niin sanottua neutraalia tietoa tai näkökulmaa ei suurimmassa osassa artikkeleista ole mahdollista löytää.

Wikipedia on sosiaalinen media, eikä median välittämä sosiaalisuus ole koskaan objektiivista tai neutraalia, vaan aina subjektiivista ja näkökulmaista.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että Wikipedia eroaisi mitenkään perinteisistä medioista kuten sanomalehdistä ja televisiosta. Kuten useat retoriset analyysit todistavat (mm. Kuusisto 1996), on näkökulmaisuus ja häikäilemätön argumentaatiotekniikoiden käyttö yleistä myös valtamediassa. Täten tulisikin medialukutaitoa opetettaessa korostaa, että kansalaiset oppisivat näkemään sekä argumentaatiotekniikoiden että näkökulmien taakse ja ymmärtämään ettei ”pelkän retoriikan” ulkopuolelle ole objektiivisimmallakaan kirjoittajalla tai lukijalla pääsyä. Tähän Wikipedia on mitä parhain työkalu.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet	Heikkoudet
» Tiedon ja ”totuuden” käsitteen ymmärryksen laajenemisen auktorisoiduilta tiedontuottajilta myös laajemmalle yleisölle.	» Tiedon käsitteen sirpaloitumisen ja ns. populististen retoristen keinojen ylikorostumisen.
Mahdollisuudet	Uhat
» Erilaisten retoristen keinojen reflektiivisemmän tiedostamisen ”totuuden” tuottamisessa.	» Neutraaliuden ylikorostumisen ns. kokemuksellisuuden kustannuksella (laajat ”tietopankit” kuten Wikipedia vs. ns. paikalliswikit).

Toimenpidesuosituksukset

- » Wikipedian alkuperäistä ideaa hyödynnetään useissa eri yhteyksissä ja luodaan paikallisia ja kokemuseräisiä kirjoitushistorian säätäviä internet-foorumeita valtaistamaan paikallisyhteisöjä.
- » Tiedon neutraaliuteen suhtaudutaan aina kriittisesti, vaikka sitä pidetään ns. piilevänä ihanteena tiedon kokoamisen taustalla.

Kirjoittajasta

YTM Teemu Mikkonen on tutkijana Tampereen yliopiston uudessa Informaatiotieteiden yksikössä (School of Information Sciences), jossa hän tekee väitöskirjaa nuorten sosiaalisen median käytöstä ja identiteetistä. Hänen sähköpostiosoitteensa on teemu.mikkonen@uta.fi

Aineisto

Wikipedia-artikkelit:

http://en.wikipedia.org/wiki/Kosovo_War (22.6.2010)

Wikipedia-artikkelien keskustelupalstat (22.6.2010):

http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Kosovo_War http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Kosovo_War/Archive_3

http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Kosovo_War/Archive_2

http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Kosovo_War/Archive_1

Lähteet

- ALEXANDER, JEFFREY C 1991: *Bringing Democracy Back In: Universalistic Solidarity and the Civil Sphere*. Teoksessa C.C Lemert (toim.) *Intellectuals and Politics: Social Theory in a Changing World*. Newbury Park: Sage.
- BURKE, KENNETH 1969: *A Rhetoric of Motives*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- ESKOLA, JARI & SUORANTA, JUHA 1998: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- FAMIGLIETTI, ANDREW 2010: *Negotiating the Neutral Point of View: Politics and the Moral Economy of Wikipedia*. Esitys CPOV (Critical Point of View) – konferenssissa 27.3.2010, Amsterdam. Saatavissa: <http://networkcultures.org/wpmu/cpov/>. Luettu 21.5.2010.
- FLYVJBERG, BENT 1998: *Habermas and Foucault: Thinkers for Civil Society?* The British Journal of Sociology, Vol. 49, No.2, London.
- HEIKKINEN, HANNU L. T., Rovio, Esa & Syrjä, Leena (toim.) 2006: *Toiminnasta tietoon*. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Kansanvalistusseura.
- HERITAGE, JOHN 1996: *Harold Garfinkel ja etnometodologia*. Jyväskylä: Gaudeamus.
- KAUNISMAA, PEKKA & LAITINEN, ARTO 1998: *Paul Ricoeur ja narratiivinen identiteetti*. Teoksessa Kuhmonen, Petri ja Sillman Seppo (toim.) *Jaettu jana, ääretön raja*. Filosofian julkaisuja 65. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- KEMMIS, STEPHEN 2001: *Exploring the Relevance of Critical Theory for Action Research: Emancipatory Action Research in the Footsteps of Jurgen Habermas*. Teoksessa Reason, P. & Bradbury, H. *Handbook of Action Research, Participative Inquiry and Practice*. London: Sage.
- KUULA, ARJA 1999: *Toimintatutkimus: Kenttätöitä ja muutospyrkimyksiä*. Tampere: Vastapaino.
- KUUSISTO, RIIKKA 1996: *Sodan retoriikasta*. Teoksessa: Palonen, Kari & Summa, Hilikka (toim.) *Pelkkää retoriikkaa*. Tampere: Vastapaino.
- MÄKELÄ, KLAUS. (toim.) 1998: *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus.
- PERELMAN, CHAÏM & OLBRECHTS-TYTECA, LUCIE 1969: *The New Rhetoric: A Treatise on Argumentation*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.

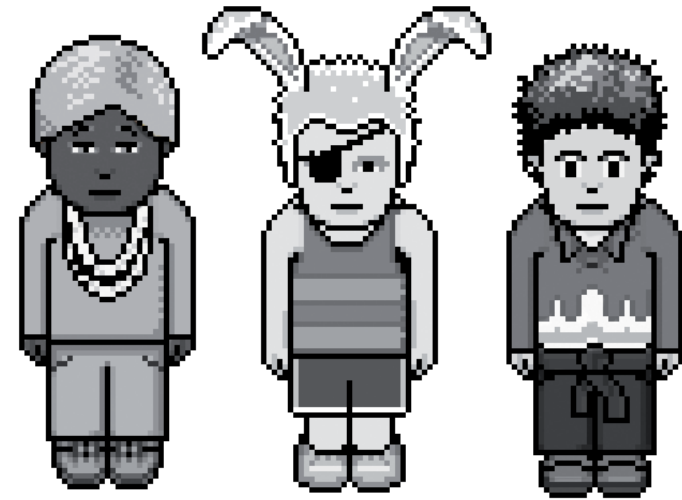
PERELMAN, CHAÏM 1996: *Retoriikan valtakunta*. Alkuteos L'Empire Rhetorique. Tampere: Vastapaino.

SUMMA, HILKKA 1996: *Kolme näkökulmaa uuteen retoriikkaan: Burke, Perelman, Toulmin ja retoriikan kunnianpalautus*. Teoksessa: Palonen, Kari & Summa, Hilikka (toim.) *Pelkkää retoriikkaa*. Tampere: Vastapaino.

VUORINEN, KIMMO 2005: *Etnografia*. Teoksessa Ovaska, S., Aula, A. & Majaranta, P. (toim.) *Käytettävyytutkimuksen menetelmät*. s 63–78. Tampereen yliopisto, Tietojenkäsittelytieteiden laitos B-2005-1.

Sosiaalinen media ja oppiminen

Tiedonluominen ja sosiaalinen media korkeakoulutuksessa Suorittamisesta yhdessä luomiseen ja arviointiin.....	126
<i>Hanni Muukkonen & Merja Bouters</i>	
Avoimen oppimisen neljä tulevaisuutta sosiaalisessa mediassa	146
<i>Jukka Purma, Teemu Leinonen & Tarmo Toikkanen</i>	
Ketään ei voi pakottaa? Kokemuksia wikin käytöstä työyhteisössä	164
<i>Päivi Keränen & Milla Laasonen</i>	
Wikiohjelmisto näyttötutkinnon suorittamisen tukena.....	178
<i>Anne-Maria Korhonen</i>	



Tiedonluominen ja sosiaalinen media korkeakoulutuksessa

Suorittamisesta yhdessä luomiseen ja arviointiin

Hanni Muukkonen & Merja Bauters

Sosiaalinen media tukee ihmisten omasta kiinnostuksesta kumpuavaa tekemistä ja halua osallistua ja osoittaa läsnäolonsa. Artikkelissa käsittelemme näitä sosiaalisen median vahvuuksia korkeakoulutuksen näkökulmasta, mutta samalla esitämme, että osallistumisesta tulee uudella tavalla mielekästä, kun osallistumiselle löytyy haastavia avoimia ongelmia ja kohteita. Koulutuksessa on eroja siinä, mitä oppimisyhteisö tavoittelee työskentelyllään, arviointimenetelmillään ja kriteereillään. Erot nousevat esi-merkiksi siitä, onko tarkoituksena ensisijaisesti siirtää tietämystä, lisätä vuorovaikutusta yhteisössä vai luoda yhdessä uutta tietoa. Tarkastelemme erityisesti dialogista oppimista (Paavola & Hakkarainen 2005), jossa yhteinen toiminta organisoidaan pitkäjänteisesti joidenkin konkreettien, yhteisesti kehitettävien kohteiden ympärille. Esittelemme dialogisten koulutuskäytäntöjen suunnitteluperiaatteita ja arviointikäytäntöjä kurssiesimerkin kautta.

TARKASTELEMME oppimista kolmen vertauskuvan kautta (Paavola & Hakkarainen 2005, Sfard 1998): *tiedonhankinta*, *osallistuminen* ja *tiedonluominen*. Sfard on vuonna 1998 nostanut esiin kaksi keskeistä oppimisen ja asiantuntijuuden vertauskuvaa eli tiedonhankinnan ja osallistumisen vertauskuvat. Paavola, Hakkarainen ja kumppanit ovat puolestaan lisänneet näitä täydentämään kolmannen vertauskuvan, tiedonluomisen. Vertauskuvien avulla voidaan peilata käsityksiä oppimisesta ja tiedosta, toimijuudesta, opettajan ja opiskelijoiden rooleista oppimisyhteisössä, mutta myös oppimisen tuloksena syntyvistä tuotoksista. Keskeinen on myös tietokäytäntöjen käsite, joka tarkoittaa yksilöllistä ja yhteisöllistä tiedon käsittelyä ja muokkausta (Schatzki 2001).

Koulutuksessa on eroja siinä, mitä oppimisyhteisö tavoittelee työskentelyllään, arviointimenetelmillään ja kriteereillään. On helppo todeta kolmen oppimisen vertauskuvan ohjaavan opetusta, oppimista ja oppimisen arviointia eri suuntiin.

Artikkelissa pohdimme minkälaisia valintoja korkeakouluopettaja joutuu tekemään ja toisaalta kuinka suunnitella ja arvioida välittävien työkalujen kautta tapahtuvaa yhteisöllistä oppimista. Lopuksi kuvaamme kokemuksiamme kolmannen vertauskuvan eli tiedonluomisvertauskuvan pohjalta suunnitellusta ja toteutetusta kurssista sekä Knowledge Practices Environment (KPE) -oppimissovelluksesta.

Oppimisen kolme vertauskuvaa

Tiedonhankintavertauskuvan mukaan yksilö omaksuu ja rakentaa tietoa mielessään. Tiedonhankintanäkökulmaa voidaan kutsua monologiseksi, koska se tarkoittaa ennen kaikkea oppijan mielen sisällä tapahtuvaa tietojen prosessointia ja yksilön tuotoksia. Tähän oppimisen vertauskuvaan pohjaavat esimerkiksi suurin osa käytössä olevista arviointikriteereistä, ohjeista ja työkaluista.

Osallistumisvertauskuva korostaa sosiaalisten yhteisöjen merkitystä oppimisen ja asiantuntijuuden kehittymiselle. Tiedon ei nähdä sijaitsevan ihmisen mielessä, vaan se näyttäytyy ja kehittyy osallistumalla yhteisön työskentelyyn. Oppiminen ja asiantuntijuus ymmärretään luonteeltaan dialogisiksi prosesseiksi, joissa vuorovaikutus toimijoiden välillä tai toimijoiden ja ympäristön välillä on olennaista. Tätä vertauskuvaa käytetään opetuksessa muun muassa ryhmätyöissä. Sosiaalisen median käytössä korostuu usein tämä vertauskuva silloin kun painotetaan vuorovaikutusta, viestintää sekä ajattelun ja ongelmanratkaisun tekemistä näkyväksi toisille. Vertauskuva näkyy arvioinnissa esimerkiksi ryhmäpohdintojen, keskustelujen ja argumentointitaitojen painotuksena.

Tiedonluomisvertauskuva puolestaan korostaa toiminnan välityneisyyttä. Se kuvaa oppimista ja toimintaa, jossa vuorovaikutus tapahtuu yhteisten, välittävien kohteiden kuten suunnitelman, raportin, luovan teoksen tai kehitysohjelman työstämisen kautta. Nämä kohteet tuovat kolmannen ulottuvuuden monologisen ja dialogisen oppimisen rinnalle. Siitä on syntynyt käsite *dialoginen oppiminen*.

Kohteita on toiminnan teoriassa (Leontjev 1978, Miettinen & Virkkunen 2005) kuvattu eri tason toimintana. Tällaisia ovat esimerkiksi yhteisen työskentelyn motiivit, uusi työyhteisön käytäntö tai tuotekehityksen lopputulos. Dialogisen oppimisen lähestymistapa painottaa erityisesti kohteiden eli yhdessä työstettävien asioiden vaihteellaisesta kehittämisestä selittämällä, kirjoittamalla, suunnittelemalla erilaisia välivaiheita ja niiden tuomista muille osallistujille luettavaksi, kommentoitavaksi ja edelleen kehitettäväksi. Kohteiden yhteisöllinen kehittäminen edellyttää sekä yksilöiden osallistumista että yhteisöllistä sitoutumista kohteiden kehittämiseen. Teoreettisena perustana ovat

ihmisen ajattelua, ymmärtämistä ja oppimista koskevat mallit, joissa korostuvat tiedonluomisen yhteisölliset käytännöt (ks. Paavola & Hakkarainen 2009, Hakkarainen 2009 ja esim. Scardamalia & Bereiter, 2006, Engeström 1987, Nonaka & Takeuchi 1995).

Dialogisen oppimisen lähtökohtana ovat välittävä media, jaetut yhteiset tuotokset ja kohteet. Dialoginen lähestymistapa korostaa työskentelyä monimutkaisten ongelmien parissa, jolloin työstämiseen tarvitaan monialaista yhteistyötä. On syytä painottaa, että tuotokset ovat luonteeltaan jaetun tai kollektiivisen osaamisen tulosta.

Yhteisölliseen oppimisen arviointiin

Oppimisen arviointi on usein hankalaa – tai itse asiassa mitä me arvioimme, kun arvioimme oppimista. Arvioimmeko tiedon lisääntymistä, osallistumista, yhteistyötaitoja, ideoiden tuottamista, tiedon soveltamista, luovuutta, käsitysten ja käsitteiden perustelemista vai mitä? Onko keskeistä olemassa olevan omaksuminen vai uuden luominen ja uusien tietokäytäntöjen omaksuminen ja kehittäminen?

Nina Bondererup Dohn on artikkelissaan (2009) eritellyt tiedonhankinnan ja osallistumisen vertauskuviin liittyviä vahvoja ristiriitoja. Hän on muotoillut asian siten, että edelleen oletetaan liian usein, että käytäntöjä, tietoa ja taitoa voidaan siirtää yksilöstä toiseen, ja opetuksen arvo syntyy siitä kuinka hyvin tai paljon arvioitava on omaksunut niitä. Näin arvioituna on olennaista, että etukäteen määritellään, mitä dokumenteissa, keskusteluissa ja vastauksissa pitäisi esiintyä, jotta yksilö olisi saavuttanut tietyn halutun taitotiedon. Tietoa luovassa oppimisessa (Muukkonen & Lakkala 2009) puolestaan korostetaan, että ilmiöihin perehtymisen ja tuotosten pitäisi muotoutua ryhmän kysymysten, työskentelyn ja tutkimuksen prosesseissa. Haasteita tuottavat myös instituutioiden vaatimukset ja rajoitteet siitä, mitä voidaan tehdä ja mitä oikeuksia kenellekin voi ja saa antaa. Esimerkiksi opettajien ja opiskelijoiden rooleihin kuuluvat usein hyvin erilaiset oikeudet.

Oppimisen ja opettamisen kuvauksissa on korostettu arvioinnin muutostarpeita ja uusia arviointimenetelmiä. Menetelmiä ovat esimerkiksi projektioppiminen (Illeris 2004, Dirckinck-Holmfeld 2002), argumentointikäytännöt (Andriessen 2006), osallistumis-, ja dialogilähtöiset lähestymistavat (Stahl, Koschmann, & Suthers 2006), vertaisarviointi (ks. dokumenttien vertaisarviointi, Honkonen-Ratinen & Auvinen 2009 sekä Duval 2006 ja Ehlers 2008) ja osallistuvien ulkopuolisten tahojen mukaan ottaminen arviointiin (Seitamaa-Hakkarainen ym. 2005). Näissä lähestymistavoissa korostetaan prosessia ja yhteistyötä. Arviointikriteerit painottavat keskusteluun osallistumista, yhteisten tehtävien suorittamista, aikataulussa pysymistä ja doku-

menttien laadun arviointia. Pääasiassa arviointi suoritetaan kuitenkin yksilöarviointina, jolloin päädytään tarkastelemaan kunkin yksilön roolia ja panosta oppimisprosessissa.

Käsitteellä kollektiivinen älykkyys Hakkarainen (2003) viittaa älyliisiin prosesseihin, jotka ilmenevät enemmän yhteisöllisellä kuin yksittäisen toimijan tasolla. Tässä lähestymistavassa tulisi pystyä arvioimaan jäsenten panosta yhteiseen tekemiseen ja dokumentteihin: kykyä tehdä muutoksia niin prosesseihin kuin dokumentteihinkin, kykyä sietää muutoksia ja epävarmuutta, kykyä ottaa vastuuta koko ryhmästä, kommunikaatiotapojen ja -käytäntöjen neuvottelua ja sopimista sekä uusien tietokäytäntöjen kehittämistä epävarmoissa tilanteissa.

Dialogisten oppimiskäytäntöjen kuusi suunnitteluperiaatetta

Dialogisen oppimisen keskeiset lähtökohdat on tiivistetty kuuteen suunnitteluperiaatteeseen (Hakkarainen ym. 2006, Lakkala ym. painossa; Paavola & Hakkarainen 2009). Suunnitteluperiaatteet ovat parhaimmillaan työkaluja, joiden avulla voidaan peilata opetus- ja oppimiskäytäntöjä. Kaikkien suunnitteluperiaatteiden soveltaminen yhdellä kurssilla ei ole käytännössä mahdollista, sillä toimintaympäristöstä syntyy useita rajoituksia. Periaatteita on kokeiltu Knowledge Practices Laboratory -hankkeessa (<http://www.kp-lab.org/>) siten, että on tavoiteltu oppimiskäytäntöjen muuttamista ainakin joiltain osin dialogisten käytäntöjen suuntaan.

Tässä artikkelissa esittelemme kehitystyötä yhdellä kurssilla. Ensin kuitenkin kuvaamme suunnitteluperiaatteet ja selostamme käytännön kokemusten kautta syntyneitä ajatuksiamme siitä, mihin suunnitteluperiaatteiden avulla olisi hyödyllistä kiinnittää huomiota ja kuinka ne vaikuttavat arviointiin sekä sosiaalisen median käyttöön. Nostamme myös esille suunnittelun, työvälineiden käytön ja tiedonluomisen eettisiä haasteita.

1. Toiminnan organisoiminen yhteisesti kehitettävien kohteiden ympärille

Ensimmäisen suunnitteluperiaatteen mukaan yhteisöllinen ja yksilöllinen työskentely suunnataan jaettujen kohteiden kehittämiseen. Tällaisia kohteita voivat olla esimerkiksi raportti, konseptisuunnitelma, tuote, palvelu asiakkaalle tai laajemman ilmiön hahmottaminen ja esitleminen. Yhteisen kohteen kehittäminen tapahtuu vaiheittain. Tyypillisesti työstetään useita versioita, kommentoidaan ja arvioidaan, suunnitellaan prosessin etenemistä sekä pohditaan yhteisiä tietokäytäntöjä.

Taulukossa 1 suunnitteluperiaatteiden arviointia varten on luotu asteikko, jossa on luokiteltu esimerkinomaisesti opiskelijoiden ja koulutusorganisaatioiden tyypillisiä tietokäytäntöjä kolmeen luokkaan. Vasen laatikko kuvaa yksilösuuntautunutta ja tietoa toistavaa työskentelyä, jossa ei ilmene jaettua vastuuta tai rajoja ylittävää pitkäkestoista työskentelyä.

Keskimmäisessä laatikossa on kuvattu käytäntöjä, joille on ominaista rinnakkainen työstäminen, lyhytkestoinen kehittäminen tai rajoittunut käyttö vaikka se tapahtuisikin yhteisöllisesti. Rinnakkaisuudella tarkoitetaan sitä, että opiskelijat jakavat työn paloiksi, joita yksilöllisesti kehittävät eteenpäin ja ryhmä kokoaa nämä palat loppu-työn kokonaisuudeksi. Oikeanpuoleisessa laatikossa on kuvattu käytäntöjä, joissa jaettujen kohteiden yhteinen työstäminen on keskiössä. Tätä jaottelua käytetään myös seuraavien viiden suunnitteluperiaatteen kuvauksessa.

Asteikko suunnitteluperiaatteiden arviointia varten

Yksilösuuntautunut työskentely		↔	Jaettu kohteellinen työskentely
Yksilölliset työt	Osien kokoaminen yhteiseksi työksi		Yhteisöllisesti työstetyt kohteet

Taulukko 1. Tietokäytäntöjen kolme luokkaa.

Toiminnan organisoiminen yhteisesti kehitettävien kohteiden ympärille ei tarkoita vain kommentointia tai keskustelua, vaikka nämä ovat olennaisia yhteisöjen työskentelyssä. Kohteita työstettäessä syntyy ideoita, kysymyksiä, uusia versioita ja kehittyviä malleja. Sekään ei riitä, että yhteinen oletettu tulos jaetaan ensin osiin, jotka työstetään erikseen ja sen jälkeen sidotaan yhteen. Parhaimmillaan työstäminen etenee niin pitkälle, että on vaikea tai mahdotonta erottaa muiden työpanos omasta. Usein työkaluina on esimerkiksi seuraavia ohjelmia: kevyet tekstinmuokkaimet, yhteiskirjoitusvälineet kuten Google dokumenttityökalu ja wiki ja yhteisölliset organisoinnin työkalut kuten projektisuunnittelu tai vuorovaikutuksen työkalut kuten sosiaalinen viestintä, Facebook, Twitter ja Qaiku (katso myös Purma ja muut, tässä julkaisussa).

2. Yhdessä toimimisen ja toimijuuden tukeminen

Tavoitteena on organisoida oppimista niin, että osallistujat ottavat vastuuta paitsi omasta oppimisestaan myös yhteisistä prosesseista ja oppimisesta. Tämä suunnitteluperiaate korostaa erityisesti yksilön ja yhteisön tietokäytäntöjen yhteensovittamista ja toimijuutta. Pedagoginen keino tukea yhteensovittamista on luoda välitehtäviä ja etappeja,

jotka edellyttävät yksilön panosta ryhmän hyväksi. Samoin yhteisesti neuvotellut päämäärät yhdistävät.

Toimiminen yksin annettujen ohjeiden mukaan	Materiaalien jakaminen tai toiminnoista kertominen ilman että ne vaikuttavat toisten tekemiseen	Yhteisön tai ryhmän toimintoihin sekä tavoitteisiin osallistuminen ja vaikuttaminen sekä käytäntöjen kehittäminen
---	---	---

Henkilökohtaisia ja sosiaalisia tasoja yhdistäviä tavoitteita voivat olla esimerkiksi yhteiset jaettujen lähteiden katselmukset raporttia työstettäessä tai suunnittelumenetelmien esittely ja arviointitilanteet tuotesuunnittelukurssilla. Tekniikka tarjoaa mahdollisuuksia prosessien jakamiseen: tietokohteiden kuten lähteiden, materiaallinen, kuvien tai esimerkkien lisääminen, ryhmittely, järjestely myöhempää ja toistuvaa käyttöä varten esimerkiksi avainsanojen avulla, tilan käyttö organisoinnin keinona tai kirjastojen luominen.

Edellytys edellä kuvatulle toiminnalle on avoimen ja luottavan kulttuurin syntyminen. Jotta avoimuus ja jakaminen toteutuisivat, on pohdittava yhteisesti toisaalta, millä keinoilla pidetään huolta ryhmien ja yhteisöjen oikeuksista tuotoksiinsa ja ansioista työn alkuperäisinä tekijöinä sekä toisaalta millainen toimintakulttuuri tukee uusien ideoiden syntymistä ja kehittymistä.

3. Pitkäkestoinen tiedonluomisen edistäminen

Pitkäjänteisen tiedonluomisen tavoitteena on syventää ymmärrystä ilmiöistä, kehittää tuotteita tai lopputuloksia ja käytäntöjä, joilla on jatkokäyttöä yksittäisten kurssien ja tilanteiden jälkeenkin. Usein tällaisen aidon jatkokäyttömahdollisuuden tarjoaa kohde, joka kumpuaa yhteisön kehitystarpeista tai kysymyksistä. Aidoilla kohteilla ja käytännöillä on vahva toimintaa motivoiva ja organisoiva merkitys, mitä on myös painotettu projektioppimisessa ja sulautuvassa oppimisessa.

Tuotokset ja käytännöt palvelevat vain meneillään olevaa kurssia	Tuotokset ja käytännöt palvelevat rajallisesti jatkokäyttöä tietyssä ympäristössä, antavat esimerkiksi pohjan aihetta syventäviin kursseihin	Tuotoksia ja käytäntöjä voidaan käyttää uudelleen tai työstää myöhemmin
--	--	---

Esimerkkinä pitkäjänteisestä kehittelystä voidaan nähdä se, että parien, ryhmien tai yhteisöjen työstämiä tuloksia voi jatkaa myöhemmin. Myös tietoresurssien kartoitus, materiaalien kokoaminen tai kehittäminen ja uudet kommunikointi-, kommentointi- tai työkalujen yhdistelytavat ovat esimerkkejä pitkäjänteisestä kehittelystä. Niille

on ominaista, että kehitetyt materiaalit ja käytännöt ovat hyödyllisiä muillekin myöhemmillä kursseilla, tutkimuksissa, työpaikoilla tai ne hyödyttävät yhteiskuntaa.

Haasteena on, miten huomioidaan alkuperäisiä kehittäjiä, hyöty kun ei useinkaan näy heti vaan ajan myötä, jolloin kehittäjäryhmä voi jo olla siirtynyt pois koulutuksesta. Miten jaetaan hyötyä, jos esimerkiksi opiskelijaryhmä muokkaa sovelluskehitysmenetelmiä ryhmänsä ja asiakkaansa toimintaan tai kehittää menetelmiä, joita he myös myöhemmin hyödyntävät työpaikoillaan. Tämänkaltaista pitkäkestoista toimintaa menetelmien kehittämisessä on vaikea huomioida nykyisessä arvioinnissa. Siten arvioinnin ja arvostuksen tulisi kattaa paljon laajempi ajallinen kaari kuin tällä hetkellä. Sen tulisi myös yhdistää opetuksellisen ja työelämän arvioinnin ja arvostuksen kriteerit ja tavat. Tämä vaatii muutosta painotetuissa arvoissa ja käsitykseen arvioinnista yhteiskunnassa laajemminkin.

4. Tiedon muodot ja tuotosten tarkastelu

Työelämän tietokohteet ovat muuttuvia ja avoimia (Knorr-Cetina 1999, Rheinberger 1997). Ongelmiin ei ole olemassa yhtä selkeää vastausta. Osittaisia vastauksia voi olla hiljaisen tiedon tai käsitteellisen tiedon muodossa tai käytännöiksi muotoutuneena. Jos ongelma ei edellytä koko oppimisyhteisön ponnisteluja, voi tuntua turhalta sitoutua yhteistyöhön, jossa esitetään vaikeita kysymyksiä, asetetaan tutkimusolehtamuksia ja tavoitellaan yksilöiden ideoiden ja käytäntöjen yhteensovittamista. Avoimiin kysymys-selitys-prosesseihin ja niistä syntyviin epävarmuuden tuntemuksiin voidaan tarjota tukea helpottamalla asioiden esittämistä, vertaamista ja tarkentamista usean tiedonmuodon ja näkymän kautta esimerkiksi teksteillä, muokattavilla kaavioilla, käsitekartoilla, kuvilla, videoilla, malleilla ja kysymyksillä.

Työstäminen yhdestä näkökulmasta kerralla valmiiksi	Kahden rajoitetun tai vastakkaisen näkökulman käyttö lopputuotoksen tuottamiseen	Useiden näkökulmien ja tasojen käyttö, iteratiivinen työn kehittäminen ja toimintojen muuntaminen
---	--	---

Opiskelijoita voidaan tukea monimutkaisten ilmiöiden ja käsitteistöjen työstämisessä työkaluilla kuten esimerkiksi piirtämällä, kuvaamalla tai mallintamalla. Monipuolista työstämistä, ennakkoluulotonta kokeilua ja reflektointia tuetaan. Koulutuskäytännöissä harvoin nostetaan esiin epäonnistumisen kokemusta pedagogisena keinona (Kapur 2008), vaikka epäonnistuminen voisi opettaa moniulotteisten ilmiöiden ja toimintojen mekanismeja. Esimerkiksi epäonnistuminen palvelusovelluksen kehittämisessä toimivaksi voi olla monin verroin opettavampaa kuin rutiininomainen toiminta. Korkeakoulutuksessa

tulisi olla tilaa epäonnistumiselle ja siitä oppimiselle monimutkaisia tehtäviä työstettäessä.

5. Tietokäytäntöjen ristipölytys

Korkeakoulutuksessa on mielekäästä tuoda mukaan kurssien työskentelyyn mahdollisimman paljon oikeita työelämän kysymyksiä, menetelmiä ja asiantuntijakäytäntöjä. Termillä ristipölytys tarkoitetaan yhteistyötä eri yhteisöjen kanssa, esimerkkinä vaikkapa korkeakoulun ja yrityksen tai organisaation välinen yhteistyö. Monialaisten ryhmien innovatiivisuus on jo yleisesti tunnustettu, mutta monialaisuuden käytännön toteuttaminen on edelleen haasteellista. Se voi tarkoittaa toisaalta opettajien osaamista, materiaaleja ja työvälineitä, mutta myös työelämän edustajia kursseilla tai asiakkaina tai useamman koulutusohjelman opiskelijoita samalla kurssilla.

Homogeeninen yhteisö tai ryhmä	Muutamasta ryhmästä muodostettu kokonaisuus, jossa tiettyjen ryhmien edustajat osallistuvat vain osittain esimerkiksi vierailijoina luennolla	Heterogeeninen yhteisö tai ryhmä
--------------------------------	---	----------------------------------

Opetusta on harvoin mahdollista järjestää eri koulutusohjelmia tai eri yhteisöjä yhdistäväksi, sillä rakenteelliset tai kulttuuriset esteet rajoittavat rajoja ylittävien kurssien toteutusta. Voidaan kuitenkin myös painottaa ryhmän tai yhteisön verkostoitumista ja osallistumista asiantuntijafoorumien keskusteluihin, etsiä asiantuntijoita kommentoimaan tai sitouttaa käyttäjiä tuotteiden suunnitteluun ja kokeiluun.

Silloin kun haetaan todellista ristipölytystä ja integraatiota, olisi luotava eri organisaatioiden yhteisiä kohteita, joiden työstäminen on kaikkien intresseissä ja joihin jokainen panostaa. Yritykset esimerkiksi osallistuvat kurssin toimintaan viikoittain ohjaamalla, taustoittamalla ja arvioimalla ryhmän toimintaa. Ryhmä tuottaa, jäsentää, muuttaa tai ideoi esimerkiksi yrityksen toimintoja, palveluita tai viestintää. Parhaimmillaan molemmat sitoutuvat ja hyötyvät toiminnasta kehittäessään yhteistä kohdetta.

6. Joustavat työvälineet taustalla

Työvälineet tulisi sovittaa toimintaan. Jotta edellä kuvatun tapais-ta toimintaa voidaan toteuttaa ja tukea, työkalujen tulisi mahdollistaa joustava liikkuminen samanaikaisesta eritahtiseen yhteistyöhön sekä eri esitysmuotojen välillä. Tämä edellyttää työkaluilta keskinäistä kommunikointia ja hyviä läsnäolosta ja toiminnasta tiedottavia ominaisuuksia eli tietoisuusominaisuuksia. Erilaisten kulttuuristen yhteisöjen osallistuminen laajentaa välineiden ja viestintien kirjoa, sillä jokaisen yhteisöön on tyypillisesti kehittynyt omat työkaluekologiansa eli tietyn yhteisön käyttöön vakiintuneet työkalut. Sen seurauksena

erilaisten asiakirjamuotojen ja esitystapojen käyttö tulisi mahdollistaa, samoin kuin kokonaisuuksien ja suhteiden visualisointi, jotta yhteisen kohteen muokkaaminen ja jatkokehitys olisi mahdollista.

Yksipuolinen tai joustamaton työkalujen käyttö	Muutaman sovitun työkalun käyttö ilman versiointia tai käyttötapojen muuntamismahdollisuutta	Työkalujen monialainen käyttö ja mahdollisuus joustavasti siirtää ja käyttää uudelleen tietoa ja soveltaa toimintamalleja
--	--	---

Ryhmiä työskentelyn arvioinnissa on mahdollista erottaa kuinka monialaisesti, päämääriä, toimintatapoja tukevasti tai uudistavasti työkaluja käytetään. Ryhmä tai yhteisö voi esimerkiksi vaihtaa, lisätä, poistaa ehdotettuja työkaluja muuntaen samalla yhteisiä toimintatapoja paremmin ryhmää tai yhteisöä ja sen tavoitteita tukevaksi.

Koulutusinstituutioiden, organisaatioiden ja yritysten käytännöt ovat varsin joustamattomia rakenteellisten syiden ja tietoturvaratkaisujen takia. Esimerkiksi eräässä instituutiossa wikin laajennusta pitää erikseen anoa, oikeuden saaminen on epävarmaa ja jos oikeuden saa niin se saadaan käyttöön niin hitaasti, että työkalusta on ilmestynyt jo uusi versio ja kyseinen kurssi on jo loppunut. Jotta työkaluja voisi valita joustavammin ja ylläpito ja muunneltavuus olisi helpompaa, tulisi rakenteita avata. Rakenteiden muuttaminen ja avaaminen on kuitenkin erittäin haasteellista muun muassa avoimuus-, luottamus-, luokittelu-, ja tietoturvakysymysten vuoksi.

Case semiotiikan metodologia

Kurssiesimerkkimme on perusopintojen semiotiikan metodologiakurssi Helsingin yliopiston semiotiikan opintokokonaisuudessa. Sen suunnittelussa ja toteutuksessa on pyritty soveltamaan yllä esitettyjä suunnitteluperiaatteita ja arviointikriteerejä.

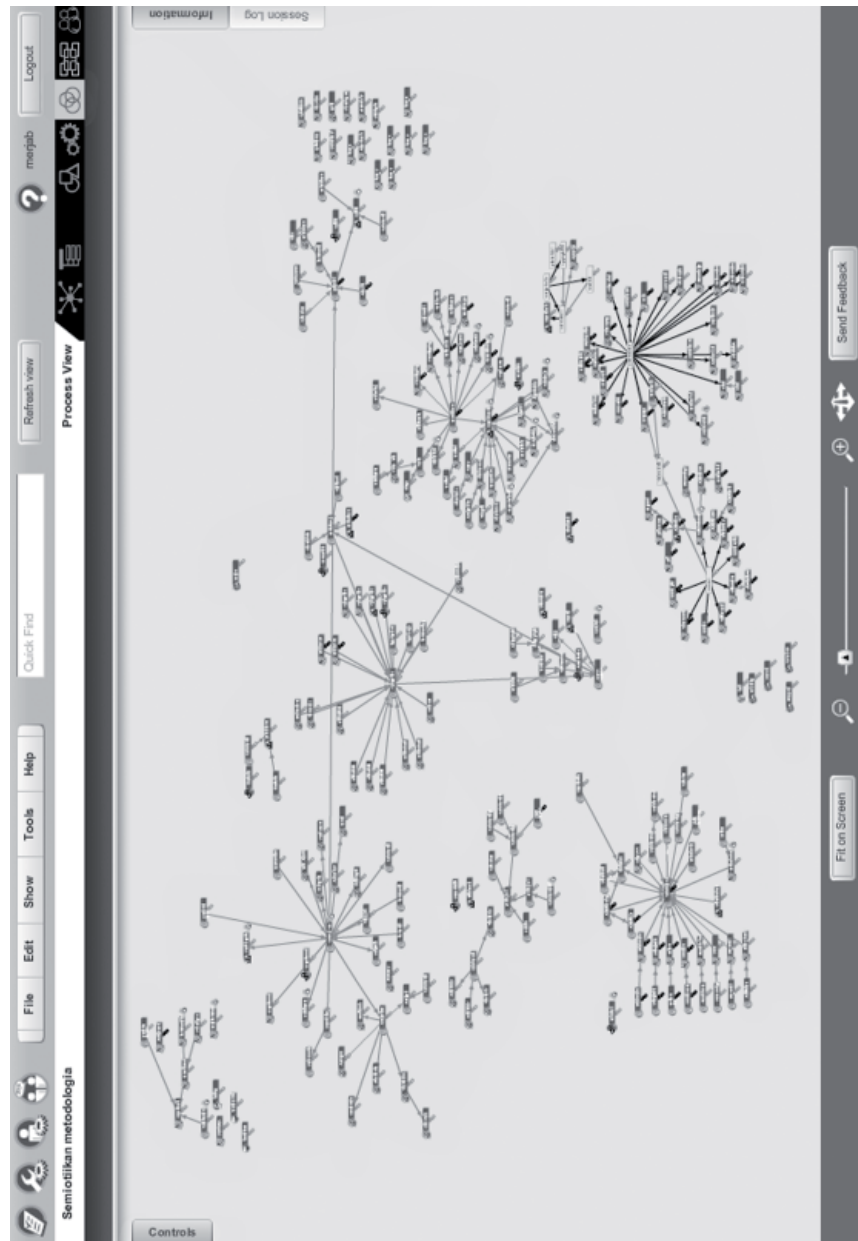
Kurssi perehdyttää semiotiikan tutkimuksen tekemisen perusteisiin kuten kysymysten asetteluun, teorian ja soveltamisen ja analyysin suhteeseen, lähteiden kriittiseen arviointiin semiotiikan erityispiirteiden kannalta sekä siihen, miten erilaisia lähteitä käytetään eri tarkoituksiin esimerkiksi tapauskohtaisissa analyyseissä. Lisäksi jaksolla perehdytään ja käytetään analysointiin ja jäsentelyyn tarkoitettuja apuvälineitä sekä pohditaan näiden suhdetta semiotiikan menetelmiin. Kurssi pyrkii käytännön työn kautta tutustuttamaan tutkimuksen tekemisen käytäntöihin.

Kurssin toteutus noudatti tutkivan oppimisen mallia (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004), mutta painotuksia on muutettu dialogisen oppimisen teoriaa noudattaen. Yhteistä kohdetta työstettäessä korostettiin systemaattisen versioinnin tärkeyttä.

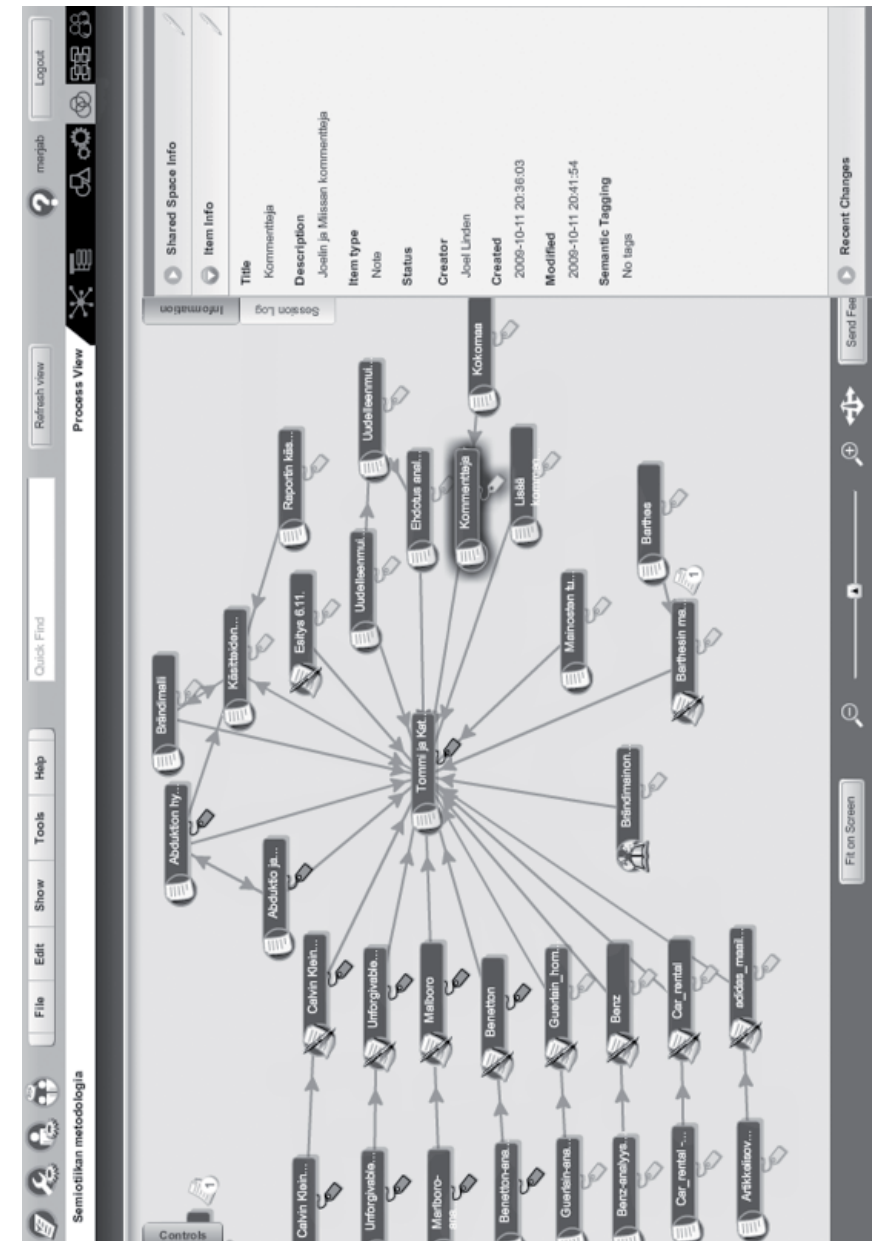
Kurssi lähti liikkeelle opiskelijaparien asettamista kysymyksistä. Lopputuotoksena oli opiskelijoiden laatima kirjallinen raportti itse valitusta kulttuurisesta kohteesta kuten ”punk-levyjen kansien merkitykset” tai ”tilan tarjoumat ja rajoitteet”. Kurssilla käytettiin avoimena verkkoympäristönä Knowledge Practices Environment (KPE) -ympäristöä (<http://2d.mobile.evtek.fi/shared-space>), jonka työkaluilla opiskelijat kirjoittivat, kommentoivat, kehittivät ideoita ja kuvauksia sekä jakoivat materiaaleja. Sovellus on kehitetty Euroopan yhteisön rahoittamassa Knowledge Practices Laboratory -hankkeessa (<http://www.knowledgepractices.info/>). Käsitteiden jäsentämiseen käytettiin KPE:n visuaalisten mallien muokkaustyökalua (Visual modeling editor).

Jokaiselle työparille valittiin kurssin ajaksi vastinpari, jonka työtä he kommentoivat. Myös opettaja kommentoi kurssin aikana työskentelyn edistymistä sekä oppimisympäristössä että tunneilla. Viikoittaisen luennon yhteydessä opettaja ja vierailevat asiantuntijat luennoivat semiotiikan aiheista. Kurssin keskivaiheilla ja lopussa kaikki parit pitivät työnsä aiheesta suullisen esityksen, jonka jälkeen työstä keskusteltiin yhdessä. Kurssi sisälsi myös työpajanomaisia sessioita, joissa opiskelijat työstivät töitään.

Kuvassa 1 on kuvakaappaus semiotiikan metodologia -kurssin sisältönäkymästä. Vaaleammat pienet laatikot ovat tehtäviä, joihin tuotettuja sisältöjä kuten tiedostoja, verkkosivuja, wikejä, synkronisia keskusteluketjuja ja kommentteja on yhdistetty linkeillä. Linkit piirtyvät viivoina. Kuvassa näkyy useita tehtävien ja sisältöjen muodostamia kimppuja. Jokainen kimppu on parien työstämien jaettujen kohteiden eli kysymysten, hypoteesien, lähteiden, tutkimuskohteen ja näiden suhteiden muodostama kokonaisuus.



Kuva 1. Kurssin jaettu työtila eli sisältönäkymän kokonaiskuva.



Kuva 2. Lähikuva yhden parin tuotoksista. Oikeassa palkissa on kohteesta tallennettua metadataa.

Lähikuvassa (kuva 2) on keskellä ensimmäinen muistiinpanolappu eli nootti joka on tehty KPE:ssä toimivalla tekstinmuokkaimella. Lapussa ovat parin ensimmäiset tutkimuskysymykset heidän tutkimuskohteestaan ja kysymyksiin luonnostellut hypoteesit. Kurssin edetessä vastinpari on kommentoinut ensimmäistä noottia, jonka jälkeen kysymysten, hypoteesien, menetelmien, käsitteiden, materiaalin ja lähteiden jäsentäminen, kehittäminen ja tuottaminen on jatkunut kehämäisesti eteenpäin. Prosessinsa pari on järjestänyt ensimmäisen nootin ympärille.

Kurssilla käytettävät oppimisen arviointimenetelmät ja -kriteerit pohjautuivat dialogisen oppimisen teoriaan. Arvioinnissa painotettiin loppuraportin arvioinnin lisäksi sitä, miten opiskelijat osallistuvat sekä parina että koko luokassa tapahtuvaan tiedonluomiseen ja työstämiseen. Arvioinnissa otettiin huomioon sekä oppituntien aikainen että välinen toiminta oppimisympäristössä seuraavien kriteerien mukaan:

- » Loppuraportin sisältö ja muoto
- » Osallistuminen yhteisen tietokohteen työstämiseen ideoimalla ja kirjoittamalla
- » Muiden ideoihin tarttuminen ja edelleen kehittäminen
- » Tiedon, materiaalien ja toimintatapojen jakaminen muiden kanssa
- » Aktiivinen toiminta KPE-ympäristössä ja vastuun ottaminen sen järjestämisestä

Opettaja muodosti yllä olevien kriteerien perusteella kirjallisen palautteen, jonka hän lähetti opiskelijoille. Palautteesta ilmenivät yhteistyön, versioiden ja luonnosten painotukset sekä kommentointi ja kommenttien huomioon ottaminen. Muu palaute oli työtilassa kommentteina sekä integroidussa wikissä, jossa raportit kirjoitettiin. Opiskelijat puolestaan antoivat opettajalle oman vastineensa siitä, kokivatko he oman toimintansa vastaavan opettajan kuvausta. Tämän neuvotteluprosessin lopuksi päädyttiin arvosanaan. Loppuraportin kommentit, kuten muutkin kurssin aikana annetut kommentit ovat kaikkien nähtävillä ja käytettävissä oppimisympäristössä (Jalonen, Bauters & Kosonen 2010).

Kiinnostava huomio tällaisesta vaiheittaisesta arvioinnista oli se, että vasta opettajalta saadun yhteenvedon jälkeen opiskelijat havahtuivat selostamaan sellaisia yhteisen toimintansa muotoja, joita ei voi jäljittää työtilasta kuten yhdessä kasvotusten kirjoittaminen, kuvien analyysi, luonnosteleminen ja käsitteiden jäsentäminen ja näiden työtilaan siirtäminen.

Kaikkia suunnitteluperiaatteita ei onnistuttu noudattamaan kohteellisessa työstämisessä. Muun muassa hyvien kommenttien muodostaminen, niiden ajoissa saaminen ja kommenttien huomioiminen

oli opiskelijoille haasteellista. Osa kommenteista – kuten ”tämä on kiva” – ei edistänyt työn kehittämistä, kaikki eivät kommentoineet vastinparin työtä ja lisäksi koettiin, että osa kommenteista ei osunut aiheeseen. Kurssiin ollaankin nyt sisällyttämässä harjoitusta hyvistä kommentointikäytännöistä.

Luennointiosuudessa oli myös parantamisen varaa, sillä ne toteutuivat niin, että vieraileva tai kurssin luennoitsija puhui, kysyi onko kysymyksiä, mutta vuorovaikutus sekä yhteinen työstäminen jäivät siihen. Olisi hyvä yrittää laajentaa luennoinnin käsitettä siten, että se sisällyttää vuorovaikutusta luennoitsijan ja osallistujien välillä luento-tilanteen jälkeenkin yhteisten muistiinpanojen, keskustelujen ja vastaavien muodossa.

Johtopäätökset ja suositukset

Dialogisen oppimisen lähestymistapa korostaa jaettujen tietokohteiden ja käytäntöjen kehittämistä yhdessä. Kuvasimme tietoa luovan oppimisen suunnitteluperiaatteiden soveltamista korkeakoulutuksessa semiotiikan metodologia -kurssin esimerkin avulla.

Tietoa luovan oppimisen kehittämiseen ja arviointiin liittyy vielä monta avointa kysymystä ja epävarmuustekijää, esimerkiksi se, miten ja millä perusteilla arvioidaan yhteisöllistä työstämistä. On erityisen haasteellista arvioida miten osallistuja alkaa ottaa vastuuta ryhmän ja yhteisön toiminnasta ja edistymisestä.

Kysymyksiä herättää myös, onko mahdollista, että yhteisöllisten työskentelymuotojen kehittyminen yhdistää työelämää ja koulutuskäytäntöjä? Nähdäänkö tietoa luovan oppimisen mallintamisen ja soveltamisen tarjoavan vastauksia keskeisiin korkeakoulutuksen muutostarpeisiin? Löydetäänkö opiskelijoiden, opettajien ja osallistuvien asiakkaiden näkökulmasta mielekkäitä tapoja osallistua tietoa luoviin prosesseihin? Miten ratkaistaan uuden tiedon omistusoikeudet?

Nopeasti kehittyvä tieto- ja viestintätekniikka on muuttanut tietokäytäntöjä. Sosiaalisen median sovellusten kehittäjä ja käyttäjä toimii monesti tietojärjestelmien jäykkiin rakenteisiin. Myös ylläpito ja työkalujen yhteensopivuus aiheuttavat ongelmia. Rakenteita tulisi avata, jotta yhteisöjen toiminta yli organisaatioiden rajojen olisi mahdollista, työkaluja voisi valita joustavasti ja ylläpito ja muunneltavuus helpottuisivat.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet

- » Sosiaalisen median sovellusten saatavuus on hyvä ja ohjelmien aloituskynnys on usein matala. Koulutusinstituutioiden ympäristöt ovat usein laiteriippuvaisia toisin kuin avoimeen lähdekoodiin pohjaavat sosiaalisen median ratkaisut.
- » Työkalujen valinnan ja yhdistelemisen mahdollisuudet alkavat olla hyvällä tasolla. Ne mahdollistivat tiedon, tuotosten, ideoiden ja tehtävien helpomman jakamisen ryhmän jäsenten ja kurssiin osallistujien kesken sekä yhdessä työskentelemisen paremmin kuin laitosten oppimisympäristöt.
- » Mahdollistaa yhtäaikaisen ja vuorottelevan yhdessä työstämisen muodot. Syötteet, muutosten seurattavuus sekä toimiva versiointi ovat pidemmälle vietyjä ja käytännön työssä testattuja toimintoja ja ominaisuuksia sosiaalisessa mediassa, joten niiden käytettävyyks on usein hyvä. Nämä ovat olennaisia ominaisuuksia myös tietokäytäntöjen kehittämisen näkökulmasta.
- » Sosiaalinen media mahdollistaa helpomman verkottumisen kuin suljetut institutionaaliset ympäristöt, samoin kuin tiedon nopean ja laajemman saatavuuden. Nämä tekijät mahdollistavat joustavampia ja uutta luovia toimintoja ja tuloksia yli organisaatioiden ulottuvissa verkostoissa.

Mahdollisuudet

- » Sosiaalisen ja yhteisöllisen median tarjoamat vihjeet ja ominaisuudet helpottavat jakamisen ja yhdessä työstämisen toimintamallien omaksumista. Tällaisia ominaisuuksia ja työkaluja ovat muun muassa yhteiskirjoittamisen välineet, kokonaisuuksien jäsentäminen, tietoisuusominaisuudet, versioinnin seuranta, tietokäytäntöjen ja osallistumisen visualisointi.
- » Yksilön ja ryhmän vuorovaikutuksen ja yhteisen työskentelyn suunnitteleminen ja koordinointi voivat helpottaa sosiaalisen median välineillä. Tällaisia ominaisuuksia ovat muun muassa läsnäoloa viestittävät ja yhteisen aikataulun sopimista tukevat toiminnallisuudet sekä yhteishengen ja luottamuksen syntymistä edesauttava sosiaalinen vuorovaikutus (katso Jäkälä ja Pekkola tässä julkaisussa).
- » Keskeinen mahdollisuus on myös reflektoinnin lisääminen hyödyntämällä sosiaalisen media ominaisuuksia. Näiden avulla on mahdollista seurata sekä sisällöllistä kehittymistä, tarkastella omaksuttuja tietokäytäntöjä että arvioida prosessin etenemistä ja lopputuloksi. Opiskelijaryhmä ja opettaja voivat seurata esimerkiksi toisistaan riippuvien tai toisiinsa vaikuttavien asioiden edistymistä visuaalisesti tai jäsentää tehtäviä, materiaaleja ja kommentteja.

Heikkoudet

- » Sosiaalisen ja yhteisöllisen median keskeinen heikkous on, että ne hajauttavat tietämyksen ja osallistumisen useaan erilliseen sovellukseen, jotka eivät ole yhteydessä keskenään. Usean, vaikkakin helpon, työkalun käyttöönotto, hallinta, ja käytäntöjen muodostaminen näiden ympärille on työlästä ja käyttö jää usein lyhytjänteiseksi.
- » Instituutioiden ja organisaatioiden näkökulmasta sosiaalisen median ohjelmia ja työkaluja on vaikea hallinnoida ja ylläpitää, jolloin muun muassa tuki ja ohjelmien ajan tasalla pitäminen muodostuvat haasteeksi.
- » Sosiaalinen media ymmärretään edelleen useasti pelkästään keskustelun mahdollistajana eikä jaettujen kohteiden yhdessä työstämisen välineenä.
- » Tietokäytäntöjen reflektoinnin puute on heikkous, joka näkyy esimerkiksi siinä, ettei hahmoteta, miten yhteisön viestintästrategia vaikuttaa työn organisointiin ja edistymiseen.

Uhat

- » Pitkäjänteinen tiedonluomisen ja -kehittelyn prosessi voi yllättäen katketa sosiaalisen median välineillä. Kun opiskelija valmistuu, hän tavallisesti menettää koulutusorganisaationsa sovellusten käyttöoikeudet ja sisällöt. Samoin voi käydä, kun yritykset muuttavat toimintansa maksulliseksi tai organisaatiot lopettavat välineiden ylläpidon projektirahoituksen loppuessa.
- » Tekijänoikeuksien menettäminen, omiminen ja yleinen oikeuksien hämartyminen. Esimerkiksi on vaikea hahmottaa milloin on olennaista, että oikeudet ovat yksiselitteisesti jonkun henkilön ja milloin oikeudet ovat usean henkilön yhteisiä tai milloin instituution. Haasteena on, millaisia tekijänoikeuksiin liittyviä määrittely- ja valvontakäytäntöjä tulisi muodostaa nykyisessä ja tulevassa yhteiskunnassa (tarkemmin Tamminen, Lehmuskallio ja Johnson tässä julkaisussa).
- » Tietyissä tapauksissa tiedon tallentaminen pilvipalvelutyylillä on uhka, koska omiin tietoihin ja niiden sijaintiin ei voi suoranaisesti vaikuttaa.
- » Neurologiset tutkimukset ovat nostaneet esille yhteyden digitaalisten välineiden ylettömän ja kritiikittömän käytön ja kapeutuneiden ajatteluprosessien ja -taitojen välillä (katso Carr 2010a ja keskustelua aiheesta Carr 2010b). Näissä on kiinnitetty huomiota siihen, että ajattelu muuttuu pirstaleisemmaksi, latteammaksi, lyhytjänteisemmäksi ja vähemmän abstraktiksi (katso myös Koponen tässä julkaisussa).

Toimenpidesuosituks

- » Tukea sosiaalisen median kehitysstrategioita, jotka huomioivat tietämyksen ja tietokäytäntöjen pitkäkestoisen luonteen. Nämä liittävät sekä välineiden kehittämiseen, tietojärjestelmien organisoimiseen että tekniikan välittämien tietokäytäntöjen kehittämiseen.
- » Koulutuksen näkökulmasta erityisesti insinööritieteissä painotetaan vahvasti prosessinhallintaa, yhteiskunnallisissa ja humanistisissa tieteissä puolestaan käsitteellistä mallintamista ja teoreettista käsittelyä. Näiden suhteellinen tasapainottaminen on trialogisen lähestymistavan keskeinen tavoite. Näitä tukisi kriittisen ajattelun, reflektoinnin ja tietoa luovien oppimiskäytäntöjen levittäminen, kehittäminen ja jalkauttaminen.
- » Koulutusorganisaatioissa tiedonluomisen lähestymistapaan tulisi liittää tietoinen tekijänoikeuksien soveltamisen kehitystyö, opettaminen ja liittäminen opetuskäytäntöihin ja menetelmiin.
- » Sosiaalisen median sovellusten perusrakenteiden ja ylläpidon helpottaminen, jotta insituutioissa ja organisaatioissa voitaisiin tukea useampia välineitä ja laajempaa käyttäjäkuntaa.

Kirjoittajista

Hanni Muukkonen, PsT, opettaa kasvatopsykologiaa lehtorina Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitoksessa. Lisäksi hän tutkii ja kehittää yhteisöllistä oppimista, teknologian pedagogista käyttöä ja teknologiavälitteisiä tietokäytäntöjä CRAD-LE-tutkimusryhmässä Käyttäjätieteiden laitoksella. Sähköpostiosoite on hanni.muukkonen@helsinki.fi

Merja Bauters on filosofian tohtori taiteiden tutkimuksen laitokselta Helsingin yliopistosta. Hän tutkii ja opettaa semiotiikkaa, käytettävyyttä, käyttökokemusta ja tulkintaa Helsingin yliopistossa ja Metropolia Ammattikorkeakoulussa. Lisäksi hän suunnittelee ja testaa käyttäjien käyttökokemuksia kehitettävistä ja käyttöön sovellettavista teknologioista. Sähköpostiosoite on merja.bauters@metropolia.fi

Lähteet

- ANDRIESEN, J. 2006: *Arguing to Learn*. Teoksessa K. Sawyer (toim.), *Handbook of the Learning Sciences*. s.443–459. Cambridge: Cambridge University Press.
- CARR, N. 2010a: *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W.W. Norton & Co.
- CARR, N. 2010b: *Steven Pinker and the Internet*. http://www.rougthtype.com/archives/2010/06/steven_pinker_a.php. Luettu 18.8.2010
- DIRCKINCK-HOLMFELD, L. 2002: *Designing virtual learning environments based on problem oriented project pedagogy*. Teoksessa L. Dirckinck-Holmfeld, & B. Fibiger (toim.), *Learning in virtual environments*. s. 31–54. København: Samfundslitteratur.
- DOHN, N. B. 2009: *Web 2.0: Inherent tensions and evident challenges for education*. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4, s. 343–363.
- DUVAL, E. 2006: *LearnRank: Towards a real quality measure for Learning*. Teoksessa U-D. Ehlers & J.M. Pawlowski (toim.), *Handbook of Quality and Standardisation in ELearning*. Heidelberg

- EHLERS, U-D. 2008: *Web 2.0 – eLearning 2.0 – Quality 2.0 – Perspectives on a change in learning culture and quality concepts*. Teoksessa A. Hohenstain & K. Wilbers (toim.), *Handbuch E-Learning*. Köln.
- ENGSTRÖM, Y. 1987: *Learning by Expanding*. Helsinki: Orienta-Konsultit.
- HAKKARAINEN, K. 2003: *Tieteellinen kognitio, kulttuurinen oppiminen, ja tiedon yhteisöllinen tuottaminen*. *Kasvatus*, 34, 1 s. 5–17.
- HAKKARAINEN, K. 2009: *A knowledge-practice perspective on technology-mediated learning*. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4, s. 213–231.
- HAKKARAINEN, K., LONKA, K., & LIPPONEN, L. 2004: *Tutkiva oppiminen: Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä*. 6. uudistettu painos. Porvoo: WSOY.
- HAKKARAINEN, K., ILOMÄKI, L., PAAVOLA, S., MUUKKONEN, H., TOIVIAINEN, H., & MARKKANEN, H. 2006: *Design principles and practices for the knowledge practices laboratory (KP-Lab) project*. Teoksessa W. Nejdil & K. Tochtermann (toim.), *Innovative approaches for learning and knowledge sharing proceedings of the first European conference on technology-enhanced learning, EC-TEL lecture notes in Computer Science*. s. 603–608. Berlin, Germany: Springer.
- HONKONEN-RATINEN, K., & AUVINEN A-M. (toim.) 2009: *Vertaistuotannon laadun hallinta: Käsikirja vertaistuotannon laadun hallintaan*. http://www.eoppimiskeskus.fi/images/stories/AVO/qmpp-handbook-finnish_ver10.pdf. Luettu 2.4.2010.
- ILLERIS, K. 2004: *Adult education and adult learning*. Roskilde: Roskilde University Press.
- JALONEN, S., BAUTERS, M. & KOSONEN, K. 2010: *Verkkoteknologia tietokäytäntöjen kehittämisessä yliopiston semiotiikan metodologia-kursilla*. Esitys seminaarissa Sulautuva opetus - Blended Learning 2010, 11.3.–12.3.2010, Helsinki. <http://blogs.helsinki.fi/sulautuvaopetus/verkkoteknologia-tietokaytantojen-kehittamisessa-yliopiston-semiotiikan-metodologia-kursilla/>. Luettu 25.4.2010.
- KAPUR, M. 2008: *Productive failure*. *Cognition and Instruction*, 26, s. 379–424.
- KNORR-CETINA, K. 1999: *Epistemic cultures: How the sciences make knowledge*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- LAKKALA, M., PAAVOLA, S., KOSONEN, K., MUUKKONEN, H., BAUTERS, M., & MARKKANEN, H. 2009: *Main functionalities of the Knowledge Practices Environment (KPE) affording knowledge creation practices in education*. Teoksessa C. O'Malley, D. Suthers, P. Reimann, & A. Dimitracopoulou (toim.), *Computer supported collaborative learning practices: CSCL2009 Conference proceedings*. s. 297–306. Rhodes, Greece: International Society of the Learning Sciences (ISLS).
- LAKKALA, M., ILOMÄKI, L., KOSONEN, K., PAAVOLA, S., & MUUKKONEN, H. painossa: *Exploring the applicability of Trialogical Design Principles for examining knowledge practices in education*. Teoksessa A.I. Morch, A. Moen, & S. Paavola (toim.), *Collaborative Knowledge Creation: Practices, Tools, Concepts* (luku 10). http://www.knowledgepractices.info/wiki/index.php?title=Handbook_on_Triialogical_Learning. Haettu 27.9.2010.
- LEONTIEV, A. N. 1978: *Activity, Consciousness, and Personality*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- MIETTINEN, R., & VIRKKUNEN, J. 2005: *Epistemic objects, artifacts and organizational change*. *Organization*, 12, s. 437–456.
- MUUKKONEN, H. & LAKKALA, M. 2009: *Exploring metaskills of knowledge-creating inquiry in higher education*. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4(2), s. 187–211.

- NONAKA, I., & TAKEUCHI, H. 1995: *The Knowledge-Creating Company*. How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation. Oxford: Oxford University Press.
- PAAVOLA, S., & HAKKARAINEN, K. 2005: *The Knowledge Creation Metaphor – An Emergent Epistemological Approach to Learning*. Science & Education, 14, s. 535–557.
- PAAVOLA, S., & HAKKARAINEN, K. 2009: *From meaning making to joint construction of knowledge practices and artefacts – A dialogical approach to CSCL*. Teoksessa C. O'Malley, D. Suthers, P. Reimann, & A. Dimitracopoulou (toim.), Computer supported collaborative learning Practices: Proceedings of the 9th international conference of Computer Supported Collaborative Learning, Volume 1. s. 83–92. International Society of the Learning Sciences.
- RHEINBERGER, H. J. 1997: *Toward a history of epistemic things: Synthesizing proteins in the test tube*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- SCARDAMALIA, M. & BEREITER, C. 2006: *Knowledge building: Theory, pedagogy, and technology*. Teoksessa K. Sawyer (toim.) The Cambridge handbook of the learning sciences. s. 97–115. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- SCHATZKI, T. 2001: *Introduction: Practice theory*. Teoksessa T. Schatzki, K. Knorr-Cetina, & E.von Savigny (toim.) The practice turn in contemporary theory. s. 1–14. London, UK: Routledge.
- SEITAMAA-HAKKARAINEN, P., LAHTI, H., & HAKKARAINEN, K. 2005: *Three design experiments for computer-supported collaborative design*. Art, Design & Communication in Higher Education, 4(2), s. 101–119.
- SFARD, A. 1998: *On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one*. Educational Researcher, 27, s. 4–13.
- STAHL, G., KOSCHMANN, T., & SUTHERS, D. D. 2006: *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*. Teoksessa R. K. Sawyer (toim.), Cambridge handbook of the learning sciences. s. 409–426. Cambridge: Cambridge University Press.

Kirjallisuutta

- MUUKKONEN, H., LAKKALA, M., & HAKKARAINEN, K. 2005: *Technology-mediation and tutoring: how do they shape progressive inquiry discourse?* Journal of the Learning Sciences, 14(4), s. 527–565.
- SAWYER, R. K. 2006: *Cambridge handbook of the learning sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.

Avoimen oppimisen neljä tulevaisuutta sosiaalisessa mediassa

Jukka Purma, Teemu Leinonen & Tarmo Toikkanen

Avoim oppiminen tarkoittaa oppijan oma-aloitteista ja omaehtoista opiskelua, joka on vapaata monista koulutustoiminnan rajoitteista kuten tutkinnoista tai yhteisestä ajasta ja paikasta. Avoin oppiminen on noussut kansainvälisen opetus- ja oppimistutkimuksen kohteeksi erityisesti internetin ja sosiaalisen median kehityksen myötä. Mahdollisuus julkaista oppimateriaaleja verkossa ja toimia yhdessä sosiaalisen median työvälineillä on nähty uutena mahdollisuutena oppimiselle, opetukselle ja koulutukselle. Tässä kirjoituksessa pohdimme sitä, miten verkko, joka voimauttaa avoimeen oppimiseen, tulisi nähdä suhteessa vapaaseen sivistystyöhön ja koulutusjärjestelmään. Onko yliopistojen asema korkeimman tiedon opettajana uhattuna, kun ne jakavat samaa tietoa avoimesti verkkoon? Kuinka verkko toimii yksilöiden, yhdistysten ja pienyritysten omaehtoisen oppimisen alustana? Voidaanko avointa oppimista ohjata toteuttamaan snellmani-laista sivistysajattelua ja kantamaan vapaan sivistystyön arvoja?

AVOIMELLA oppimisella tarkoitetaan itseohjautuvaa oppimista ilman ulkoisia rajoitteita. Avoimessa oppimisessä yksilön ajatellaan itse asettavan omat tavoitteensa ja järjestävän itsensä oppimistilanteisiin. Klassinen esimerkki avoimesta oppimisesta on Platonin Ἀκαδημία (Akademeia, Akatemia). Platonin Akatemiassa vapaat miehet käyskentelivät puutarhassa keskustelen filosofiaasta: käsityksistään maailman ja ihmisen luonteesta sekä politiikasta. Akatemian toiminnan mahdollisti se, että vapaa mies kuului harvalukaiseen eliittiin, jonka elintason ja vapaa-ajan takasi laaja orja- ja naistyövoiman käyttö. Vapaiden miesten yhteisöllä oli mahdollisuus asettaa omat tavoitteensa ja järjestää itselleen oppimistilanteita.

Teollistumisen aikana oppiminen nähtiin mahdollisena luokkaerojen tasoittajana tai yhteiskunnallisen muutoksen synnyttäjänä. Työläisten ja maanviljelijöiden järjestäytyminen loi materiaaliset puitteet koota tietyistä aiheista kiinnostuneita oppijoita ja opettajia yhteen. Järjestöt ja aatteelliset liikkeet perustivat kansanopistoja ja oppilaitoksia. Liikkeiden omat painokoneet suolsivat oppimateriaaleja toimin-

tansa tueksi. Aatteellisten liikkeiden opistot muodostivat varsinaisen koulutusjärjestelmän rinnalle vapaan sivistystyön perinteen. Vapaa sivistystyö on toteuttanut avoimen oppimisen ajatusta, vaikkakin aina järjestävän liikkeen ehdoin.

Myös kirjastojärjestelmä sekä Yleisradio ovat osaltaan toimineet suomalaisen avoimen oppimisen mahdollistajina. Julkinen kirjastopalvelu on tarjonnut omaehtoisen opiskelun mahdollisuuden lähes tasapuolisesti kaikille kansalaisille.

Modernissa hyvinvointiyhteiskunnassa oppiminen ja opiskelu on nähty hyveenä. Itsensä kehittämisen on oletettu olevan yhteiskunnan yleisen edun mukaista. Tämän näkemyksen myötä alun perin itserahoitettuna organisaatioina aloittaneet aatteellisten liikkeiden oppilaitokset ovat tulleet julkisen tuen piiriin.

Jälkiteollisessa yhteiskunnassa vapaa-aika on lisääntynyt. Samalla perinteisten aatteellisten liikkeiden merkitys on vähentynyt. Kasvanut vapaa-aika ja aatteellisten liikkeiden kuihtuminen on mahdollistanut myös uudenlaisen avoimen oppimisen – täysin yksilön omista tarpeista lähtevän itsensä kehittämisen.

Vaikka voimmekin perustellusti väittää, että täydellinen vapaus määritellä omat tarpeensa ja tavoitteensa on illuusio, on ihmisten mahdollisuus valita kasvanut merkittävästä viime vuosikymmeninä. Tieto- ja viestintätekniikan myötä voimme esimerkiksi valita lue- meko entisen kotipaikkamme paikallislehteä vai New York Timesia. Myös vieraiden kielten osaamisen yleinen laajentuminen, matkustamisen ja kansainvälisten yhteyksien lisääntyminen ovat lisänneet valinnanvapauttamme.

Internet ja sosiaalinen media toimivat uusina avoimen oppimisen mahdollistajina. Internetin myötä tiedon äärelle pääsy on laajentunut, nopeutunut ja helpottunut entisestään. Sosiaalinen media puolestaan tuo mukaan vuorovaikutusmahdollisuudet muiden oppijoiden kanssa. Sosiaalisen median avulla tiettyä aihetta voi tutkia ja opiskella muiden aiheesta kiinnostuneiden kanssa osallistujien maantieteellisestä sijainnista tai organisaatorajoista riippumatta.

Keskustelua avoimesta oppimisesta ei ole järkevä käydä irrallaan muusta koulutuspoliittisesta keskustelusta. Kun avoin oppiminen määritellään vapaa-aikana tapahtuvaksi oppimiseksi, vastaparina sille ovat monenlainen päätoiminen opiskelu koulutusohjelmissa ja työn yhteydessä sekä työhön liittyvä opiskelu. Päätoiminen opiskelu tähtää tutkintoon, pätevyYTEEN tai tutkimustyöhön. Työssä tehtävä opiskelu on suoraan työhön tai työssä kehittymisen vaatimuksiin liittyvää opiskelua.

Tässä kirjoituksessa esitämme, minkälaisia muotoja päätoimisen opiskelun, työssä oppimisen ja avoimen oppimisen järjestelmä voi saada niiden nivoutuessa toinen toisiinsa. Monia näistä muodoista

voidaan pitää epätoivottavina, jos yhteiskunnassa arvostetaan tietoa, sivistystä ja oppineisuutta.

Koulutus säilyttää ja uudistaa

Koulutuksella voidaan nähdä ainakin kaksi yhteiskunnallista perustehtävää: toisaalta yhteiskunnan säilyttäminen ja toisaalta sen uudistaminen. Jotta olemassa olevan elämisen muoto säilyisi siinä vallitsevine tapoineen, arvoineen ja valtarakenteineen, olisi tulevien sukupolvien omaksuttava edellisten sukupolvien osaaminen, tiedot, taidot, arvot ja asenteet. Koulutuksella on näin merkittävä kulttuuria säilyttävä tehtävä.

Toisaalta koulutuksen tulisi kyetä uudistamaan yhteiskuntaa, jotta kulttuurin perusarvot voisivat toteutua. Yhteiskunnan sisältä ja ulkoa nouseviin haasteisiin vastaaminen edellyttää tulevaisuuden ennakointia, varautumista ja suunnittelua. Myös tässä tehtävässä koulutuksella nähdään olevan keskeinen rooli.

Usein kulttuuria ja yhteiskuntaa säilyttävät ja uudistavat koulutukselliset tavoitteet joutuvat törmäyskurssille. Välinpitämättömyys tulevaisuuden tuomia haasteita kohtaan voi lopulta johtaa säilytystyöhön tarvittavien resurssien loppumiseen. Samalla kun säilyttämme olemassa olevaa kulttuuria, tulisi nuorten kasvaa yhteiskunnan tuottaviksi jäseniksi. Koulutuksen tulisi tarjota niitä tietoja ja taitoja, joita yhteiskunnan kokonaisvaltainen menestyminen tulevaisuudessa edellyttää.

Kun vanhemmat ovat töissä, on jonkun hoidettava lapsia. Siten lasten ja nuorten koulutuksella voidaan nähdä myös yksilöiden säilytys- ja kontrollitehtävä. Koulutuksen yhteiskunnallista arvoa voidaankin pohtia myös kontrollin näkökulmasta. Sanonnan mukaisesti ”koulussa lapset ovat poissa pahanteosta”.

Yleinen ja yhtäläinen sivistyspohja puolestaan tarjoaa alustan kansalaisten yhteistoiminnalle: yhteiset kielet, luku- ja kirjoitustaito, matematiikan perustaidot, mediataidot, keskustelu- ja argumentointitaidot, kriittinen ajattelu sekä perustiedot niin luonnontieteistä kuin historiastakin mahdollistavat yhteistyön.

Ammattikoulutuksen yhteiskunnallinen tehtävä liittyy kiinteästi yhteiskunnan taloudelliseen elinvoimaan. Suurelta osin myös aikuiskoulutus tähtää ensisijaisesti vastaamaan työvoimatarpeisiin niistä esitettyjen ennusteiden mukaisesti.

Yliopistojen yhteiskunnallinen tehtävä on ollut erityisesti yhteiskuntaa uudistava. Tutkimuksen ja taiteen vapaus luo uutta, josta koko yhteiskunta hyötyy. Suojattu eliitti – tai elämänvaihe, jolloin saa kuulua suojattuun eliittiin – on kaikkien etu, sillä se vapauttaa mieliä pitkäaikaisiin suunnitelmiin ja ideoihin.

Tämänhetkinen koulutuksen murros on ennen kaikkea taloudellinen ja liittyy yhteiskunnan menestyksen ja tuottavuuden vaatimuk-

seen. On väitetty, että koulutuksen keinoin ei voida vastata muuttuvien työtehtävien ja työurien vaatimuksiin. Ammattiin suuntautuvat koulutusputket voivat johtaa katoavaan ammattiin, kun taas yleisluonteisemmat tutkinnot saatetaan kokea työmarkkinoilla riittämättöminä.

Jos koulutuksen tehtävänä pidetään sitä, että nuoresta saadaan osaava työntekijä, koulutus voi olla sekä yksilölle että yhteiskunnalle pettymys, jos polku päättyy ilman hyväksyntää osaamisesta työntekijänä. Pettymystä vahvistaa vielä se, että suomalainen koulupolku on kansainvälisessä vertailussa melko pitkä. Poliittisessa keskustelussa työllisyys ja työvoimaan siirtyminen ovat suuria, tärkeitä asioita. Jos koulutusjärjestelmässä nähdään ongelmia näihin liittyvissä tavoitteissa, koulutusjärjestelmälle kasataan valtavia muutospaineita. Koulutusjärjestelmän muut tehtävät kuten kulttuurin säilyttäminen ja pitkäjänteinen uuden tiedon ja osaamisen tuottaminen saattavat jäädä näissä paineissa toissijaisiksi.

Oppilaitosten sisällä koulutuksen tehtävä ymmärretään yleensä laajasti; tutkimus- ja opetushenkilöstön arvoissa korostuvat kulttuuria säilyttävät ja pitkän tähtäimen yhteiskunnalliset tavoitteet. Tämä voidaan myös ymmärtää instituutioiden taipumuksena suojella itseään.

Esimerkiksi viime vuosina käyty huippuyliopistokeskustelu voidaankin nähdä vain uutena eränä vuosikymmeniä jatkuneessa, välillä kovasanaisessakin väittelyssä koulutuksen ja yhteiskunnan menestyksen suhteesta. 1990-luvun lama ja tietotekniikan mahdollistama tarkempi numeerinen mittaus juurruttivat tulosvastuullisuuden käsitteen kouluihin ja oppilaitoksiin. Vaikeat tavoitteisiin liittyvät asiat ratkaistaan eri tasoilla tulosneuvotteluilla, joissa osapuolet päättävät yhdessä miten organisaation onnistumista mitataan tulevana kautena. Tutkintojen määrä ja tutkinnonsuorittajien työllistyminen ovat osoitautuneet helppokäyttöisiksi perusmittareiksi, vaikka nämä mittarit liittyvät vain yhteen koulutuksen monista tavoitteista.

Vapaa sivistystyö on suosittua Suomessa

Laki vapaasta sivistystyöstä määrittelee seuraavasti:

1 § (29.12.2009/1765)

Vapaan sivistystyön tarkoituksena on järjestää elinikäisen oppimisen periaatteen pohjalta yhteiskunnan eheyttä, tasa-arvoa ja aktiivista kansalaisuutta tukevaa koulutusta.

Vapaana sivistystyönä järjestettävän koulutuksen tavoitteena on edistää ihmisten monipuolista kehittymistä, hyvinvointia sekä kansanvaltaisuuden, moniarvoisuuden, kestävän kehityksen, monikulttuurisuuden ja kansainvälisyyden toteutumista. Vapaassa sivistystyössä korostuu omaehtoinen oppiminen, yhteisöllisyys ja osallisuus.

Omaehtoisen oppimisen, yhteisöllisyyden ja osallisuuden korostaminen perustuu opetusministeriön kehittämisohjelman tuoreeseen suositukseen vuodelta 2009.

Suomessa vapaaksi sivistystyöksi tunnustettu toiminta voi saada valtion apua. Vuonna 2009 Suomessa toimi 206 kansalaisopistoa, 88 kansanopistoa, 20 kesäyliopistoa, 11 opintokeskusta ja 14 liikunnan koulutuskeskusta vapaan sivistystyön piirissä. Lähes kaikki kansalaisopistot ovat kuntien omistuksessa ja alttiita kuntatalouksien kriiseille.

Kansalaisopistot ovat paikallisia toimijoita ja varsinaisen koulutustyönsä lisäksi ne toimivat pieninä kulttuurikeskuksina, jotka tarjoavat näyttelytiloja, harjoittelutiloja ja vastaavia kotiseudulleen. Kansanopistot tarjoavat yksittäisten kurssien lisäksi sisäoppilaitosopiskelua. Kesäyliopistot ovat enimmäkseen muiden oppilaitosten tiloja kesäisin vuokraavia koulutuksen järjestäjiä, joiden valikoimiin usein kuuluu avoimen yliopiston kursseja. Opintokeskukset ovat järjestöjen ja aatteellisten yhdistysten ylläpitämiä keskuksia, joiden toimintamuotoina ovat muun muassa opintokerhot, opintopiirit ja internet-kerhot.

2000-luvulla kansanopistojen valtionosuuden pienentyminen on johtanut vapaan sivistystyön osuuden pienentymiseen ja toiminnan osittaiseen siirtymiseen koulutusjärjestelmää täydentäviin opintoihin. Osa kansanopistoista tarjoaa muun muassa mahdollisuuden suorittaa peruskoulututkinto, kymppiluokka, ammatillisia opintoja tai lukio-opintoja ja kielitutkintoja. Koska tällaisten opintojen tarpeellisuus on helposti perusteltavissa ja kansanopistot kykenevät kevyinä organisaatioina nopeasti järjestämään haluttua opetusta, täydentävä koulutus on kansanopistolle kannattava strateginen valinta. Tulevissa opinnoissa hyväksiluettavat avoimen yliopiston kurssit ovat aina olleet merkittävä osa kesäyliopistojen tarjontaa. Opetusministeriö on myös asettanut joitakin ajankohtaisia painopisteitä erityisesti vapaalle sivistystyölle. Sellaisia ovat esimerkiksi yhteiskuntaan integroivat opinnot maahanmuuttajille, terveyden edistäminen ja kansalaisyhteiskuntaan liittyvien valmiuksien parantaminen.

Vapaa sivistystyö on Suomessa suosittua: yleissivistävässä tai harrastustavoitteisessa aikuiskoulutuksessa käy vuosittain yli puoli miljoonaa suomalaista. Näistä noin 70 prosenttia oli naisia ja korkeasti koulutetut osallistuivat enemmän kuin kouluttamattomat. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2006 joka kolmas 18–64-vuotias suomalainen oli kiinnostunut harrastuksiin tai vapaa-aikaan liittyvästä koulutuksesta ja vapaan sivistystyön opetustunneista 52 prosenttia sijoittuu kulttuurialalle. Oppilaitosten omien tulkintojen mukaan tärkein syy osallistua on henkisen hyvinvoinnin ylläpitäminen.

Tässä esitelty vapaa sivistystyö on kattanut vain sen lakiin kirjatut muodot. Esimerkiksi kirjastot ajavat suunnilleen samoja tavoitteita kuin vapaa sivistystyö, mutta ne kuuluvat ensisijaisesti kirjastotoimeen.

Samoin järjestöt ja yksittäiset ihmiset voivat pyrkiä samoihin päämääriin kuin vapaa sivistystyö, mutta tällaisella työllä ei ole laissa määriteltyä asemaa. Tämä erottelu on ymmärrettävä koulutuksen järjestämisen perinteisten vaatimusten kautta: opetus on vaatinut tilaa, yhteisiä oppimateriaaleja ja sopivan opettajan löytämistä. Opiston tai koulun perustaminen on kallista, mutta samalla kestävä ratkaisu oppimisen puitteille. Opisto tai koulu on myös sopivan kokoinen yksikkö valtiolle tuettavaksi.

.....

Tietoverkot mahdollistavat toisenlaisen, hienojakoisemman vapaan sivistystyön. Fyysisiä tiloja ei tarvita, kun sosiaalisen median kohtaamispaikat riittävät. Materiaalien ilmainen kopioituminen on verkon perusominaisuus. Riittää, että sopiva opettaja tai vetäjä löydetään jostakin – hänen ei tarvitse matkustaa koululle tai muuttaa paikkakunnalle.

.....

Tulevaisuuden haasteena on päättää, tarvitseeko tällaista vapaan sivistystyön tavoitteisiin sopivaa toimintaa tukea, tehdäänkö se käyttäen olemassaolevia vapaan sivistystyön instituutioita ja luodaanko uusia tunnustettuja vapaan sivistystyön muotoja.

Seuraavaksi esittelemme joitakin sosiaalisen median piirteitä ja mahdollisuuksia. Tämän jälkeen käymme läpi mahdollisia tulevaisuudenkuvia, joissa kolmeen edelläolevaan kysymykseen on annettu erilaisia vastauksia.

Sosiaalisen median vaikutukset ja mahdollisuudet

Suuri osa sosiaalisen median keskusteluista käsittelee arkista elämää ja sitä kautta keskustelut kietoutuvat yhteiskunnan toimintoihin. Tässä esityksessä käsittelemme kuitenkin sosiaalisen median mahdollisuuksia ensisijaisesti koulutus- ja oppimistoiminnassa. Pohdimme sosiaalisen median vaikutuksia ja mahdollisuuksia koulutuksen järjestämisessä ja toteuttamisessa.

Opettajien ammatillisen kehittymisen tukena sosiaalinen media on ennen kaikkea tiedon lähde ja verkostoitumisväline. Oman oppiaineen uusimpien kuulumisten seuraaminen onnistuu alan verkkojulkaisuja, blogeja ja keskustelualueita seuraamalla.

Kallialan ja Toikkasen (2009) mukaan sosiaalisen median palvelut opetuskäytössä laajentavat oppilaitoksen omien oppimisolustojen ja muiden välineiden tarjoamia mahdollisuuksia. Ryhmätöitä voidaan sähköpostissa välitettävien liitetiedostojen sijaan kirjoitella vaikka Google dokumentit -palvelussa tai wikissä yhdessä muiden kanssa. Oppimispäiväkirjat syntyvät blogeihin, samoin opettajan kurssitiedotteet. Kurssiohjelman jakaminen kalenteripalvelun avulla kaikkien sähköisiin kalentereihin tekee ohjelman suunnittelusta ja muutta-

misesta aiempaa helpompaa. Erilaiset verkostoitumispalvelut ja ryhmätyöympäristöt mahdollistavat opiskelijoiden väliset keskustelut ja yhteistyön, myös koulu- ja kielirajat ylittäen. Nimenomaan organisaatorajat ylittävä toiminta on mielenkiintoista, sillä se mahdollistaa aivan uusia opiskelijoiden välisiä yhteistyömuotoja, opettajien yhteistyötä sekä yhteiskunnallista vaikuttamista.

Opiskelijan näkökulmasta sosiaalinen media tukee opiskeltavien teemojen tiukempaa kytkemistä omaan arkielämään, mutta erityisesti verkon palvelut toimivat tietojen ja opiskelumahdollisuuksien lähteenä. Enää opiskelija ei ole rajoittunut vain oman koulunsa tarjontaan, sillä huipputason luennoitsijoiden luennot ovat kuunneltavissa ja katseltavissa videopalveluissa ja kurssimateriaalit verkkosivustoilla.

Leinosen muutama vuosi sitten tekemässä verkko-opetuskokeilussa joukko opiskelijoita vieraista maista osallistui suomalaisen yliopiston kurssille täysin epävirallisina ulkojäseninä. Kurssille osallistuneet saivat kurssin suoritettuaan siitä todistuksen, jonka he saattoivat hyväksiluottaa omaan tutkintoonsa. Olennaista kokeilussa oli, että ylimääräiset opiskelija rikastuttivat suomalaisten opiskelijoiden oppimisprosessia omalla panoksellaan (Leinonen, Vadén & Suoranta 2009).

Raja koulutuksen ja avoimen oppimisen välillä voi verkossa olla häilyvä. Molemmissa voidaan käyttää samoja resursseja. Virallinen oppiminen nivoutuu helposti osaksi arkielämää ja samoja palveluita, tietolähteitä sekä yhteisöjä käyttäen oppija voi myös oppia arkielämässään tarvitsemiaan taitoja ja tietoja. Kun kaikkea aina solmion solmimisesta kantoraketin suunnitteluun voi opiskella omatoimisesti verkossa, avoimen oppimisen ja virallisen koulutuksen sisällölliset mahdollisuudet ovat hyvinkin samankaltaiset.

Sivistys sulavoittaa yhteisöjä

Sosiaalisessa mediassa olennaista ovat yhteisöt. Yhteisöt keskustelevat kukin omalla tyylillään ja taustaoletuksillaan. Yhteisön säännöt ja tottumukset muotoutuvat sen perustaja- tai aktiivijäsenten totumuksista ja käytännöistä. Sosiaalisen median yhteisöt antavatkin hyviä signaaleja käyttäjiensä sivistystasosta: mitä kukin kokee sopivana sanoa ja milloin joku on niin väärässä tai käyttäytyy niin huonosti, että asiaan täytyy puuttua. Taustalla vaikuttaa myös tietynlainen internetin yhtenäiskulttuuri, jossa verkkoyhteisöjen ominaispiirteisiin liittyvät käytännöt, tavat, meemit ja hovit leviävät yhteisöstä toiseen.

Muun muassa mediatutkija Jenny Preece (2000) on päättänyt toteamaan, että monet verkkoyhteisöt ovat huonoja yhteisöjä. Ne saattavat ajaa asioita, jotka ovat yleisesti vahingollisia, suhtautuvat ulkopuolisiin tai erimielisiin vihamielisesti tai sallivat ja tukevat epäkohteliasta ja ilkeää käytöstä. Keinoja sytyttää riitoja on enemmän kuin keinoja sammuttaa niitä.

Voidaankin väittää, että myös verkkoyhteisöissä pätee Leo Tolstoin tunnettu viisaus, joka voidaan päivittää muotoon: ”kaikki onnelliset verkkoyhteisöt ovat toistensa kaltaisia, jokainen onneton verkkoyhteisö on onneton omalla tavallaan”.

Toisaalta huonot yhteisöt voivat myös olla käytännössä harmittomia tai vapauttavia purkautumiskanavia: yhteisö on turvallinen kokeiluympäristö itsekorostukselle ja oikuttelulle, joka muualla elämässä täytyy pitää kurissa.

Jos kuitenkin odotamme, että tulevaisuudessa verkkoyhteisöillä on kasvava rooli yhteiskunnan vaikuttajana, tukena ja rakentajana, täytyisi meillä olla keinoja tukea hyviä yhteisöjä ja kehittää huonoista yhteisöistä parempia.

Internetin yhtenäiskulttuuria on mahdotonta Suomesta ohjata, mutta suomalaisten yhteisöjen sivistystasoon voimme hitaasti vaikuttaa.

Edellä esitettiin verkkoyhteisön muodostumisen kaksi perustekijää: internetin yhtenäiskulttuuri ja sivistystaso.

Sosiaalisen median opetuskäytössä on muna vai kana -ongelma. Sivistystyö sosiaalisessa mediassa vaatii verkkoyhteisöiltä paljon. Kansalaisten pohjasivistys – arvot, tavat, suhtautuminen tietoon ja tietoon yleensä – määräävät millaisiksi verkkoyhteisöt muodostuvat ja ovatko ne lainkaan soveltuvia oppimispyrkimyksille ja itsensä kehittämiseksi. Esimerkiksi harrastusyhteisöissä asiasta oppiminen ja harrastuksen levittäminen ovat tärkeä osa yhteisön toimintaa ja tällaiset yhteisöt ovat yleensä oppimismyönteisiä ainakin oman asiansa puitteissa. Kuitenkin huono käytös tai vihamielinen ilmapiiri voi näissäkin yhteisöissä sairastuttaa yhteisön pitkäksi aikaa.

Jos ihmiset ovat valmiiksi sivistyneitä – toisiaan tukevia ja empaattisia – verkkoyhteisö voi olla loistava oppimisympäristö ja sivistää edelleen jäseniään. Jos taas keskustelun ja yhteistoiminnan lähtötaso on liian matala, osallistuminen ei ylevöitä ketään.

Tulevaisuuskuvia avoimesta oppimisesta

Seuraavat tulevaisuuskuvat esittelevät mahdollisia muotoja, joita oppiminen, vapaa sivistystyö ja sosiaalinen media voivat saada. Tulevaisuuskuvat kuvaavat nyt tehtävien päätösten mahdollisia seurauksia. Esitetyt tulevaisuuskuvat ovat ääriesimerkkejä, joten todellinen kehitys todennäköisesti tulee olemaan jossakin tässä esitettyjen välimaastossa. Tulevaisuuskuvien avulla voidaan kuitenkin kartoittaa mahdollisia kehityssuuntia ja hahmottaa, miten niihin voidaan vaikuttaa.

Riippumattomien oppimisyhteisöjen yhteiskunta

Esimerkiksi Wikimedia-säätiö ja Wikileaks ovat jo nyt merkittäviä, pääosin verkossa toimiva yhteiskunnallisia toimijoita, jotka määräävät itse suuntansa.

Tässä tulevaisuuskuvassa on päädytty tilanteeseen, jossa verkossa tapahtuva avoin oppiminen välttelee kiinnittymistä itseriittoisiin kansallisiin instituutioihin ja oppilaitoksiin ja muodostaa omat, mahdollisimman riippumattomat ja kansainväliset liittoumansa.

Riippumattomassa oppimisyhteisöjen yhteiskunnassa avoin oppiminen ei hae virallisten tahojen tukea eikä hyväksyntää. Näin ollen oppimisprojektit voivat kokeilla kaikenlaista ja epäonnistua usein. Toimintaan osallistuvat lähinnä ne ihmiset, jotka kestävät tätä epävarmuutta ja nauttivat itse prosessista, eivät niinkään päämäärähakuiset opiskelijat.

Nuoriso tottuu järjestämään harrastustoimintansa verkon välityksellä ja riippumattomuus perinteisistä vapaan sivistystyön toimijoista vahvistuu. Sivistystyön tulevaisuudesta ollaan huolissaan. Perinteisten toimijoiden asema heikkenee.

Korkeakoulut suhtautuvat avoimeen oppimiseen ymmärtäväisen suopeasti ja käyttävät sen lievästi kaoottista olemassaoloa korostaakseen omaa luotettavuuttaan ja vakaata asemaansa. Opiskelijat taas saattavat olla toinen jalka avoimessa oppimisessa ja toinen korkeakoulussa ja kokea tilanteen epätydyttäväksi: yliopisto tarjoaa hitaasti muuttuvaa ja usein epärelevanttia tietoa ja itseopiskelusta ei saa tulevaisuudessa käyttökelpoista todistusta.

Työelämässä katsotaan karsaasti molempia oppimisen tapoja: korkeakoulut ovat jäljessä ja verkossa opiskelu on epäluotettavaa, joten työelämän jatkokoulutuksessa suositaan sisäistä koulutusta ja yksityisten laitosten sertifiointia.

Koska sosiaalisella medially ei ole tunnustettua yhteiskunnallista roolia, ei valtiolla ole myöskään painetta puuttua sosiaalisen median yritysten toimintaan.

Ihmiset käyttävät sosiaalisen median palveluja niitä tarjoavien yritysten ehdoilla. Aika ajoin sattuu skandaaleja, kun luotettu palvelu muuttaa luonnettaan: kurssien pitämiseen käytetty ilmainen palvelu muuttuukin maksulliseksi ja käyttäjien henkilötiedot on myyty toiselle yritykselle. Toimintaympäristön epävarmuudesta seuraa myöskin avoimen oppimisen laadullista epävarmuutta.

Tulevaisuuskuva muistuttaa eniten nykyhetkeä. Vaikka tässä tulevaisuuskuvassa vapaan sivistystyön toimijat, korkeakoulut ja yritykset eivät koe hyötyvänsä avoimesta oppimisesta, on silti huomattava, että ihmiset opiskelevat ja harrastavat verkossa ja kokevat sen mielekkääksi. Toiminnalla vain ei enää ole samanlaista institutionaalista asemaa kuin opiskelulla ja harrastuksilla oli ennen.

Uhat, mahdollisuudet ja ilmentäjät

Tulevaisuuskuvan uhkana on yhteiskunnallisen sitoutumisen, yhteisvastuun ja yhtenäiskulttuurin heikkeneminen ja heimoutuminen yrityksiin tai sosiaalisen median yhteisöihin. Kun sosiaalisen median yhteisöt toimivat irrallaan muista yhteiskunnallisista toimijoista tai asettuvat vastustamaan niitä, syntyy korostetun huonoja yhteisöjä. Esimerkkeinä näistä voidaan pitää Suomen kouluampujia ja heidän tapaansa käyttää sosiaalista mediaa, korostaa eriytymistään ja heimoutua muiden samaoireisten kanssa.

Tulevaisuuskuvan mahdollisuutena on, että sosiaalisessa mediasa nousee uusia mielekkäitä tekemisen muotoja ja kohteita. Avoin oppiminen verkossa voisi tässä mallissa olla monimuotoista ja perustua täysin oppijoiden omaan kiinnostukseen. Uudet ja mielenkiintoiset teemat saisivat nopeasti joukon ihmisiä kehittämään teemaa ja kyseistä alaa eteenpäin. Uuden tiedon hyödyntäminen olisi nopeaa ja tehokasta. Samalla verkkoyhteisöt toimisivat ympäristöinä, joissa kehitettäisiin merkittäviä uusia palveluja ja tuotteita.

Merkkejä tästä tulevaisuuskuvasta ovat verkkoyhteisöt, jotka asettavat itsensä tietoisesti valtiollisen hallinnan ulkopuolelle, vapaan sivistystyön osallistujien keski-ään kasvu, korkeakoulujen perinteiden, brändin ja laadukkuuden korostaminen, sidosryhmien vähäinen kiinnostus sellaisten lakien muuttamiseen, jotka vaikuttaisivat koulutuksen ja avoimen sivistystyön suhteeseen ja toimijoihin, sekä uusien sosiaalisessa mediassa toimivien yritysten synty.

Akateeminen kapitalismi

Ilkka Kauppinen (2010) on pohtinut yhdysvaltalaisessa yliopistokeskustelussa käytetyn akateemisen kapitalismin käsitteen yhteyksiä suomalaiseen keskusteluun. Akateeminen kapitalismi on kuvaus yliopistojen toiminnasta, ei välttämättä niiden tietoinen eetos. Jos tämän kuvauksen laajentaa tietoiseksi pyrkimykseksi, syntyy mielenkiintoinen tulevaisuuskuva.

Akateemisessa kapitalismissa yliopistot keskittyvät tutkimuksessaan siihen tietoon, jolla on suurin vaihtoarvo, kun ennen keskityttiin tietoon, jolla oli suurin käyttöarvo.

Käyttöarvo määräytyy pääosin kansainvälisessä tieteen ja tutkimuksen kentässä. Tiedon käyttöarvo akateemisessa maailmassa riippuu siitä, kuinka hyvin uusi tieto avaa mahdollisuuksia uudelle tutkimukselle. Tieto, jolla on suuri käyttöarvo on ”jättiläinen, jonka harteilta näkee kauemmaksi”. Tiedon vaihtoarvo taas tarkoittaa kilpailuetua, jonka kyseisellä tiedolla voi saavuttaa. Tämä puolestaan vaatii kyseen tietoon saatavaa yksinoikeutta: tietoa voi omistaa immateriaali-oikeuksin (Kauppinen 2010).

Akateemisessa kapitalismissa yliopisto tai sen läheiset sidosyritykset suojaavat tutkimustuloksiaan tekijänoikeuksin sekä patentoivat ja lisensoivat löytöjään. Aineetonta omaisuutta otetaan haltuun teknologiansiirto- ja innovaatiopalveluin, joissa tieto tuoteistetaan suojatuksi teknologiaksi. Yliopistoilla, jotka kykenevät tuottamaan vaihtoarvoltaan suurta tietoa, esimerkiksi biotekniikkaa, on ”kuvitteellista pääomaa”: toimiva tuotantokoneisto, jonka voi olettaa myös tulevaisuudessa tuottavan vastaavia innovaatioita.

Aineettoman omaisuuden haltuunotto vanhoissa instituutioissa tapahtuu pienin käytännön muutoksin. Tutkimustyö on jo entuudestaan tarkka tulosten julkaisemisesta – virheellisten tulosten julkaiseminen on suuri riski – ja julkaisuprosessiin voi lähes huomaamatta liittää lisää immateriaali oikeudellista hienosäätöä. Patenttien määräästä tulee tuloksellisuuden tärkeä mittari, ja tuloksellisuuden mittarit kallistuvat yhä enemmän vaihtoarvoisen tiedon puolelle.

Vaihtoarvoisen tiedon tuotannossa häviäjiä ovat niin sanotun ”pehmeämmän”, tulkinnallisemman tiedon tuottajat, joille uusi tieto on uusi näkökulma tai tulkinta olemassa olevasta tiedosta. Myöskään toimiminen tieteen itseään korjaavassa toimintakulttuurissa ei enää kannata. Jo tutkittuihin asioihin palaaminen ei kannata, koska ensimmäiseksi ehtineillä on jo oikeudet tuloksiin, tai ainakin vahvat perusteet vaatia oikeuksia, jos jotakin arvokasta löytyy toisella tarkastelukierroksella.

Tässä tulevaisuuskuvassa yliopistojen ja yritysten yhteydet paranevat lyhyellä aikajänteellä ja koulutusjärjestelmä toteuttaa entistä enemmän aiemmin kuvattua kansantalouden menestyksen tehtävää. Opetuksen ja vähemmän tuottoisan vapaan tieteellisen tutkimuksen tehtävä on lähinnä vahvistaa yliopistojen brändiä – mielikuvaa siitä, että koulu tuottaa ja houkuttelee lisää lahjakkaita ihmisiä, jotka kykenevät uusiin innovaatioihin.

Sisäistettynä akateemisen kapitalismin arvot vaikuttavat myös toimintaan sosiaalisessa mediassa. Tiedon vaihtoarvoon perustuvassa

maailmassa työ ja harrastukset ovat selvästi erillään. Harrastukset ja yleensä yleissivistys vaativat halua tiedon jakamiselle, mutta työt vaativat tiedon suojaamista. Tutkijoille ja tutkimusryhmille on tärkeää ylläpitää asiantuntijastatusta ja näkyvyyttä sosiaalisessa mediassa ja korostaa henkilöihin kasautunutta tietopääomaa. Tutkijat ja opiskelijat voivat tarvita kolmansien osapuolien palveluita erottamaan heidän henkilökohtaiset saavutuksensa yliopiston tieto-omaisuudesta esimerkiksi työpaikan vaihtamisen varalle.

Akateeminen kapitalismi on synnyttänyt myös vastaliikkeitä. Yhdysvalloissa yliopistot alkoivat vasta 1970-luvulla laatia strategioita patentti- ja immateriaali oikeuksien hallintaan. Viimeisen 30 vuoden aikana malliin liittyvät heikkoudet ovat tulleet näkyviksi. Tästä johtuen myös useat yliopistot ovat 2000-luvulla palanneet avoimen tiedon tuottamisen perinteeseen. Kiinnostavimpia ja kuuluisimpia esimerkkejä uudenlaisesta akateemisesta avoimuudesta on huippuyliopisto MIT:n OpenCourseware-verkkopalvelu jonne on tallennettu MIT:n kurssiaineistoja – videoita ja kirjallista materiaalia – yli 1900 kurssilta. Palvelu on kaikille avoin. Kuka tahansa verkon käyttäjä voi käydä tutustumassa materiaaliin, oli kirjoilla yliopistossa tai ei. Myös jatkuvasti laajentuva tieteellisten artikkeleiden avoin verkkojulkaisu, Open Access, sekä tutkimusaineiston avoin julkaiseminen, Open science data, ovat osoituksia korjausliikkeestä pois akateemisesta kapitalismista.

Uhat, mahdollisuudet ja ilmentäjät

Tähän tulevaisuuskuvaan liittyy vaara yleissivistyksen, tiedon ja sen arvostuksen rapautumisesta. Jos tieto ymmärretään yleisesti vaihdon välineenä, sen jakaminen ilmaiseksi alkaa tuntua menestyksen edellytysten pois heittämiseltä. Samalla yhteiskunnallinen ja kulttuurinen toimintaympäristö köyhtyy ja erilaisten osaajien kohtaaminen vähentyy. Jos suomalaisilla tutkijoilla ei ole tarpeeksi vaihdettavaa tietoa, heidät eristetään parhaista kansainvälisistä akateemisista yhteisöistä. Nämä tekijät yhdessä heikentävät lopulta kansakunnan innovaatiokykyä.

Yksilöiden toimintavapaus puolestaan kapenee, koska heidän mahdollisuutensa navigoida onnistuneesti immateriaali oikeuksien pykälissä ovat heikkommat kuin suurten toimijoiden. Vaikka lait immateriaali oikeuksista olisivatkin laajasti tunnettuja, niiden rikkomisen seurauksia koetellaan oikeudessa suhteellisen harvoin ja tulokset voivat olla pienelle ihmiselle yllättäviä.

Akateemiseen kapitalismiin perustuva oppimisyhteiskunta voi olla osa tehokasta innovaatiojärjestelmää, joka tuottaa kansantaloudellista hyötyä. Akateemisen kapitalismin avulla saavutettu tuottavuuden kasvu ja yleinen hyvinvointi säteilee kaikkialle yhteiskuntaan. Se mahdollistaa yksilöiden itsensä kehittämisen ja harrastamisen

omarahoitteisesti niin avoimen oppimisen verkkoyhteisöissä kuin oppilaitoksissakin.

Merkkeinä tästä kehityksestä voi nähdä viime vuosina toteutetun yliopistouudistuksen sekä immateriaalioikeuksia koskevan lainsäädännön uudistamisen.

Avoimen oppimisen pienyrittäjät

Tulevaisuudessa yksityiset ihmiset, pienyritykset ja järjestöt voivat saada tunnustetun oikeuden tarjoata vapaan sivistystyön palveluja verkossa. Perinteisesti vapaa sivistystyö on kanavoitu kansalaisopistojen, kansanopistojen ja koulutuskeskusten kautta. Syyt tälle ovat luultavimmin olleet pikemminkin käytännölliset kuin aatteelliset: tuhansien itsenäisten toimijoiden tukeminen ja tasapuolinen kohtelu olisi hallinnollisesti raskaampaa kuin muutamien opistojen tai instituutioiden tukeminen. Opettaminen on myös edellyttänyt kokoontumispaikan, välineitä ja muuta infrastruktuuria, joka on ollut järkevää keskittää opistoihin.

Tulevaisuuskuvassa, jossa avoimen oppimisen pienyrittäjillä on keskeinen rooli, tietoverkot ja sosiaalisen median kohtaushaikat tarjoavat uuden tavan sekä hallinnoida opetuksen järjestymistä että uuden ja kevyemmän tavan koota oppijat ja opettajat yhteen.

Tulevaisuuskuva toteuttaa osittain Ivan Illichin haavetta kouluttomasta yhteiskunnasta, jossa ne, joilla on opetettavaa ja he, jotka haluavat oppia, löytävät toisensa ja itseorganisoituvat.

Tässä mallissa kuka tahansa voi tarjoutua pitämään verkkokurssin tai opintopiirin mistä tahansa vapaan sivistystyön tavoitteisiin sopivasta aiheesta ja saada tästä kohtuullisen korvauksen. Ehtona julkiselle tuelle on, että kurssi ja kurssimateriaalit on julkaistu uudelleenkäytön mahdollistavien lisensseihin avoimesti verkossa. Kurssien laatua valvotaan pistotarkastuksin. Jokaisen julkisin varoin rahoitetun kurssisivuston voidaan myös vaatia sisältävän hakukoneille näkyvän rekisteriselosteen, joka helpottaa niiden löytämistä ja valvontaa. Kurssi voi olla osallistujille maksullinen ja saada silti yhteiskunnan tukea. Tuen hakeminen tapahtuu verkossa ja vaatii noin yhden sivun kurssisuunnitelman, jossa kerrotaan kurssin tavoitteet, toimintamuodot ja oletettu osallistujamäärä.

Tämän tulevaisuuskuvan voidaan nähdä toteuttavan snellmanilaisen sivistystyön henkeä. Vapaan sivistystyön hedelmät olisivat verkossa kaikkien käytettävissä ja hyödynnettävissä. Tuetut kurssit eivät olisi vain julkaistuja oppimateriaaleja vaan kursseissa olisi olennaista myös yhteisöllinen oppiminen sosiaalisen median yhteisöissä. Julkisten oppimateriaalien lisääntyessä yksittäisten ihmisten mahdol-

lisuudet aloittaa oma pienryhmäopetus, opintopiiri tai harrastuspiiri helpottuisivat.

Uhat, mahdollisuudet ja ilmentäjät

Tässä tulevaisuuskuvassa vapaaseen sivistystyöhön käytettyjä julkisia varoja jaetaan uudelleen. Häviäjiä olisivat nykyiset rahoituksen saajat: vapaan sivistystyön instituutiot. Uudet verkossa toimivat opintopiirit eivät välttämättä kykene tarjoamaan samoja hyödyllisiä sivuvaikutuksia kuin nykymuotoinen vapaa sivistystyö. Vapaa sivistystyö tarjoaa esimerkiksi mielekäästä tekemistä ikääntyville, yksinäisille ja heille, jotka ovat vaarassa syrjäytyä. Ne tarjoavat yhteisen kohtaushaikan maahanmuuttajille ja valtaväestölle, ja esimerkiksi helposti saavutettavia studio- ja galleriatiloja kaikille. Tämän toiminnan siirtäminen sosiaalisen mediaan on vaikeaa ja osittain mahdotonta. Siirtymävaihe kansalaisten itse järjestämiin verkkokursseihin ja opintopiireihin on laadullisesti epävarmaa aikaa. Jos uudenlainen avoin oppiminen verkossa koetaan heikkolaatuiseksi ja ”amatöörimäisyys” samaistuu huonoon, kansansivistystyön suosion ja arvostuksen palauttaminen voi olla vaikeaa.

Vapaan sivistystyön avaaminen yksityisille ihmisille, yrityksille ja yhdistyksille voi mahdollistaa uudenlaisen kulttuurialan pienyrittäjyyden ja tarjota uuden toimintaympäristön aktiiviselle kansalaisuudelle. Lisäksi toiminnan myötä verkkoon rakentuu kansallista kulttuuripääomaa, joka hyödyntää ja hyödyttää laajasti koko kansakuntaa.

Merkkinä muutoksesta on verkkokurssien suosion kasvu. Jos olemassa oleva vapaan sivistystyön toimija siirtyisi kokonaan verkkokursseihin, säännöt tällaisen opetuksen tukemisesta tulisi tarkistaa.

Koulutuksen luottamuslato

Tässä tulevaisuuskuvassa koulutuksen ja osaamisen yhteys katoaa. Koulutus kärsii inflaatiosta, eli kansalaisilla on niin paljon kyseenalaista koulutusta, että koulutuksella ei enää ole arvostusta. Tässä tilanteessa tutkintojen ei enää uskota antavan millään tavoin luotettavaa kuvaa ihmisen osaamisesta ja tiedollisesta taustasta. Koulutuksesta tulee pelkkä muodollinen, mutta välttämätön kriteeri. Kriteerin voi kuitenkin täyttää niin monella tavalla, että sen täyttäminen ei enää kerro hakijan osaamisesta vaan vain aikomuksesta ja kiinnostuksesta alaa kohtaan.

Koulutuksen kenttä on jakautunut moneen voittoon tavoittelevaan ja opiskelijoista kilpailevaan tahoon. Oppilaitokset eivät kilpaile koulutuksen laadulla vaan tutkinnon saamisen helppoudella. Esimerkkejä tästä on jo nähtävissä amerikkalaisissa voittoon tavoittelevissa collegeissa, diplomimyllyissä ja tutkintotehtaissa. Myös korruptoituneet koulutusjärjestelmät, joissa tutkintotodistuksien väärentäminen

on yleistä, voivat kansainvälisesti yhteensopivien tutkintojen myötä heittää epäilyksen varjon kaikkien osaamiseen.

Kun todistuksiin ei ole luottamista, ainoa, millä on merkitystä, on työpaikalla hankittu kokemus tai työnantajan muuten hankkima tieto henkilön osaamisesta. Yleistyessään tämä kehitys johtaa kohti yhteiskunnallisen liikkuvuuden vähentymistä ja sukulaisten ja tuttujen suosimista, kun ainoat joiden osaamiseen luotetaan ovat tuttavat, sukulaiset ja muuten yhteiskunnallisesti riittävän samankaltaiset.

Myös työpaikkojen sisäinen valtarakenne korostuu, kun aloittelevien työntekijöiden osaamiseen ei voi luottaa. Työpaikan ja varsinkin ammattialan vaihtaminen vaikeutuu, koska työkokemus eri alalta ei ole käytännössä käyttökelpoista uudessa työssä. Työntekijät ovat oman työpaikkansa spesialisteja vailla yhteistä perusosaamista mil-tään alalta.

Sosiaalisen median voidaan olettaa osittain helpottavan selviytymistä tällaisesta luottamuskadosta. Tietoverkkoon tallentuva toiminta erilaisissa verkkoyhteisöissä voi todistaa osaamisesta ja sen kehittymisestä. Toisaalta esimerkiksi jäljet osaamisen kehittämisestä jonkun yrityksen sisäisessä sosiaalisessa mediassa eivät välttämättä kulje työntekijän mukana. Silloin työntekijä joutuu työssä oppimisen ohella kehittämään osaamistaan myös avoimen oppimisen periaatteiden mukaisesti verkossa taatakseen osaamisensa dokumentoitumisen.

Uhat, mahdollisuudet ja ilmentäjät

Tämä tulevaisuuskuva on selvästi uhkakuva. Koulutuksen luottamus-kato johtaa yleiseen koulutuksen arvostuksen vähenemiseen. Jos kor-keaa koulutustasoa pidetään Suomen kansainvälisen kilpailukyvyn vahvuutena, koulutuksen arvostuksen vähentyminen vähentää edel-leen tämän vahvuuden merkitystä ja sen säilyttämisen edellytyksiä.

Tulevaisuuskuvaan sisältyy myös mahdollisuuksia. Parhaimmil-laan tässä mallissa syntyisi uusia ja toimivia muotoja esittää ja arvioida ihmisten tavoitteita, soveltuvuutta tiettyihin tehtäviin sekä osaamista. Tutkintotodistusten ja hyvä veli -verkostojen sijaan voisi syntyä uusi kolmas tapa pitää kirjaa saavutuksista ja esitellä osaamistaan. Luotet-tavaa tekemisen historiaa ja portfolioa pitävä sosiaalisen median pal-velu voisi täyttää tätä tarvetta.

Merkkejä tästä uhkakuvasta ovat koulutusvihamielisyys ja koulu-tuksen arkipäiväistyminen. Suomessa myös siirtymät asiantuntijave-toisesta päätöksenteosta karismaattiseen johtajuuteen ja populismiin kertovat osaltaan siitä, että tieto ei ole enää se, johon luottamus perustuu.

Yhteenveto

Tässä kirjoituksessa olemme pyrkineet esittelemään avoimen oppi-misen nykyisiä ja mahdollisia tulevia puitteita. Sosiaalinen media ym-märretään usein muutoksen veturina. Haluamme kuitenkin kiinnittää huomiota myös siihen, miten erilaiset mahdolliset tulevaisuuskuvat luovat erilaisia tarpeita sosiaaliselle medialle ja sen käytölle. Osassa tulevaisuuskuvista avoin oppiminen sosiaalisessa mediassa on kudot-tu osaksi järjestelmää, toisissa se toimii häthätää kokoon kyhättyinä paareina haavoittuneelle koulutusjärjestelmälle.

Kirjoituksessa otimme esille erityisesti vapaan sivistystyön, koska sen jatkuva suosio on muistutus siitä, että ihmisiä kiinnostaa oppia ja opiskella huolimatta siitä, parantaako opiskelu työllistymistä tai ta-loudellista asemaa. Tämä inhimillinen piirre tuskin katoaa. Voimme-kin väittää, että avointa oppimista verkossa tapahtuu niin kauan kun ihmiset tietoverkkoja käyttävät. Kysymys on siitä, saako avoin oppi-minen yhteisiä muotoja sekä tunnistetaanko ja tuetaanko uusia oppi-misen ja itsensä kehittämisen tapoja. Edelleen, jos avointa oppimista tuetaan ja sen saavutukset tunnistetaan, ne tulisi rinnastaa muiden opetusta tarjoavien tahojen opetukseen.

Yksi argumentti avoimen oppimisen tukemiselle ja sen tunnista-miselle on aiemmin mainittu yhteiskunnallinen kontrollitarve: ”kou-lussa lapset ovat poissa pahanteosta.” Sosiaalisen median versio tästä olisi, että kun kansalaiset ovat harrastamassa tunnistettua ja tuettua avointa oppimista, he eivät ole verkossa ”pahanteossa”. Yhdessä oppi-vat verkkoyhteisöt ovat hyviä verkkoyhteisöjä.

Toimenpidesuosituks

- » On panostettava kansalaisten – myös aikuisten – hyvän verkkokulttuurin kehittämiseen, jotta voidaan synnyttää hyödyllistä, vapaata verkko-opiskelua.
- » On laajennettava vapaan sivistystyön käsitettä, myös lainsäädännössä ja julkisen tuen jakamisessa, kattamaan myös yksittäiset kansalaiset, järjestöt ja yritykset.
- » Tukijärjestelmää on muutettava siten, että se mahdollistaa yksittäisten verkkokurssien suoran tukemisen. On hyväksyttävä myös vapaan sivistystyön ulkopuolella, että kansalaisten opiskelua eivät ohjaa vain taloudelliset päämäärät, vaan oppiminen on jo sellaisenaan onnellistavaa ja ihmisten hyvinvointia kokonaisvaltaisesti kehittävää.
- » Valtion tulisi osallistua opiskelulle tai tutkimukselle kriittisten sosiaalisen median palveluiden toteutukseen ja varmistaa palveluiden jatkuvuus.

Kirjoittajista

Kirjoittajat ovat Aalto-yliopiston Taideteollisen korkeakoulun Oppimisympäristöjen tutkimusryhmästä. FM Jukka Purma on tutkija Avoimet verkostot oppimiseen -projektissa ja ohjelmistokehittäjä. Uuden median suunnittelun ja oppimisen professori Teemu Leinonen on aktiivinen kansainvälisessä oppimiskeskustelussa ja Wikimedia-säätiön ohjausryhmän jäsen. Psykologian maisteri ja tutkija Tarmo Toikkanen on kokenut it-kouluttaja ja hän on kirjoittanut sosiaalisesta mediasta erityisesti opettajille. Kirjoittajien sähköpostiosoitteet ovat jukka.purma@aalto.fi, teemu.leinonen@aalto.fi ja termo.toikkanen@aalto.fi

Lähteet

- ARO, MIKKO. 2003. *Pitääkö koulutus lupauksensa?* Sosiologia, 4/2003.
- HELENIUS, BÖRJE & HÄMÄLÄINEN ESA & TUUNAINEN, JUHA. 1996. *Kohti McDonald's-yliopistoa?* Näkökulmia suomalaiseen korkeakoulu- ja tiedepolitiikkaan. Helsinki: Tammi.
- ILLICH, IVAN 1972: *Kouluttomaan yhteiskuntaan*. Helsinki: Otava.
- LEINONEN, TEEMU; VADÉN TERE & SUORANTA, JUHA 2009: *Learning in and with an open wiki project: Wikiversity's potential in global capacity building*. First Monday, Volume 14, Number 2 - 2 February 2009. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2252/2093>
- KALLIALA, EIIJA & TOIKKANEN, TARMO 2009: *Sosiaalinen media opetuksessa*. Helsinki: Finn Lectoria.
- KAUPPINEN, ILKKA 2010: *Akateeminen kapitalismi aineettoman omaisuuden haltuunottamisena*. Tiedepolitiikka, 2/2010.
- PREECE, JENNY 2000: *Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability*. Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- SNELLMAN, JOHAN VILHELM 2002: *Saima nro 1, 4.1.1844*. Kootut teokset (osa 6, s. 30). Toim. Raimo Savolainen ym. Helsinki: Opetusministeriö. http://www.snellman200.fi/kootut_teokset/pdf/Osa_6.pdf
- VAHERVA, TAPIO; MALINEN, ANITA; MOISIO, ANTTI; RAIVOLA, REIJO; SALO, PETRI; KANTASALMI, KARI; KAMPPI, PÄIVI & SILVENNOINEN, HEIKKI 2006: *Vapaan*

sivistystyön oppilaitosrakenne ja palvelukyky. Jyväskylän yliopistopaino. http://www.edev.fi/img/portal/19/Julkaisu_nro_16.pdf

OPETUSMINISTERIÖ 2009: *Vapaan sivistystyön kehittämisohjelma 2009–2012*.

Opetusministeriön asettaman valmisteluryhmän loppuraportti.

Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2009:12. Yliopistopaino. http://www.minedu.fi/OPM/Julkaisut/2009/Vapaan_sivistystyon_kehittamisohjelma.html

Ketään ei voi pakottaa?

Kokemuksia wikin käytöstä työyhteisössä

Päivi Keränen & Milla Laasonen

Wiki tuli työpaikalle. Kaikkien toivottiin käyttävän sitä, mutta se ei toteutunut, kun osa jättäytyi pois yhteisestä tekemisestä. Mitä syitä on työväliseen välttelyn takana? Mitä tilanteelle voi tehdä? Miten käyttäjät ovat kokeneet uuden työskentelytavan tutkimus- ja kehittämishankkeessa ja mitä tietoa wikin käytön pioneerivaiheista kertyi?

TYÖN ja vapaa-ajan rajojen hämärtyminen, yksilön virtuaali- ja reaalielämän identiteettien määrittelemisen, verkkoidentiteetin jakautuminen työ- ja vapaa-ajan rooleihin ovat kysymyksiä, jotka yksilö kohtaa verkossa toimiessaan.

Mikä työyhteisössä tapahtuu, kun työpaikalle tuodaan työväliseksi sosiaalisen median sovelluksia?

Työntekijä ei ehkä oivalla kaikkia välineen teknisiä ominaisuuksia tai verkon välityksellä tapahtuvan viestinnän vaatimuksia ilman perehdytystä, koulutusta ja ohjausta. Johdon haasteena on ymmärtää, että väline itsessään ei ole hyvä eikä paha. Täyskielto tai käsky siirtyä tietyn välineen käyttöön eivät kumpikaan toimi 2010-luvun työelämässä.

Verkkoon sirottuneista tiedonpalasista voi hakukoneiden avulla muodostaa kuvan yksilöstä. Digitaalinen jalanjälki on varsin pysyvä, eikä ihminen pystykään ehkä enää itse hallinnoimaan julkista minäkuvaansa tai henkilökohtaista brändiään. Digitaalisen toiminnan läpinäkyvyys tuottaa pakotettua avoimuutta. Samalla katoavat myös perinteisesti mielletty yksityisyys ja tavoittamattomuus. Toisaalta uudenlainen julkisuus tuottaa myönteisiäkin seurauksia.

Avoimuus voi muuttaa vallankäyttöä hyvään suuntaan, kun ihmisten taloudelliset, poliittiset ja sosiaaliset kytkennät tulevat näkyviksi. Myös yritysten on otettava yhteiskunnallinen vastuunsa vakavammin: eettisten toimintamallien on oltava käytössä kaikilla alueilla.

Työelämässä opetellaan sosiaalisen median hyödyntämistä pienin askelin. Joissain yrityksissä ei katsota suopeasti sitä, että työntekijät käyttävät työajallaan esimerkiksi Facebookia. LinkedIn ehkä vielä hy-

väksytään, koska se on lähtökohtaisesti luotu ammatillisten kontaktien ylläpitoon ja tiedonvaihtoon.

Paljon muutoksia tarvitaan ajattelutavoissa, asenteissa, tiedonvaihdon rakenteissa ja infrastruktuurissa sekä johtamiskulttuurissa. Sosiaalinen media haastaa miettimään luottamuksen, luottamuksellisuuden, yksityisyyden, ajankäytön, asiakkuuksien, yritysvastuun ja työhön sitoutuneisuuden käsitteitä uudessa valossa.

Toimintakulttuuri muuttuu

Jos yritykset haluavat hyödyntää uutta toimintatapaa, niiden on sallittava toimintakulttuurin muutoksia. Nuoria ja työelämän muutoksia käsittelevässä tutkimuskirjallisuudessa on jo esitetty oireita uudenlaisten toimintamallien yleistymisestä organisaatioissa. Internetin kautta dynaamisia ja avoimia toimintamalleja oppineet nuoret hyödyntävät keskustelukanavien, pelien ja blogien kontaktiverkostoja työtehtävissään jo nyt.

Sitran kansallinen ennakointiverkosto järjesti keväällä 2008 työpaजारjan *Internet ja vuorovaikutuksen uudet muodot*. Työpajojen tuloksena raportoitii seuraavanlaisia kehityskulkuja.

Verkon tuotanto ei ole vain yksilöiden välistä vaihtoa. Internetissä synnytetään sisältöjä, joissa eri työpanokset nivelttyvät kokonaisuudeksi. – – Verstaistuotanto kyseenalaistaa samalla asiantuntijuuden määrittelyä sallimalla miltei kenen tahansa tuottaa ja jaella esimerkiksi videopätkiä. Jos yritykset haluavat hyödyntää uutta toimintatapaa, niiden on sallittava toimintakulttuurin muutoksia. Käyttäjien valtaistuminen korostaa internetin roolia kollaboratiivisena tuotantoympäristönä ja toimintaa jäsentävänä paikkana. Internet ei siis ole vain jakelukanava, se muokkaa käyttäjistään uudenlaisia toimijoita. Nivoessaan yhteen tuottajan ja kuluttajan se kokonaistaa yksilöä, joka muutoin pilkkoutuisi voimakkaammin eri rooleihin. Internet siis tuottaa uudenlaisen, kokonaisemman ihmisen, joka ohjautuu suhteessa muihin toimijoihin eikä käskyty alamaisten roolissaan entiseen tapaan (Nieminen-Sundell 2008, 5).

Toimiessaan työroolissaan sosiaalisessa mediassa työntekijä luo paitsi omaa, myös työnantajansa digitaalista jalanjälkeä, mikä lisää koettua vastuuta.

Moni työntekijä kaipaa pelisääntöjä siihen, millä tavoin työpaikan asioista voi keskustella internetissä. Useimmat eivät ole saaneet työnantajalta mitään ohjeita sosiaalisessa mediassa toimimisen. Valtaosa pohtii, miten sanansa asettelee, ja osa uskaltaa kirjoittaa vain nimettömänä. (Uutinen, HS.fi 12.11.2009).

Wiki, blogi ja Facebookin kaltaiset yhteisöpalvelut ovat muutamaa vuodessa osoittautuneet vakavasti otettaviksi verkkoilmiöiksi. Niinpä entistä useammin nousee esiin kysymys, miten verkon uudet välineet ja menetelmät voidaan parhaiten valjastaa hyötykäyttöön.

Organisaatioissa syntyy tarpeita osaamisen kehittämiseksi ja pelisääntöjen määrittelylle, kun työvälineet ja toimintatavat muuttuvat. Juholin (2008) kertoo, kuinka 2000-luvun tietointensiivissä organisaatioissa vanha tiedon ylhäältä alas valuttamisen malli kohtaa suuria ongelmia. Vanhat mallit näyttävät tulleen tiensä päähän. Törnäystilanteita syntyy, kun vanha ja uusi maailma kohtaavat. Internetin kehityksen myötä ollaan siirtymässä yksisuuntaisen staattisen julkaisemisen ja tiedon siirron vaiheesta seuraavaan vaiheeseen, jolle ovat ominaisia osallistuminen ja julkinen keskustelu, jossa käyttäjä luo ja muokkaa sisältöjä.

Olennaista uudelle kulttuurille on, että yhteisössä toimitaan yhteisön ehdoilla.

Sosiaalisen median hyödyntäminen perinteisissä organisaatioissa ja työyhteisöissä on haasteellista. Usein työntekijöillä on sosiaalisen median osaamista, mutta työyhteisön toimintakulttuuri ei tue sosiaalisen median lajirikkautta ja ilmentymää.

Kuntien tiedotustoiminnassa tukeudutaan myös sosiaaliseen mediaan. Yleisimmin kirjasto- ja nuorisopalvelut menevät Facebookiin. Valtionhallintokin tutkii, miten hyödyntää sosiaalista mediaa verkodemokratian edistämiseksi. Oikeusministeriön demokratiayksikön neuvotteleva virkamies Sari Aalto-Matturi kertoo työyhteisönsä sosiaalisen median haltuunottamisesta: ”On paljon asioita, joissa voisi tarjota ihmisille vaikutusmahdollisuuksia sosiaalisen median välityksellä. Monia asioita pystytään tekemään verkossa paremmin kuin muualla. Sosiaalinen media nostaa esille myös monenlaisia kysymyksiä. Uusien toimintaympäristöjen myötä on tärkeää, että organisaation, virkamiehen ja yksityishenkilön identiteetit voi erottaa toisistaan” (Focus 2010, s. 22).

Korkeakoulut ovat tarttuneet sosiaalisen median hyödyntämiseen toiminnassaan ja markkinoinnissaan. Yhteishakukampanjoita on keväällä 2010 toteutettu entistä useammin sosiaalisen median keinoin.

Wiki on otettu työvälineeksi Metropolia Ammattikorkeakoulussa, jolla on opiskelijoita noin 14000 ja henkilökuntaa lähemmäs 2000. Metropolian wikissä on tarjolla lukematon määrä eri työtiloja. Metropolia järjestää säännöllisesti sosiaalisen median henkilöstökoulutusta. Kaikki henkilökunnan jäsenet ja opiskelijat ovat tervetulleita yhteiseen sisällöntuotantoon.

Metropolian kulttuurin ja luovan toimialan tutkimuspäällikkö Anna-Maria Vilkuna kertoo wikin osoittautuneen innovatiiviseksi ja ajassa kiinni olevaksi tavaksi toteuttaa hankkeita yhdessä miettien. Wikin

käyttöönotto sopi organisaation muutostilanteeseen. Kahden eri organisaation tietoteknisten järjestelmien yhteensovittamisen haasteet sekä maantieteellinen hajaantuminen vaikuttivat siihen, että wiki nähtiin ”raikkaana toimintakonseptina ja arkea helpottavana ratkaisuna”.

Mitä tapahtuu, kun sosiaalinen media yritetään määritellä korkeakoulussa tutkimus- ja kehittämishankkeen työskentelytavaksi?

Case-esimerkki valottaa tilannetta, jossa yli puolet wikityöskentelyyn osallistuvista ovat välineen kanssa tekemisissä ensimmäistä kertaa.

Case Voimaa

Metropolia Ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelma hallinnoi Voimaa – voimavaroja maahanmuuttajista -hanketta. Sen osatoteuttajia ovat Hämeen ammattikorkeakoulun ammatillinen opettajakorkeakoulu ja Fakiirimedia Oy. Hanke toimii maahanmuuttajataustaisten henkilöiden työurien ja korkeakoulutukseen pääsyn kehittämiseksi.

Hankkeessa käytetään työvälineenä wikiä. Työtila on perustettu Metropolian alustalle, joka on periaatteessa avoin kaikille internetin käyttäjille. Kaikilla, joilla on tunnukset, on oikeus muokata tunnuksetta avoinna olevien wikisivujen sisältöjä. Tehdessään muokkauksia sivuihin tunnuksilla operoivan henkilön nimi tulee näkyviin kaikille. Wikiympäristössä identifioidutaan siis omalla nimellä. Kommentteja sivuille voi kuitenkin jättää myös nimettömänä.

Hanke on useimmille hankkeessa toimiville henkilöille ensimmäisiä kertoja, kun kaikki työhön liittyvät toimenpiteet pyritään suorittamaan wikissä. Wiki on haasteellinen ympäristö käyttäjilleen sekä teknisen osaamisen ja toimintaperiaatteen oivaltamisen että ennen kaikkea uudenlaisen työskentelykulttuurin omaksumisen vuoksi. On ymmärrettävää, että eri yksilöt omaksuvat uusia työskentelytapoja eri tahtiin ja eri yksilöillä on erilaisia näkemyksiä uusien työskentelytapojen tärkeydestä.

Oma valinta?

Hankkeen wikin käyttäjiä haastateltiin opinnäytetyötä varten syyskuun 2009. Tarkoituksena oli selvittää, miten wiki toimii viestinnän välineenä. Taustaongelmana oli wikin käytössä havaittu epätasaisuus: valtaosa toimijoista oli wikissä passiivisia ja aktiivisuus sisällöntuotannossa keskittyi muutamaan toimijaan.

Kaikille hankkeessa toimiville oli annettu perehdytystä wikin käyttämiseen ja ohjeistettu selkeästi, että tämä toimintatapa kuuluu hankkeen tavoitteisiin. Perehdytys oli tapahtunut ryhmässä, jossa

projektityöhön osallistuvilla oli ensin esitelty sosiaalisen median toimintaperiaatteita. Sen jälkeen heillä oli aikaa keskittyä wikin perustointojen opettelemiseen, yhdessä ihmettelemiseen ja kyselemiseen. Tilaisuuden jälkeen tarvittava lisäopastus ja ohjaus välineen syvempään hallintaan on tapahtunut wikiin perehtyneitten digitaalisen median opettajien henkilökohtaisesti antamalla neuvonnalla.

Hankkeen alkuvaiheesta lähtien on tehty työntekijöille selväksi, että tässä projektissa toimitaan kaikissa mahdollisissa tilanteissa wikalustan välityksellä. Tausta-ajatuksena on ollut, että ihmiset voivat oppia, kokeilla sitä ja ehkä löytää oman motivaationsa kehittää työskentelytapojaan tähän avoimeen ja yhteisölliseen suuntaan.

Haastatellut kokivat uusien työskentelytapojen tuomisen osaksi omaa työskentelyään haastavaksi, kun aiempia kokemuksia wikin käytöstä ei ollut. Haastattelujen perusteella uuden välineen esittäminen ainoaksi oikeaksi työvälineeksi voisi olla perustavaa laatua oleva eettinen kysymys. Tärkeintä kaikkien haastateltavien mielestä oli henkilökohtainen valinta osallistua tai olla osallistumatta. ”Omien ajatusten jakaminen muiden kanssa on asia, johon ei voi pakottaa”, kiteytti nuoremman työntekijäpolven edustaja.

Haastatellut ymmärsivät, että saavuttaakseen hankkeelle asetetut tavoitteet kaikkien osallistujien on ponnisteltava kohti yhteisiä päämääriä. Samalla haluttiin kuitenkin korostaa, että jokaisen työntekijän on itse oivallettava, miksi wikin käyttö on juuri itselle hyödyllistä.

Hankkeen haastateltavat eivät nostaneet vapaa-ajan ja työtöiden sekoittumista ongelmaksi wikin käyttämisessä. He näkivät hankkeen wikin käytön yhteydessä monenlaisia kouluttautumistarpeita. Yksi pohdinta koski sitä, onko tekninen osaamattomuus synnyttänyt passiiviseen osallistumiseen. Haastateltavat toivat esille viestinnällisen osaamisen tarpeita: verkkokeskustelutaitojen kaipuuta sekä oman osaamis- ja tietotason nostamista uuden työvälineen mukanaan tuoman toimintakulttuurin vaatimusten tasalle.

Haastateltavien vaikeudet tuottaa ja julkaista keskeneräistä tekstiä olivat samansuuntaisia. Kukaan haastateltavista ei kuitenkaan suoraan maininnut, että aineiston tuottaminen julkiseen levitykseen ilman varmuutta sen jatkokäytöstä olisi ollut syy jättää tuotoksia julkaisematta.

Sopimuskäytäntöosaamisesta nostettiin esiin taitotiedon ylläpitämisen merkitys. Ulkopuolisten toimijoiden kanssa ja tekijänoikeuden alaista materiaalia luotaessa on oltava tarkkana sopimusasioista ennen kuin mitään epäselvyyksiä ehtii syntyä, useat haastatelluista muistuttivat.

Lisäksi yksityisyyden ja tietosuojan huolehtiminen nähtiin tärkeäksi. ”Silloin kun on vapaa foorumi, ihmiset joutuvat miettimään, mitä kirjoittaa, kun kirjoittavat omalla nimellään. Mutta eettinen ongelma tulee tästä vastaan varmasti. Verkkokirjoittaminen, nimimerkillä

esiintyessä, asiallisen kirjoituksen suhteen pitäisi toimia lähdesuoja ja asiattomuuksia ei pitäisi julkaista lainkaan. Ymmärrys ja lainsäädäntö laahaavat perässä”, journalistin näkökulmasta asiaa pohtiva haastateltava valittelee.

Motivaatiota käyttää wikiä työvälineenä vähensivät haastateltavien mielestä myös tiedon etsimiseen vaadittava aika ja wikin muuttuva rakenne. Motivaatiota heikentäväksi tekijäksi nostettiin perinteisen hierarkkisen projektioorganisaatiomallin ja wikitoiminnan yhteensovittamisen hankaluudet sekä projektin johdon aktiivisuuden puute.

Haastateltuja pyydettiin kertomaan, millaisia wikissä työskenteilyn esiin nostamia eettisiä kysymyksiä he ovat pohtineet. Vastauksissa ilmeni hajontaa ja haastateltavilla oli tarjota tärkeitä näkökulmia sosiaalisen median kenttään laajemminkin. ”Koko sosiaalisen median invaasio, kaikki on muuttunut valtavasti, käsitys tekijänoikeuksista ja julkisuudesta, meidän kaikki vanhat rakenteet ovat muuttumassa ja ihmisten käsitykset on muuttumassa tai on muuttunut riippuen minkä ikäisestä ihmisestä on kyse eli nämä eettiset normit muuttuvat – – Ajattelutapa on muuttunut ihan toisenlaiseksi. Ja koska se on murroksessa, täytyy olla todella tarkkana näissä oikeuksissa ja eettisissä asioissa, on niin erilaisia, miten ihmiset ajattelee”, totesi vanhemman työntekijäpolven edustaja.

Haastateltujen näkemyksiä wikityöskentelyn etiikan aakkosista olivat:

- » Yhdenvertaisuus
- » Perehdytys ja koulutus
 - › Tietoteknisen osaamisen tason varmistaminen
 - › Kommunikaatio-osaamisen ja verkkokeskustelutaitojen varmistaminen
 - › Tekijänoikeuslainsäädännön huomioimisen varmistaminen
- » Avoimuuden käsitteen ymmärtäminen
 - › Varmistaminen, että yhteistyökumppanitkin ovat valmiita avoimuuteen
 - › Varovaisuus henkilöitä tai yhteistyökumppanien tietoja mainittaessa
 - › Wikityöskentelystä pidättäytyminen on jokaisen henkilökohtainen päätös
 - › Osallistumattomuus ei suoraan tarkoita, ettei ole ammattitaitoa
- » Myönteinen ja kannustava ilmapiiri
 - › Myönteinen palautteen antaminen ja kritiikin sieto
 - › Motivaatio kasvaa oman oivalluksen kautta
 - › Eron ennakkoluuloista
 - › Terve itsekritiikki
 - › Rohkeutta osallistua

Onnistumisen eväitä

Voimaa-hankkeen kokemusten perusteella voimme todeta, että eettisen työskentelyn onnistumiseksi wikissä on huomioitava vähintäänkin seuraavia asioita:

- » Wikissä luotava rakentava työskentelyilmapiiri.
- » Synnyttävä luottamus työyhteisössä.
- » Koulutettava ja perehdytettävä välineen käyttäjät ja ohjattava heitä.
- » Varmistettava osallistumismahdollisuus pelisääntöjä luotaessa.
- » Sovittava, onko kyseessä oma valinta vai työyhteisön toimintamalli.
- » Sovittava, kenellä on vastuu digitaalisesta jalanjäljestä: työyhteisöllä vai työntekijällä.
- » Selkeytettävä tiedolliset ja taidolliset, muun muassa teki-jänoikeuksiin ja verkkodialogiin liittyvät vaatimukset.

Kun tiimissä edetään teknisen osaamisen kartuttamisessa yhdesä toimien, syntyy samalla työskentelyilmapiiri, jossa tuetaan ja kannustetaan toisia osallistumaan ja oppimaan. Perehdytysjakso uuteen työvälineeseen ei koskaan voi olla liian pitkä. On varmistettava, että kaikki ymmärtävät, mitä tarkoittaa osallistuminen avoimeen työskentely-ympäristöön ja kaikille on selvää, että työskentely on avointa ja se, minkä kirjoittaa, todella jää verkkoon jäljitettäväksi.

Työnantajan määrittelemän toimintamallin ulkopuolelle jääminen ei tarkoita, ettei työntekijä kykenisi hoitamaan työtään hyvin. Työyhteisössä voi olla henkilöitä, jotka ovat osallistuneet perehdytyksiin ja tietävät, miten sosiaalinen media toimii. Silti he kokevat esimerkiksi wikissä työskentelemisen ajankäyttönsä tuhlaukseksi tai eivät halua tuoda siellä keskeneräistä työtään esiin. Se ei vähennä heidän ammattitaitoaan.

Avoimen toimintamallin välttelemisessä voi olla kyseessä omista tekijänoikeuksista huolehtimisesta. Yksilö saattaa kokea menettävänsä oikeuden tuottamaansa materiaaliin, jos vie sen avoimeen ympäristöön muidenkin muokattavaksi. Jollakulla saattaa olla pelko negatiivisesta palautteesta ja tämäkin voi estää osallistumisen. Voidaan tarjota koulutusta tai perehdytystä, jolla kynnystä voi pienentää, mutta kaikille avoimuus ei välttämättä yksinkertaisesti sovellu työtavaksi.

Esimiesten ja kollegoiden tulisikin ymmärtää, ettei ketään voi väkisin pakottaa wikiin työskentelemään. Yksilö ei kykene motivoitumaan, jos hän toimii pakotettuna itselleen epämieluisaksi tuntemassaan ympäristössä. On mahdollista, että passiivinen tai täysin työyhteisön määrittelemästä toimintamallista kieltäytyvä henkilö aiheuttaa häiri-

öitä muun ryhmän työskentelylle ja verkkoyhteisöllisyyden syntymiselle. Nämä tilanteet ovat työyhteisöille ja esimiehille äärimmäisen haasteellisia.

Kun työyhteisöissä eletään murrosvaihetta, on hyvä tunnistaa työntekijöiden erilaiset valmiustasot uuden teknologian omaksumiseen. Työnantajan on tarjottava perehdytystä ja koulutusta välineisiin sekä aikaa niiden opettelemiseen. Työnantaja voi myös laatia selkeät sosiaalisen median käytön perusohjeet omaan organisaatioonsa. Ainakin aluksi organisaatiossa voi olla tarpeen sopia sisäisesti yhteisistä toimintatavoista. Pelisääntöjen avulla parhaimmillaan rohkaistaan passiivisempia ja hillitään yliaktiivisia sosiaalisen median käyttäjiä.

Työntekijän on oltava puolestaan valmis kehittämään omaa osaa mistään läpi työuransa. Tulevaisuudessa rekrytointitilanteissa korostuu työntekijän valmius itsensä johtamiseen ja jatkuvaan muutokseen sopeutumiseen. Täydellisen kieltäytymisen tie ei johda mihinkään. Annettujen työvälineiden käytöstä pidättäytyminen kertoo työntekijän kyvyttömyydestä uusiutumiseen ja tekee työntekijästä epäuskottavan omassa työssään.

Voimaa-hankkeessa on havaittu, että hedelmälliseen wikityöskentelyyn pääsemiseksi on hyvä varautua esimerkiksi seuraavanlaisiin ristiriitatilanteisiin:

- » Uusien työvälineiden edellyttämien toimintatapojen omaksuminen
- » Prosessin henkilökohtaisuus vs. suunnitelmien noudattaminen
- » Perinteinen projektiorganisaatio vs. avoin verkkoympäristö
- » Johtajuuden haasteet: projektin johtaminen vs. asiantuntijan itsensä johtaminen
- » Asiatyhteyksien sekoittuminen
- » Työhyvinvoinnin portaat, psykofysiologiset perustarpeet:
 - › turvallisuuden tarve
 - › liittymisen tarve
 - › arvostuksen tarve
 - › itsensä toteuttamisen tarve
- » Työminän ja siviiliminän sekoittuminen
- » Yhteistyökumppanien valmiudet toimintatapaan sitoutumiseen

Wikityöskentelyn aloittaminen vaatii harkintaa: millainen työskentely-ympäristö halutaan luoda, keitä sen käyttäjiksi suunnitellaan, mihin tarpeeseen wiki perustetaan? On tärkeää oivaltaa, että wikistä kehittyvä sellainen, millaiseksi käyttäjät sen muokkaavat. Tämän vuoksi luottamuksellisen ja kannustavan ilmapiirin luominen on edellytys onnistumiselle.

Yhteenveto

Uuden työvälineen tuominen työyhteisön käyttöön ei tapahdu kitkat-
ta. Ilmapiirin luominen, luottamuksen synnyttäminen ja työntekijän
motivointi vaativat esimieheltä paljon. Työyhteisön ohjaaminen kohti
tiettyä työskentelytapaa vaatii osaamista. Työntekijät ovat epäyhtenäi-
nen joukko erilaisine valmiuksineen.

Työntekijät tarvitsevat perehdytystä. Heille tulisi syntyä henkilö-
kohtainen halu kehittää omaa osaamistaan ja tahto oppia uutta yh-
dessä muun tiimin kanssa. Mikäli tiimissä on paljon passiivisia jäseniä,
tiimi ei aidosti kehity osallistuvaksi yhteisöksi, joka pystyy työskente-
lemään verkossa yhteisöllisesti. Sosiaalisen median toimintaperiaat-
teiden haittojen ja hyötyjen ymmärtäminen on tärkeää ennen kuin
työskentely aloitetaan wikissä.

Yksi mahdollinen tapa sitouttaa tiimin jäsenet pohtimaan, mitä työskentely
sosiaalisen median työvälineillä heille henkilökohtaisesti merkitsee, on antaa
tiimin jäsenten luoda yhteiset pelisäännöt ennen työskentelyn aloittamista.

Edistyneemmät voivat toimia perehdyttäjinä aloitteleville sosiaa-
lisen median käyttäjille. Samalla voidaan yhdessä pohtia työvälineen
käyttöön liittyviä kysymyksiä kuten tekijänoikeusasioita, avoimuutta
tai jäljitettävyyttä.

Tärkeää on päästä ihmettelemään yhdessä. Tästä käytännön esi-
merkkinä yhteenvetomme, johon vaikutti wikissä käyty keskustelu täs-
tä artikkelista.

Julkaistuamme keskeneräisen artikkeliluonnoksen Metropolian
wikissä muiden toimijoiden luettavaksi syntyi keskustelua siitä, mitä
tämä ”ketään ei voi pakottaa” -ajattelu oikeastaan tarkoittaa.

Digitaalisen viestinnän lehtoreiden Nina Kangas-Raution ja Juhana
Kokkosen dialogi ennakoi erinomaisesti sitä keskustelua, jota organi-
saatioissa varmasti käydään lähiaikoina.

29.3. Nina Kangas-Rautio says:

Hieno ja monipuolinen kirjoitus Päivi ja Milla! Olette pohtineet aihet-
ta monesta eri näkökulmasta ja yhdistäen teoriaa ja käytäntöä sopival-
la, helposti nieltävällä tavalla. Taidan suositella tätä luettavaksi meidän
digisuva-kokoukseen.

Kiitos ajatuksista ja lukukokemuksista!

Nina

29.3. Juhana Kokkonen says:

Ihan heittona kysäisen, että jos joillain on oikeus kieltäytyä esimerkiksi
avoimesta wikitoimintamallista, saako myös sitten kieltäytyä perinteis-

tä toimintamalleista, esimerkiksi (suljetuissa) kokouksissa käymisestä? Eli
tässä ehdotettu antaa jokaiselle yksilölle täydet oikeudet valita oman työn-
sä sisältö? Ihan jees (:

29.3. Nina Kangas-Rautio says:

Tuo on Juhana hyvä kysymys. Koska en ole esimiesasemassa, en voi ot-
taa kantaa tarkemmin, mutta se kyllä mietityttää useinkin. Siitä voisi kyl-
lä käydä keskustelua yleisestikin. Oma mielipiteeni on, että toimintamal-
leista otetaan käyttöön kulloinkin siihen parhaiten sopiva malli ja toimi-
taan yhteisesti sen mukaisesti, ilman että siitä voi sitten omalla päätöksel-
lä kieltäytyä. Toisaalta taas, koska ollaan asiantuntijaorganisaatio ja -työ-
yhteisö, koen, että jokaisella pitäisi olla oikeus vaikuttaa työnsä sisältöön
ja tekemisen tapaan. Niin kaikki hyötyvät eniten. Hmmm... Aiemmin vies-
tinnän ko:n sisäiset yhteiset pelisäännöt eivät ottaneet tähän lainkaan
kantaa.

Tiedän kuitenkin, että jokaisella on omat asenteensa ja ajatuksensa niin
lähikokoustamista kuin esimerkiksi avointa wikityöskentelyä kohtaan. Ikä-
vä kyllä työ on sellaista, että aina ei voi valita juuri sitä tapaa, joka jokaisel-
le itselleen sopii parhaiten, vaan siihen vaikuttavat monet muutkin seikat.
Esimerkiksi tilajärjestelyt, toiminnan yhteiset tavoitteet yms.

29.3. Juhana Kokkonen says:

No niin nyt ollaan asian ytimessä (:

Voisiko olla myös niin, että aidossa, yhteistoiminnallisessa ryhmässä voi-
daan sopia toimintamalleista ja keinotekoisissa ihmisiä joudutaan pakot-
tamaan heille sopimattomaan toimintaan, mikä aiheuttaa yhteistoimin-
nan sijaan yhteisteeskentelyä.

Kumpi nyt sitten olisi työntekijän näkökulmasta parempi ja työnantajan
näkökulmasta tehokkaampi? Itseohjautuvuus vai ulkoapäin johdettavuus?
Itse uskoisin, että hierarkkisessa ryhmässä voi tehdä työtä 50 % panoksella,
mutta itse valitussa tiimissä ei (ellei sitten halua eroon tiimistään)...

29.3. Nina Kangas-Rautio says:

Niin, haasteellisinta onkin toimia ryhmissä, joissa ihmisiä varsinaisesti
pitäisi ”pakottaa” tekemään jotain. Olen useimmiten työskennellyt poru-
koissa, joissa ihmiset kokevat tekevänsä yhteisesti parempaa kokonaisuut-
ta, vaikka jokainen työtehtävä, joka siihen liittyy, ei aina olekaan juuri it-
selleen mieluista.

Mikä sitten aiheuttaa sen, että ihmiset kokevat olevansa kenotekoisessa
ryhmässä? Ikävä kyllä työelämässä ei voi aina (joskus kyllä) valita itselleen
kaikkein kivointa ryhmää, mutta voi kyllä vaikuttaa siihen, miten voisi luo-
da itse myös avointa ja innostunutta toimintaa ja sitä kautta myös ehkä

motivoida muitakin. Jokaisessa ryhmässä pitäisi voida ottaa kantaa avoimesti toimintatapoihin. Mutta ottavatko ihmiset? Miksi keskustelu täytyy käydä rivien välissä?

En ole koskaan kannattanut hierarkkista järjestelmää. Organisaatiomallien muuttuessa ja mittakaavan suurentuessa hierarkkisuus usein tuppaa lisääntymään. Mutta kannattaako sitä vastaan sinänsä taistella ja käyttää siihen energiaa, voitaisiinko muodostaa yhteistoiminnallisuutta yli näkymättömien ja näkyvien rajojen? Tarvitseeko siitä oikeasti välittää, kuka sanoo jotain, jos asiassa on ideoita? Toisaalta taas osa ihmisiä toivoo saavansa valmiit vastaukset ulkoa, se toisi turvaa muutosten keskellä. Ikävä kyllä ison organisaation muutos vie tutkimusten mukaan aina vähintään 3 vuotta, sen jälkeen vasta asiat asettuvat johonkin muottiin. Joko itse aktiivisesti muodostettuun tai muottiin, joka vain muodostuu tai annetaan ulkoapäin.

29.3. Juhana Kokkonen says:

Näinpä juuri. En voi kuin olla samaa mieltä (:

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet » Wiki on joustava, avoimeen verkkoympäristöön perustuva työväline, joka soveltuu erilaisille työyhteisöille.	Heikkoudet » Wikin käyttöön ottaminen aiheuttaa muutosvastarintaa työntekijöissä: työvälinettä ei osata, haluta oppia tai uskalleta käyttää.
Mahdollisuudet » Wiki on työyhteisöissä toimintakulttuurin muutoksia mahdollistava, jopa työyhteisön demokratiaa ja hierarkian madaltumista edistävä työkalu.	Uhat » Työyhteisöissä ei välttämättä oivalleta wikin käytöstä saatavia hyötyjä ja pelätään työvälineen käytön mukanaan tuomaa avoimuutta tai sen mahdollistamaa muutosta.

Toimenpidesuosituks

Uusien työvälineiden käyttömahdollisuuksien tiedostaminen on merkityksellistä kaikilla aloilla, jotka pyrkivät ennakoimaan tulevaisuutta. Työyhteisöjen henkilöstökoulutuksissa tai esimiesvalmennuksissa on tärkeää varata aikaa myös tulevaisuuden työelämän haasteiden pohtimiseen.

Esimerkiksi kunkin työntekijän henkilökohtaisen ammatillisen identiteetin mukautuminen sosiaalisen median työvälineisiin ja verkkoidentiteetin muodostumiseen saattaa vaatia työyhteisön tukea. Käytännössä ammatillisen identiteetin mukautuminen tarkoittaa, että yksilö ymmärtää erilaiset roolinsa ja vastuunsa niissä toimiessaan.

Sosiaalisessa mediassa on mahdollista esiintyä joko yksityishenkilönä tai työnantajansa tai vaikka harrastuspiirinsä edustajana. Rajanveto voi joskus olla vaikeaa, joskus mahdotonta, toisinaan puolestaan täysin tarpeetonta. Kriittinen suhtautuminen omaan toimintaan sähköisissä ympäristöissä on terveellistä. Omalla esimerkiksi voi luoda ja edistää avointa viestintäkulttuuria, jonka myötä verkkokeskusteluihin syntyy uusia, luottamukselliseen perustuvia toiminnan tasoja. Käytännössä tämä saattaisi johtaa jopa siihen, ettei digitaalisen jalanjäljen jättämistä enää pelättäisi, vaan asianmukaisesti toimiva henkilö voisi esimerkiksi osallistua kaikkiin verkkokeskusteluihin säännönmukaisesti omalla nimellään tai vakiintuneella nimimerkillä. Tärkeintä on, että muut sosiaalisen median käyttäjät voivat helposti tunnistaa, missä roolissa yksilö kulloinkin esiintyy.

Myös työyhteisöjen valmius luoda kaikille työyhteisössä toimiville avoimia virtuaalisia foorumeja, joissa ajatustenvaihto ei ole sidoksissa osasto- tai tehtäväkohtaisiin fyysisiin tiloihin, vaatii yhteistä pohdintaa.

Lisäksi yhteistä keskustelua saatetaan tarvita työntekijän eettisestä vastuusta työyhteisöä kohtaan, jos hän omalla toiminnallaan on jarruttamassa koko työyhteisön kehittymistä.

Kohti 2020-lukua kehittyessään työyhteisöjen sosiaalisen median käytön arvo-keskustelut todennäköisesti laajenevat keskusteluksi johtamiskulttuurista, viestintätaidoista ja organisaation hierarkiasta. Kuinka ja kuka johtaa prosesseja kaikille avoimissa, yhteistoimintaan perustuvissa, globaaleissa verkostoissa?

Kirjoittajista

Päivi Keränen on verkkoviestintään suuntautunut medianomi, AMK, joka työskentelee projektisuunnittelijana. Milla Laasonen toimii tiedottajana. Hän on kulttuurituottaja, YAMK, jolla on kokemusta kansainvälisyys- ja viestintätehtävistä.

Kirjoittajat työskentelevät Metropolia Ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelman Voimaa-hankkeessa. Työssään molemmat kehittävät sosiaalisen median välineitä projektityöskentelyyn ja hallintoon. Heitä yhdistää innostus avointen ja läpinäkyvien työskentelytapojen tutkimiseen ja edistämiseen. Sähköpostiosoitteet ovat paivi.keranen@metropolia.fi ja milla.laasonen@metropolia.fi

Lähteet

Focus 1/2010: Metropolia Ammattikorkeakoulun asiakaslehti. s. 23–24.

JUROLIN, ELISA 2008: *Työyhteisöviestinnän uudet muodot*. Helsinki: WSOYpro.

LAASONEN, MILLA 2010: *Ahdistaako avoimuus - wiki tutkimus- ja kehittämishankkeen viestinnän välineenä*. <http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201004196607>. Luettu 1.4.2010.

LANKINEN, PASI 2010: *Vuorotellen yhteiseksi tehden – Kielikäsitteet ja sanojen merkitys toimivan yhdessä tekemisen perustana*. <http://www.kever-osaja.fi/index.php/K-O/article/viewFile/1220/1131>. Luettu 23.4.2010.

NIEMINEN-SUNDELL, RIITTA 2008: *Internet ja vuorovaikutuksen uudet muodot*. Helsinki: Sitra.

Uutinen HS.fi. 12.11.2009. <http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Moni+työntekijä+kai+paa+sääntöjä+verkkokirjoitteluun/1135250679470>. Luettu 12.11.2009.

Kirjallisuutta

BOYD, DANAH. 2008. *Taken Out of Context, American Teen Sociality in Networked Publics*. <http://www.danah.org/papers/TakenOutOfContext.pdf>. Luettu 1.9.2010.

HEINONEN, SIRKKA 2008: *Sosiaalinen media, avauksia nettiyhteisöjen maailmaan ja vuorovaikutuksen uusiin muotoihin*. http://www.tse.fi/FI/yksikot/erillislaitokset/tutu/Documents/publications/eTutu_2009-1.pdf. Luettu 13.11.2010.

HIMANEN, PEKKA; TORVALDS, LINUS & CASTELLS, MANUEL 2001: *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki*. Helsinki: WSOY.

LEADBEATER, CHARLES 2008: *We-think - Mass innovation, not mass production*. London: Profile Books Ltd.

MIETTINEN, TOIKKA, TUUNAINEN, LEHENKARI & FREEMAN 2006: *Sosiaalinen pääoma ja luottamus innovaatioverkoissa*. Helsinki: Yliopistopaino.

SUROWIECKI, JAMES 2008: *Joukkojen viisaus*. Helsinki: Terra Cognita.

Omista lomakkeista yhteiselle työpöydälle

Wikiohjelmisto näyttötutkinnon suorittamisen tukena

Anne-Maria Korhonen

Toisen asteen aikuisopistossa kokeiltiin verkossa toimivaa ryhmätyövälinettä wikiä näyttötutkinnon suorittamisen tukena. Wikityökalu helpottikin suunnittelua, organisointia ja arviointia. Vapaasti hyödynnettävien wikiohjelmistojen haasteiksi muodostuivat tietoturvakysymykset ja ohjelmiston käytettävyyden ohjaajan kannalta.

OPPILAITOSTEN opettajat ja ohjaajat ovat havainneet jo jokin aika sitten, että näyttötutkintojärjestelmän toteuttamiseen henkilökohtaistetuksi kullekin tutkinnon suorittajalle kaivataan suunnittelua, arviointia ja ohjausta helpottavia työkaluja. Opetushallituksen ja tutkintotoimikuntien ohjeiden ja määräysten noudattaminen näyttötutkintojärjestelmässä vaatii muun muassa tarkkaa dokumentointia.

Oppilaitoksen näkökulmasta haasteena näyttötutkinnon suorittamiselle työpaikoilla on ollut muun muassa tutkinnon suorittamisprosessiin ja -dokumentteihin liittyvän ajantasaisen tiedon kerääminen tutkinnon suorittajalta ja arvioijilta. Opettaja kerää tietoa ja ohjaa sekä opiskelijaa tutkinnon suorittamissuunnitelman tekemisessä että arvioijia tutkintosuoritusten arvioimisessa ja niiden kirjaamisessa.

Omat lomakkeet

Tietojärjestelmiä ei ole tähän mennessä hyödynnetty kovinkaan tehokkaasti näiden tietojen luomisessa ja keruussa. Osa oppilaitoksen opettajista on saattanut jakaa word-tiedostoja joko sähköpostin liitetiedostona tai jonkin verkko-oppimisalustan kuten Moodlen kautta. Tiedostossa on valmiita pohjia tutkinnon suorittamissuunnitelmien ja arviointien tekemiseen. Lomakkeita on sitten palautettu opettajalle tai muulle ohjaajalle sähköpostin liitetiedostona taikka esimerkiksi Moodleen.

Palautuksia tekevät samoista asiakokonaisuuksista kolme arvioijaa ja opiskelija sekä opettaja, jonka tehtävänä on ohjata jokaista prosessin osapuolta. Ohjaustyötä ja tiedon keruuta vaikeuttaa se, että kukin

täyttää omaa lomakettaan. Lomakkeiden tietoja on nimittäin tarkoitus verrata toisiinsa ja löytää yhtenäisyys niistä tutkinnon perusteisiin ja keskenään.

Nykyinen toimintatapa on aiheuttanut epätietoisuutta viimeisimmästä versiosta ja tiedon yhdenmukaisuudesta sekä ennen kaikkea siitä, saavatko kaikki osapuolet riittävästi ajantasaista tietoa prosessin eri vaiheissa oman tehtävänsä suorittamiseksi. Aikaa käytetään siis oppilaitoksissa ja työpaikoilla paljon erilaisten liitetiedostojen tai paperilla olevien lomakkeiden täyttämiseen. Prosessi ei nykyisellään ole kovin nykyaikainen ja työelämälähtöinen tapa toimia, vaikka kuitenkin juuri työelämälähtöisyys on näyttötutkintotoiminnan tavoite.

Tutkimustyöni tavoitteena oli saada tutkinnon suorittamissuunnitelmien teko helpommaksi opiskelijalle. Tavoitteena oli myös helpottaa kaikkien kolmen arvioijan – työntekijöiden ja työnantajan edustajan sekä oppilaitoksen opettajaedustajan – arviointiprosessia

Tärkeä tavoite oppilaitoksen työprosessien kannalta oli myös se, että keskustelu olisi avoin ja helppo opettajan suorittamassa ohjauksessa niin tutkinnon suorittajan kuin arvioijienkin kanssa. Tärkeä tavoite oli niin ikään se, että arvioijat ja tutkinnon suorittaja voisivat kommunikoida tutkinnon suorittamiseen liittyvistä asioista yhdessä paikassa keskenään.

Näyttötutkintoon liittyy erityisen tärkeänä osana kunkin tutkinnon oma tutkintotoimikunta, joka on opetushallituksen nimeämä elin. Tutkintotoimikunnan vastuulla on valvoa, että oppilaitokset toteuttavat näyttötutkinnon järjestämistä sen hengen mukaisesti. He valvovat myös, että tutkinnon suorittajat dokumentoivat ja arkistoivat tutkinnon suorittamiseen liittyvät asiakirjat asianmukaisesti ja vaativat eri osapuolia täyttämään asiakirjat tarkoituksenmukaisella tavalla. Kullakin tutkintotoimikunnalla on oma tapansa toteuttaa sille annettua tehtävää. Yhdenmukainen prosessi helpottaisi myös tämän toimielimen tehtävää.

Yhdellä silmäyksellä

Wikiohjelmistoista löytyi työkalu edellä kuvatun prosessin helpottamiseen. Sen avulla voidaan rationalisoida ja modernisoida työtapoja oppilaitoksissa siten, että tutkinnon suorittajien työnantajatkin koki-sivat näyttötutkintojärjestelmän helppona tapana työntekijän eli tutkinnon suorittajan suorittaa tutkinto ja arvioijien tehdä arviointinsa. Tärkeää tutkinnon suorittamisessa on etenkin, että tutkinnon suorittaja ymmärtää tutkintonsa sisällön ja osaa soveltaa oppimaansa työtehtäviinsä.

Tutkinnon suorittamisen tavoitteena on suorittaa tutkinto työpaikalla aidoissa työtehtävissä, mutta käytännössä prosessin saaminen

vaivattomaksi osaksi työpäivää on usein vasta pitkän ajatustyön tulos. Wikiohjelmistoa voisi käyttää erinomaisesti hyödyksi näyttötutkintojärjestelmän toteuttamisessa, kun se koskee tutkinnon suoritussuunnitelmien tekemistä, näyttötutkinnon arviointia ja näiden kahden asian ohjaamista. Tarkoituksenmukaisinta on, että tieto on käytettävissä yhdellä silmäyksellä, yhdestä paikasta ja ajantasaisena. Tiedon luominen helpottuisi. Pitkistä tutkintoperusteista pääsisi selville selkeässä digitaalisessa ympäristössä hyvin.

Tutkimustyöni eteni siten, että testasin ilmaisia wikiohjelmistoja, kuten Wikispaces ja Wepaint. Näyttötutkinnon perusteiden mukainen lomakepohja tehtiin wikiin, jossa olivat valmiina tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet ja kriteerit.

Kullakin kolmella arvioijalla eli työntekijä-, työnantaja- ja oppilaitosarvioijalla sekä tutkinnon suorittajalla ja ohjaajalla on lomakkeessa oma sarakkeensa, jota täytetään tietyssä järjestyksessä. Kukin osapuoli näkee lomakkeen kaikki sarakkeet. Tämä on olennaisin muutos nykyiseen järjestelmään, jossa käytetään monia erillisiä lomakkeita.

Wikiohjelmiston avulla kaikkien osapuolten tuottama tieto on vain digitaalisesti yhdessä paikassa. Valmis pohja on helppo kopioida jokaiselle tutkinnon suorittajalle uutta sivua luotaessa. Tässä tapauksessa lomakkeen lukemiseen ja muokkaamiseen annetaan käyttöoikeus tutkinnon suorittajalle, arvioijille ja opettajalle. Kukin tutkinnon osa voidaan tehdä erilliselle lomakkeelle samalle opiskelijakohtaiselle sivustolle. Tutkintotoimikunnalle voidaan antaa lukuoikeus, jotta he voivat suorittaa heille annetun tehtävän. Seuraavalla aukeamalla on osittainen kuva (kuva1.) edellä kuvatusta prosessista eräässä ammattitutkinnossa.

Opiskelijan suunnitelma	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti
Käsitteellinen osa	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti
Tutkinnon perusteet	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti
Tutkinnon perusteet	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti
Tutkinnon perusteet	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti
Tutkinnon perusteet	Tutkinnon perusteet, arvioinnin kohteet	Arvioijan arviointisuunnitelma	Ohjaajan kommentti

Kuva 1. Tutkinnon suorittamissuunnitelma, arviointilomakkeet ja ohjaus samassa paikassa.

Näkymä roolin mukaan

Wikiohjelmisto näyttäisi sopivan erinomaiseksi apuvälineeksi edellä kuvattuun prosessiin. Verkko-ohjaajan kannalta tällainen alusta on ihanteellinen. Verkko-ohjaaja näkee kaikkien opiskelijoiden suunnitelmat ja arviointilausunnot samasta paikasta helposti. Opiskelija ja arvioija näkevät vain kulloinkin kyseessä olevan opiskelijan sivun, johon he dokumentoivat roolinsa mukaisia asioita.

Verkko-ohjaajan aika on tehokkaassa käytössä, kun hänellä on ruudullaan kaikki tieto saatavissa sen sijaan, että hän keräisi sähköpostistaan tai paperiversioina tietoja. Verkko-ohjaajalla on myös omassa työssään hallinnan tunne, kun hän näkee kunkin ryhmäläisensä tilanteen helposti yhdestä paikasta. Tällaiseen wikiohjelmistoon on helppo liittää tutkinnon suorittajan koko henkilökohtaistamista koskeva asiakirja, oppimateriaalia, samoin kuin ohjeita arvioijille tutkinnon suorittamiseen ja arviointiin liittyen. Oppilaitos voi kustannustehokkaasti luoda samaan ohjelmistoon organisaationsa yhteiseen käyttöön erilaisia muita materiaaleja, joita voi hyödyntää useassa tutkinnossa, joskin tutkintokohtaisia materiaaleja tulee tuottaa tämän lisäksi.

Edellä kuvatut avoimet wikiohjelmistot osoittautuivat kuitenkin toiminnoiltaan sellaisiksi, ettei muun muassa tiedon varastointia ja henkilön yksityisyyden suojaa voida taata. Verkko-ohjaajan kannalta käytettävyydessä oli toivomisen varaa. Näin ollen tutustutuun myös kaupalliseen wikiohjelmistoon, joka osoittautui varsin muuntumiskykyiseksi ja käyttötarkoitukseen sopivaksi. Kaupallinen wikiohjelmisto on mahdollista räätälöidä tilaajan toivomalla tavalla ja edellä kuvatussa järjestelmässä ilmenneet haasteet voidaan ratkaista sen avulla.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet	Heikkoudet
» Helppokäyttöiset työkalut. » Nykyaikaiset välineet yhteistyöhön oppilaitoksen ja työelämän välille. » Verkko-ohjaajan työhön helpotusta ja hallinnan tunnetta yhtenäisin käytäntein.	» Organisaation ymmärrys sosiaalisen median verkostoja kohtaan puuttuu: kaikki eivät ole avoimia verkostoja. » Organisaation ymmärrys työkaluja kohtaan ylipäättään: ei selvitetä, miten ne palvelevat näyttötutkintojärjestelmässä. » Ilmaiset wikiohjelmistot eivät riitä takaamaan tietoturvaa. Tiedon varastointi ja yksilön tietosuoja ovat vaarassa.
Mahdollisuudet	Uhat
» Luovat, uudenlaiset alustat käyttöön, esimerkiksi maksulliset kaupalliset wikiohjelmistot palvelevat artikkelin tapauksessa hyvin. » Nykyaikaiset digitaaliset järjestelmät osaksi jokapäiväistä työtä oppilaitoksissa. » Oppilaitosten yhteistyön parantaminen opetushallituksen avustuksella, jotta saadaan yksi hyvä ohjelmisto käyttöön yhteistyössä – kukin oppilaitos voi räätälöidä ohjelmiston omiin tarkoituksiinsa sopivaksi.	» Tekniikka kehittyy entistä kovemmalla vauhdilla, eikä oppilaitos pääse mukaan, jos se nyt jää ”lepäämään laakereillaan” eikä opettele sosiaalisen median välineiden käyttöä – organisaation oppiminen hankaloituu.

Toimenpidesuositukset

- » Oppilaitosten tulee kiinnostua sosiaalisen median tarjoamista välineistä ja verkostoista ja asettaa työryhmä omassa organisaatiossaan niiden selvittämiseen.
- » Suomen toisen asteen aikuisoppilaitosten tulee toimia yhteistyössä esimerkiksi opetushallituksen johdolla, jotta tutkimuksessa kuvattu näyttötutkintojärjestelmä saadaan digitaaliseen alustaan ja nykyaikaiseksi, resursseja säästäväksi osaksi oppilaitosten työtä (koskee tutkinnon suorittamissuunnitelmia, tutkintosuoritusten arviointien dokumentointia ja näiden molempien ohjaamista yhdessä paikassa, ajantasaisesti).
- » Korostan opetushallituksen merkitystä sen vuoksi, etteivät oppilaitokset ryhdy kukin erikseen suunnittelemaan ja ostamaan alustaa, vaan raami ja hankinnat voidaan tehdä yhdessä. Ratkaisu on sitten kunkin oppilaitoksen mahdollista muokata haluamaansa suuntaan – toimitaan kustannustehokkaasti ja modernin organisaation tavoin.

Kirjoittajasta

KTM Anne-Maria Korhonen on työskennellyt kouluttajana Salon seudun aikuisopistossa etsiessään ratkaisua kuvauksessa esitettyyn näyttötutkintotoiminnan haasteeseen. Tällä hetkellä hän työskentelee lehtorina Hämeen ammattikorkeakoulun ammatillisessa opettajakorkeakoulussa, jossa hänen työnkuvaansa kuuluu täydennyskoulutusten verkko-opintojen suunnittelu ja toteutus. Hänen sähköpostiosoitteensa on korhonen.annemaria@gmail.com

Lähteet

KALLIALA, E. & TOIKKANEN, T. 2009: *Sosiaalinen media opetuksessa*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

OPETUSHALLITUS 2007: *Näyttötutkinto-opas näyttötutkinnon järjestäjien ja tutkintotoimikuntien käyttöön*. Helsinki: Vammalan kirjapaino Oy.

OPETUSHALLITUS 2008: *Sosiaalinen media opetuksen tukena -hanke*. <http://sosiaalinenmedia.googlepages.com/>. Luettu 18.4.2010.

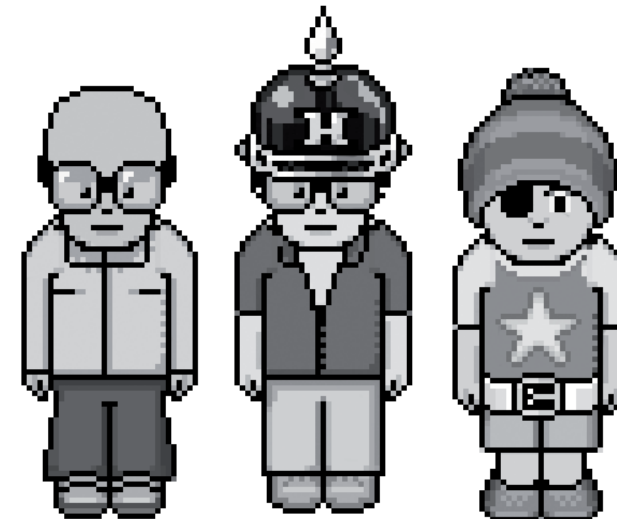
OTALA, L. & PÖYSTI, K. 2008: *Wikimaniaa yrityksiin*. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Sosiaalinen media, lapset ja nuoret

Sosiaalinen media lasten ja nuorten arjessa

Tapaus Habbo Hotel188
Mikael Johnson

Tulevaisuuden kuluttajat siirtyvät verkkoon214
Peppi Tervo-Hiltula



Sosiaalinen media lasten ja nuorten arjessa

Tapaus Habbo Hotel

Mikael Johnson

"Oletko koskaan kuullut paikasta, jossa voit värjätä hiuksesi niin monta kertaa päivässä kuin haluat, sisustaa oman huoneesi aivan mielesi mukaan ja tavata kavereitasi kasvokkain myös kotiintuloajan jälkeen?"

– Alkusanat Habbon käsikirjasta (Sulake 2006).

LASTEN ja nuorten suosima verkkopalvelu Habbo on tullut monien perheiden arkielämään. Palveluntarjoaja mainostaa palvelua idyllinä. Suomalaismediassa Habboa kuvataan vaihtelevasti.

Usean vuoden kestäneen tutkimukseni perusteella Habbosta piirtyy monimerkityksellinen kuva. Se on merkittävässä kulttuurisessa ja kasvatuksellisessa roolissa lasten ja nuorten arjessa. Habbossa rakennetaan tiloja erilaisia leikkejä ja roolipelejä varten. Habbon avulla lapset ja nuoret ovat yhteydessä vertaisiinsa ja muuhun maailman menoon populaarikulttuurin, politiikan ja kaupallisuuden areenoilla. Se opettaa kuluttajaksi mutta pahimmat yksityisyyden uhat välttäen.

Habbo on lasten ja nuorten suosima internetin välittämä palvelu, jossa voi keskustella, tavata kavereitaan ja tutustua uusiin ihmisiin hotellimaisessa ympäristössä. Palvelussa toimitaan sarjakuvamaisten hahmojen välityksellä. Kävijä voi itse muokata hahmonsa näköiseen. Kävijät saavat maksua vastaan sisustaa omia huoneitaan, joissa leikitään kävijöiden keksimiä leikkejä ja pelejä. Habbo on kansainvälisesti menestynyt. Hotelleissa kävi kesäkuussa 2010 eri puolilla maailmaa yhden kuukauden aikana 15 miljoonaa käyttäjää. Sitä ylläpitää suomalaisomisteinen Sulake Corporation Oy.

Alussa oleva sitaatti Habbon käsikirjasta kuvaa Habboa idyllinä, jossa käyttäjä vapautuu arjen kahleista, ottaa erilaisia rooleja ja toteuttaa itseään leikkien ja pelaten.

Suomalaisen median kautta palvelusta välittyy myös toisenlainen kuva. Helsingin Sanomissa ja Taloussanomissa Habboa kuvataan toisaalta liiketoimintana – alkuvuosina usein menestystarinana, viime aikoina myös yt-neuvottelujen haasteen edessä – ja toisaalta lapsia hallitsemattomaan kulutukseen houkuttelevana palveluna, jopa verkkorikospaikkana (HS 7.10.2009, 25.3.2008, 15.11.2007; Taloussanomien 3.9.2008).

Muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta (HS 18.1.2009, 22.6.2009) Habbon kuluttajat eivät ole päässeet ääneen suomalaismediassa. Habbosta on uutisoitu myös nuorisotyön kohteena (HS 22.6.2009), tietoturvalistuksen välineenä (Taloussanomien 5.2.2007), mainonnan välineenä (HS 29.8.2005) ja populaarikulttuurin areenana (Taloussanomien 15.1.2009). Mitä Habbosta oikein voi ajatella ja minkä perusteella?

Tässä artikkelissa käsittelen Habbon kuluttamista lasten ja nuorten arjessa. Artikkelin pohjautuu usean vuoden tutkimukseen, jossa kuluttajia on haastateltu ja kuluttamista on seurattu verkkovälitteisesti. Taivoitteena on kertoa Habbon roolista lasten ja nuorten arjessa ja kuvata sitä, millaista toimintaa Habbo mahdollistaa ja millä tavalla.

Habbo-kävijöillä tai habboilla tarkoitetaan tässä artikkelissa kaikkia ihmisiä, jotka käyvät Habbon verkkopalvelussa. Kuluttajat käyvät Habbossa esimerkiksi tavatakseen ystäviään. Sulakkeen ja Helsingin nuorisoasiainkeskuksen työntekijät ovat siellä työnsä puolesta palveluroolissa. Muun muassa uusmedia-alan toimijat saattavat hakea Habbosta inspiraatiota työhönsä.

Kävijät ovat lapsia, murrosikäisiä, nuoria aikuisia, keski-ikäisiä ja iäkkäitä. Valtaosa on alle 18-vuotiaita vanhempiensa kanssa asuvia lapsia ja nuoria. Suomessa suuri osa Habbo-kävijöistä on 10–15-vuotiaita. Siksi tämän artikkelin kiinnostuksen kohteena ovat erityisesti tämänikäiset lapset ja nuoret.

Johtopäätöksiä arjesta

Sosiaaliseen mediaan¹ liittyy monenlaisia etiikan kysymyksiä, koska se on muuttanut ja yhä muuttaa yhteiskuntaamme jatkuvasti ja laajalaisesti. Esimerkiksi kuluttajien osallistumisen mahdollisuudet julkiseen keskusteluun ja tuotantoon ovat muuttuneet, sillä sekä poliitikoiden, toimittajien että tuotekehittäjien on helppo etsiä internetin blogeista ja keskustelupalstoista mielipiteitä asiasta kuin asiasta. Toki hyödyntäjän haasteena on miettiä, keitä blogitekstit edustavat ja miksi mielipiteet vaikuttavat usein niin kärjistyneiltä (Johnson 2007).

Toisaalta aina kun kuluttaja käyttää sosiaalista mediaa, hänestä jää digitaalisia jalanjälkiä. Parhaassa tapauksessa palvelunkehittäjä voi jälkiä hyödyntämällä kehittää palveluaan kuluttajaa entistä paremmin palvelevaksi, mutta joskus digitaalisten jalanjälkien käyttö uhkaa kuluttajien yksityisyyttä. On selvää, että sosiaalinen media ei tue kaikkien osapuolten toimintaa halutulla tavalla. Sen osoittavat keskustelut

1. Tietoverkkoja ja tietotekniikkaa hyödyntävä viestinnän muoto, jossa käsitellään vuorovaikutteisesti ja käyttäjälähtöisesti tuotettua sisältöä ja luodaan ja ylläpidetään ihmisten välisiä suhteita. (TSK 2010)

yksityisyydestä, tietosuojasta, sananvapaudesta, tekijänoikeuksista ja verkkorikollisuudesta.

Yksi tapa lähestyä sosiaalisen median verkkopalveluja on puhua sosiaalisen median genreistä eli lajityypeistä, ja nojata palveluiden teknisiin piirteisiin. Lietsala ja Sirkkunen (2008) tunnistavat genrejä kuten sisällön tuottaminen ja julkaiseminen, sisältöjen jakaminen, sosiaaliset verkostopalvelut, yhteistuotanto, virtuaalimaailmat ja liitännäiset. Habbo on luokiteltu Second Lifen ja World of Warcraftin lailla virtuaalimaailmaksi, mutta LinkedIn, Facebook sekä IRC-Galleria nähdään sosiaalisina verkostopalveluina. Annetaan ymmärtää, että virtuaalimaailmoissa leikitään ja pelataan roolipelejä, kun taas sosiaalisissa verkostopalveluissa rakennetaan ja ylläpidetään omia sosiaalisia verkostoja.

Onko tällainen tiukka rajanveto, joka tehdään palvelujen välille teknisten ominaisuuksien perusteella, hyödyllinen ja todellisuutta kuvaava? Jos kuluttaja käyttää useampia palveluja samanaikaisesti ja ylläpitää sosiaalisia verkostoja muidenkin verkkopalvelujen kuin niin sanottujen sosiaalisten verkostopalvelujen kautta, ovatko nämä lajityypit hyödyllisiä esimerkiksi kuluttajasuojan tai lainsäädännön kannalta?

Moni tietokone-etiikan ja tieto- ja viestintätekniikan etiikan tutkimus lähtee kahdenlaisesta tutkimusasetelmasta. Yhtäältä otetaan tietty liiketoimintakysymys, esimerkiksi long tail² (Anderson 2006) tai crowdsourcing³ (Howe 2006), tai tekniikka, esimerkiksi tietty salausten menetelmä, ja tarkastellaan sen mahdollisuuksia ja käyttöä. Sen jälkeen tehdään tekniikan sovelluksia ja käyttötilanteita koskevia yleistyksiä.

Toisaalta lähdetään tietystä eettisestä kysymyksestä, kuten yksityisyydestä tai sananvapaudesta ja tarkastellaan sen soveltamista.

Tässä tutkimuksessa lähdin erilaisesta tutkimusasetelmasta: lähdin palvelukokonaisuudesta, selvitin palvelun roolia kuluttajien arjessa, ja tein siitä johtopäätöksiä.

Palvelukokonaisuus ymmärretään laajaksi kokonaisuudeksi, joka sisältää teknisiä komponentteja, taloudellisia ansaintamalleja, tiettyjä yrityksiä ja eri käyttäjäyhteisöjä. Yleistyksiä haetaan tämänkaltaisissa tutkimuksissa ensisijaisesti suhteessa niihin palveluihin, joilla on samankaltainen rooli kuluttajan arjessa, eikä teknisen samankaltaisuuden tai eettisen kysymyksen kautta.

2. Pitkä häntä, katso sanasto

3. Joukkouttaminen, katso sanasto

Tavaroita omaksumassa

Kirjassaan Johan on markkinat Kaj Ilmonen (2007) käsittelee tämän lähtökohdan kannalta keskeisiä käsitteitä: kuluttaja, tavara, kulutusvalinta ja markkinat. Näitä käsitteitä voi soveltaa verkkopalveluihin kahdella eri tavalla. Ensiksi verkkopalvelua voidaan pitää kulutettava tavarana – Ilmosen käsitteistössä tavara voi olla sekä tuote että palvelu – ja suhteuttaa sitä muihin internetin avulla välittyneisiin tavaroihin. Toiseksi, jos verkkopalvelussa myydään ja ostetaan tavaroita, joita voi käyttää ainoastaan kyseisessä palvelussa, voidaan puhua palvelun sisäisistä markkinoista. Tässä artikkelissa käsitellään Habboa molemmista näkökulmista.

Tavaroiden käyttö- ja vaihtoarvo ilmenee kuluttajalle Ilmosen mukaan neljässä näkökulmassa.

Taloudellisesta näkökulmasta tavaralla on hinta, joka sitoo tavarankäyttäjän markkinatalouteen ja kuluttajan tuloihin. Tällöin kuluttaja toimii markkinoilla asiakkaan asemassa. Ostotapahtuman jälkeen tavarankäyttöarvo sitoo kulutuksen kuluttajan arkeen ja se ilmenee siinä, mitä tavara mahdollistaa kuluttajalle.

Tavaraopillisessa näkökulmassa painotetaan tavarankäytön toiminnallisia ja aineellisia ominaisuuksia. Tällöin kuluttaja nähdään käyttäjänä.

Symbolisessa näkökulmassa kuluttaja omaksuu kommunikoiden roolin ja asemoi itseään tavarankäytön avulla yhteiskuntaan, esittää tavarankäytön välityksellä sosiaalista identiteettiään ja ilmaisee henkilökohtaisia mieltymyksiään.

Kulutuksen tuotannollinen näkökulma ilmenee, kun tavarankäytön avulla valmistetaan tai tuotetaan jotakin muuta, esimerkiksi ruoka-aineilla ateriat tai soittimella musiikkia. Silloin kuluttaja omaksuu tuottajan aseman (Ilmonen 2007).

Virtuaalimaailmoissa kuten Second Lifessa, World of Warcraftissa, Habbossa ja Facebookin peleissä liikkuva tavara on luonteeltaan sellaista, joka tavaraopillisesta ja tuotannollisesta näkökulmasta on rajattu verkkopalvelun sisälle. Virtuaalitavara toimii vain verkkopalvelussa. Esimerkiksi Second Lifen vaatekappaletta ei voi pukea ihmiskehon päälle, eikä siitä voi ommella ihmiskehoa lämmittävää tilkkutäkkiä. Virtuaalitavarat eivät kuitenkaan taloudellisista ja symbolisista näkökulmistaan poikkea muista tavaroista, sillä virtuaalitavaroillakin on hintansa ja niiden avulla voi esittää ja rakentaa sosiaalista identiteettiä.

Tarkastelen Habbo-toimintaa tavaroiden omaksumisprosessina. Valintatilanteessa markkinoilla kuluttaja ja tavara kohtaavat monella tavalla. Valintatilanteeseen liittyvät kuluttajan käytettävissä oleva raha, aika ja tieto, mutta myös kulttuuriset valintamekanismit, kuten perinteet, tyyli tai muoti, ja erilaiset tarjontaluokat, kuten arki/juhla, ajankohtainen/epäajankohtainen. Ostotapahtuman jälkeen kulutta-

ja ottaa tavaran haltuunsa, oppii käyttämään sitä ja muodostaa henkilökohtaisen suhteen tavarahan. Kun käyttö on rutinoitunut, kuluttaja oppii soveltamaan tavaraa ja keksii uusia tapoja käyttää sitä. Tämän jälkeen kuluttaja näyttää muille omaa tavaran soveltamistaan ja *tekee sitä tiettäväksi*. Se mahdollistaa *tavanomaistumisen* eli prosessin, jossa tietty tapa käyttää tavaraa leviää myös muiden kuluttajien keskuuteen.

Tässä artikkelissa tarkastelen ensin Habbon kuluttajien käytettävissä olevaa aikaa ja rahaa, sen jälkeen Habbo-markkinoita ja lopuksi Habbon sisällä muodostuneita tyylejä ja tapahtumia.

Haastatteluja ja fanikirjauksia

Aineisto on kerätty sekä Habbon kehittäjiltä että käyttäjiltä eri menetelmillä usean vuoden ajan (ks. tarkka kuvaus Johnson 2009). Tutkimus alkoi 2003 syksyllä pilottihaastatteluin ja osallistuvalla havainnoinnilla verkkopalvelussa. Vuonna 2004 tutkittiin käyttäjien kirjoittamia blogitekstejä sekä keskustelupalstoja ja profiloitiin käyttäjiä kyselyllä 10 000 käyttäjälle.

Vuonna 2005 tein kymmenen syvähaastattelua Habbon tuotekehittäjien kanssa ja kolme ryhmähaastattelua yhteensä kahdentoista Habbo-kuluttajan kanssa. Vuonna 2006 osallistuvin Sulakkeen asiakaspalautemenetelmien kehitykseen. Tämän jälkeen olen seurannut säännöllisesti Habbon uusia ominaisuuksia ja päivittänyt tietojani lisähaastatteluin. Lisäksi Sulakkeen edustajat osallistuivat 2003–2006 tutkimusprojektin seminaareihin, virtuaalitalouteen liittyvään työpaajaan ja useisiin projektikokouksiin.

Kävijöiden tuottamat fanisivut – Habbo-teemaiset verkkosivut ja keskustelufoorumit – ovat tärkeä tiedonlähde Habbon kulutuksen ymmärtämiseksi. Verkkopalvelun julkaisemisesta lähtien aktiiviset kävijät ovat pitäneet kirjaa palvelun tavaroista, tapahtumista, muutoksista, trendeistä, muodista ja ongelmista. Tätä kävijöiden omaa dokumentaatiota on seurattu ja tallennettu tutkimusaineistona kuuden vuoden ajan.

Kysely antoi määrällistä tietoa Habbon kulutuksesta. Fanisivut puolestaan kertoivat kulutustyyleistä, suosituista tekemisistä sekä hotellin historiasta. Kuluttajien haastatteluissa kohteena olivat osallistumishistoriat, Habbon suhteen muuttuvat motivaatiot sekä Habbolle jäsen- ja viiteryhmissä annetut merkitykset. Yhdessä eri aineistot ovat mahdollistaneet hyvän näkemyksen Habbon kehittäjien ja kuluttajien välisestä vuorovaikutuksesta.

Tässä artikkelissa kerätystä aineistosta on nostettu esiin Habbon kulutusta havainnollistavia esimerkkejä. Analyysin kulku noudattaa Ilmosen tavaran kulutuksen neljää aspektia: taloudellinen, tavara-

opillinen, symbolinen, tuotannollinen. Tutkimus perustuu pääosin vuosina 2003–2006 kerättyyn aineistoon, joten Habbon palvelun kuvaus ei ihan kaikilta yksityiskohdiltaan vastaa nykypäivää.⁴

Moniajaja ja haukkapaloja

Lasten ja nuorten käytettävissä oleva rahamäärä kasvaa iän mukaan. Kun 10-vuotiaalla on käytettävissään keskimäärin neljä euroa viikossa, 16–17-vuotiaalla on jo 12–18 euroa viikossa (Johnson 2009). Mukaan on laskettu se viikoittainen rahamäärä, jonka lapsi tai nuori itse ilmoittaa olevan käytettävissä huveihin ja harrastuksiin.

Tutkimusten perusteella (Lintonen ym. 2007) suomalaiset lapset ja nuoret saavat erilaista viikkorahaa riippuen iästä, sukupuolesta, perhemuodosta ja asuinpaikasta. Sen sijaan vanhempien sosioekonominen asema vaikuttaa vähemmän. Pojat saavat tyypillisesti noin viidenneksen enemmän viikkorahaa kuin tytöt. Ydinperheessä ja maaseudulla lapset saavat vähemmän viikkorahaa kuin uusperheessä ja kaupungeissa.

Median käytössä eri-ikäiset lapset ja nuoret eroavat toisistaan huomattavasti. Leikki-ikäisille televisio ja video/dvd ovat käytetyintä viihde-elektroniikkaa, mutta murrosikäisille internetistä on tullut jo tärkeämpää ja merkityksellisempää. Tietokone, jolla pääsee nettiin, löytyy lähes 90 prosentista kodeista ja lähes jokaisella yli 11-vuotiaalla nuorella on matkapuhelin.

Enemmistö murrosikäisistä ja neljäsosa 9–10-vuotiaista käyttää internetiä päivittäin. Kuvagalleriat ovat suosituin internet-kommunikaation muoto ja Suomessa eniten käytetyt sivustot ovat YouTube, Miniclip, IRC-Galleria, Habbo, Aapeli ja Runescape. Internetin selailun ja television katselun jälkeen radion kuuntelu on mieluisinta ja sitä kuunnellaan usein muun mediankäytön ohessa. (Viestintävirasto 2008, Tilastokeskus 2009, Kangas, Lundvall, & Sintonen 2008, Sulake 2008)

Kansainvälinen Habbo-kuluttajista tehty tutkimus kertoo, millä tavalla he pitävät yhteyttä kavereihinsa. Pikaviestinpalveluissa⁵ kohdataan yhtä usein kuin kasvokkain. Puhelinsoittoja, tekstiviestejä ja sähköpostia käytetään hiukan vähemmän. Myös Habbo-kuluttajien sisällöntuotantoa on tutkittu. Sulakkeen tekemän tutkimuksen mu-

4. Erityisesti ruudunkaappaukset ovat tiettyn aikaan ja palvelun versioon sidottuja, koska Habbon graafinen ulkoasu kehittyi jatkuvasti. Artikkelin argumentin kannalta kuitenkin palvelu on kuvattu analyysiä varten riittävällä tarkkuustasolla ja tekstissä on avattu viime vuosien olennaiset palvelun muutokset.

5. Tässä viitataan Suomessa suosittuun MSN Messenger / Windows Live Messenger -ohjelman käyttöön, arkikielellä ”mese” ja ”mesettäminen”.

kaan puolet Habbo-kuluttajista lähettää toisilleen hauskoja linkkejä ja videoklippejä. Toiseksi suosituin aktiviteetti on päivittää profiiliaan sosiaalisilla verkostosivuilla. Kolmasosa Habbo-kuluttajista jakaa kavereilleen videoklippejä tai valokuvia kuvanjakopalvelujen avulla (Sulake 2008).

Määrällinen tieto ei kuitenkaan kerro koko totuutta siitä, miksi yksittäinen kuluttaja verkkopalvelua käyttää tai missä roolissa se on hänen arjessaan. Tietyn verkkopalvelun kautta on helpompi olla tiettyjen kavereiden kanssa yhteydessä, tai se tarjoaa paremmat edellytykset halutulle kohtaamiselle ja yhdessä tekemiselle. Edellä mainituissa Aapeli- ja Miniclip-palvelussa voi pelata usein lyhytkestoisia kortti-, toiminta-, pulma- ja taitopelejä yhdessä kavereiden kanssa ja verrata tuloksiaan. IRC-Gallerian ja Facebookin kautta rakennetaan valokuvien avulla omaa verkossa sijaitsevaa profiilia ja käydään eri teemojen ympärillä keskustelua ryhmissä ja yhteisöissä.

Runescapessa ja World of Warcraftissa irrottaudutaan fantasiamailmaan, jossa edetään taistelujen avulla kohti seikkailujen päämääriä. Niin kutsutuissa sosiaalisissa virtuaalimaailmoissa kuten Second Lifessa ja Habbossa ei taistella vaan rakennetaan tiloja erilaisia leikkejä ja roolipelejä varten.

Vaikka eri verkkopalvelut ovat alun perin omiin tiettyihin tarkoituksiin tehtyjä, ne ottavat myös mallia toisistaan ja kytkeytyvät toisiinsa. Facebookissa on nykyään paljon erilaisia minipelejä ja laajempia strategiapelejä. Habbotiliään voi yhdistää Facebookiin, jolloin palveluun sisäänkirjautuminen on kätevämpää käyttäjälle⁶. Kuitenkin, vaikka verkkopalveluja ehkä käytetään keskimäärin tietyllä tavalla, ennalta ei voi tietää, missä roolissa valittu verkkopalvelu on yksittäisen kuluttajan arjessa. Toki verkkopalvelut tarjoavat erilaisia mahdollisuuksia, mutta jokainen koostaa itse ja kavereiden kanssa itselleen sopivan palvelupaketin.

Kangas ja kumppanit (2008) nostavat esille kolme nuorten median käyttöä määrittävää termiä: kommunikaatioakrobatia, moniajokulttuuri ja haukkapalakulttuuri.

Niillä halutaan korostaa sitä, että toisin kuin mediapäiväajattelussa nuorten median käyttö ei painotu tiettyyn vuorokauden hetkeen sekä sitä, että internetissä ollaan monissa yhteisöissä, verkostoissa ja palveluissa samanaikaisesti. Kuluttajat voivat halutessaan nostaa eri

6. Samalla toki tähän helppokäyttöisyyttä lisäävään ominaisuuteen kytkeytyy se, että Habbo saa enemmän näkyvyyttä toisessa palvelussa ja Facebook voi klikkuasten perusteella laskea kuinka usein käyttäjät menevät Facebookista Habboon ja kuinka kauan seuraavaan Facebook-klikkaukseen menee.

tiedonlähteiden koostepalvelujen kautta (iGoogle) suurten mediatalojen tarjonnan rinnalle paikallisia blogeja tai verkkokeskusteluja, joloin myös logojen ja mainosten rooli muuttuu.

Kilpailuja ja julkiksia

Habbo avasi ovensa ensimmäisen kerran Suomessa elokuussa 2000. Verkkoympäristö tehtiin hotellin näköiseksi ja siihen pääsi tavallisella selaimella, kunhan asensi siihen Shockwave⁷ -lisäosan. Habbo on kasvanut kymmenen vuoden aikana kansainväliseksi ilmiöksi. Aktiivikävijät vierailevat hotellissa päivittäin, toiset harvemmin. Keskimäärin yhteen vierailuun menee noin kolme varttia (Sulake 2009b). Yleensä vieraillaan koulun jälkeen, käytöstä neuvotellaan vanhempien kanssa ja vanhemmat ovat usein käytön maksajia.

Habbon henkilökunta järjestää joka hotellimaassa säännöllisesti paikallisia kilpailuja, mielipidekyselyitä, julkisvierailuja ja juhlia. Usein toistuvia kilpailuja ovat esimerkiksi tieto-, kirjoitus-, pikselitaidet- sekä piirustuskilpailut. Erilaisia palkintoja jaetaan suosituimmille hahmoille ja huoneille sekä parhaille kotisivuille. Habbossa käy julkisvieraita omilla VIP-hahmoillaan sovittuna aikana keskustelemassa habbojen kanssa (Kuva 1). Esimerkiksi Duudsonit, Suomen euroviisuedustaja 2009 Waldo's People ja eduskunnan puhemies Sauli Niinistö ovat käyneet Suomen Habbossa vierailemassa ja juttelemassa.



Kuva 1. VIP-vieraita Habbossa: Redrama ja Apulanta.

Henkilökunta järjestää useita kertoja vuodessa muutamia viikkoja kestäviä kampanjoita. Kampanjat liittyvät usein vuodenaikaan tai juhlaan, kuten jouluun, ystävänpäivään, pääsiäiseen ja halloweeniin, ja ne näkyvät hotellin toiminnassa eri tavoin. Yleensä kampanjan aikana Habbo-katalogiin ilmestyy kausittaista tavaraa.

Vuodenaikakampanjojen lisäksi järjestetään erilaisia valistus- ja mainoskampanjoita Habbon yhteistyökumppanien avustuksella. Esi-

7. Habbo muuttui vuonna 2009 toimimaan Flash-lisäosalla.

merkiksi vuonna 2006 YK:n Balin ympäristökongressin aikoihin tiedusteltiin Habbo-kävijöiden mielipiteitä ympäristöuhista. Ystävänpäivän aikoihin 2009 kävijät kertoivat, että nettiflirttailu on helpompaa kuin flirttailu oikeassa elämässä (Sulake 2009a). Lasten oikeuksien päivänä 2009 järjestetiin tapahtuma, ja syksyllä 2010 oli turvallisuusaihe ajankohtainen.

Toiminnan järjestämisen lisäksi Habbon henkilökunta vastaa hotellin järjestyksenpidosta eli moderoinnista. Habbossa on käyttäjien nuoren iän vuoksi suhteellisen tiukkoja, netiketin kaltaisia hyvän käytöksen sääntöjä, joissa kielletään kiusaaminen, varastaminen, henkilötietojen vaihtaminen, seksuaalinen toiminta ja tekninen häiriköinti. Hotellin valvojat seuraavat hotellin tapahtumia ja vastaavat habbojen avunpyyntöihin. Valvojilla on toimivalta antaa varoituksia, porttikieltoja ja poistaa huonosti käyttäytyviä hahmoja huoneista. Jos valvojat epäilevät sääntörikkomuksia, heillä on valtuudet ja työkalut seurata ja nauhoittaa yksityisiä keskusteluja luottamuksellisesti. Keskusteluja tai niihin osallistuneiden tietoja ei luovuteta muille, elleivät viranomaiset sitä vaadi.

Habbon henkilökunta tekee yhteistyötä nuorisotyötä tekevien organisaatioiden kanssa. Suomessa Elämä On Parasta Huumetta ry tekee ehkäisevää päihdetyötä Habbossa Puiston laidalle parkkeeratussa virtuaalisessa bussissa. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus koordinoi nuorisotyötä palvelun Netari-nimisessä nuorisotilassa. Pelastakaa Lapset ry edistää lasten oikeuksien toteutumista Habbossa järjestämällä Manteli-chat nimisiä keskustelutilaisuuksia. Mannerheimin Lastensuojeluliitto tekee yhteistyötä lasten ja nuorten turvallisuuden merkeissä.

Taloudellinen näkökulma

Osassa virtuaalimaailmoja, kuten World of Warcraft ja EVE Online, on pääsymaksu, mutta Habbossa ei ole, vaan suurin osa kävijöistä viettää siellä aikaansa ilmaiseksi. Hotellin pyörittäjä, Sulake, tienaa mainoksilla ja niin sanotuilla mikromaksuilla. Kävijät voivat halutessaan ostaa Habbo Clubin jäsenyyden tai virtuaalisia huonekaluja Habbo-kolikoilla. Niitä voi ostaa verkkopankkimaksulla, kännykällä tai esimerkiksi R-kioskeissa myytävillä Habbo-seteleillä. Vuoden 2008 lopussa Habbossa lanseerattiin toinen valuutta, niin sanotut pikselit, joita voi tienata olemalla aktiivinen käyttäjä Habbossa.

Hahmon lisäksi moni Habbon kuluttaja luo itselleen oman huoneen Habboon. Yksinkertaisen huoneen sisustaminen maksaa muutamasta eurosta kymmeneen euroon riippuen huonekalujen määrästä ja hankkimistavasta. Yksi tapa hankkia huonekalut on os-

taa ne katalogista (Kuva 2), jossa tavarat on ryhmitetty tuoteryhmiin, joita ovat esimerkiksi matot, tilat sekä lemmikit, ja tiettyihin huonekalusarjoihin, kuten Plasto, Armas ja Silo. Habbon kävijöistä 13 prosenttia kuluttaa rahaa näihin tavaroihin ja keskivertokulutus on noin kymmenen euroa kuussa (Taloussanomien 3.9.2008). Monet hankkivat Habbo-tavaransa muilla tavoin, esimerkiksi lahjoina kavereilta tai pal-kintoina erilaisissa kisoissa. On myös mahdollista saada toiselta kävijältä tavaroita vastineeksi siitä, että auttaa häntä Habbo-tapahtuman järjestämisessä.



Kuva 2. Katalogi (kuva vuodelta 2009), josta ostetaan huonekaluja Habbossa. Ylhäällä etusivu ja alhaalla huonekalusarja nimeltä Silo.

Habbo-kolikoilla ostetut virtuaaliset huonekalut eivät kulu; käytetyn huonekalun ominaisuudet ovat uuteen verrattuna täysin identtiset. Habboon, kuten muihin virtuaalimaailmoihin, on rakennettu sisään omistaminen: tietty huonekalu ja huone kuuluvat aina tietylle Habbo-hahmolle. Lisäksi huonekaluja voi vaihtaa hahmojen kesken eli tavaroilla on myös vaihtoarvo. Osan huonekaluista voi aina ostaa katalogista, joten niiden vaihtoarvo habbojen välisissä osto- ja myyn-

titapahtumissa ei poikkea suuresti luettelohinnasta. Vain tiettyinä aikoina ostettavissa olevien keräily- ja kausiluonteisten huonekalujen

Jouluna 2010 Habbossa oli käytössä kolmas valuutta, kausivaluutta lumihuutaleet.

vaihtoarvo on yleensä korkeampi kuin luettelon nimellinen hinta⁸.

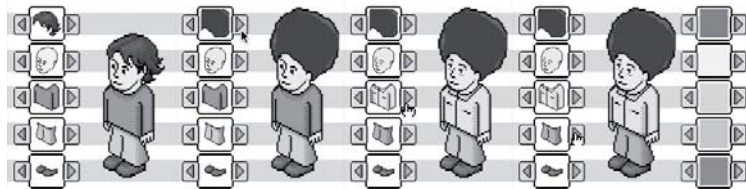
Niitä saattoi ansaita tekemällä hotellissa pieniä tehtäviä, joita julkaistiin joulukalenterin tapaan yksi joka päivä. Lumihuutaleilla pystyi hankkimaan erilaisia huonekaluja joko pelkillä huutaleilla tai huutaleiden ja kolikoiden yhdistelmällä.

Tavaraopillinen näkökulma

”-- muodostui sellainen idea, että hahmot ikonisoivat tai jollain tavalla symbolisoivat arkielämää. Sekä hahmot että huonekalut ovat tavallaan karikatyyrejä oikeasta elämästä.”

– Toinen Habbon perustajakaksikosta (Sulake 2006a)

Habbon rekisteröityvä kävijä liikkuu hotellissa hahmolla, jonka ulkoasu on räätälöitävissä (Kuva 3). Hahmot ovat tyyliltään niin sanottua pikseliä. Ideana ei ole mallintaa ihmiskehoa realistisesti vaan ennemmin tarjota kaikille kävijöille samat mahdollisuudet muokata suhteellisen samannäköisiä, mutta riittävän erilaisia hahmoja. Tämä tarjoaa tietynlaisen anonymiteetin ja vapauden esimerkiksi koulumaailman realiteeteista. Virtuaali-hotellissa keskustelun dynamiikka ei perustu koululuokan hierarkioihin tai käyttäjien oikeaan ulkoasuun vaan pikseligrafiikan avulla esitettyyn identiteettiin ja Habbo-toimintaan.



Kuva 3. Habbo-hahmon tyylivalintoja vuonna 2005. Vasemmalta oikealle neljä ruudunkaappausta hahmon muodonmuutoksesta: ensin tukka, sitten paita ja housut.

8. Habbon toisen valuutan, Pikselien, lanseeraus muutti edellä kuvattua Habbon talousjärjestelmää, koska samanaikaisesti Habbon tuli kuluvia Habbo-tavaroita, joita voi ostaa juuri näillä pikseleillä. Pikseleillä voi väliaikaisten hahmo- ja huone-efektien lisäksi ostaa tiettyjä huonekaluja, joita ei voi vaihtaa hahmojen kesken.

Kuten Habbo-kuvauksista voi jo huomata, tavara- ja laitevälitteinen viestintä Habbossa on rajallista verrattuna kasvokkain tapahtuvaan viestintään. Tekstuaalinen viestintä tapahtuu puhekuplien kautta kuten sarjakuvissa ja tulee kolmessa muodossa: sanomalla, huutamalla ja kuiskaamalla. Valitsemalla sopivan muodon puhe kuuluu lähelle tai myös kauempana oleville Habbo-huoneessa sijaitseville hahmoille. Puhekuplien lisäksi habbot voivat lähettää Habbo-kavereilleen hotellin huonetilallisuudesta irrotettuja henkilökohtaisia, sähköpostin ja pikaviestien kaltaisia viestejä. Laajemman Habbo-yleisön voi tavoittaa julkisempaa Habbo-keskustelua voi käydä Sulakkeen tarjoamilla keskustelufoorumeilla sekä Habbo-kävijöiden omissa blogeissa, verkkosivuilla ja fanisivuilla.

Habbo-kävijöillä on useita tapoja löytää uusia tuttavuuksia tai kavereita Habbossa. Nämä tavat ovat kehittyneet palvelun kävijämäärän kasvaessa ja uusien Habbo-laitteiden ja mekanismien ilmestyessä. Aluksi habbot vain kävelivät huoneesta toiseen, mutta huonemäärän kasvaessa tämä muuttui hankalaksi. Alkuvuosien aikana kehittäjät loivat kolme laitetta, joilla kaverit löytyvät helpommin: Navigaattorin, Konsolin eli kaverilistan ja huonekaluja, joissa on teleportin ominaisuuksia. Habbo-kävijät voivat keskenään päättää, että ovat Habbo-kavereita, mikä tarkoittaa sitä, että Konsolin avulla he voivat nähdä toistensa sijainnin hotellissa ja lähettää toisilleen pikaviestejä.



Kuva 4. Esimerkki Habbon ryhmien sivuista vuodelta 2010, Kaappihabboilijat-ryhmä kaikille niille, jotka eivät uskalla kertoa muille, että käyvät Habbossa.

Vuosina 2006–2007 Sulake kehitti Habbon uusia tapoja löytää samanhenkisiä kävijöitä. Jokainen Habbo-hahmo sai oman kotisivun,

mikä teki hahmoista haettavia ja selattavia. Hahmon kotisivulla pystyi listaamaan omia huoneita, intressejä ja kavereita, mikä teki sosiaalisen navigaation entistä helpommaksi. Lisäksi ryhmittymistä Habbossa tuettiin lisäämällä ryhmätunnuksia ja -kotisivuja (Kuva 4). Näillä muutoksilla Sulake mahdollisti kasvavassa ja entistä kompleksisemmassa virtuaalimaailmassa uusia tapoja erottautua ja erilaistua, mutta myös eristäytyä vähemmän samanhenkisistä Habbo-kävijöistä.

Symbolinen näkökulma

Kuluttajat tuovat Habboon mukanaan omat kulttuuriset taustansa ja niihin liittyvät viestinnälliset koodit, mikä näkyy esimerkiksi Habbo-vaatteiden valinnoissa. Kuvassa 5 on esimerkinomaisesti muutama pukeutumistyyli: punk, gootti, teini, wannabe ja oma tyyli. Tyyliä ovat sekä populaarikulttuuriin että sen alakulttuureihin viittaavia. Habboon on ajan myötä tullut muitakin keinoja ilmaista omaa tyyliä ja ryhmäidentiteettiä. Jo alusta asti hahmoille oli mahdollista kirjoittaa oma mottonsa, mutta vuosina 2006–2007 Habboon tuli mahdollisuus tehdä myös oma kotisivu jokaiselle hahmolle.

Punk	Gootti	Teinix	Wannabe	Oma tyyli
Kirkkaat värit, irokeesi	Valkoinen iho, synkän väriset vaatteet	Pastellivärit pulloposket	Asiallisesti pukeutuva, fiksusti käyttäytyvä	Eivät välitä muoti-villityksistä
				

Kuva 5. Pukeutumistyyliä Habbossa 2006 (Calliope).

Kirjallisen viestinnän lisäksi Habbo toimii ympäristönä, jossa kuluttajat voivat ilmaista itseään eri keinoin, rakentaa omaa identiteettiään ja sosiaalisia suhteitaan myös ostamalla ja kuluttamalla virtuaalisia tavaroita. Habbossa keskustellaan, mutta lisäksi voidaan keksiä mukaansatempaavaa virtuaalista yhdessä tekemistä. Habbo-hahmoilla eli kauko-ohjatuilla sähköisillä nukeilla voi leikkiä tietokoneiden ja verkkojen avulla rakennetuissa huoneissa.

Kuten kaikessa ihmisen toiminnassa, peliin astuu nopeasti myös sosiaalinen status ja ryhmädynamiikka. Habbo-käyttäjien keksimissä keskinäisissä kilpailuissa mitataan kävijöiden suosiota, Habbo-omaisuutta ja näytetään erilaisten ryhmien jäsenyyttä eri keinoin. Suosi-

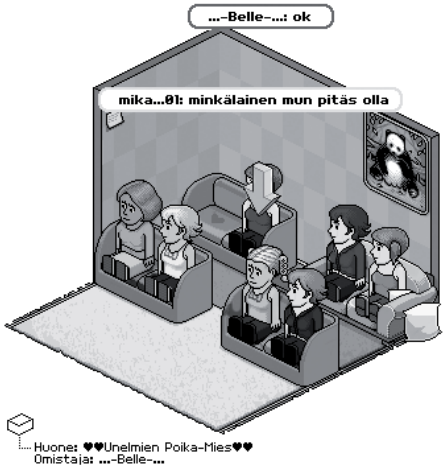
tuksi Habbossa pääsee esimerkiksi viettämällä siellä aikaa, olemalla muille kävijöille ystävällinen, sisustamalla tyylillä tai järjestämällä tapahtumia. Habbo-omaisuus kertyy esimerkiksi kun kävijä keksii tapahtumia, joihin kehtaa pyytää muilta kävijöiltä sisäänpääsymaksua. Yksi keino saada mainetta on keksiä tavoite ja perustaa tavoitteeseen pyrkivä ryhmä.

Habbossa on moneen muuhun virtuaalimaailmaan verrattuna suhteellisen vähän palveluntarjoajan päättämiä onnistumisen mittareita, mikä antaa tilaa kuluttajille itse päättää omasta verkkovälitteisestä toiminnastaan. Esimerkiksi World of Warcraftissa on selkeät sisäänrakennetut tavoitteet ja edetään pelitasosta toiselle. Habbossa ranking-listat ovat pienemmässä roolissa ja kävijät keksivät itse Sulakkeen tarjoamien resurssien puitteissa trendejä, tyyliä, muoteja, leikkejä ja tekemistä, joilla voidaan erottua joukosta. Näistä neuvotellaan hotellin sisällä, Sulakkeen tarjoamilla keskustelufoorumeilla sekä Habbo-kävijöiden omista blogeista, verkkosivuilla ja fanisivuilla.

Tuotannollinen näkökulma

Kävijä saa itse päättää, minkälaiseksi sisustaa oman huoneensa. Toiset matkivat omaa huonettaan kotona, toiset taas sisustavat ihannehuoneensa. Huoneiden sisustaminen on tärkeässä asemassa Habbossa, koska luomalla hyvännäköiset puitteet voi järjestää tapahtumia ja kutsua muita habboja vierailulle.

Huoneita voi myös sisustaa muuhunkin tarkoitukseen kuin omien kavereiden vierailuja varten. Aktiiviset käyttäjät ovat tehneet Habboon huoneita, joissa vaihdetaan käyttäjien kesken huonekaluja, järjestetään kauneuskilpailuja tai treffejä, leikitään lemmikeillä ja simuloidaan vaikkapa sairaalaa. Kuvassa 6 matkitaan tv-sarjoja: Idolsia ja Unelmien poikamiestä.





Kuva 6. Habbon käyttäjät lavastavat tv-sarjoja (vuodelta 2005): esimerkkeinä *Idols* ja *Unelmien poikamies*.

Habbo-hahmojen ja -tavaroiden merkitykset eivät ole vain palvelun perustajan ennalta määrittelemiä, vaan kuluttajat osallistuvat itse merkitysten luomiseen. Yksi mielenkiintoinen käyttötapa, johon Habbo ei ollut suunniteltu, on hevostallin lavastaminen.

Leikki voi kulkea esimerkiksi siten, että puolet käyttäjistä esittää hevosta vaihtamalla oman hahmonsa ihonvärin esimerkiksi ruskeaksi ja kirjoittamalla oman hahmon mottoon hevosen iän ja luonteen, ja toinen puoli käyttäjistä leikkii hevoshoitajaa. Vaikka Habbossa ei olekaan piirrettyjä hevosia, pikseligrafiikan viitteellisyyden ansioista käyttäjä voi antaa mielikuvituksen juosta ja keksiä omanlaisensa leikin (Johnson, Hyysalo & Tamminen 2010). Hevostallilainen näkee hevosia, hevosten hoitajia, tallin ja laitumen, mutta asiaan vihkiymätön näkee vain oudosti käyttäytyviä Habbo-hahmoja oudosti sisustetussa sisätilassa.

Kulutusta ja vertaisviestintää

Habbo on mielenkiintoinen esimerkki siitä, kuinka kulutus ja vertaisviestintä ovat kietoutuneet yhteen. Habbossa tapaa uusia ihmisiä, mutta sen kautta pidetään myös yhteyttä kavereihin. Haastattelujen perusteella nuoret käyttävät useita verkkoyhteisöpalveluja samanaikaisesti riippuen siitä, missä verkkopalvelussa kaveripiiri liikkuu. Toisella saattaa olla koulukavereita IRC-Galleriassa ja muita kavereita Habbossa ja toisella päinvastoin. Habbon kautta on mahdollista luoda kirjeystävän kaltaisia tuttavuuksia, liittyä erilaisiin keskusteluklubeihin tai harjoitella virtuaalisesti tyttö- tai poikaystävänä olemista.

Habbo ei ole läpinäkyvä tai huomaamaton palvelu, joka pysyttelisi vuorovaikutuksessa taka-alalla. Sen sijaan, että siihen olisi tehty realistisia esityksiä tai valokuvia, Habbon pikseligrafiikka, animaatio ja puhekuplat poistavat tiettyjä ilmaisukeinoja ja lisäävät uusia verrattuna kasvokkaiseen vuorovaikutukseen.

Oma hahmo Habbossa on viestinnän edellytys. Se edustaa kuluttajaa Habbo-maailmassa. Hahmon ulkoasuun panostetaan, mitä voidaan verrata ihmishahmon ulkoasuun panostamiseen. Samankaltaisuuksia löytyy merkityksien tasolla, esimerkiksi tiettyjen tyylien, identiteettien ja jäsenyyksien esittämisessä. Erilaisuuksia löytyy esimerkiksi markkinatilanteesta (Sulakkeella on monopoli Habbo-vaatteisiin), funktionaalisuudessa (Habbo-vaatteet eivät suojaa ihmiskehoa sateelta) ja mahdollisuuksissa ommella omia vaatteita. Habbossa näkyvät selkeästi sen konstruoidut piirteet – se on tehty alkujaan tietoisesti arkielämän karikatyyriksi.

Habbosta ja muusta verkkomediasta on tullut tärkeä osa nuorten sosialisaatioprosessia koulun, perheen ja muiden harrastusten lisäksi. Yksi suosion syy on se, että monesta verkkoyhteisöstä on tullut nuorille vapaavyöhyke – alue, jossa tapahtuvaa toimintaa oma opettaja tai omat vanhemmat eivät pysty kontrolloimaan (Granö 2006, Coogan & Kangas 2001). Paikka suojassa vanhempien ja opettajien katseilta mahdollistaa erilaisia kokeiluja ja oppimismatkoja, joiden muodot ovat kuitenkin hyvin tuttuja: leikitään ryhmissä, järjestetään tapahtumia ja klubitointia. Sosiaalisen hyväksyttävyyden mahdollistavat hyvän käytöksen säännöt ja aikuisten, Sulakkeen henkilökunnan, valvoma ympäristö.

Millä tavalla Habbo on muuttanut ja muuttaa kuluttamisen käytäntöjä? Osa yhteiskunnallisesta keskustelusta käydään Habbossa ja muissa verkkomedioissa. Lapset ja nuoret fanittavat populaarikulttuurin ikoneja Habbossa, keskustelevat heistä, luovat heille ylistäviä sivustoja ja joskus jopa pääsevät reaaliaikaisesti juttelemaan heidän kanssaan esimerkiksi VIP-vierailujen yhteydessä. Musiikkia, elokuvia, tv-ohjelmia, urheilua, julkkiksia, brändejä – kaikesta keskustellaan sille varatuilla keskustelufoorumeilla ja melkein jokaiseen trendiin löytyy sopivaan tyyliin sisustettuja Habbo-huoneita.

Habbo on paikka, jossa lasten ja nuorten ääni kuuluu. Kävijöiltä kysytään säännöllisesti mielipiteitä ja kannanottoja ajankohtaiseen politiikkaan. Nuorten arvoja peilataan ympäristöasioista, tulevaisuusnäkömystä ja arkielämästä. Habboilta kysytään mielipidettä uusien ominaisuuksien kehittämiseen, yleensä julkaisemisen jälkeen, mutta osa heistä kutsutaan myös testaukseen ennen julkaisua. Villejä ideoita tulevaisuuden Habbosta voi heitellä esimerkiksi keskustelufoorumeissa.

Habbossa oppii kuluttajaksi sekä Habbo-tavaroiden että mainosten kautta.

Esimerkiksi elokuussa 2009 Suomen Habbossa järjestettiin Garnier-kampanja, jossa haettiin Habbo-hahmoa mainokseen. Hahmon kuva voisi näkyä mainostaulussa Habbon hotellin uima-altaalla. Habbon

Elisa-kampanjassa elokuussa 2009 tehtävänä oli piirtää sarjakuva ensimmäisestä koulupäivästä ja osallistujien kesken arvottiin Nokian matkapuhelin. Kesäkuussa 2009 Puffet-kisassa kymmenen habboa pääsi osallistumaan Puffet-jäätelöbaarin rakennuskilpailuun. Tämän kaltaisilla Habbo-maailmaan liittyvillä mainoksilla isot suomalaiset brändit pyrkivät vaikuttamaan nuorisoon Suomen Habbossa. Toisaalta tätä voidaan pitää ongelmana, jolta nuoria pitää suojella, mutta toisaalta Habbo-kuluttajat oppivat toimimaan kaupallisten toimijoiden kanssa, joita he kohtaavat myös muualla.

Ei pelkkää ruusuilla tanssimista

Yllä oleva kuvaus kertoo, ettei Habbossa makseta ”tyhjistä”, vaan siellä voi myös olla hauskaa, järkevää toimintaa ja melko tavallista arkielämää. Tämä positiivinen kuvaus saattaa jopa antaa kuvan, että Habbossa oleminen on pelkkää ruusuilla tanssimista. Näin ei ole. Haastattelujen ja fanisivukeskustelujen mukaan esimerkiksi Habbo Club jakaa sekä käyttäjiä että mielipiteitä. Liittymällä Habbo Clubiin muutaman euron kuukausihintaan kävijä saa enemmän vaatteita ja asusteita, klubitavaroita, VIP-pääsyn julkisiin tiloihin ja muita etuja hotellissa. Habbo Club ja vielä yleisemmin se, että osa Habbo-tavaroista maksetaan euroilla, toisaalta mahdollistaa Sulakkeen liiketoimintaa, mutta ylläpitää myös kävijöiden taloudellista eriarvoisuutta. Joillakin liikenee helposti kuukausirahastaan Habbo-klubiin tarvittavat vajaat neljä euroa, mutta tilanne on erilainen koululaisella, jonka viikkoraha on pienempi.

.....
Täten Habbo heijastaa ja luo nykyistä kulutusyhteiskuntaa ja kannustaa kuluttamiseen. Jo Habbo-hotellin ympäristö pohjautuu kaupallisen tilan vertauskuvaan: hotelliin.
.....

Jos vanhemmat kieltävät rahankäytön Habbossa, se myös rajoittaa nuoren osallistumismahdollisuuksia Habbossa. Silloin vaihtoehdona on onnistua Habbo-urassaan maksamatta. Sekin on mahdollista, mutta kaikki kävijät eivät siihen ryhdy. Jostakin Habbon pyörittämiseen tarvittavat rahat on tultava, mutta toisaalta vanhempien kukkarot eivät ole samankokoisia. Taloudellinen eriarvoisuus koskee kaikkea virtuaalista kuluttamista (Lehdonvirta 2009). Kaupallinen etu ja nuorten keskinäinen tasa-arvo eivät aina kohtaa.

Aina kävijä ei heti ymmärrä, miten käyttäytyä Habbo-maailmassa. Moni on kokenut pettymyksiä, kun on yrittänyt osallistua Habbo-leikkeihin, lähtenyt kisaan mukaan, mutta hänet on äänestetty ensimmäisenä ulos. Ehkä käyttäjien luomien epävirallisten sääntöjen mukaan, ehkä ei, mutta jotkut käyttäytyvät alussa tahattomasti huonosti, kun

eivät tiedä kaikkia epävirallisia sääntöjä. Jotkut lapset joutuvat Habbossakin olemaan yksin, jos eivät uskalla mennä kohtaamispaikkoihin tai puhua muiden hahmojen kanssa.

Habbossa, kuten muualla internetissä, törmää nopeasti viestintäsalaisuuden loukkaukseen, verkkourkintaan. Onnea ja rajoja kokeilevat käyttäjät yrittävät saada selville muiden käyttäjien salasanoja esimerkiksi kalastelemalla niitä Habboa jäljittelevillä verkkosivuilla. Joskus uusi käyttäjä menee neuvoista huolimatta lankaan ja viestittää oman salasanan väärälle taholle. Tällöin käyttäjä menettää kontrollin hahmoonsa, kun vieras käyttäjä kirjautuu sisään varastetulla salasanalla ja antaa hahmon kaiken Habbo-omaisuuden pois. Tällainen kokemus on kyselyn mukaan monelle käyttäjälle ikävin tilanne Habbossa (kyselyaineisto 2004). Asiakaspalvelu tosin pystyy selkeissä tapauksissa palauttamaan Habbo-tavarat oikealle omistajalle. Kokemus voi olla myös opettavainen. Ehkä kävijä osaa vastaisuudessa välttää samanlaisia huijauksia esimerkiksi verkkopankissa.

Toinen sekä kyselyssä että haastatteluissa vastaan tullut ikävä tilanne Habbossa on se, kun sosiaaliset suhteet katkeavat: kaverit lähtevät Habbosta pois, tulee riita tai ero Habbo-poika- tai -tyttöystävän kanssa. Näissä tilanteissa ei kävijöiden mukaan Habbossa ole mitään virtuaalista. Erot tuntuvat oikeilta. Koska habboilu liitetään Suomessa helposti tiettyyn ikäryhmään, yksi 16-vuotias haastateltava (haastattelu 26.10.2005) ilmoitti välttävänsä Habbo-puheita koulussa. Hän ei halunnut leimautua lapselliseksi, vaikka viihtyikin edelleen palvelussa.

Johtopäätökset

Onko habboilu turhanpäiväistä kuluttamista ja Sulake epäeettinen kaupallinen toimija, joka houkuttelee lapsia kuluttamaan rahaa tavaroihin, joita ei ole edes olemassa? Vai onko habboilu utopia, jossa voi unohtaa arkielämän rajoitukset ja toteuttaa itseään ja unelmiaan? Aineiston valossa voi sanoa, ettei kumpikaan ääripää kuvasta Habboa kovinkaan hyvin.

Habboa voidaan verrata tavalliseen koulun pihaan: siellä leikitään, pelataan, keskustellaan, sekä hyvässä että pahassa. Koska kyse on ihmisistä, Habbossa voi pitää hauskaa, mutta siellä voi myös tulla kiusatuksi. Habbo on myös suhteellisen hyvin valvottu verkkoyhteisö. Siellä voi aina kutsua valvojan paikalle, henkilötietojen paljastaminen on kielletty, kirosanoja suodatetaan pois ja esimerkiksi Suomen Habbo on suljettu öisin.

Mediahistoria kertoo, että huolestuneita mielipiteitä on esitetty kirjoista, sarjakuvista, radiosta, elokuvista, televisiosta, elektronisista peleistä, Commodore 64:sta, videoista, dvd:istä, Playstationista ja monesta muusta uudesta mediasta. Nyt on sosiaalisen median vuoro.

Kyse ei ole turhista huolista, vaan sosiaalinen media luo uudentyyppisiä kysymyksiä, joita ratkotaan yhteisvoimin kodin, koulun, lain-säädännön ja myös verkkopalveluja ylläpitävien tahojen yhteistyöllä. Tässä artikkelissa olen tuonut esille, että Sulake näyttää ottavan mediakasvatukselliset haasteet vakavasti mahdollistamalla Habbossa myös nuorisotyön.

Olen tässä artikkelissani osoittanut, että pitivät ulkopuoliset Habboa turhakkeena tai hyödykkeenä, se on lasten ja nuorten arjessa merkittävässä kulttuurisessa ja kasvatuksellisessa roolissa.

Habbon avulla pidetään yhteyttä ystäviin, saadaan ajankohtaista informaatiota siitä, mitä maailmassa tapahtuu ja sen kautta ollaan myös kuluttajana vuorovaikutuksessa kaupallisten tahojen kanssa. Habbo on osa populaarikulttuuria ja mahdollistaa kulttuuristen käytäntöjen kommentoinnin, ironisoinnin ja suhteellistamisen. Tämä on selkeästi paljon muuta kuin vain leikkiä ja roolipelaamista, mitä annetaan ymmärtää tapahtuvan virtuaalimaailmoissa (Lietsala & Sirkkunen 2008). Se on myös huomattavan lähellä niitä arjen toimintoja, joita IRC-Gallerian on raportoitu tarjoavan (Lehtinen 2007).

Kaksi syytä erottaa virtuaalimaailmat omiksi kategorioikseen ovat kenties olleet palvelujen lähtökohtainen nimettömyys ja mahdollisuus liikkua omalla hahmolla kolmiulotteisessa tilassa. Kuitenkin tutkimukseni mukaan Habbossa lapset ja nuoret tietävät luokkakaveriensa Habbo-nimiä. He oppivat kuukausien yhteisten Habbo-leikkien kautta tuntemaan muita aluksi anonyymejä habboja – ei välttämättä heti nimestä, mutta intressit ja kotipaikkakunta voivat olla tiedossa. Jotkut oppivat tuntemaan myös kasvokkain esimerkiksi nuorisotalojen tai fanisivujen järjestämissä Habbo-tapaamisissa.

Vaikka liikkuminen omalla hahmolla kolmiulotteisessa tilassa on selkeä tekninen ominaisuus, on selvää, että tekninen ominaisuus ei estä sosiaalisten suhteiden rakentumista. Jos vertaa Habboa esimerkiksi IRC-Galleriaan, jota Vilma Lehtinen (2007) on tutkinut, löytyy sekä eroja että yhtäläisyyksiä. Toki sosiaalisten suhteiden muodostuminen ja rakentuminen on teknisten erojen takia pintapuolisesti erilaista, mutta molemmissa palveluissa muualla kuin kyseisissä palveluissa rakennetuilla sosiaalisilla verkostoilla on suuri merkitys kuluttamisessa ja jäsenenä olemisessa. Näin ollen virtuaalimaailmojen ja sosiaalisten verkostopalvelujen tiukka erottelu ei ole luonteva, ainaakaan jos ajatellaan, että toisissa leikitään nimettömyyden suojissa ja toisissa moikataan tuttuja.

Kysymys sosiaalisen median etiikasta muokkautui tutkimukseksi, jossa selvitin Habbon roolia kuluttajan arjessa. Yllä kuvatut roolit koskevat Habbon aktiivikäyttäjiä. Monelle Habbosta on tullut osa

omaa historiaa ja kokemusmaailmaa, jota vasten peilataan tulevia sosiaalisen median verkkopalveluja. Vaikka tutkimuksessa on keskitytty yhden palvelun kuluttamisen kuvaukseen ja analyysiin, lapset ja nuoret myös vaihtavat nettiyhteisöjä tai ovat jäsenenä useammassakin samaan aikaan. Kuluttaminen ei kohdistu vain yhteen tai harvaan palveluun ja Habbon kaltaisia virtuaalimaailmoja on lapsille ja nuorille jo olemassa kymmeniä ellei satoja erilaisia (KZero 2009).

Artikkelini painottaa tietyn verkkopalvelun, Habbon, ymmärtämisen lisäksi niin sanottua kuluttajan arki -tutkimusnäkökulmaa sosiaalisen median pohtimisen avuksi. Joskus sosiaalisen median verkkopalveluista puhutaan vain teknisten ominaisuuksien tai liiketoiminnan kautta ja yhteiskunnallisia päätöksiä tehdään vain näiden pohjalta. Kulutustutkimusnäkökulma nostaa kuluttajan arjen päätöksentekijäksi ja ehdottaa verkkopalvelujen vertailun lähtökohdaksi sitä, että teknisen tai liiketoiminnallisen samankaltaisuuden lisäksi tarkastellaan palvelujen roolia arjessa.

Yllä kuvasin, kuinka tekniikan näkökulmasta erilaisilla verkostopalveluilla – niin kutsutuilla virtuaalimaailmoilla ja sosiaalisilla verkostopalveluilla – voi olla paljon samankaltaisia rooleja kuluttajan arjessa. Ääriesimerkki toiselta laidalta on se, kuinka liiketoiminnallisesta näkökulmasta samankaltaisilla palveluilla voi olla erittäin erilaisia rooleja kuluttajan arjessa. Longtail-näkökulmasta mainitaan yleensä eBay, Google, Amazon ja iTunes (Anderson 2006) ja tunnettu Wikinomics-kirja (Tapscott & Williams 2006). Joukkoyhteistoiminnan esimerkkejä ovat MySpace, Wikipedia, Linux, Innocentive, Human Genome Project, Flickr ja Second Life. Molemmat lähtökohdat ovat omilla aloillaan perusteltuja, mutta niissä niputetaan yhteen kaikenlaisia sosiaalisen median verkkopalveluja, joilla on kuluttajan arjessa aivan erilaiset roolit.

Ilmosen kulutuksen nelijaottelu (2007) mahdollisti Habbon kulutuksen tarkastelun taloudellisesta, tavaraopillisesta, symbolisesta ja tuotannollisesta näkökulmasta. Kehikko toisaalta motivoi eri näkökulmien esille nostamisen ja toisaalta auttoi tasapainottelua eri näkökulmien välillä.

Nelijaottelu ei sinänsä ota kantaa siihen, kuvataanko tutkittavaa ilmiötä tuokiokuvana vai pidemmällä aikavälillä. Siihen vaikuttivat tässä artikkelissa kehikkoa enemmän kerätty aineisto ja kirjoittajan tutkimusintressit. Kulutustutkimusnäkökulmaa on tässä sovellettu käytössä olevaan verkkopalveluun, mutta se sopii myös teknologian ennakointiin, kunhan lähdetään liikkeelle nimenomaan kuluttajan arjen muutoksista, eikä vain teknologisista muutoksista.

Kuluttajan arki -tutkimusnäkökulmaa kannustaa vertaamaan sosiaalisen median verkkopalveluja kuluttajan arjen näkökulmasta. Habbon esimerkki on mielenkiintoinen, koska siinä on onnistuttu monia muita verkkopalveluja paremmin välttämään pahimmat yksityisyy-

den uhat. Tähän ovat vaikuttaneet Habbossa a) lähtökohtana anonyymi osallistuminen, b) valokuvien rajatut jakomahdollisuudet, c) tiukat säännöt henkilötietojen jakamisesta, d) ansaintamalli, joka nojaa enemmän käyttäjien mikromaksuihin kuin kohdemainontaan. Ratkaisu ei siis ollut mikään yksittäinen teknologia vaan tietty yhdistelmä tekniikkaa, liiketoimintaa ja toimintatapoja.

Tämä tutkimus on selvä esimerkki siitä, että tietäntyyppisellä sosiaalisen median verkkopalvelulla voi olla kuluttajan arjessa useampia erilaisia rooleja kuin pelkästään sosiaalisen median lajityypin perusteella saattaa arvata. Sosiaalisen median verkkopalvelujen ymmärtämiseen tarvitaan näkökulma, joka huomioi tekniikan, talouden ja sekä kehittäjien että kuluttajien toimintatapojen reunaehdot.

Habbo-tutkimus antaa paljon eväitä etiikan ja tietotekniikan väliin vuorovaikutuksen pohtimiseen. Habbossa on monia riskejä mutta toisaalta myös monia hyviä käytäntöjä. Jotkut näistä selittyvät sillä, että kyseessä on lapsille ja nuorille suunnattu verkkopalvelu. Habbosta voi kuitenkin myös muuntyyppiset verkkopalvelut oppia. Seuraavassa olen soveltanut SWOT-analyysiä omaan tutkimusnäkökulmaani.

Kuluttajan arki -tutkimusnäkökulman vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet	Heikkoudet
» Nostaa päätöksentekoon kuluttajien arjen.	» Ei ota kantaa sosiaalisen median verkkopalveluja tuottavien yritysten prosesseihin.
» Tasapainoa talouden, tekniikan ja symbolisten näkökulmien välille.	» Ongelmissa jos työ- ja vapaa-aika kietoutuvat yhteen.
Mahdollisuudet	Uhat
» Tuoda kuluttajien ääni paremmin esille sosiaalisen median keskusteluissa.	» Saattaa kehystää ihmisten toimintaa liian vahvasti osaksi talouslogiikkaa, elämässä on muutakin kuin kuluttamista.

Lopuksi listaan vielä tutkimuksessa esille nousseita riskejä, hyviä käytäntöjä ja eettisiä kysymyksiä. Tämä riskien listaus on laadittu Habbon toimijoiden suhteita peilaamalla ja artikkelin kohderyhmää ajatellen. Livingstone ja Haddon (2009) ovat pohtineet riskejä laajemmin EU:n Kids Online -verkostossa, jossa riskejä on tyypitelty sisällön tyypin, riskillisen yhteydenoton ja lasten käyttäytymisen mukaan.

Konfliktit lasten ja nuorten kesken

- » Palveluntarjoajan edustajat toimivat ”opena koulun pihalla”. He huolehtivat netiketin noudattamisesta, valvovat ja huolehtivat asiakaspalvelusta. Sulake onkin ollut uranuurtaja Suomessa hyvien käytäntöjen luoja. Muita sosiaalisen median verkkopalveluja tarkastellessa Habbon kaltaista yksityisen, julkisen ja kolmannen sektorin yhteistyötä ei aina ole. Toisiko erillinen itsesääntelyelin eettiset toimintatavat sosiaalisen median palveluihin?

Konfliktit palveluntarjoajan ja kuluttajan intressien välillä

- » Hinnoittelu: Sulake toimi esimerkillisesti kuluttaja-asiamiehen kanssa ja sopi vuonna 2004 10 euron viikkorajasta matkapuhelinliittymää kohti ja laati rajan, että alle 15-vuotiaat tarvitsevat vanhemmiltaan luvan ostoksiin. Vastaavaa rajaa ei ole esimerkiksi pankkisiirroille tai Habbo-seteleille, joten varakkaat voivat halutessaan käyttää Habboon vaikka kuinka paljon rahaa. Onko tämä epäreilua eriarvoistamista vai opetus tulevaa elämää varten?
- » Mainonta: Palveluntarjoaja ottaa vastuuta kohderyhmästään. Mikä tahansa firma ei pääse mainostamaan tuotteitaan Habbossa. Siljamäki (2006) totesi vuonna 2006 Habbon olevan hyvä esimerkki itsesääntelystä, josta muut voivat ottaa mallia⁹. Ovatko kekseliäät mainoskampanjat pelkästään kaupallisten yritysten hupia vai voisiko julkinen sektori aktivoitua enemmän ja yrittää vaikuttaa lapsiin omilla kampanjoillaan?

Muut yhteiskunnalliset osapuolet Habbossa

- » Palveluntarjoaja on ottanut yhteiskunnallista vastuuta. Suomen Habbossa toimii muutama kolmannen sektorin ryhmittymä. Nuorisotyö on pitkään ollut edustettu ja Opetushallitus kokeilee 2010 kielikylpyä (Kielitivol.fi) Habbossa. Yhteiskunnallisten toimijoiden ristiriita on tämä: Mistä tietää mihin sosiaalisen median verkkopalveluun kannattaa avata oma haaraosasto ja milloin? Onko jokainen organisaatio paras päättämään itse asiasta vai voisiko tätä päätöksentekoprosessia tukea rakentamalla kansallinen sosiaalisen median verkkopalvelubarometri?

9. Hyvien markkinointitapojen ylläpito on näemmä vaikeaa, viimeisten tietojen mukaan Ruotsin kuluttajavirasto kritisoi Sulaketta siitä, että sivustolla on suoria osto-kehoituksia alaikäisille, mikä on kiellettyä. Lisäksi aikaisemmin Sulakkeen yhdessä viranomaisen kanssa sovittua tapaa saada vanhempien suostumus huonekalujen ostoon harkitaan uudelleen (Lilla Aktuellt, SVT 26.10.2010).

- » Jos markkinat toimivat hyvin, eri kuluttajaryhmät löytävät haluamansa. Mitä tiedetään sosiaalisen median verkkopalvelujen markkinoinsta? Onko kyse luksuspalveluista vai onko kaikilla oikeus osallistua? Eli tarvitaanko tässä paljon, vähän vai ei ollenkaan valtion interventiota – ja jos tarvitaan, kenen puolesta? Tämä Habbo-tutkimus antaa ymmärtää, että Habbon rooli arjessa on laajempi kuin luksus. Hämmöittäkö tulevaisuudessa uudentyyppejä valtion tai kuntien palveluseleitä, joita jaetaan sosiaalisen median verkkopalveluja varten?

Kenelle sosiaalinen media tehdään?

- » Kaupallisella palveluntarjoajalla on oikeus kehittää palveluaan suhteellisen vapaasti kenelle haluaa. Habbon kuluttaja voi valita haluaako osallistua kehitystyöhön tarjolla olevien kanavien kautta. On kuitenkin selvää, että kaikki eivät voi olla mukana samalla tavalla, joten palvelunkehittäjän arki on myös eettisen kysymyksen tasapainoilua: ketä kuunnella ja miksi (Johnson 2007). Kuluttajien lisäksi palveluntarjoaja kuuntelee muita asiakkaitaan, esimerkiksi mainostajia. Onko Habbo hyvä esimerkki kuluttajan äänen kuuntelemisesta vai voisiko kuluttajien osallistumista tukea vielä paremmin?

Uudet sosiaalisen median liiketoimintamallit:

käyttäjätiedon myynti

- » Verkkopalvelujen tarjoajat tietävät paljon kuluttajistaan, koska yhä isompi osa arjestamme välittyy verkkopalvelujen kautta ja siitä jää sähköisiä jälkiä. On selvää, että käyttäjätiedon keruu palvelun kehittämistä kuluttajaa entistä paremmin palvelevaksi on eettisesti hyväksyttävää. Kuitenkin, mitä lähemmäs käyttäjiä sosiaalisen median verkkopalvelu liikkuu, sitä useampia uusia kysymyksiä ilmestyy. Kun kyse on vanhasta teknologiasta kuten tieverkostosta, esimerkiksi Tilastokeskus kerää valtiohallinnon säännöillä tietoa teiden käytöstä. Kun kyse on sähköverkosta, valtion eri tutkimuslaitokset tekevät yhteistyötä energia-alan yritysten kanssa. Minkälainen malli sopii sosiaalisen mediaan? Onko selvää että kerätty käyttäjätieto voidaan myydä käyttäjän luvalla tilastojen muodossa halukkaille eteenpäin, vai tarvitaanko tässä uusia yksityis-julkishallinnon yhteistyön malleja? Tämä ei ole erityisen Habbo-spesifi asia, vaan koskettaa kaikkia laajasti levinneitä sosiaalisen median verkkopalveluja. Kysymystä voidaan verrata siihen, saavatko matkapuhelinoperaattorit myydä esimerkiksi uuden liikkeen sijaintia pohtivalle tilastoja siitä, missä ihmiset liikkuvat milloinkin? Onko sosiaalisen median verkkopalvelujen käyttäjätieto vain kaupallista vai joltain osin myös julkista?

Habbo ja muut sosiaalisen median verkkopalvelut

- » Habboa käytetään osana muita verkkopalveluja, jotka mahdollistavat sellaisia asioita, jotka eivät ole mahdollisia Habbossa. Mitä uusia kysymyksiä verkkopalvelujen yhteiskäyttö tuo mukanaan?

- » Yksityisyys: Habbon käyttäjätilejä on nykyään mahdollista kytkeä Facebookiin, joten palvelun nimettömyyden astetta ja tiedon leviämisen mahdollisuuksia on muutettu. Habbo antaa kuluttajan itse valita, kytkeekö hän tilejensä yhteen vai ei, mikä on hyvä käytäntö, mutta kysymys herää laajemmin: jos tietoa liikkuu enemmän sosiaalisen median verkkopalvelujen välillä, ovatko yksityisyysasetuksien kommunikointi ja hallinta ajan tasalla?
- » Uudelleenkäyttö ja tekijänoikeudet: esimerkiksi ruudunkaappausvideon jakaminen. Hauska video omista tekemisistään Habbossa saattaa olla kiva muisto, jota haluaa kaverilleen jakaa, mutta mikä on lain näkökulma? Jos kuluttaja jakaa videon YouTubeissa kysymättä palveluntarjoajalta lupaa, rikkooko hän tekijänoikeuksia, koska kuvallisessa yhteisteoksessa on myös palveluntarjoajan tekijänoikeuden suojaamia elementtejä vai onko kyseessä vain hyväksyttävä uudelleenyhdistely?

Edellä esitetyt eettiset ja oikeudelliset kysymykset sosiaalisessa mediassa eivät ole pelkästään palveluntarjoajan ja yksittäisen käyttäjän välisiä, vaan uusia kysymyksiä ilmestyy, kun sosiaalinen media lähestyy perustietotekniikkaa ja koskettaa laajempaa joukkoa eri osapuolia.

Kirjoittajasta

Mikael Johnson viimeistelee väitöskirjaa Aalto-yliopistossa aiheena käyttäjäkeskeisen suunnittelu ja käyttäjien roolit sosiaalisen median palvelujen suunnittelussa. Väitöskirjatyötä ovat tukeneet tutkimusryhmät Kuluttajatutkimuskeskuksessa, Tietotekniikan tutkimuslaitoksessa (HIIT) ja Ohjelmistoliiketoiminnan ja -tuotannon laboratoriossa (SoberIT). Sähköpostiosoite on mikael.johnson@hiit.fi

Lähteet

- ANDERSON, C. 2006: *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hyperion.
- CALLIOPE (ei päiväystä): Pukeutumistyyli. Kriisipalvelu.net. <http://web.archive.org/web/20060625121937/kriisipalvelu.net/index.php?s=artikkelit/pukeutumistyyli&p=php>. Luettu 31.10.2009.
- COOGAN, K. & KANGAS, S. 2001: *Nuoret ja kommunikaatioakrobatia*. 16–18-vuotiaiden kännykkä- ja internetkulttuurit. Nuorisotutkimusverkosto ja Elisa Communications. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/>.
- GRANÖ, P. 2006: *Internetin kuvagallerian omakuvat nuoren rajaamana paikkana*. Teoksessa Raja. Kohtaamisia ja ylityksiä, s. 178. Turku: Turun yliopisto.
- HELSINGIN SANOMAT 2005–2009: 7.10.2009: *Sulake aloittaa yt-neuvottelut 40 hengestä* 22.6.2009: *Netti neuvoa nuoria kesälläkin* 18.1.2009: *Moni teini-ian parisuhde saa alkunsa netin kautta* 25.3.2008: *Dagens Nyheter: 13-vuotias tyttö kännykkäostoksilla yli varojensa* 15.11.2007: *Poliisi pidätti Habbo Hotelin huonekaluvarkaan* 29.8.2005: *Näin mainostat teineiltä rahat pois*
- ILMONEN, K. 2007: *Johan on markkinat: kulutuksen sosiologista tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.
- JOHNSON, M. 2007: *Unscrambling the "Average User" of Habbo Hotel*. Human Technology, 3, s. 127–153.
- JOHNSON, M. 2009: *Habbo lasten ja nuorten arjessa*. Teoksessa: Kulutuksen liikkeet Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirjoja, 5, s 177–204.
- JOHNSON, M. & HYYSALO, S. & TAMMINEN, S. 2010: *The Virtuality of Virtual Worlds, or, What We Can Learn from Playacting Horse Girls and Marginalized Developers*. Symbolic Interaction, 33, s. 603–633.
- KANGAS, S., LUNDVALL, A. & SINTONEN, S. 2008: *Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa*. Liikenne- ja viestintäministeriö. <http://www.lvm.fi/web/fi/julkaisu/view/820602>.
- KZERO 2009: *The Virtual Worlds Radar*. <http://www.kzero.co.uk/universe.php>. Luettu 31.10.2009.
- LEHDONVIRTA, V. 2009: *Virtual Consumption*. Väitöskirja. Turun kauppakorkeakoulu. http://info.tse.fi/julkaisut/vk/Ae11_2009.pdf.
- LEHTINEN, V. 2007: *Maintaining and Extending Social Networks in IRC-galleria*. Pro gradu, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe20071779>.
- LIETSALA, K. & SIRKKUNEN, E. 2008: *Social media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja - Hypermedia Laboratory Net Series 17. Tampereen yliopiston sähköiset julkaisut. ISBN 978-951-44-7320-3.

- LINTONEN, T. P., WILSKA, T., KOIVUSILTA, L. K. & KONU, A. I. 2007: *Trends in disposable income among teenage boys and girls in Finland from 1977 to 2003*. International Journal of Consumer Studies 31, s. 340–348. doi:10.1111/j.1470-6431.2006.00559.x.
- LIVINGSTONE, S. & HADDON, L. 2009. *EU Kids Online: Final Report*. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5)
- SILJAMÄKI, H. 2006: *Hyvä markkinointitapa lapsille ja nuorille suunnatun online-yhteisön markkinoinnissa*. Case: Habbo Hotel. Pro gradu, Tampereen yliopisto. <http://tutkielmat.uta.fi/tutkielma.php?id=15564>.
- SANASTOKESKUS TSK RY. 2010: *Sosiaalisen median sanasto*. TSK 40.
- SULAKE 2006: *Habbo käsikirja*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- SULAKE 2008: *Global Habbo Youth Survey 2008*. Sulake Corporation. Lahti.
- SULAKE 2009a: *Corporation website and press releases*. <http://www.sulake.com>. Luettu 31.10.2009.
- SULAKE 2009b: *Quick Habbo facts*. <http://www.sulake.com/habbo/index.html?navi=2.1>. Luettu 31.10.2009.
- TALO USSANOMAT 2007–2009: 15.1.2009: *American Idol esiintyy Habbossa* 3.9.2008: *Näin Habbo Hotelista tuli voitollinen* 5.2.2007: *Kansallinen tietoturva viikko patistelee pk-yrityksiä talkoisiin*
- TAPSCOTT, D. & WILLIAMS, A. 2006: *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. Portfolio Hardcover.
- TILASTOKESKUS 2009: *Internetin käytön muutokset*. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö 2008 -tutkimuksen tuloksia. http://www.stat.fi/til/sutivi/2008/sutivi_2008_2009-04-27_tie_002_fi.html. Luettu 31.10.2009
- VIESTINTÄVIRASTO 2008: *Lasten mediakäytön rajoittaminen suomalaisperheissä 2008*. <http://www.ficora.fi/index/tutkimukset/tvjaradiotoiminta/lap-sillehaitallisetohjelmat.html>. Luettu 31.10.2009

Tulevaisuuden kuluttajat siirtyvät verkkoon

Peppi Tervo-Hiltula

Jo kaksi–kolmevuotias tunnistaa useita tuotemerkkejä ja voi näin vaikuttaa perheensä kuluttamiseen myös verkossa. On ensiarvoisen tärkeää, että kasvavat sukupolvet ymmärtävät, millaisen vastuun verkon tarjonta tuo mukanaan. Nuoret hallitsevat teknisen käytön, mutta opetusta verkon riskeistä ja nuorten käyttäytymisestä sekä median etiikasta tarvitaan. Mediakasvatuksen tulisi olla osa kasvatusta jo tarhaiästä asti.

VERKONVÄLTÄJIEN määrä on häviävän pieni. Opetusministeriön vuonna 2009 toteuttaman nuorisobarometrin 1900 vastaajasta vain kolme ilmoitti, ettei käytä internetiä. Kun tekniikka ja ilmaisumahdollisuudet vielä kehittyvät koko ajan kiinnostavammiksi ja kuluttajia enemmän sitouttaviksi, tulevaisuus verkossa näyttää väistämättömältä.

Olemme esillä ja löydämme toisistamme tietoa verkosta. Osaa tiedosta voimme kontrolloida, osan takana on osapuoli, joka on meille vieras. Sisällön tuottaminen ja sen valikoiminen omien intressien mukaan tuo sekä vapautta että vastuuta. Joidenkin arvioiden mukaan voimme tulevaisuudessa itse määritellä, millaisena luemme lehden aamulla, ja mitkä uutiset meidät saavuttavat.

Ihmiselle on luontaista kokea yhteisöllisyyden tarvetta ja tunnetta ja jakaa tietoa omassa yhteisössään. Omien intressien mukainen tiedottaminen omissa yhteisöissä ja uutisvirrasta itseä kiinnostavien uutisten edelleen välittäminen helpottuvat nykyään jatkuvasti. Verkon kautta on mahdollista entistä helpommin löytää omat ajatuksemme jakavia henkilöitä, vaikka oma ajatusmaailma olisi hyvinkin kärjistetty (Kunelius 2009).

Työskentelen nuorten, median ja mediakasvatuksen parissa. Keväällä 2009 liitin mediakasvatuksellisen nuorisoyhdistyksemme Facebookiin. Nuoret ottivat parissa kuukaudessa foorumin omakseen. He seuraavat sivuilta toimintailmoituksia, lähettävät viestejä ja ohjautuvat internet-sivuillemme katsomaan materiaalia. Vaikka koen tämän viestintätavan enemmän tiedottavaksi kuin vuorovaikutukselliseksi, tulokset puhuvat sosiaalisuuden puolesta.

Tässä artikkelissa käsittelen sosiaalista mediaa mediakasvatuksellisesta näkökulmasta. Esitetyt ajatukset ja visiot pohjautuvat sekä

lähdekirjallisuuteen että noin kolmenkymmenen nuoren parissa suoritamaani epäviralliseen kenttätutkimukseen ja keskusteluihin sosiaalisen median käyttötottumuksista. Nuoret ovat iältään 14–22-vuotiaita, suurin osa heistä on 16-vuotiaita. Lähes kaikki toiminnassamme mukana olevat nuoret käyttävät päivittäin verkkoa sekä koulussa että vapaa-aikana. Useat heistä käyttävät myös puhelintaan verkossa liikkumiseen, lähinnä tiedonhakuun kuten bussiaikataulujen etsimiseen, termistön tarkistukseen tai uutisten lukemiseen.

Kuluttajuus limittyy

Digitaaliset natiivit¹ ovat jo vallanneet internetin, joka alun pitäen rakennettiin työkaluksi ja tiedonvälityskanavaksi. Nykyään rahakkainta bisnestä internetissä tehdään yritysten välisen hakusanamarkkinoinnin kautta. Lisäksi sosiaalisen median verkostoissa ja pelipalveluissa Facebookista Habbo-hotelliin ja WOWiin (World of Warcraft) kaikki tavoittavat suuria massoja. Nuorten kuluttajuus verkossa limittyy yhteen muun kuluttajuuden kanssa. Nuorilla on käytössään entistä enemmän rahaa ja valtaa perheen rahankäytössä. Heillä on myös osaamista käyttää rahaa vaativia ominaisuuksia verkossa. Kenen vanhemmat maksavat nämä palvelut ja minkä mukaan ne hinnoitellaan? Entä mitä ne maksavat yhteiskunnalle? Verkkoriippuvuus, peliriippuvuus ja erilaiset imetyt mallit käyttäytyä² tuottavat jatkossa yhteiskunnalle entistä enemmän kuluja, sillä ehkäisevää työtä ei tehdä. Korjaustyö onkin sitten jo vaikeampaa. Verkon erilaiset koukuttavat ominaisuudet ovat verrattavissa päihteisiin ja verkosta varoittaminen päihde- ja liikennekasvatukseen.

Hinta luo eriarvoisuutta verkossakin nuorten välille, toisella on Habbo-hotellissa huonekalut ja vaatteet, toisella vain ilmainen peruspaketti. Osa vanhemmista kieltää esimerkiksi tuonkaltaisen kuluttamisen verkossa, sillä hyödyke ei ole käsin kosketeltava, ja näin ollen vanhempien näkökulmasta hyödykettä ei välttämättä ole oikeasti olemassa. Osaa vanhemmista rahan kulutus taas ei kiinnosta, vaan sitä syydetään nuorille valvomatta rahankäyttöä. Näin viikkoraha voikin harrastusten sijasta päätyä verkkohuonekaluihin tai peleihin.

Olemme tuntemieni mediakasvattajien ja nuorten parissa toimivien kasvattajien kanssa todenneet myös, että eriarvoisuus verkossa voi saada samalla tavalla kateutta aikaan kuin oikeassa elämässäkin. Saako tämä taas sitten aikaan lisääntyviä verkkovarkauksia ja kuinka pitkälle niissä mennään? Miten voidaan varmistaa, ettei varkauksista verkoissa tule jokaisen osaamista, tai kuinka tietoturva-aukot tuki-

¹ Myös; millenaalit, nettisukupolvi. Viittaa 1980–2000 -luvuilla syntyneiden sukupolveen.

² Vrt. kouluampumiset kuten Bowling for Columbine ja Jokela.

taan niin, että nämä verkkovarkaudet ja identiteettivarkaudet voidaan estää?

Vuonna 2009 valmistuneessa elokuvassa 17 Again Thomas Lenno-
nin esittämä tietokonespesialisti Ned Gold on rikastunut kehittämällä erilaisia verkko-ohjelmia. Hän toteaaakin tässä fiktiivisessä elokuvas-
sa, että hän on kehittänyt ohjelman, jolla estetään laiton musiikin ja elokuvien verkkolataaminen. Hän kuitenkin jatkaa, että ei ole hänen vikansa, että hän on kehittänyt myös ohjelman, joka purkaa koodin ai-
kaansaamat estot.

Digitalisoitunut sukupolvi käyttää sujuvasti koneita, mutta tietoa heidän kyvystään käsitellä uudesta mediasta imettyä tietoa ja jäsen-
tää sitä uusiin yhteyksiin ei tunneta vielä tarpeeksi laajalti. Oppimi-
nen ja oppimisprosessit vaativat verkkomaailmassa aikaa siinä missä muukin oppiminen esimerkiksi koulumaailmassa. Siksi koulutusta verkon ja muun median käyttöön pitäisi lisätä juuri nyt, etteivät valla-
la ole pian viidakon lait. Mediakasvatuksen tulisi olla osa kasvatusta jo tarhaiästä asti. Kasvattajan brändikirjan mukaan (toim. Lehtimäki & Suoranta 2006) jo kaksi-kolmevuotias tunnistaa useita tuotemer-
kejä ja voi näin vaikuttaa perheensä kuluttamiseen sekä kaupassa että verkossa. Kuvallisen aineiston avulla lukutaidotonkin voi hyödyntää verkkoa ja opetella esimerkiksi sen ja leikin avulla lukutaitoa. Samalla hänelle muodostuu mielikuvia tuotemerkeistä ja niiden edustamista statuksista.

Nimettömänä uskaltaa

Nuoret viihtyvät internetissä, mutta oululaisen vuonna 2008 toteu-
tetun tutkimuksen (Future School Research) mukaan he toivottavat myös aikuiset tervetulleiksi omille alueilleen. Toisaalla tässä kirjassa Marko Forss kirjoittaa näkyvästä poliisitoiminnasta sosiaalisessa me-
diassa. Esimerkiksi poliisille ja nuorisotyöntekijöille nuoret näkevät tarvetta verkossa: halutaan keskustella ja puida ajatuksia, aivan ku-
ten verkon ulkopuolella. Tunnistamattomana keskustelu mielletään nuorten keskuudessa helpommaksi ja aikuisilta uskalletaan kysyä vai-
keistakin aiheista. Tunnistamattomana kirjoittaminen takaa sen, ett-
eivät esimerkiksi pienissä yhteisöissä kiusalliset aiheet leviä kaikkien tietoon. Varsinkin pienissä kaupungeissa salassapito jopa työyhteisön sisällä lienee haastavaa.

Nuorisotyön tahot ovatkin jo etsittyneet monille nuorten käyttä-
mille verkkofoorumeille, mutta sosiaalisen median mahdollisuuksia ei ole laajasti kartoitettu. Miten toimisi esimerkiksi kokonaan vir-
tuaalinen nuorisotalo, johon kirjauduttaisiin joillakin luotettavilla, vain henkilöllisyyttä vastaan myönnettävillä tunnuksilla? Toisaalta anonymiteetti katoaisi henkilöllisyystodistusta tai vastaavaa todistus-

ta vastaan annettavissa tunnuksissa. Vaikuttaisiko se nuorten tapaan kommunikoida aikuisten kanssa verkossa? Siistisikö omalla nimel-
lä esiintyminen myös aikuisten kielenkäyttöä esimerkiksi suomi24.fi-
sivustolla?

Vaikuttaminen verkossa sekä muu toiminta voisi olla osaratkaisu yksinäisyyteen ja jopa vähentää maaseudun autioitumista. Verkon yhteisöissä myös ikäihmiset, liikuntarajoitteiset ja haja-asutusalueil-
la asuvat voivat saada sosiaalisia kontakteja ja kokea yhteisöllisyyttä. Haasteena ovat asenteet. Voiko verkossa kokea aitoa yhteisöllisyyttä ja voiko olla varma, kuka siellä toisella puolella näppäimistöä käyttää?

Viidentoista sekunnin kuuluisuus

Jos lisään kuvan Facebookiin tai videon YouTubeen, haluan että joku myös näkee ne. Muussa tapauksessahan voisin säilyttää niitä koneella. Verkko houkuttelee julkisuuteen. Viidentoista minuutin julkisuudesta tulee viidentoista sekunnin julkisuus, kun oma video tai kuva löytää yleisönsä verkossa. Harva kuitenkin muistaa, että myöhemmin kuvan tai videon poistaminen voi olla mahdotonta, ja hyväkin hurtti huumori voi myöhemmin kaduttaa.

Miten työnsaantiin kymmenen vuoden päästä vaikuttaa tänään vitsinä lisätty pikkutuhma kuva? Internetin kätköistä ennen ansiolu-
etteloa löytyvä otos voi puhua enemmän kuin tarpeelliset sanat, vaika kuva olisi vanha ja kuvattu muuttunut ja kypsynyt vuosien varrella. Tällöin haastatteluun voikin saapua täysin erilainen henkilö kuin ver-
kon anti antaa ymmärtää.

Kun vastaanottajat ja lähettäjät tuntevat verkossa toisensa, on mah-
dollista että julkisuuden luonne muuttuu. Kuuntelija tai vastaanottaja ei ole enää tuntematon, vaan elämäntarina saattaa koskettaa ja tuot-
taa materiaalia (Kunelius 2009). Esimerkiksi biisinikkarin korkealen-
toisten sanojen taakse saattaa kätkeytyä tarina kriisistä tai draamasta, jota on käsitelty sosiaalisen median verkostoissa. Näin ainakin kaikki biisinikkarin töitä tuntevat voivat kuvitella tuntevansa artistin ja ym-
märtävänsä tämän sanoitusten taustoja. Yleisö voi myös antaa palau-
tetta musiikista, jopa toivoa tietyn tyyppistä suuntaa tai rakennetta uudelle materiaalille.

Taiteiden aitta

Opetusministeriön nuorisobarometrin 2009 mukaan verkko mahdol-
listaa nuorille sellaisia taiteen ja kulttuurin luomis- ja kuluttamismuo-
toja, joita heidän ei olisi muuten mahdollista toteuttaa. Noin kuusi prosenttia tutkimukseen osallistuneista 1900 nuoresta on joskus jul-
kaissut verkossa tekemänsä videon, kappaleen tai muun vastaavan

teoksen. Pitkässä juoksussa tämä määrä nuoria taiteilijoita tarkoittaa valtaisaa verkkoaittaa taiteelle, puhumattakaan siitä, miten laajalle tätä kautta julkaistavaa taidetta on mahdollista levittää. Ehkä Suomen kulttuurimarkkinointi siirtyykin seuraavaksi markkinoimaan tulevia verkkosensaatioita jo ennen kuin he ovat kuuluisia... Seuraava Him saattaa jo nyt lymytä MySpacen sivuilla odottamassa suuren levy-yhtiön löytämistä. Valokuvia nuoret eivät pidä teoksinaan, sillä kännykkäkamerat ja tekniikan helppo ja edullinen saatavuus ovat osaltaan madaltaneet kynnystä kuvaamiseen ja kuvien käyttöön.

Tiedon lähde

Digitaalisissa palveluissa käyttäjä on usein myös samalla palvelun tuottaja (Kasvattajan brändikirja, Keso ym. 2006). Tämä johtaa entistä vahvemmin lähdekritiikin tarpeeseen. Jokainen on toki oman itsensä ja oman minäkuvansa paras tuntija, mutta varsinkin tiedonhakuun tarkoitetuilla foorumeilla, joilla tiedon pitää päihittää mielipiteet ja musta tuntuu -heitot, käyttäjän pitää olla tarkkana. Hyvä esimerkki tästä on Wikipedia, kaikille avoin tietosanakirja, sekä Hikipedia, joka parodioi Wikipediaa. On toki aivan sallittua käyttää Wikipediaa tietolähteenä, kun tarkoitus on vain tarkistaa tai vahvistaa tietoa. Moni opettaja kieltää Wikipedian käytön esimerkiksi esitelmissä ja esseissä, joten moni nuori jättää tällöin tämän yhden lähteen merkitsemättä ja käyttää lähteenä Wikipediassa käytettyjä lähteitä. Näin lähteistä tulee toisen asteen lähteitä, jolloin yhteydet hämärtyvät.

Wikipedia sisältää toki paljon oikeaakin tietoa, mutta kuinka suhtautua esimerkiksi henkilöistä kertoviin sivuihin, jotka he ovat itse sinne kirjoittaneet? Puolueettomasta tiedonhankinnasta tuskin tällöin voi puhua, rakennetun identiteetin vahvistamisesta kyllä. Kun nuori tai lapsi sitten lukee tämänkaltaisen tiedonannon, hän pitää sitä totena, jollei hänelle ole opetettu lähdekritiikin perusteita. Vastikään kuulin alle 11-vuotiaan lapsen kysyvän opettajaltaan, miksei hänen käyttämäänsä lähdetä Hikipediaa hyväksytty esitelmässä. Opettaja yritti selittää, että sivusto on ironinen eikä sisällä tosiasioita. Lapsen oli vaikea ymmärtää tämä, sillä ironian käsite oli liian abstrakti hänelle.

Jaetut kuvat

Digitaalisen viestin käsittely ja muokkaaminen on jo nyt niin helppoa, että manipulaatioita on vaikeaa tai mahdotonta tunnistaa (Kunelius 2009). Lisäksi monet voivat käyttää välineitä, joilla näitä illuusioita ja muokattuja totuuksia luodaan. Verkosta löytyvien manuaalien avulla nuoret harjoittavat sekä tietoteknistä osaamistaan että englannin kielen taitoaan. Motiivi kuvanmuokkaukselle voi olla joko halu kehuskella tai esitellä väitettyä osaamistaan, kosto tai puhdas kokeilu. Palautet-

ta verkosta saa omille töilleen, ja näin voi kehittää edelleen omia teknisiä taitojaan. Esimerkiksi Pingstate.nu koostuu pääosin graafisen alan työntekijöistä. Sen käyttäjät vertailevat omia töitään. Sekään ei ole harvinaista, että joku esittää sivustolla teknisen kysymyksen ohjelman käytöstä, ja joku toinen vastaa siihen – sujuvalla suomen kielellä. Näin tietoa välitetään käyttäjien ymmärtämällä termistöllä ja kielellä, ja paikoin hankalat manuaalit jäävät käyttämättä.

Toisaalta keväällä 2010 Pingstaten foorumilla on keskusteltu myös siitä, saako sivustoa käyttää kuvataidekoululaisten taidegalleriana. Pa-laute on usein hyvin rankkaa, ja sivusto sensuroi ja suojelee itse liian nuoria käyttäjiä. Nuoret itse eivät sivustolle olisi edes löytäneet, mutta kuvataidekoulun opettaja kannusti nuoria liittymään foorumille. Lopputulos oli, että nuoret eivät kommentoineet asiaa, opettaja kommentoi laajasti ja lopulta kuvataidekoululaiset poistuivat toiselle, harastajapuolen sivustolle esittelemään töitään.

Tunnistanko itseni

Erilaisilla identiteeteillä ja rooleilla pelaaminen kuuluu nykyaikaan. Verkkoon on helppo rakentaa itselleen ihanneminä, joka on hie-man lähempänä kaikkea sitä, mitä itse toivoisi olevansa. Ujosta pojasta voi verkossa kuoriutua sulava casanova ja koulun kiltti kymppin tyttö kirjoittelee räävittömyyksiä verkossa peitenimen turvin. Minäkuvan määrittäminen on pitkä prosessi, joka alkaa jo varhaislapsuudesta, ja pääasiallisesti perustuu sille, miten muut peilaavat yksilön ominaisuuksia takaisin. Verkossa minäkuvaa voi kuitenkin rakentaa laajemmin etsimällä itselleen otollisimman peilauspinnan. Kun ollaan kanssakäymisessä kasvokkain, tällä minäkuvalla ei välttämättä ole mahdollisuutta kehittyä nuoren – tai miksei vanhemmankin identiteetikriisistä kärsivän – haluamaan suuntaan.

Myös seurustelusuhteen aloittaminen verkossa on helppoa. Ei tarvita kuin yksi mesekeskustelu ja lause ”Alaksä olen mun kaa?” ja juttu on selvä. Se, miten seurustelu siirretään verkosta tapaamisiksi kasvokkain, onkin sitten aivan eri asia. Tai onko edes tarvetta siirtää sitä pois verkosta, kunhan kaikkiin yhteisöpalveluihin voi päivittää olevansa suhteessa ihanan tytön tai pojan kanssa? Ongelmia tästäkin kynnyksien madaltumisesta alkaa seurata siinä vaiheessa, kun parisuhdestatusta päivittää liian usein. Nykyään lehdissä ei enää kirjoitella niin paljon nuoriin tyttöihin kohdistuvasta huorittelusta, mutta verkossa sitä näkyy.

Julkkisten kaveri

Oman yhteisön arvostetut sosiaaliset tapahtumat ja saavutukset vaihtelevat suuresti. Tietyille ryhmille ”name dropping” eli nimien pudot-

telu esimerkiksi ”mä oon sen ja sen julkkiksen kaveri feisbuukissa” tai sosiaalisen verkoston koko ovat arvoja, joita vaalitaan. Mitä enemmän kavereita Facebookissa, ja mitä enemmän julkkiksia näiden joukossa, sitä parempi status niin verkossa kuin kasvokkainkin. Nuoren identiteetti voi rakentua uskolle, että hän on suosittu, kunhan kaverit tai ystävälistat saavuttavat tietyn henkilömäärän. Myös kommenttien määrällä voi mitata suosiota. Tällä tavalla syntyy uudenlaisia nuoria julkkiksia. Suomesta suurta esimerkkisensaatiota ei verkon kautta vielä oikein löydy, mutta amerikkalainen Justin Bieber on nykyään supersuosittu teinitähti rapakon molemmin puolin. Alun perin hän vain lisäsi verkkoon YouTube-videon.

Oppimisen tuki

Koulussa nuoret pääsevät harjoittelemaan ainakin tekstinkäsittelyä, taulukointia ja tiedonhakua verkosta. Vapaa-ajalla, kirjastoissa ja kotona nuoret hakeutuvat toisten nuorten seuraan virtuaalisesti tai kokoontuvat porukalla koneen ympärille. Internet on valtaamassa asemaa myös ajankäytöllisesti suurimpana medianä (Nyyssölä 2008). Verkossa on mahdollista katsoa jo tv:tä, joka aiemmin oli suomalaisen media-aikasyöppö. Opetusministeriön Nuorisobarometrin 2009 mukaan nuoret käyttävät keskimäärin 121 minuuttia verkossa päivittäin, ja määrä on kasvussa.

Koska verkko on vapaa leikkikenttä, eivätkä edes aikuiset aina tunnu ymmärtävän sitä, mitä verkossa saa ja voi tehdä (muun muassa Helsingin Sanomat 12.4.2010), ei ole ihme, että nuoretkin ovat hämillään toiminnasta verkossa. Jokaisella medially on oma kielensä, joka kostuu koodeista ja sopimuksista. Nuorten kieli ei ole verkossa samanaista kuin aikuisten, eiväthän hengailupaikatkaan ole. Diginatiivitkin tarvitsevat mediakasvatusta esimerkiksi pystyäkseen arvioimaan kielellisiä ja kuvallisia tehokeinoja sekä teknologian vaikutusta tuotettavaan tekstiin ja asiayhteyteen (Nyyssölä 2008). Verkossa tapahtuu epävirallista oppimista, joka ei noudata perinteisiä rajoja, kouluoppimisen muotoja tai sisältöjä. Nuoret hakevat vapaa-aikanaan internetistä tietoa esimerkiksi harrastukseensa ja käyttävät sitä myöhemmin apunaan koulutyössä. Oppimisesta on tullut entistä enemmän kaikkiallista, myös muualla kuin perinteisessä kouluympäristössä tapahtuvaa. Internetistä tiedon hankkiminen ja sen sisäistäminen on siis mahdollisuus toteuttaa elinikäistä oppimista (Nyyssölä).

Lukuisat koulut, kansanopistot ja avoimet yliopistot tarjoavat kokonaan verkossa suoritettavia kursseja ja opintoja. Mahdollisuus suorittaa opintoja verkossa on johtanut siihen, että monille nuorille kirjasto alkaa olla jo vieras paikka ja Wikipedian ja Googlen haku korvaavat kirjaston työntekijän.

Nuorille kirjasto on hengailun lisäksi tuttu paikka lähinnä koulutöihin hankittavien kirjojen aarreaittana. Monet kirjat, tai ainakin niiden tiivistelmät sekä tieto ovat jo saatavilla paljon helpommin verkosta kotona mukavasti istuen. Medialähtöisen oppimisen oppimisympäristöt ja oppimissisällöt ovat usein sekoittuneet (Nyyssölä 2008) ja näin vapaa-ajalla opitun verkon käyttö siirtyy koulun käyttöön ja koulun mahdollinen mediakasvatuksellinen ja lähdekritiikillinen oppi kantaa myös koulun ulkopuolella.

Samoin kuin opetetaan muita sosiaalisen kanssakäymisen muotoja, myös sosiaalisessa mediassa käyttäytymistä tulee opettaa ja opetella. Koulun pitää tulla tässä vastaan, sillä suinkaan kaikkien lasten ja nuorten vanhemmilla ei ole mahdollisuutta opettaa sosiaalisessa mediassa toimimista. Asennekasvatuksen kannalta on tärkeää, että koulussa on hyväksyttyä ja toivottavaa käyttää (sosiaalisia) medioita, jottei koulu syrjäydy nuorten elämästä (Kaisa Vähähyyppä, Vaikuta & vaikutu -seminaari, Helsinki 16.9. 2010). Tiettyjä esimerkkejä syrjäytymisestä nuorten elämästä on jo esimerkiksi aikakauslehtien parista: Nuoret lukevat Seitsemän päivää -lehteä, Aku Ankkaa ja Demiä, koulussa käsitellään Suomen Kuvalehteä.

Pisa-tutkimuksen oppimistuloksissa Suomi on kärkimaita, mutta ei suinkaan tieto- ja viestintätekniisten taitojen käytössä. Siinä Suomi on Euroopan keskitasoa ja Pohjoismaiden huonoin (Henna Virkkunen, Vaikuta & vaikutu -seminaari, Helsinki 16.9. 2010). Jotta kaikki voivat käyttää tai oppia tietotekniikan ja sosiaalisen median käyttöä, tarvitaan kouluihin riittävästi laitteita, nopeat ja kattavat yhteydet ja opettajien koulutusta ja motivointia. Tarvitaan myös opetukseen soveltuvia ohjelmia ja sosiaalisen median alustoja, jotka ovat tarpeeksi kiinnostavia ja vähintään yhtä kiinnostavia kuin vastaavat kaupallisiin tarkoituksiin rakennetut. Tai sitten kaupalliset toimijat on päästettävä kouluihin.

Säännöt tunnettava

Hölmöily verkossa on nuorten keskuudessa aivan yhtä yleistä kuin oikeassa maailmassakin. Ei käsitetä, että nimimerkin takaa voi jäädä kiinni, ja että rikos on rikos myös verkossa. Keskustelupalstoilla tai sosiaalisessa mediassa esille tuleva toiminta voi johtaa lastensuojelullisiin toimenpiteisiin, vaikka rikosta ei varsinaisesti olisi tapahtunut. Henkilötiedoilla keskustelufoorumeille kirjautuminen varmaankin rajoittaisi verkossa tapahtuvia kunnianloukkauksia, mutta voisi rajoittaa myös sananvapautta. Toisaalta, missä maassa herjauksesta tulisi tuomita, jos kantaja vaatisi oikeutta Kreikassa ja vastaaja asuisi Suomessa?

Yhteisten pelisääntöjen löytyminen näin kansainvälisellä foorumilla kuin internet on tärkeää, mutta niiden valvominen ja ongelmatilanteiden selvittäminen vaatisivat varmasti oman laajan organisaationsa.

Lisäksi pitäisi ratkaista, miten eri maiden lainsäädännöt ja kulttuuri-käytännöt saataisiin yhdenmukaistettua, ja mikä olisi internetin virallinen kieli. Entä jos kielimuuri olisikin juuri syy ihmisten välisiin ongelmiin verkossa? Voitaisiinko henkilö tuomita syyntakeettomana, ja miten kielitaidottomuutta voisi puolueettomasti tutkia? Yhtä kaikki, myös aikuiset hölmöilevät verkossa. Pelkästään aikuisten terve esimerkki saattaisi kasvattaa nuoria järkevämpään verkon käyttöön.

Jos ei halua tai voi

Nykyään on jo muodostunut suorastaan kannanotoksi olla liittymättä erilaisiin verkkokeskusteluihin tai verkostoihin. Nämä verkostakielitäytyjät kieltävät julkaisemasta itsestään tietoja tai kuvia verkossa joko individualismin tai tulevaisuuden verkkopelon vuoksi.

Yhteisöpalvelu Facebookissa perustetaan jo sen kaltaisia ryhmiä kuin ”Joo tiiän, luin Facebookista” sekä ”KVF – ”Kato Vittu Facebookista” ja ”Facebookista näkee kaiken tärkeän”. Jättäytymällä pois oman yhteisönsä verkkopalveluista jättäytyy ulos myös näistä tietokanavista. Siksi voi välillä olla vaikeaa, jopa IRL eli In real life seurata keskustelua, joka on alkanut tai liittyy Facebookissa alkaneeseen ilmiöön. Kun ihminen ei tunne keskustelua tai sen normeja, on luonnollista tuntea myös yksinäisyyttä ja ulkopuolisuutta. Eräs elämän osa-alue jää kokematta nuorelta, joka ei omasta tahdostaan, tai esimerkiksi vanhempien kiellosta voi liittyä sosiaalisen median verkkoon.

Yhteenveto

Nopeat autot ovat saaneet rinnalleen nopean verkon ja koneet. Verkko on saatavilla kaikkialla, eikä sen hankkiminen ole enää kiinni sosioekonomisesta taustasta. Viimeistään kirjaston ovet avaamalla saavuttaa tiedon valtaväylän. Verkossa liikkuvan pitää olla tarkkana siinä, mitä tietoa julkaisee tai antaa julkaista itsestään. Pahimmillaan ihmiset muodostavat kuvan toisista verkosta saatujen tietojen perusteella. On siis ensiarvoisen tärkeää, että kasvavat sukupolvet ymmärtävät, millaisen vastuun verkon tarjonta tuo mukanaan. Hölmöily on hölmöilyä verkossakin, ja jonakin päivänä siitä voidaan rangaista vielä valtiovalan voimin, yli valtioiden rajojen.

Yksinäinen nuori voi olla yksinäinen myös verkossa, mutta hänellä on myös valta muuttaa omaa identiteettiään ja persoonaansa. Kaikkia ei ole luotu small talkiin, vaikka kirjallinen ilmaisu voikin sujua. Toisaalta, heikko kirjallinen ilmaisu voi ajaa verkossa kauemmas orastavasta ihmissuhteesta kun omaa sanomaansa ei saakaan lävitse eleiden siivittämänä.

Oman yhteisön luominen myös verkossa on tärkeää, ja se voi muodostua joko reaaliaikailman kontakteista tai verkossa tavatuista henkilöistä. Valinta ystäväpiirissä voi olla kovaakin, onhan verkkoon mahdollista saada tarttumaan paljon enemmän kaloja kuin päivittäisessä kanssakäymisessä kasvokkain.

Sosiaalinen media, sen käyttäminen ja sisällöt etenevät kovaa vauhtia. Siksi kaikki painettu sana aiheesta on väkisinkin aina hieman vanhentunutta. Opetuksen pitäminen ajan tasalla vaatii suuret resurssit, mutta ainakin nuorten ymmärrys sosiaalisen median käyttämisestä kasvaisi. Kyllä nuoret itse pääsevät jälleen kärryille uusimmista teknisistä sovelluksista. Aikuisten ja päättäjien tehtävä on suojella ja kasvat-
taa heidän ymmärrystään.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet » Saavutettavuus, monipuolisuus, kommunikoinnin helppous, tiedon paljous, non-formaali oppiminen, elinikäinen oppiminen	Heikkoudet » Kasvottomuus, epäluotettavuus, vaatii omaa aktiivisuutta tiedonhankinnassa, koulutuksen jatkuva tarve
Mahdollisuudet » Välimatkojen lyhentyminen, omankaltaisten viiteryhmien löytäminen, verkon mahdollisuudet heille, joille liikkuminen ja seuran löytäminen muuten hankalaa, jokainen voi tuottaa verkkoon materiaalia	Uhat » Varkaudet; Identiteetti, pankkitilit, verkossa omistettavat tuotteet. hyväksikäyttö, tiedon nopea vanhentuminen

Toimenpidesuosituks

- » Verkkomaailmasta kerätyn aineiston jäsentely tiedoksi ja sen opettaminen verkon käyttäjille.
- » Verkko- ja identiteettivarkauksien kriminalisoiminen, kuka valvoo, kuka rankaisee, kun verkko on globaali?
- » Ihmiseltä ihmiselle -verkkopalvelujen lisääminen, ts. näppäimistön toisessa päässä olisi ”luotettava” ihminen, jolta voisi tiedustella apua. Toimisiko esimerkiksi lääkäripalveluissa?
- » Lähdekritiikin opettaminen yhä nuoremmille, joilla on pääsy verkkoon.
- » Mediataidot osaksi kouluopetusta: median eettisyys ja käytössäännöt.

Kirjoittajasta

Kulttuurituottaja, AMK, Peppi Tervo-Hiltula työskentelee valtakunnallisessa mediakasvatuksellisessa nuorisoyhdistys Curly ry:ssä. Hän ohjaa nuorille muun muassa lehti- ja lyhytelokuvien tuottamista ja on soveltanut esimerkiksi pikaviestimien käyttöä lehden tekemisessä ja nuorten verkkotapaamisissa. Sähköpostiosoite on peppi.tervo-hiltula@iki.fi

Lähteet

HELSINGIN SANOMAT VERKKOJULKAISU 2010: *Netin vihakampanjoissa aikuisiltakin unohtuu vastuu*. [Http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Netin+vihakampanjoissa+aikuisiltakin+unohtuu+vastuu/1135256046621](http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Netin+vihakampanjoissa+aikuisiltakin+unohtuu+vastuu/1135256046621)

KESO H., LEHTIMÄKI H. & PIETILÄINEN T. 2006: *Virtuaalilemmikki ja virtuaalirakas – nuorten verkkobrändin luominen*. Lehtimäki ja Suoranta (toim.) Kasvattajan brändikirja, Finnlectura. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

KUNELIUS R. 2009: *Viestinnän vallassa, johdatus joukkoviestinnän kysymyksiin*. Porvoo: WSOY Oy, WSOY Oppimateriaalit Oy.

MYLLYNIEMI, S. 2009: *Nuorisobarometri 2009*. Opetusministeriö ja Nuorisotutkimuksen seura ja tekijät. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

NICEFACTORY 1997: *Naisille ja nuorille naisille ei hyvin tuotettua materiaalia verkossa (84) vs. Nykypäivä ja esim. Suomen yksi suosituimmista verkkosaitteista Demi.fi*.

NYSSÖLÄ, K. 2008: *Mediakulttuuri oppimisympäristönä*. Opetushallitus. Helsinki: Edita Prima.

VIRKKUNEN HENNA 2010: *Puheenvuoro Vaikuta & vaikutu -seminaarissa*. Helsinki 16.9.2010.

VÄHÄHYYPÄ KAISA 2010: *Puheenvuoro Vaikuta & vaikutu -seminaarissa*. Helsinki 16.9.2010.

Kirjallisuutta

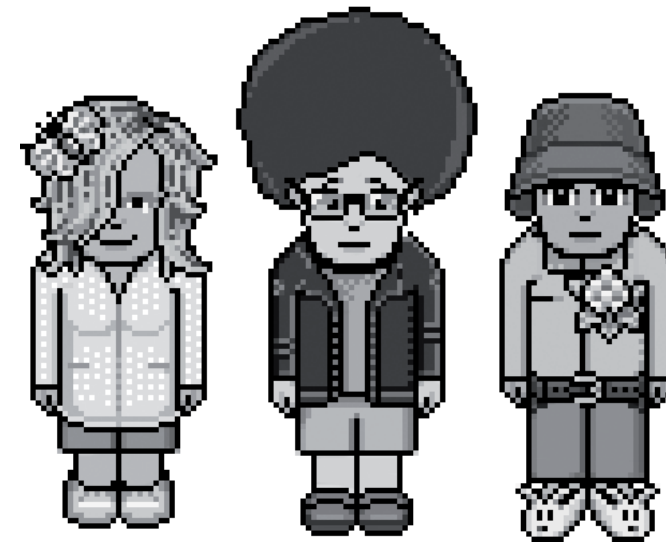
MEDIAKASVATUSSEURAN PORTAALI. www.mediakasvatus.fi

MIKKOLA, H. 2009: *Nuorten mielipiteitä poliisista ja nuorisotyöntekijöistä verkossa*. Oulun yliopisto. Selvitys.

Sosiaalinen media, laki ja oikeus

Yksityisyyden haasteet sosiaalisessa mediassa.....228
Sakari Tamminen, Asko Lehmuskallio & Mikael Johnson

Lähipoliisi tavoittaa virtuaalimaailmassakin.....244
Marko Forss



Yksityisyyden haasteet sosiaalisessa mediassa

Sakari Tamminen, Asko Lehmuskallio & Mikael Johnson

Pohdimme sosiaalisesta mediasta poimittujen esimerkkien avulla, miksi yksityisyys on vaikea suunnitteluhaaste. Keskeinen väitteemme on, että yksityisyyteen kuuluvat ilmiöt, niihin liittyvät asianosaiset ja vuorovaikutussuhteet ovat eri tavoin tietotekniikan suunnittelijoiden vaikutusvallan piirissä ja usein pelkkien teknisten ratkaisuiden ulkopuolella. Tämän vuoksi myös yksityisyyteen liittyvät erilaiset eettiset kysymykset on käytännön työssä eroteltava huolellisesti, jotta suunniteltavan sosiaalisen median käytöstä syntyviä ongelmia voidaan ennakoida, ehkäistä ennalta ja tukea paitsi tietoteknisillä työkaluilla ja suunnittelulla myös muilla yksityisyyttä suojelevilla ratkaisuilla.

SOSIAALINEN media on aiheuttanut monenlaista päänsärkyä niin oikeusoppineille, yhteiskuntatieteilijöille kuin tietotekniikan suunnittelijoillekin. Sen myötä on virinnyt uudelleen huoli yksityisyydestä¹. Näkyvimmat huolenaiheet liittyvät suosittujen sosiaalisen median sivustojen, kuten Facebookin, yksityisyyden suojaan ja sen käyttöehtoihin.

Esimerkiksi huhtikuussa 2010 Saksan kuluttajasuojaministeri Ilse Aigner kirjoitti avoimen kirjeen Facebookin keksijälle ja toimitusjohtajalle Mark Zuckerbergille vaatien häntä tiukentamaan huomattavasti yhä löyhemmäksi käyneitä käyttäjätietojen hyväksikäyttöön liittyviä palveluehtoja. Aignerin mukaan nykyiset yksityisyysehdot ovat ongelmallisia monessa eri mielessä, mutta erityisesti siksi, että palvelu luovuttaa käyttäjien henkilökohtaisia tietoja kolmansille osapuolille määrittämättömiin tarkoituksiin ilman käyttäjien erillistä suostumusta. Kirje julkaistiin arvovaltaisen saksalaisen viikkolehden Der Spiegelin verkkosivuilla ja se sai runsaasti huomiota maailman uutisvälineissä.

Facebook on kuitenkin vain yksi – kieltämättä valtavan kokoinen – sosiaalisen median palvelu muiden joukossa. Erilaisista sosiaalisen median käyttötarkoituksista ja -tavoista lisää tässä kirjassa Jäkelän ja Pekkolan, Matikaisen sekä Tervo-Hiltulan artikkeleissa. Muut suosittut sosiaaliset mediat, kuten esimerkiksi suomalaiset IRC-Galleria tai

1. Olemme käsitelleet osaa tässä artikkelissa esitettävistä yksityisyyšnäkökohdista laajemmin kaikkeen tietotekniikkaan liittyen artikkelissa Bylund, M., Johnson, M., Lehmuskallio, A., Seipel, P., ja Tamminen, S. 2010 "Privacy Research Through the Perspective of a Multidisciplinary Mash Up". Teoksessa Nordic Yearbook of Law and Informatics 2006–2008, S. Greenstein, Ed. Jure Förlag.

Habbo Hotel, tuovat samalla tavalla näkyväksi ja ratkottavaksi uusia välittyneen² sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yksityisyyteen liittyviä kysymyksiä. Eri tieteenaloista ponnistavat yritykset ymmärtää näihin ja muihin sosiaalisiin medioihin liittyviä yksityisyysongelmia johtavat kuitenkin usein ensiksi kysymykseen siitä, puhuvatko osallistujat perimmiltään samasta asiasta tai ylipäänsä samoista ongelmista.

Esimerkiksi yhteiskuntatieteen perinteiden mukaisesti tehtyä sosiaalisen median tutkimusta ja siinä esiin nousseita yksityisyyden haasteita voi olla vaikea ottaa huomioon lainsäädännön käytännössä, koska nämä kaksi puhuvat usein eri käsitteiden avulla. Yhteiskuntatieteen ja oikeustieteen havainnot pitäisi vielä lopuksi yhdistää ymmärrettävällä tavalla tietotekniikan suunnitteluun, jotta niillä olisi merkitystä tulevaisuuden sosiaalisen median ja sen yksityisyyden suojan kehitykselle. Yksityisyyden tutkimukseen liittyvät käsitteet, tavoitteet, arvoasetelmat ja niiden takaa löytyvä kirjallisuus voivat kaikki näyttää oudoilta toisen tieteenalan keskusteluun tottuneelle tutkijalle. Vaikka yksityisyysongelmiin ja tietotekniikan eettiseen suunnitteluun tarvitaan kaikkia näkökulmia, monitieteinen lähestymistapa koetaan helposti myös kompastuskivenä ratkaistaessa uudenlaisia sosiaalisten medioiden ongelmia.

Artikkeli pohjautuu kahteen monitieteelliseen tutkimusprojektiin, SAITS (Protection of Users in the Information Society) 2002–2005 ja Prima (Privacy in the making) 2006–2010, joista on omat julkaisunsa. Projekteissa on tutkittu muun muassa erilaisia yksityisyydelle uhkana pidettäviä sosiaalisen median teknologioita kuten Habbo Hotel, Kuva-boxi.fi ja Facebook. Artikkelissa taustoitamme kolmea yksityisyyteen liittyvää näkökulmaa: yhteiskuntatieteellistä, oikeustieteellistä ja tietoteknistä, ja analysoimme niiden välisiä kytkentöjä suunniteltaessa yksityisyyttä sosiaalisessa mediassa.

Näiden kolmen eri tieteenalan tarjoamien analyysinäkökulmien kautta avaamme erilaisia sosiaalisen median ja yksityisyyden haasteita, joita jokainen tieto- ja viestintäteknikkaa ammatikseen tutkiva tai kehittävä henkilö joutuu kohtaamaan arkipäivän työssään. Artikkelin päättyy keskusteluun siitä, miten tietotekniikan, yhteiskuntatieteiden ja oikeustieteen välisiä uudenlaisia haasteita voidaan lähteä monitieteisesti avaamaan ja kenties ratkaisemaan tulevaisuuden sosiaalista mediaa kehitettäessä.

Keskustietokoneista sosiaaliseen mediaan

Yksityisyys on ollut osa tietotekniikan etiikkakeskusteluja jo pitkään (Mason 1986), mutta eri tietokoneaikoina – keskustietokoneet, mikro-

2. Välittyntä on esimerkiksi vuorovaikutus verkon tai matkapuhelimen kautta.

tietokoneet, internet ja jokapaikan tietotekniikka – huolenaiheet ovat olleet erilaisia.

Keskustietokoneiden aikana suurin huoli oli eri organisaatioiden tietokantojen henkilötietojen yhdistämisestä, esimerkiksi potilasrekisterin yhdistämisestä luotto- tai vakuutustietoihin. Tällaista tilannetta oli suhteellisen helppo valvoa, koska vain pienellä ja valitulla joukolla oli pääsy rekistereihin.

Mikrotietokoneiden käyttöönotto lisäsi ensisijaisten tietokonekäyttäjien lukumäärää, erityisesti toimistoissa, mutta yksityisyyshuolet liittyivät edelleen tiukasti määriteltyyn tiedonvaihtoon eri toimialoilla ja valtionhallinnossa. Näissä keskusteluissa keskeisenä teemoina ovat olleet esimerkiksi sosiaalinen kontrolli tietoverkoissa (”isoveli valvoo” -keskustelut, sähköpostien ja puhelinkeskustelujen valvonta), henkilötietojen edelleen myynti muuhun kuin alun perin aiottuun käyttöön, tietokantojen ja tietoverkkojen tietoturvallisuus (esimerkiksi potilastietojen ja muiden julkisten ja suojattujen tietojen joutuminen väärin käsiin), sekä keskustelu yksityisyydestä osana ihmisarvoa (Eriksson 1997). Yksityisyyttä onkin pidetty yhtenä osa-alueena kokonaisuudessa, johon ovat liittyneet esimerkiksi tekoäly ja asiantuntijajärjestelmät, tietokoneet työelämässä, yhteiskunnallinen tietokonekultainen taito, tietokonerikokset ja aineettoman omaisuuden omistusoikeus (Tavani 1998 ja 1999).

Internet ja verkostoituneet kotitietokoneet muuttivat asetelmaa, kun tieto- ja viestintätekniikka tuli osaksi kuluttajien arkea. Yksityiselämä siirtyi tietokoneiden välittämäksi esimerkiksi verkkopankkien, sähköpostin ja keskustelufoorumien myötä. Trendi on jatkunut viestintien yhdentymisen, henkilökohtaisten tietoteknisten laitekannan laajentumisen ja ympäristönsä sulautuvaan, kaikkialla olevan niin sanotun jokapaikan tietotekniikan myötä. Tästä on seurannut kaksi asiaa. Ensiksi, yksityisyyden huolia ei enää voida kuvata vain tekniikan kehittäjien, rekisterinpitäjien ja rekisteröityjen yksilöiden (Bennet ja Raab 2006) välisinä suhteina. Toiseksi, epävirallisissa keskusteluissa tyypillisesti ei voida etukäteen määritellä mistä keskustellaan, mitä tietoa pitäisi suojata, eli yksityisyyttä pitää suojata muilla keinoin.

Verkkokeskusteluissa yksityisyyttä säädellään esimerkiksi valitsemalla keskustelulle sopiva media, jolloin voidaan vaikuttaa siihen, keitä päästetään keskustelukaveriksi ja kuinka pitkään teksti säilyy järjestelmissä. Perinteinen peukalosääntöhän on, että chateissa keskustelusta ei jää historiatietoja, mutta foorumeissa kyllä – katso myös Koposen artikkeli tässä kirjassa. Sosiaalinen media onkin laadullisesti erilainen edellä mainittuihin tietoteknisiin sovelluksiin ja niiden ongelmiin verrattuna. Siksi myös osa niiden yksityisyyteen ja sen suojelemiseen liittyvistä oletuksista on ongelmallisia nykypäivän ympäristöissä.

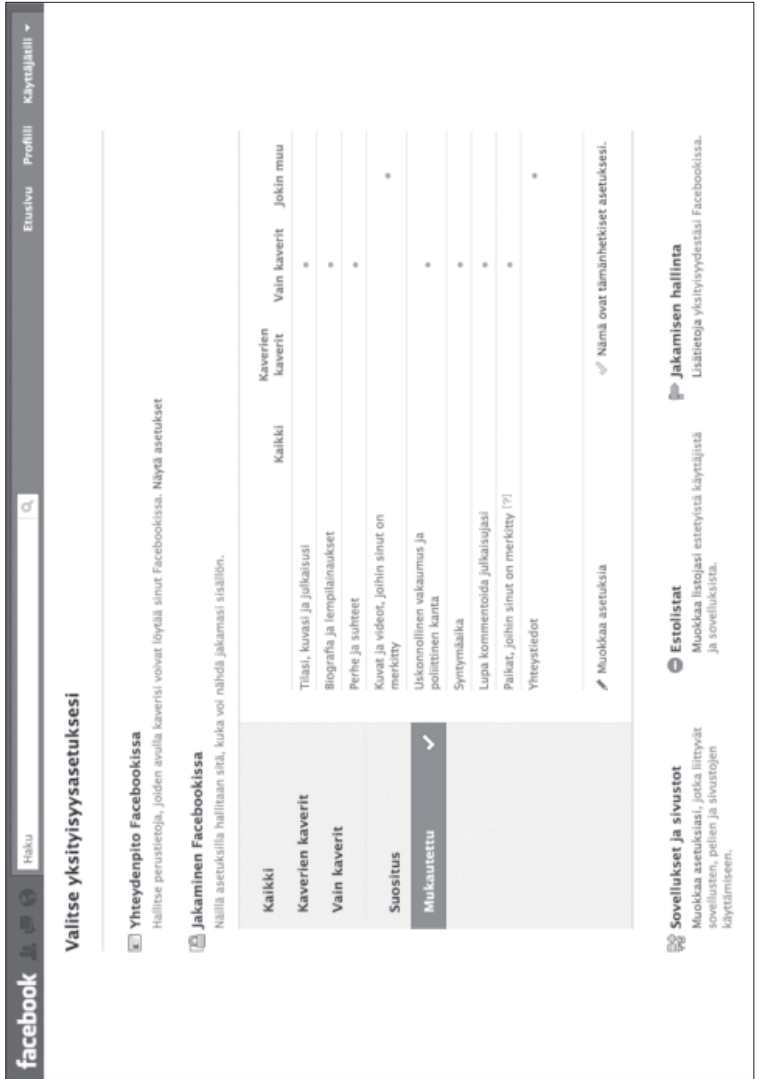
Selkeä ero aikaisempien tietotekniikan etiikan keskusteluihin liittyy sosiaalisen median käyttämiseen ja tuottamiseen sekä yksityisyydestä huolestuneisiin tahoihin. Kun aiemmissa ”isoveli valvoo” -keskusteluissa on oletettu asetelma, jossa tietty teknisesti, poliittisesti tai taloudellisesti voimakas taho valvoo voimatonta tietotekniikan käyttäjää, sosiaalisessa mediassa keskustelu on laajentunut uudenlaiseen ”kaikki valvovat kaikkia” -tilanteeseen. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että yksityisyysongelmat eivät enää tule esiin *vain* palveluntarjoajan, hallituksen tai yrityksen ongelmallisesta suhteesta käyttäjien, kansalaisten tai asiakkaiden toimintaan. Henkilökohtaisten tietojen valvonta ja käyttö on jokaisen tietotekniikan käyttäjän asia.

.....
 Sosiaalisen median kaikki käyttäjät ovat nimittäin potentiaalinen uhka toisilleen.

Joku voi kuulla, nähdä tai päätellä toisen sosiaalisessa mediassa paljastamasta asiasta tämän henkilökohtaisiin suhteisiin, työpaikkaan tai muuhun yksityiseksi koettuun asiaan liittyviä seikkoja. Näitä tietoja voidaan käyttää joko tietoisesti tai vahingossa väärin.

Ääriesimerkki ikävästä tietoisesta yksityisyyden loukkauksesta uutisoitiin 16.4.2010 Huvudstadsbladetissa. Nuori nainen sai tietää, että hänen kuviaan löytyi ruotsalaiselta pornosivustolla ilman, että hän oli itse niitä sinne ladannut. Todennäköisesti ilkeämielinen koulukaveri oli imuroinut kuvat hänen sosiaalisen median profiilistaan ja ladanut ne luvatta pornosivustolle. Sama yksityisyyden loukkaus oli tapahtunut yhteensä noin viidellekymmenelle nuorelle ahvenanmaalaiselle naiselle. Vaikka uutisessa haastateltu nainen oli suojannut kuviaan niin, että ne olivat vain ”kavereiden” nähtävissä, järjestelmän tekniset yksityisyysasetukset eivät kuitenkaan voineet estää kuvien väärinkäyttöä, koska ilkeämielinen (koulu)*kaveri* pääsi kuviin käsiksi ja käytti niitä loukkaavalla tavalla.

Tahattomasta omien tai ystävien yksityisten tietojen jakamisesta on kerrottu useissa lehtiartikkeleissa sekä verkkosivuilla, jotka ovat erikoistuneet ”hauskojen” nettimokien esittelyyn. Sekä nuoret että vanhemmat ovat vahingossa jakaneet aiottua isommalle ryhmälle, kuten kaikille kavereilleen tai julkisesti, tietoja omasta tai läheistensä seksuaalikäyttäytymisestä, riidoista läheisten kanssa tai toisten pettämisestä. Estääkseen tätä vahingossa jakamista esimerkiksi Facebook on mahdollistanut sen, että käyttäjät voivat määritellä, minkälaista tietoa heidän kaverinsa sosiaalisessa mediassa saavat heistä sovelluksessa levittää (kuva 1).



Kuva 1. Facebook yrittää vaikuttaa tietojen tahalliseen ja tahattomaan leviämiseen antamalla käyttäjälle mahdollisuuden määritellä mitä tietoja sovelluksen kaverit voivat heistä jakaa. Ruutukaappaus syksyllä 2010.

Sosiaalinen media on siten purkanut yksityisyyden suunnitteluhaasteena yhä pienempiin ja laajemmalle levittyneisiin potentiaaliin eettisiin ongelmiin. Yksityisyydestä on tullut perinteisen vastakainasettelun lisäksi verkostomainen ongelma, joka liittyy *kaikkiin julkisesti osoitettuihin sosiaalisiin suhteisiin*. Tämä on helposti ymmärrettävissä, jos muistetaan, että sosiaalisen median aikakaudella suurin osa suhteistamme toisiin ihmisiin on ensimmäistä kertaa laajamittaisesti *lähes kenen tahansa* palvelunkäyttäjän näkyvillä.

Jo tämä sosiaalisen pääomamme paljastaminen – erityisesti yksilöidyt suhteemme tiettyihin toisiin ihmisiin – on mahdollisesti yksityiseksi koetun tiedon paljastamista tavalla, joka saattaa aiheuttaa ongelmia muilla elämänalueilla.

Kaikille Facebook-käyttäjille tuttu esimerkki löytyy yhteiskuntakriittisestä *South Park* -animaatiosarjan jaksosta. Jaksossa ”You have 0 friends” (kausi 14, jakso 4) yksi sarjan päähahmoista, Stan, tulee jälkijunassa mukaan Facebook-sivustolle. Hän saa nopeasti parikymmentä Facebook-kaveria profiililleen, mutta tekee alkuhuumassa sosiaalisen virheen. Hän lisää epäsuositun koulukaverin kaverikseen Facebookissa. Sen jälkeen muut alkavat karttaa Staniakin Facebookissa, eivätkä enää suostu olemaan hänen julkisesti tunnustettuja kaveritaan. Tässä esimerkissä juuri sosiaalisuuden läpinäkyvyys muille aiheutti Stanille hankaluuksia sosiaalisten suhteiden hallinnassa. Hänen yksityinen suhteensa epäsuositettuun kaveriin aiheutti hänelle sosiaalisen arvon menetyksen ja siten myös yksityisyysongelman, jolla oli vakavia seurauksia myös Facebookin ulkopuolella.

Muutos, jonka sosiaalinen media on tuonut keskustietokoneaikaan verrattuna, näkyy siis ainakin seuraavissa asioissa, jotka korostavat yksityisyyden verkostomaista luonnetta:

- » Tietotekniikka on arkipäiväistynyt ja moni suomalainen käyttää esimerkiksi internetiä päivittäin. Hakupalvelut, vapaasti saatavilla oleva tieto ja sosiaalisen median palvelut johtavat myös useamman tuntemattoman ihmisen kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen uusissa digitaalisissa ympäristöissä.
- » Digitaalinen kuilu tietotekniikkaa käyttävien ja käyttämättömien välillä kasvaa, kun yhä useammin niin valtionhallinnon, yritysten, järjestöjen kuin yksityisten ihmistenkin resurssit suunnataan verkossa olevan tiedon tuottamiseen. Joka paikan tietotekniikka ja sosiaalinen media vaativat osallistumista tietoteknisesti välittyneeseen tietoyhteiskuntaan.
- » Tiedon helppo liikkuvuus on johtanut vaikeuksiin pitää verkossa, ja erityisesti sosiaalisissa medioissa, tapahtunut vuorovaikutus ja viestit halutun kohderyhmän sisäisenä. Sosiaalisten ryhmien rajat vuotavat uudella tavalla johtuen teknisistä ja sosiaalisista muutoksista vuorovaikutuksen säännöissä. Ryhmittä ja ryhmärajoista on tullut yhä läpäisevämpiä ja heikompi vuorovaikutuksen sääntelijöitä sosiaalisissa medioissa.
- » Mahdollisuus jakaa digitaalista aineistoa suurelle yleisölle ilman pitkä julkaisuprosessia on muuttanut julkisuuden pelisääntöjä. Esimerkiksi toimittajien portinvartijan tehtävä on muuttunut suhteessa yksityisiin ihmisiin. Journalistit ja kustantamoiden toimittajat eivät ole enää yhtäläisessä asemassa säätelemässä siitä mistä puhutaan. Verkkojulkisuus on jokaisen kiinnostuneen ulottuvissa.

Kaikki nämä muutokset ovat tuoneet mukanaan uusia yksityisyshuolia: laaja tavoitettavuus, tiedon nopea liikkuminen ja uudet vuorovaikutusmuodot ovat johtaneet myös laajaan yksityisten asioiden näkyvyyteen. Näitä kysymyksiä pitää siksi tarkastella sekä tietotekniikan, yhteiskuntatieteiden että oikeustieteen näkökulmista, jotta sosiaalisen median yksityisyyteen liittyvät kysymykset voidaan ymmärtää tarpeeksi laajasti, ja jotta niihin voidaan tulevaisuudessa vastata oikeilla toimenpiteillä ja työkaluilla.

Yksityisyyden etiikka

Niin ollen jo perustuslaki näyttää perimmäisen ristiriidan, jonka kanssa yksityisyyden suoja joutuu kamppailemaan. Yhteiskunnallinen, yleinen etu on tietyissä tapauksissa yksityiselämän suojaa tärkeämpi. Tämä tarkoittaa myös, että rajanveto julkisen ja yksityisen välillä on poliittinen rajanveto. Se suojaa tiettyjä valtaintressejä toisten kustannuksella.

Lain kirjaimen mukaan Suomen perustuslaki takaa yksityiselämän suojan ja turvaa jokaisen yksityiselämän, kunnian ja kotirauhan. Lisäksi luottamukselliseksi katsotut viestit, kuten puhelut ja kirjeet, ovat salaisia. Mutta jo perustuslain toisessa luvussa säädetään, että yksilön ja yhteiskunnan turvallisuutta ajatellen yksityiselämän suojasta voidaan poiketa. Yhteiskunnallista elämää rakennettaessa joudumme siksi myös miettimään minkälaisissa valtasuhteissa haluamme elää. Aihetta pohditaan myös tässä kirjassa Mikkosen artikkelissa, jossa tarkastellaan sosiaalisen median valtasuhteita Kosovon sodassa.

Yksityisyyden etiikkaa pohtiessamme voimme erottaa julkisessa yksityisyyskeskustelussa kolme pääsuuntausta.

Liberalistinen näkökulma (esimerkiksi Rössler 2005) painottaa yksityisyyttä perusarvona, koska yksityisyys mahdollistaa itsensä toteuttamisen ilman että itseään toteuttavan tarvitsee olla koko yhteiskunnan jatkuvan arvioinnin kohteena. Näin yksilö voi kokeilla itseään eri tilanteissa ja eri tavoilla ilman että tekemisiin puututaan ennen kuin yksilö on tehnyt niistä tietoisesti julkisia. Tämä mahdollistaa yksilöiden oman elämän aktiivisen hallinnan ja monenlaisen hyvän elämän etsimisen. Samalla säädellään hallituksen mahdollisesti mielivaltaista toimintaa, koska ihmisiä on vaikeampi luokitella toivottuihin ja ei-toivottuihin ryhmiin.

Yhteiskuntien historia näyttää, että näitä ryhmittelyjä on aina tehty. Määreet ovat vain muuttuneet: tietyssä historian hetkessä naiset ovat olleet ei-toivottuja julkisissa tilaisuuksissa, joskus taas juutalaiset tai homoseksuaalit. Näitä mielivaltaisia luokitteluja seuraten voisi tule-

vaisuudessa määritellä myös vaaleatukkaiset ja sinisilmäiset suomalaiset ei-toivotuiksi henkilöiksi milloin mihinkin tilaisuuteen.

Kommunitaarinen näkökulma (esimerkiksi Etzioni 1999, 2004) taas painottaa yhteisön merkitystä yksilön sijaan. Yhteisen hyvän tavoittelun on tästä näkökulmasta yksityisyyden suojaa tärkeämpää. Yksityinen toiminta saattaa olla haitallista yhteisön hyvää ajatellen, minkä takia yksilöiden toimintaa tulisi valvoa entistä tarkemmin. Talouskeinoteliijat ja terroristit ovat usein esimerkkejä yhteisöä tuhoavista yksilöistä, joiden toimintaa yksityisyyden suoja peittelee. Yksilöt ovat yhteisölle mahdollinen uhka.

Esitettyjen näkökulmien väliin on muotoutunut kolmas näkökulma (esimerkiksi Regan 1995, Bennett & Raab 2006), joka painottaa sitä, että yksityisyyden suoja ei ole pääosin yksilöä koskeva ilmiö, vaan kollektiivinen ja tasa-arvoa edistävä arvo. Yksityisyys mahdollistaa sananvapauden, koska eroihin perustuva syrjivä toiminta vaikeutuu. Jos emme tiedä ihmisten uskonnollisuutta, poliittista vakaumusta tai seksuaalista suuntautumista, on heidän väitteitään vaikeampi kuitata argumentin sijasta poliittisen tai seksuaalisen suuntautumisen pohjalta. Asia-argumentit voivat siten saada suurempaa painoarvoa. Yksityisyyden suoja tukee lisäksi yhdistymisvapautta, koska samanmieliset voivat ensin keskenään arvioida mielipiteitään ennen kuin ne esittävät julkisesti, joko nimettömästi tai omilla henkilötiedoilla. Tämä on hyvä muistaa silloin, kun halutaan purkaa internetin anonymiteettiä: jos keskustelupalstoilla, sosiaalisen median verkkosivuilla ja blogeissa ei voi esiintyä nimettömänä tai nimimerkkiä käyttäen, yksityisyyden suojasta kumpuava julkinen keskustelu kuihdutetaan pois.

Yksityisyyden uudet haasteet

Yksityisyys on ilmiönä ja käsitteenä monitahoinen. Sen historialliset juuret löytyvät eri yhteiskuntien kulttuurisista, juridisista ja teknisistä kehityspoluista. Eri tieteenalojen perinteissä siihen on keskitytty omista lähtökohdista.

Yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa yksityisyyttä ja yksityisyyden haasteita on perinteisesti lähestytty ja lähestytään yleisesti vielä nykyäänkin kahdesta eri suunnasta. Yhtäällä yksityisyyttä on tarkasteltu laajana yhteiskunnallisena ilmiönä, tiettyinä perusarvona, josta käydään jatkuvaa poliittista keskustelua kuten edellisessä luvussa totesimme.

Toisaalla on tutkittu kuinka yksityisyyden säätely on keskeinen tekijä osana yhteiskunnallisten ihmissuhteiden säätelyä. Yksityisyyden säätely näyttäytyy tällöin neuvotteluprosessina, jota ihmiset käyvät arkivuorovaikutuksessaan.

Yksityisyyden tarkasteleminen ensimmäisestä näkökulmasta on yksi sitkeimmistä ja vanhimmista yhteiskuntatieteellisistä keskusteluista. Syykin tähän on selkeä. Yksityisyys liittyy suoraan kysymykseen siitä, miten yksilön ja yhteisön välinen suhde tietyssä yhteiskunnassa järjestetään. Tämä kysymys palautuukin vanhoihin filosofisiin keskusteluihin ihanteellisen yhteiskunnan kokoonpanosta.

Keskeinen kiistakysymys on politiikan erottaminen kodin alueesta (esim. Arendt 1958). Poliitiikka määritellään tällöin julkiseksi ja yhteiskunnallisesti tärkeäksi, kun koti on puolestaan yksityistä, ei-julkista. Feministinen teoria on osoittanut kuitenkin, että kahtiajako on keinotekoinen ja että yksityisen ja julkisen välinen suhde itsessään on jo poliittista. Näin kodista tuleekin politiikan teon väline.

Myös politiikan (julkinen) ja talouden (”toinen yksityinen”) erottaminen toisistaan on tullut keskeiseksi kysymykseksi näissä keskusteluissa. Toisin sanoen klassiset yksityisyyttä koskevat pohdinnat ovat koskeneet politiikan ja valtion roolia yhteisöön kuuluvien ihmisten elämässä – esimerkiksi kysymys hyvästä kansalaisuudesta liittyy suoraan kysymykseen miten yksilön ja yhteisöjen väliset suhteet määritellään. Yllä esitetyt kolme näkökulmaa liittyvät suoraan näihin keskusteluihin.

Toinen yhteiskuntatieteellinen yksityisyyden tutkimus on ottanut kohteekseen ihmisten väliset arkipäiväiset vuorovaikutussuhteet. Yksityisyys ymmärretään tässä tutkimuksessa konkreettisiksi, sosiaalisissa suhteissa *tapahduviksi* ilmiöiksi, ei sitä ennen olemassa olevaksi asiaksi. Yksityisyys on näissä suuntauksissa käsitteellistetty esimerkiksi erilaisiksi kategorisesti tunnistettaviksi psykologisiksi ja toiminnalliseksi tiloiksi, joita ihmiset pyrkivät saavuttamaan (Westin 1967, 2003) tai jatkuviksi vuorovaikutusprosessin neuvottelukeinoiksi ja niiden halutuiksi lopputulemiksi (Altman 1975).

Kategoriset lähestymistavat korostavat, että yksityisyys koostuu sosiaalisista ja psykologisista tiloista kuten yksinolosta, läheisydestä, anonymiteetista ja varauksellisuudesta (Westin 1967, 2003, Marshall 1974, Craddock 1994, Pedersen 1996). Vuorovaikutusnäkökulma ei sen sijaan pyri tunnistamaan ennalta määritettyjä psykologisia tiloja, vaan sitä, miten ihanteellinen ja itse asetettu yksityisyyden taso määritetään ja kuinka tämä toiminnassa saavutetaan esimerkiksi sosiaalisessa mediassa (ks. esimerkiksi Lampinen, Tamminen & Oulasvirta 2009, Lehmuskallio, Tamminen & Johnson 2008 ja Lehmuskallio 2009). Yksityisyys on arkielämän vuorovaikutuksen optimointiprosessi, jossa vedetään rajoja julkisen ja yksityisen tiedon ja toiminnan välille erilaisin sääntelymekanismien avulla (esimerkiksi Langheinrich 2001, Margulis 2003, Kumaguru & Cranor 2005, Iachello & Hong 2007, Iachello & Abowd 2008).

Ei liene siten yllättävää, että myös oikeustieteellisestä näkökulmasta yksityisyys on monitahoinen, koska sitä ei säätele yksi vaan use-

ampi laki ja tästä johtuen myös kansalliset selvitykset asiaan liittyen ovat usein pitkiä, esimerkiksi Ruotsissa yli 1000 sivua³. Yksityisyyteen liittyviä keskeisiä lakeja ovat tietenkin yksityisyyden suojaan, henkilökohtaisen tiedon käsittelyyn, sähköisen viestinnän tietosuojaan ja tiettyjen ammattien ammattietikkaan kuten lääkäreiden salassapito-velvollisuuteen keskittyvät lait ja asetukset. Näiden lisäksi on kuitenkin lukematon määrä eri tilanteisiin ja teknisiin konteksteihin sovellettavia lakeja, jotka epäsuorasti pyrkivät suojelemaan yksityisyyttä, ja erilaisissa vakiintuneissa tilanteissa erilaisia sitovia käyttäytymissääntöjä ja -ohjeita. Jälkimmäisiin voidaan lukea myös erilaiset tietotekniikan suunnittelussa käytetyt tekniset standardit⁴.

Yksityisyyden suojaaminen kirjoitettujen lakien ja säädösten avulla perustuu yleensä neljään keskeiseen periaatteeseen, joiden avulla valtavirtaoikeustiede toimii. Ensinnäkin, oikeustiede keskittyy kysymykseen, mikä on voimassa oleva laki tai mitkä ovat sen tunnuspiirteet. Toiseksi, käytännön lainopillinen toiminta ja oikeustiede ovat läheisessä kytköksessä toisiinsa. Kolmanneksi, suuri osa oikeustieteen menetelmistä on rakennettu ensimmäisen tunnuspiirteen tutkimukseen, eli mitä ja miten voimassaoleva laki on sen sijaan, että tutkittaisiin kysymystä siitä mitä (yksityisyys)lakien tulevaisuudessa pitäisi olla. Viimeiseksi, oikeustieteen menetelmien tarkoitus on tarkastella lakia, sen kirjainta ja demokraattisen ja tasa-arvoisen yhteiskunnan ylläpitoa. Vaikka vuorovaikutusta joidenkin oikeustieteen erikoisaloihin liittyvien lähitieteiden – kuten kriminaalioikeustiede, tieteen sosiologia ja tietotekniikka-oikeus – välillä kyllä on, oikeustieteen yhteys muihin tieteisiin on kuitenkin yleisellä tasolla vähäistä.

Perinteinen tietotekninen lähestymistapa yksityisyyden suojaan puolestaan voidaan nähdä:

- » tapana kontrolloida kuka pääsee käyttämään tietokonetta, ohjelmaa tai tietokantaa,
- » tapana varmistaa, että henkilö A:n tieto- ja viestintätekniikan avulla lähettämä viesti päättyy henkilölle B:lle, eikä kenellekään muulle, ja
- » tapana kontrolloida mitä sähköisiä jälkiä verkkotoiminnasta jää eri tietoteknisiin arkistoihin. Näiden keskustelujen pohjalta kehitetyt tyypilliset yksityisyyttä lisäävät tekniikat kuten Privacy Enhancing Technologies (PETs) keskittyvät anonymisaatioon, salaukseen ja pääsyn valvontaan.

Tietotekniikkaan liittyviä yksityisyysongelmia on pyritty ratkaisemaan eri tietotekniikan aloilla, muun muassa ihminen–kone–vuoro-

3. The Protection of Personal Privacy. A Map and Analysis. Official Government Reports, SOU 2007:22, two volumes (in Swedish).

4. Esimerkiksi nämä tuotteen laatuun ja käytettävyyteen liittyvät standardit: ISO/IEC 9126-1:2001 Software engineering -- Product quality -- Part 1: Quality model; ISO 9241-11:1998 Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) -- Part 11: Guidance on usability; ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction -- Part 210: Human-centred design for interactive systems.

vaikutustutkimuksen alalla jo pitkään. Näkyvimmat edistysaskeleet ovat olleet yleiset yksityisyyden suunnittelun kehykset (ns. ”privacy framework”, esimerkiksi Iachello & Hong 2008), joiden avulla on pyritty paitsi tunnistamaan keskeisiä ongelmia myös luomaan teknisiä suunnitteluapuvälineitä, jotka auttavat huomioimaan yksityisyyteen liittyviä tietoteknisiä ongelmia. Tässä kohdataan kuitenkin helposti samoja ongelmia kuin lainsäädännössä. Suunnitteluapuvälineet on tehty aina tiettyä teknistä ympäristöä varten, eivätkä ne siten ole helposti siirrettävissä muualle. Ja silloin kun ne ovat, ne jäävät usein liian yleisille periaatetasoille, jotta niistä olisi tietotekniikan suunnittelu-hetkellä suurta apua.

Tietotekniikan kehityksen myötä valtion ja kansalaisten suhde on muuttumassa. Suomessa valtion ohjaava rooli yhteiskunnan eri alueilla on perinteisesti ollut vahva toisin kuin esimerkiksi anglosaksisissa ”nightwatch”-yhteiskunnissa. Kuitenkin viime aikoina erityisesti uusien kaupallisten toimijoiden voimakas vaikutus valtion politiikkaan on muuttanut yksityisyyteen liittyviä lakejakin. Parhaana esimerkkinä tästä voi pitää keskustelua uudesta sähköisen viestinnän tietosuojalaista, Lex Nokiasta, jonka hallitus hyväksyi vuonna 2009. Laki antaa sähköisen viestinnän yhteisötilaajille kuten puolijulkisille organisaatioille ja palveluntarjoajille ennennäkemättömät oikeudet valvoa liikennettä verkoissaan jopa yksilöitävän käyttäjän tasolla, jos tämä tieto palvelee palveluntarjoajien pyrkimystä tarjota parempia palveluja.

Haasteista ratkaisuihin

Sosiaalinen media haastaa aiemmat yksityisyysmallit radikaalilla tavalla. Se mahdollistaa epämuodollisen keskustelun niiden kanssa, joiden kanssa olisi aiemmin keskusteltu pääosin muodollisesti. Aikaisemmin selkeämmin eroteltavissa olevat roolit esimerkiksi työntekijän ja työnantajan, lapsen ja vanhemman, opettajan ja oppilaan, poliitikon ja rivikansalaisen välillä saavat uusia muotoja ja keskustelua käydään uudentyyppisissä yhteyksissä.

Lisäksi vuorovaikutuksesta verkossa jää aina joko itse sisällön tai tunnistetietojen muodossa digitaalinen jälki, joka on helppo taltioida, kopioida ja siten siirtää uusiin yhteyksiin ja käyttötarkoituksiin.

Alun perin tiettyyn tilanteeseen tarkoitettut vuorovaikutuksen periaatteet saattavatkin saada uusia muotoja ja tämän päivän sosiaalisessa mediassa paljastetut asiat voivat vaikuttaa yksilön elämään vielä vuosien päästä esimerkiksi uusien ystävyysien muodostamisessa ja työnhakutilanteissa.

Vakavat yksityisyyteen liittyvät konfliktit ovatkin saaneet alkunsa keskusteluista, joiden ei olisi pitänyt päätyä kolmansien osapuolien

tietoon. Esimerkiksi työnantajan haukkuminen eri sosiaalisissa medioissa on johtanut työpaikan menettämiseen, yliopisto-opiskelijoiden alkoholinkäyttöä kuvaavien kuvien esittäminen omalla profiilisivulla on johtanut opiskeluoikeuden menettämiseen ja lähisukulaisilta piilossa pidetyn käyttäytymisen esitys on johtanut lähimmäisten uudenarviointiin. Myös kolmansien osapuolien yksityisen tiedon käyttö ennaltamääräämättömiin tarkoituksiin kuten mainontaan ja käyttäjäprofiilointiin on herättänyt julkista keskustelua.

Juridisesti haasteet taas liittyvät lainsäädännön käytäntöihin. Tietotekniikkaan liittyvä lainsäädäntö on tekniikkariippuvaista, vaikka lainsäätäjät haluaisivatkin säädösten olevan yleisiä. Mutta kuka olisi arvannut, että tietotekninen ympäristömme muuttuu niin nopeasti? Lisäksi Suomessa, kuten ei juuri muuallakaan, ei ole olemassa yleistä yksityisyyslainsäädäntöä omana lainsäädännöllisenä alueenaan. Sen sijasta yksityisyyteen liittyvä sääntely koostuu hyvin monesta eri lainkappaleesta, joita arvioidaan aina tapauskohtaisesti.

Vaikka kansalliset lainsäätäjät onnistuisivatkin säätämään käyttäjien tarpeisiin ja käytäntöihin sopivia yksityisyyslakeja, tietotekniikan käyttö ylittää valtioiden rajat. Liittovaltiotasoiset sääntelymallit ovat näihin yksi vastaus, mutta ne eivät päde kovinkaan pitkälle. Jos esimerkiksi kiinalainen yritys ostaa suomalaisen tietotekniikkayrityksen, ei ole itsestään selvää, mitä käyttäjien yksityiselle tiedolle tapahtuu. Tässä on haastetta kerrakseen.

Tietotekniset haasteet liittyvät palvelujen suunnitteluun. Itse tekniikka asettaa omat rajoituksensa sille, mikä on mahdollista. Lisäksi suunnittelijat joutuvat suunnittelemaan tietotekniikkaa erilaisiin verkostoihin, joissa on käytössä eri standardeja. Jotta sovelluksesta tulisi menestyvä, sen on oltava mahdollisimman yhteensopiva eri ympäristöjen kanssa. Tällöin yksityinen tietokin saattaa levitä helpommin laajalle käyttäjäkunnalle, mikä on olennaista sosiaalisen median yritysten liiketoiminnalle.

Tietotekniikan suunnittelijat joutuvat myös ajattelemaan palvelunsa käytettävyyttä, jolloin monimutkaiset tekniset ongelmat on pakko piilottaa. Harva käyttäjä ymmärtää, miten tietotekninen järjestelmä toimii teknisellä tasolla, kun monilla on hankaluuksia saada asioitaan tehtyä peruskäyttöliittymänkään kautta. Suurimmat riskit liittyvätkin juuri tähän. Sosiaalisen median yksityisasetukset eivät kuvaa tiedonkulkua eri osapuolien välillä ymmärrettävästi, kuten jo Facebookin käytöstä aiemmin havaittiin.

Sosiaalisen median palvelusuunnittelijoiden keskeisiä haasteita ovat:

- » Valita mikä yksityinen tieto leviää automaattisesti ja kenelle (muiden käyttäjien lisäksi ns. kolmannet tahot, kuten mainostajat ja strategiset yhteistyökumppanit) ja mikä vaatii käyttäjän hyväksynnän.

- » Viestiä tiedon leviämismahdollisuudet ymmärrettävästi yksityisyysasetuksien muodossa. Palveluliiketoiminnan näkökulmasta suotuista tai helposti ohjelmoitava ratkaisu ei ole aina käyttäjäkunnan hyväksymä tai lain kirjaimen mukainen.

Yhteenveto ja suositukset

Olemme tässä artikkelissa pyrkineet osoittamaan kuinka sosiaalisen median yksityisyysongelma on monitahoinen. Sen ymmärtäminen koko laajuudessaan vaatii ainakin kolmen eri näkökulman, teknisen, sosiaalisen ja juridisen, ottamista huomioon yhtä aikaa. Nämä näkökulmat yksityisyyteen avaavat kaikki tahoillaan sitä, kuinka monimutkaisia ja monitahoisia ongelmia sosiaalisen median eettiseen suunnitteluun liittyy. Sosiaalisen median yksityisyysongelmiin soveltuvat ratkaisut eivät siksi voi olla helppoja universaaleja yleissääntöjä tai mekanismeja, emmekä ole niitä tässä artikkelissa edes yrittäneet tuoda esiin. Näiden sijasta tietotekniikan suunnitteluun, sen käyttöön ja eettiseen sovittamiseen tietyn yhteisön käyttöön liittyy aina keskeisesti kysymys siitä, kuinka sen sosiaaliset ja juridiset säännöt ymmärretään. Samalla nousee kysymys siitä kuinka niiden monimutkaisiin, vastavuoroisiin prosesseihin voidaan integroitua monella eri toisiaan tukevilla mekanismeilla, jopa esimerkiksi poliisitoiminnalla sosiaalisessa mediassa, kuten Marko Forssin artikkeli tässä kirjassa kuvaa.

Yksityisen ja julkisen välinen rajanveto on aina valtakysymys. Tiettyissä tapauksissa yksityisen tiedon julkistaminen voi olla eettisesti perustellumpaa kuin sen salaaminen, kun taas toisissa tapauksissa asia on juuri päinvastainen. Jos katsotaan konkreettista toimintaa sosiaalisessa mediassa, niin kaikki käyttäjät – yritykset, valtiot, yhteisöt, viestimet, käyttäjät, lainsäätäjät – päättävätkin yhdessä yksityisen ja julkisen rajanvedosta, ja siksi yksityisyys onkin niin monimutkainen eettinen ongelma! Tietyillä toimijoilla on tosin enemmän tilannekohtaista valtaa kuin toisilla. Sosiaalisen median palveluissa yritykset, jotka ylläpitävät palveluita ovat vaikutusvaltaisempia toimijoita kuin esimerkiksi yksittäiset käyttäjät. Tilanne voi kuitenkin muuttua, jos kaikki toimijat osallistuvat yksityisyyden aktiiviseen pohtimiseen.

Yksityisyys ei siis ole asia, jonka voisi ratkaista niin, että sitä ei tarvitse enää sen jälkeen miettiä. Toimivaa yhteiskuntaa voimme rakentaa vain turvautumalla prosesseihin, jotka takaavat että yksityisyydestä keskustellaan jatkossakin. Keskustelua helpottaa huomattavasti, jos osallisilla on mahdollisuus tutustua erilaisiin tapoihin ajatella ja toteuttaa yksityisyyttä.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet yksityisyyden näkökulmasta

Vahvuudet	Heikkoudet
» Sosiaaliset mediat mahdollistavat uudenlaiset julkiset keskustelut helposti ja vaivattomasti. Samalla ne määrittelevät uudelleen julkisen ja yksityisen rajaa monilla elämänalueilla. » Osa sosiaalisista medioista sallii keskustelut varmentamattomilla identiteeteillä, mikä takaa yksityisyyden suojan ja mahdollistaa arkaluonteisten asioiden kuten henkilökohtaisten tai poliittisten paljastusten julkituonnin. » Hyvin toteutettuna sosiaalisen median palvelut voivat lisätä käyttäjien välistä luottamusta ja siten myös mahdollistaa uudenlaisten sosiaalisten ja yhteiskunnallisten ryhmien syntyä.	» Uusien palveluiden käyttöönotto vaatii uusien yksityisyyteen liittyvien tekniikoiden ja asetusten tapauskohtaista opiskelua ja konkreettista säätämistä käyttäjien näkökulmasta. » Sosiaalisen median jatkuva kehitystyö tekee tietoteknisten ympäristöjen ymmärtämisestä, ja siten myös oman yksityisyyden hallinnasta hankalaa. » Pelisäännöt eivät ole selkeät. Selkeyttämistä kaipaavat erityisesti käyttöehdot ja yksityisyyteen liittyvät oikeudet ja velvollisuudet (palveluntarjoajat, datan käsittely ja suojaaminen, käyttäjän oikeudet tuhota tai edes nähdä omalta käyttäjätunnukselta kertynyt ja kerätty tieto).
Mahdollisuudet	Uhat
» Parhaassa tapauksessa arkielämän kommunikaatiosta tulee helpompaa kaikilla yhteiskunnan sektoreilla. » Sosiaalinen media voi opettaa ihmisiä ymmärtämään julkisen ja yksityisen välisiä rajoja paremmin ja siten reflektoimaan hyödyllisellä tavalla myös omaa suhdetta erilaisiin arkipäivän kontakteihin kuten perheeseen, ystäviin, työkavereihin, poliittisiin vaikuttajiin.	» Sosiaalisuudesta tulee helposti ansa: mitä enemmän kommunikoit, sitä enemmän myös muut tietävät sinusta ja mahdollisuus yksityisyyden loukkaamiselle kasvaa. » Käyttäjän on vaikea ymmärtää sosiaalisen median mahdollistavien tietoteknisten järjestelmien mutkikkautta ja uhkia, joita se aiheuttaa yksityisyydelle. » Sosiaalisen median liiketoimintamallit perustuvat usein suoraan yksityiseksi koetun tiedon hyväksikäyttöön ja eteenpäin myymiseen.

Toimenpidesuosituksien uhkien minimoimiseksi ja mahdollisuuksien maksimoimiseksi

- » Tietotekninen suunnittelu monialaisemmaksi: ei vain tietotekniikan perinteisiä ammattilaisia, vaan kuluttajien lisäksi myös juridiikan ja yhteiskuntatieteen osaajia mukaan prosesseihin.
- » Teknisen tietosuojan ja tietosuojatekniikoiden laajamittainen avaaminen ja levittäminen: koulutus, käyttö ja tekniikoiden kehittäminen helppokäyttöisemmäksi muille ammattiryhmille ja kuluttajille.
- » Virallisten lakien ja säädösten tekniikkariippuvuuksien katselmointi. Selkeät pelisäännöt kotimaisille ja ulkomaisille toimijoille ja oikeudelliset ratkaisutavat esitettävä käyttäjille selkokielellä palveluehtoja hyväksyttäessä.
- » Jatkuva yhteiskunnallinen keskustelu yksityisen ja julkisen uusista rajanvedoista sosiaalisessa mediassa. Tietosuojavaltuutetun lisäksi myös yritysten ja julkisten instituutioiden mukaan saaminen keskusteluihin on elintärkeää.

Kirjoittajista

Sakari Tamminen on valtiotieteiden tohtori, joka on tutkinut digitaalisiin teknologioihin liittyviä ilmiöitä kuten käytettävyyttä, yksityisyyttä, sosiaalisuuden uusia muotoja, mobiiliutta ja sukupuolen roolia tietotekniikassa. Hän on toiminut TKK:lla tutkijana ja opettajana ja työskentelee Ohjelmistoliiketoiminnan ja -tuotannon laboratoriossa (SoberIT). Sähköpostiosoite on sakari.tamminen@hut.fi

Asko Lehmuskallio on opiskellut kulttuuriantropologiaa, uskontotiedettä ja rauhan- ja konfliktitutkimusta Marburgin yliopistossa. Vuosina 2003–2006 hän oli stipendiaattina kuvallisuuteen keskittyvässä tutkijakoulussa Karlsruhessa ja vuodesta 2006 Lehmuskallio on työskennellyt tutkijana Tietotekniikan tutkimuslaitos HIIT:ssä painopisteinä tietotekniikan välittämä sosiaalisuus, yksityisen ja julkisen välisen rajanveto ja tietoteknistynyt visuaalinen kulttuuri. Sähköposti on asko.lehmuskallio@hiit.fi

Mikael Johnson viimeistelee väitöskirjaa Aalto-yliopistossa aiheena käyttäjäkseen suunnittelu ja käyttäjien roolit sosiaalisen median palvelujen suunnittelussa. Väitöskirjatyötä ovat tukeneet tutkimusryhmät Kuluttajatutkimuskeskuksessa, Tietotekniikan tutkimuslaitoksessa (HIIT) ja Ohjelmistoliiketoiminnan ja -tuotannon laboratoriossa (SoberIT). Sähköposti on mikael.johnson@hiit.fi

Lähteet

- ALTMAN, I. 1975: *The Environment and Social Behavior*. Privacy - Personal Space - Territory - Crowding. Monterey: Brooks-Cole Publishing Company.
- ARENDT, H. 1958: *The human condition*. Chicago: The University of Chicago Press.
- BENNETT, C. J., AND RAAB, C. 2006. *The Governance of Privacy: Policy Instruments in Global Perspective*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- BYLUND, M., JOHNSON, M., LEHMUSKALLIO, A., SEIPEL, P., & TAMMINEN, S. 2010 "Privacy Research Through the Perspective of a Multidisciplinary Mash Up". Teoksessa Nordic Yearbook of Law and Informatics 2006–2008, S. Greenstein, Ed. Jure Förlag.
- CRADDOCK, A. E. 1997: *The measurement of privacy preferences within marital relationships: The Relationship Privacy Preference Scale*. American Journal of Family Therapy 25, 1 s. 47–53.

- ERIKSSON, I. 1997: *Information Technology and Ethics*. S. 3–11. Teoksessa J. Berleur & D. Whitehouse (toim.) An Ethical Global Information Society: Culture and democracy revisited. Chapman & Hall.
- ETZIONI, A. 1999: *The Limits of Privacy*. New York: Basic Books.
- ETZIONI, A. 2004: *The Common Good*. Polity Press.
- IACHELLO, G. & ABOWD, G. D. 2008: *From privacy methods to a privacy toolbox: Evaluation shows that heuristics are complementary*. ACM Trans. Comput.-Hum. Interact. 15, no. 2 s. 1–30.
- IACHELLO, G. AND HONG, J. 2007: *End-user privacy in human-computer interaction*. Found. Trends Hum.-Comput. Interact. no. 1 s. 1.
- KUMARAGURU, P. & CRANOR, L. F. 2005: *Privacy Indexes: A Survey of Westin's Studies*. Technical Report CMU-ISRI-05-138. Institute for Software Research International, School of Computer Science, Carnegie Mellon University.
- LAMPINEN, A., TAMMINEN, S. & OULASVIRTA, A. 2009 *All My People Right Here Right Now: Management of Group Co-Presence on a Social Networking Site*. S. 281–290. Proceedings of the ACM 2009 international conference on Supporting group work, ACM Press, New York.
- LANGHEINRICH, M. 2001: *Privacy by Design - Principles of Privacy-Aware Ubiquitous Systems*. S. 273–291. In Proceedings of the 3rd international conference on Ubiquitous Computing, Atlanta, Georgia, USA: Springer-Verlag.
- LEHMUSKALLIO, A., TAMMINEN, S. & JOHNSON, M. 2009: *Managing Privacy on Social Network Sites*. In Medienamateure: Wie verändern Laien unsere visuelle Kultur? Universität Siegen. <http://www.medienamateure.de/pdfs/LehmuskalliouaManaging.pdf>
- MARSHALL, N. J. 1974: *Dimensions of Privacy Preferences*. Multivariate Behavior Research 9, 3 s. 255–272.
- MARGULIS, S. T. 2003: *On the Status and Contribution of Westin's and Altman's Theories of Privacy*. Journal of Social Issues 59, 2 s. 411–429.
- MASON, R.O. 1986: *Management Information Systems Quarterly* 10. s. 5–12.
- PEDERSEN, D.M. 1996: *A factorial comparison of privacy questionnaires*. Social Behavior and Personality 24, 3 s. 249–262.
- REGAN, P. 1995: *Legislating Privacy*. Technology, Social Values and Public Policy. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- RÖSSLER, B. 2005: *The value of privacy*. Cambridge, UK. Malden, MA.: Polity.
- SENNETT, R. 1977: *The fall of public man*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TAVANI, H. T. 1998: *Informational privacy, data mining, and the Internet*. Ethics and Information Technology 1. s. 137–145.
- TAVANI, H. T. 1999: *Social and ethical aspects of information technology*. S. 413–425. In J. Webster, ed. Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering 19. New York: John Wiley and Sons.
- WARREN, S. D. & BRANDEIS, L. D. 1890: *The right to privacy*. Harvard Law Review 4(5) s. 193–220.
- WESTIN, ALAN F. 1967: *Privacy and Freedom*. New York: Atheneum.
- WESTIN, ALAN F. 2003: *Social and Political Dimensions of Privacy*. Journal of Social Issues 59, 2 s. 431–453.

Lähipoliisi tavoittaa virtuaalimaailmassakin

Marko Forss

Poliisin jalkautuminen sosiaaliseen mediaan on mahdollistanut poliisille uuden tehokkaan tavan partioida myös virtuaalimaailmassa. Jatkossa toiminta on luonnollinen osa päivittäistä poliisityötä.

Poliisin näkyvä toiminta sosiaalisessa mediassa käynnistyi IRC-Galleriassa syyskuussa 2008. Toiminta sai alkusysäyksen sen jälkeen, kun olin siirtynyt tutkinnan puolelle tutkimaan alle 18-vuotiaiden tekemiä rikoksia. Osa näistä rikoksista oli yhteydessä nettiin ja etenkin IRC-Galleriaan. Ajatus poliisin jalkautumisesta nuorten yleisesti käyttämään sosiaaliseen mediaan tuntui hyvältä.

Asiasta käytiin keskusteluja palveluntarjoajan ja verkkonuriso-työtä tekevän Netarin kanssa, jolla oli ollut jo toimintaa sosiaalisessa mediassa. Pienten alkukankeuksien jälkeen sain luvan aloittaa toiminnan. Poliisiprofiilini tarkoituksena oli vastata nuorten lähettämiin kysymyksiin ja tiedottaa poliisitoimintaan liittyvistä asioista. Käytin poliisiprofiilia hyväksi myös omien tutkittavien juttujeni hoitamiseksi, esimerkiksi kutsumalla nuoria kuulusteluun palvelun kautta. Työ oli aluksi oman toimen ohella suoritettavaa kokeilumielistä touhua, mutta melko nopeasti kävi selväksi, että aikani ei riittänyt enää normaaliin poliisityöhön.

IRC-Gallerian jälkeen poliisi on aloittanut toimintansa Facebook- ja YouTube -palveluissa. Myös Messenger-pikaviestin on ollut melkein alusta asti aktiivisessa käytössä, etenkin intensiivisessä kahdenkeskisessä keskustelussa. Toimintaa on kehitetty koko ajan oma-aloitteisesti, mutta myös sosiaalisen median palvelujen nopean muutoksen takia. Tulevaisuudessa näkyvä poliisitoiminta netissä muodostuu tärkeämmäksi, koska ihmisten jokapäiväisestä elämästä yhä suurempi osa tapahtuu netin välityksellä. Netistä etsitään palveluja, tuotteita, ihmissuhteita ja oikeastaan ihan kaikkea sitä samaa, mitä reaali-maailman puolelta. Yksi netin palveluntarjoajista on poliisi.

Poliisiorganisaation osalta olemme siinä vaiheessa, jossa yksittäisten poliisien virtuaalitoiminnan pohjalta pitäisi saada luotua yhtenäisiä toimintamalleja koko valtakunnan alueelle. Eniten ongelmia tuottaa sosiaalisen median luonne: osaaminen on ruohonjuuritasolla. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että asioista päättävät ihmiset eivät ole täysin perillä mistä asioista päättävät, koska omaa kokemusta sosi-

aalisen median palveluista ei juuri ole. Sama ongelma on havaittavissa lähes jokaisessa organisaatiossa. Tämän hetken suurimmat haasteet eivät siis ole nopeasti muuttuvissa palveluissa, vaan asioista päättävi-

Kustannustehokasta poliisityötä

Kustannustehokkuudessaan työ sosiaalisessa mediassa on omaa luokkaansa. Muutaman poliisiprofiilin panostuksella on tavoitettu kymmeniätuhansia nuoria ja saatu tukea poliisityölle. On ihan sama asuuko Inarissa vai Helsingissä – poliisin nettipalveluiden saatavuus on samalla tasolla.

Vaikka toimintaa ei aloitettu pr-tarkoituksessa, ei pidä aliarvioida työn vaikutusta siinäkään mielessä.

Heti IRC-Gallerian toiminnan aloittamisesta alkaen havaittiin, että netti laskee rajaa puhua ikävistä ja henkilökohtaisista asioista. Etenkin kun poliisi on kasvollinen ja hänelle pystyy lähettämään yksityisviestejä. Alentunut raja laskee kynnystä ilmoittaa rikosista poliisille. Esimerkiksi niitä henkilöitä, joille kynnys tulla suoraan poliisiasemalle on liian suuri, voidaan puhuttaa alustavasti netin kautta esimerkiksi seksuaalirikostapauksissa.

Voisi todeta, että netissä ei ole ujoja ihmisiä, koska siellä voi toimia ainakin osittain nimettömänä. Toki tällä seikalla on myös kääntöpuoli, joka on helposti havaittavissa erilaisten keskustelupalstojen vuodatuksista ja suunsoitosta. Omalta kotisohvalta on helppo naputella asioita, joita voi katua seuraavana päivänä. Erona reaali-maailmaan on, että netti ei unohta.

Nettinvinkkipalvelua lukuun ottamatta poliisin sosiaalista mediaa koskevia palveluja ei ole perustettu vinkkikanaviksi. Vihjeitä on kuitenkin tullut alusta asti. Poliisiprofiilien käsiteltävänä on ollut tapauksia lievimistä jutuista törkeimpiin rikoksiin asti. Osassa ilmoittajia on ollut asianomistaja itse ja sitä kautta tutkinta on lähtenyt liikkeelle.

Poliisin käytössä olevilla poliisiprofiileilla on tehokasta puuttua palveluissa tapahtuviin rikoksiin ja häiriköintiin. Tällä tavalla pystymme puuttumaan asioihin välittömästi ja voidaan välttyä kokonaan esitutkinnalta, joka söisi poliisin voimavaroja enemmän. Toisaalta palveluista voidaan saada poliisiprofiilien ammattitaidon avustamana välittömästi esitutkintaa tukevaa tietoa, jolloin ei tarvitse tehdä erikseen kyselyjä palveluntarjoajille. Onpa palvelujen kautta jo lähetetty useampi yhteydenottopyyntö ja kutsu kuulusteluunkin.

Poliisin näkyvä esiintyminen sosiaalisessa mediassa lisää kansalaisten turvallisuuden tunnetta netissä, samalla lailla kuin poliisin partioauto kadulla. Näkyvä poliisitoiminta netissä ehkäisee rikoksia ennalta netin lisäksi myös reaali-maailmassa.

Sosiaalisen median kautta voidaan tavoittaa etnisiä ryhmiä ja muita vähemmistöjä helpommin kuin kadulla.

Lähipoliisin näkökulmasta sosiaalinen media on oiva paikka solmia suhteita paikallisiin ihmisiin. Tämä toimii etenkin nuorilla, joille sosiaalinen media on vain reaaliaikailman luonnollinen jatke, eikä erillinen todellisuus. Itse olen havainnut tämän sitä kautta, että vartin keskustelu netissä on riittävä aika ”kaverisuhteen” luomiseksi. Ensimmäinen tapaaminen reaaliaikailmassa on sen jälkeen käytännössä jo toinen tapaaminen ja keskustelun avaaminen sen mukaista.

Yhtenäisenä ja kasvollisena

Poliisin johto on todennut useaan kertaan julkisuudessa, että poliisi esiintyy netissä kasvollisena ja yhtenä yhtenäisenä poliisina. Äkkiseltään kuulostaa, että molempia ei voi toteuttaa samaan aikaan usealla eri profiililla, mutta se on mahdollista myös käytännössä. Miten netissä voi olla yksi yhtenäinen poliisi, mutta samalla jokaisella toimijalla pitäisi olla oma kasvollinen identiteetti?

Poliisitoiminta netissä on hedelmällistä silloin, kun se viedään henkilökohtaiselle tasolle, jossa poliisi esiintyy virkansa lisäksi myös omana itsenään. Jos poliisi esiintyisi vain ”palautelaatikkomaisesti” organisaatiotasolla, olisi vaikutus huomattavasti heikompi, eikä poliisin inhimillinen puoli nousisi niin selkeästi esille. Ihan samalla lailla kuin kansalainen tapaa partiossa olevia eriluonteisia poliiseja, vaikka kaikki näyttävät haalareineen samalta siniseltä ryhmältä.

Ongelma tuli esille käynnistäessämme Suomen poliisi -faniryhmän keskustelupalstaa: jokaisella vastaajalla oli omat profiilit, mutta vastauksissa näkyi vastaajana vain ”Suomen poliisi”, koska jokaisella profiililla oli ylläpidon oikeudet faniryhmään.

On täysin erilaista vastata Suomen poliisina kuin yksittäisenä poliisimiehenä. Jos olisimme vastanneet Suomen poliisina, olisi vastauksissa jäänyt hyvin vähän liikkumisvaraa. Vastauksista olisi helposti voinut tulla klinisen tylsiä kirjakielilausuntoja, joilla ei saavuteta luonnollista yhteyttä kansalaisiin. Ongelma ratkaistiin yksinkertaisesti sillä, että jokaisen vastauksen loppuun kirjoitettiin yksittäisen poliisimiehen nimimerkki ja nimimerkin takaa kirjoittavan poliisin tiedot kerrottiin kotisivuilla. Tällä mahdollistettiin rennompia asenne vastauksissa ja keskustelussa.

IRC-Gallerian puolella tätä ”kasvollisuusongelmaa” ei ole tullut esille, koska kaikilla meillä kolmella on omat henkilökohtaiset profiilit palvelussa, joissa esiinnyimme omilla kasvoilla ja nimillämme. Viestien lähettäjät siis tietävät aina kenelle ovat lähettämässä viestiä.

Vaikka emme esiinny vain yhden profiilin kautta, pidän toimintaamme yhtenäisenä, koska toimintatekniikkamme ja -taktiikkamme ovat samanlaisia.

Valtaosa kohdattavista nuoria

Yleinen mielikuva on, että IRC-Galleriassa on vain alaikäisiä. Tosi-asiassa palvelun käyttäjien keski-ikä on noin 21 vuotta. Suurin käyttäjäikäryhmä ovat kuitenkin 17-vuotiaat. IRC-Galleria oli pitkään suosituin yhteisöpalvelu Suomessa, mutta Facebook on ajanut sen ohi.

Facebook on mullistanut sosiaalisen median käytön maailmanlaajuisesti. Sitä pitää myös osaltaan kiittää siitä, että poliisityö sosiaalisessa mediassa on mennyt eteenpäin. Vanhempi väki on löytänyt Facebookin ja samalla tullut tutuksi sosiaalisen median luonteen kanssa. Tämä taas on karistanut ennakkoluuloja palveluja kohtaan ja vähentänyt muutosvastarintaa poliisityötä kohtaan.

Viimeisimmän tilaston mukaan esimerkiksi Facebookin pelejä pelaavista vain erittäin pieni osa on alle 21-vuotiaita. Heinäkuussa 2009 julkaistun Facebookin oman tilaston mukaan kolmannes yhdysvaltalaiskäyttäjistä oli 35–54-vuotiaita ja se onkin niukasti suurin käyttäjäryhmä palvelussa. Lisäksi yli 55-vuotiaiden käyttäjien määrä kasvoi ikäryhmistä suurinta vauhtia.

Samansuuntainen ikäjakautuma on osittain havaittavissa myös Suomen poliisin faniryhmän jäsenissä: vain neljännes on alle 18-vuotiaita. Ikähaarukkaan 25–44-vuotta menee 56 prosenttia ja 45–55-vuotiaisiin ja vanhempiin 15,6 prosenttia faniryhmän jäsenistä. Voidaan siis jo puhua aikuisista käyttäjistä, jotka tavoitetaan palvelun kautta.

Uhkauksia, kiusaamista ja viharikoksia

Poliisilla ei ole tällä hetkellä olemassa luotettavaa netissä tapahtuneiden rikosten tilastointimallia. Poliisin rikosilmoitusjärjestelmästä luokitteluista löytyy kohta ”tietotekniikkarikos”, mutta se on tarkoitettu vain sellaisille tietotekniikkarikoksille, jotka vaativat jotain erityisosaamista. Sitä ei ole siis tarkoitettu luokittelemaan sosiaalisessa mediassa yleisiä rikoksia kuten kunnianloukkaus ja laitton uhkaus. Ne ovat oman tuntumani mukaan yleisimmät sosiaalisessa mediassa tapahtuvat rikokset.

Mitä ongelmia sitten seuraa, jos netin rikoksia ei tilastoida? Poliisin johto ei saa ajan tasalla olevaa kuvaa netin ongelmista eikä siten osaa ohjata voimavaroja oikein. Vuosittain Suomessa kirjataan noin 3500 kunnianloukkausrikosta, joista erilaisia hakusanoja käyttäen voi määrittää reilun kymmenen prosentin tapahtuneen netin kautta. Facebookissa tapahtuneiden kunnianloukkausten määrä oli selkeässä kasvussa.

Itse selitän ilmiötä sillä, että vanhempi sukupolvi on löytänyt Facebookin ja aikuiset ovat herkempiä penäämään oikeuksiaan. Nuoret nimittelevät melko usein toisiaan netissä kunnianloukkauksen tunnusmerkistön täyttävillä herjoilla, mutta monesti he eivät edes tiedä,

että netissä kiusaaminen voi olla rikos. Nuoret myös kokevat netissä sananvapauden laajemmaksi.

Julkisuudessa ovat saaneet paljon huomiota erilaiset vihayhteisöt. On maahanmuuttajia kritisovia rasistisia yhteisöjä ja johonkin yksittäiseen henkilöön kohdistuneita viharyhmiä. Esimerkkejä viharyhmistä ovat Facebookissa poliitikkoja ja julkiksia uhkaavat ryhmät, joiden kaverilistaan pystyy nykyään jopa liittämään ihmisiä ilman henkilön hyväksyntää. Näiden lisäksi voidaan mainita myös blogien ja keskustelupalstojen rasistiset kirjoitukset. Viestien kirjoittajina ovat usein aikuiset. Tuleekin mieleen, minkä takia vain nuorten netiketistä vauhataan niin paljon, kun aikuiset käyttäytyvät netissä vielä tyhmemmin.

Kiusaamisen lisäksi toinen suuri ongelma sosiaalisessa mediasa ovat seksuaalirikokset. Poliisiammattikorkeakoulun vuonna 2008 julkaiseman tutkimuksen mukaan lähes kolmannes 15-vuotiaista tytöistä joutuu internetissä häirinnän tai ehdottelun kohteiksi, pojista selvästi vähemmän. Hyväksikäyttäjän on huomattavasti helpompi etsiä uhreja netissä kuin reaaliaailmassa ja yhdellä tekijällä voi olla suuri joukko hyväksikäytettyjä. Usein hyväksikäyttö jää kuvien ja videoiden välittämiseen, mutta yhteydenpito voi johtaa myös tapaamisiin reaaliaailman puolella. Poliisitoiminnan ohjaaminen näiden rikosten paljastamiseen ja tutkimiseen pitäisi olla huomattavasti tämänhetkistä tehokkaampaa.

Erilaiset tekijänoikeusrikokset ovat arkipäivää sosiaalisessa mediassa, mutta poliisi puuttuu niihin todella vähän. Identiteettivarkaudet ovat saaneet julkisuutta jonkin verran julkiksista tehtyjen profiilien takia, mutta profiileja tehdään palveluihin selkeästi enemmän kiusaamistarkoituksessa. Itse identiteettivarkaus ei ole vielä kriminalisoitu, vaan ainoastaan toimenpiteet, joita valeprofiililla voi tehdä. Poikkeuksena on tekijänoikeusrikos, joka voi täytyä, jos käyttää toisen otta- maan kuvaa luvatta. Kalastelusivujen kautta kaapataan salasanoja ja otetaan haltuun profiileja. Se on kasvava ongelma. Nuorilla on myös tapana jakaa salasanoja keskenään osoituksena ystävyydestä. Ystävyyden kariutuessa toisen profiilia voidaan käyttää väärin.

Oma lukunsa ovat erilaiset peleihin liittyvät rikokset. Esimerkiksi suosittuun World of Warcraft -peliin ja Habbo Hotel -palveluun liittyen on poliisille tehty useita rikosilmoituksia. Niin kuin muissakin nettiin liittyvissä rikoksissa, tutkintatavat ja rikosnimikkeet vaihtelevat melko paljon. Tulevaisuudessa uskon virtuaalirahan lisäävään rikoksia erilaisissa netin palveluissa, koska raja virtuaalirahan ja käyvän rahan välillä hämärtyy.

Jatkossa olisi syytä pohtia, miten netissä tapahtuvat rikokset voitaisiin tilastoida paremmin ja voisiko poliisia ohjeistaa tutkintalinjauksien yhtenäistämiseksi. Miten esimerkiksi tilastoida netin seksuaalirikokset ja millä rikosnimikkeellä tutkitaan varastettu virtuaalipelihahmo?

Tilastoinnin ja tutkinnan ohjeistamisen jälkeen nettiin liittyvää poliisitutkintaa ja resursseja voitaisiin kohdentaa oikeisiin paikkoihin.

Neuvoja, kehotuksia ja käskyjä

Alusta saakka IRC-Gallerian poliisiprofiiliin tuli erilaisia ilmoituksia ja vihjeitä, vaikka niitä ei erikseen pyydetty. Tosin on selvää, että kun annetaan mahdollisuus kysyä poliisilta erilaisista asioista, tulee usein esiin asiakkaalle sattuneita tapahtumia, jotka voivat täyttää jonkin rikoksen tunnusmerkistön. Ilmoitukset voidaan jakaa sivullisten vihjeisiin ja asianomistajien ilmoituksiin rikoksista, joista ei vielä jostain syystä ole ilmoitettu poliisille. Sama jako pätee, oli sitten kyseessä reaali- tai virtuaaliaailmassa tapahtunut rikos.

Palvelujen kautta tulneiden ilmoitusten vakavuus on vaihdellut pikkujutuista törkeimpiin rikoksiin. Sama vihjeiden virta on jatkunut koko toiminnan ajan ja sen parempaan valjastamista käyttöön on yritetty miettiä, vaikka toiminnan lähtökohtaisena tarkoituksena ei olekaan toimia vinkkikanavana.

Yksi tapa valjastaa vihjeet hyötykäyttöön on ”kyttäkatsaus”, jonka tarkoituksena on julkaista käytössä olevissa palveluissa poliisitiedote. Tiedotteella tavoitellaan vihjeiden lisäksi ennalta estävää vaikutusta kertomalla, mihin kirjoituksen kaltainen hölmöily voi johtaa. Palvelujen kautta voi ohjata tiedotetta erilaisiin yhteisöihin ja hakea vinkkejä poliisiprofiileille, jotka toimittavat tiedot eteenpäin. Toiminta ei ole tarkoitettu ”pikkujutuille”, vaan tapahtumille, joissa ihmisille herää luontainen tarve auttaa. Näistä voi mainita esimerkkinä seksuaalirikokset, isoimmat joukkotappelut ja kadonneeksi ilmoitetut nuoret.

Olenneisinta vihjeissä on ollut, että käyttäjät ovat voineet lähettää tiedot yksityisviesteillä, jotka näkyvät vain poliisiprofiilille ja lähettäjälle. On selvää, että kun puhutaan ikävistä asioista, ei kukaan yleensä halua lähettää viestiä kaikille näkyvänä. Yksityisviestit ovatkin poliisin kasvollisen esiintymisen lisäksi yksi tärkeimmistä onnistumisen edellytyksistä koko sosiaalisen median poliisitoiminnassa.

Pienimmissä rikoksissa, jotka asianomistaja itse ilmoittaa, toimenpiteemme sisältävät neuvoja, kehotuksia ja käskyjä. Neuvomme asianomistajaa tekemään tarvittaessa rikosilmoituksen, mutta hyvin usein kehotamme häntä ensin selvittämään asiat puhumalla. Etenkin, kun kyseessä on tapahtuma, joka on asianomistajarikos ja on epävarmaa, onko rikosta edes tapahtunut. Tarkoituksena ei siis ole olla virtuaalinen ilmoitusten vastaanotto, vaan yritämme ohjata ihmiset ensisijaisesti sopimaan pienimmät jutut ja tekemään itse rikosilmoituksen. Käskyjä jakelemme kiusaamisrikosten tekijöille. Näin pystymme puuttumaan kiusaamiseen välittömästi ilman raskaampia esitutkintatoimenpiteitä.

Vakavammissa tapauksissa olemme tehneet kuitenkin itse rikosilmoituksia ja muutamassa tapauksessa juttu on otettu ryhmämme

tutkittavaksi. Netin kautta on suoritettu alustava puhutus ja samalla asianomistajaa on rohkaistu tulevaan prosessiin.

Tulevaisuudessa poliisille kehitellään netissä keskustelua varten jonkinlainen oma tietoturvallisempi ohjelma, johon voi ohjata kaikki arkaluontoiset keskustelut.

Seksuaalirikokset esiin piilosta

Vakavimmista tapauksista erilaiset seksuaalirikokset ovat ylivoimainen ykkönen. Vuonna 2010 internetiin liittyvistä lapsen seksuaalisista hyväksikäytöistä ja niiden yrityksistä ilmoitettiin 10–20 prosenttia virtuaalisen lähipoliisiryhmän kautta. Ilmoituksia tulee netissä tapahtuneiden seksuaalirikosten lisäksi myös reaaliaikailman puolella tapahtuneista seksuaalirikoksista. Molemmille on yhteistä se, että ne ovat piilorikollisuutta. Oman tuntumamme mukaan netin puolella tapahtuvasta seksuaalirikollisuudesta jää suurin osa tulematta poliisin tietoon. Meille ilmoitetut tapaukset pitävät sisällään kaikkea seksuaalisesta häirinnästä törkeimpiin seksuaalirikoksiin asti.

Kun meille tulee ilmoitus netissä tapahtuneesta seksuaalirikoksesta, pyrimme keräämään tekijästä mahdollisimman paljon tietoa. Samalla puhutamme asianomistajaa joskus viikkojakin, koska hän ei aina uskalla antaa heti oikeita henkilötietojaan. Uhri on yleensä alle 16-vuotias nuori ja tämä asettaa suuria haasteita puhuttamiseen. Kirjaamme tarpeen mukaan rikosilmoituksen, jonka jälkeen paikkakunnan poliisi jatkaa tutkintaa. Oman tuntumani mukaan pelkästään netissä tapahtuneet seksuaalirikokset ovat kasvaneet selkeästi parin viime vuoden aikana eikä ongelman laajuutta ole vielä täysin ymmärretty. Mahdollisia uhreja on useita ja kiinnijäämisriski on todella pieni: tilaisuus tekee varkaan.

Reaaliaikailmassa tapahtuneille seksuaalirikoksille on ominaista, että ne ovat tapahtuneet kuukausia tai vuosia sitten ja asianomistaja on ollut kykenemätön ilmoittamaan asiasta poliisille. Asianomistaja ei ole välttämättä puhunut asiasta ikinä kenellekään ja hänen on vaikea kertoa ahdistavaksi kokemansa asian yksityiskohdista. Netin kautta tämä onnistuu kuitenkin melko hyvin ja jo pelkkä asian saaminen itsestään ulos helpottaa uhrin oloa. Yleensä suoritamme alustavat puhutellut ja kirjaamme mahdollisuuksien mukaan rikosilmoituksen poliisilaitokselle.

Groomingia eli lapsen seksuaalista hyväksikäyttöä valmistelevaa tekemuotoa ollaan kirjaamassa lakiin. Ainakaan vielä minulle ei ole valjennut sen lisäarvo nykyiseen lainsäädäntöön nähden, koska rikoslain kohta lapsen seksuaalisesta hyväksikäytöstä ja sen yrityksestä kattaa suurimman osan tekemuodoista. Muuten lakiin suunnitellut muutokset ovat hyvä signaali siitä, miten yhteiskunnassa aletaan suh-

tautua yhä vakavammin lapsiin kohdistuneisiin seksuaalirikoksiin ja niiden tuomittavuuteen. Poliisille on suunniteltu törkeimpiin seksuaalirikoksiin liittyvää peitetoimintaoikeutta, joka on mielestäni erittäin toimiva ratkaisu kiinnijäämisriskin lisäämiseksi ja laittomaan toimintaan puuttumiseksi. Muutos ei valitettavasti koske näitä edellemainittuja ”jokapäiväisiä” lapsen seksuaalisia hyväksikäyttöjä netissä, jonka takia uskon vaikutuksen jäävän vähäiseksi.

Muissa Euroopan maissa peitetoiminnasta on jo tuloksiakin. Esimerkiksi Pariisissa toimii ryhmä, joka on erikoistunut tällaiseen toimintaan. Yksikkö hoitaa asiaan liittyvän peitetoiminnan, tiedonhankinnan ja tutkinnan alusta loppuun asti. He ovat saaneet aikaiseksi hyviä tuloksia esimerkiksi tapauksessa, jossa henkilöllä oli noin 300 uhria. Tämänäyttöinen toimintatapa olisi tervetullut myös Suomeen.

Myös reaaliaikailmassa tapahtuneita, poliisille ilmoittamatta jääneitä seksuaalirikoksia varten tulisi kehittää lisää netin palveluja. On ollut jo vuosia tiedossa, että seksuaalirikoksista tulee poliisin tietoon vain murto-osa, puhumattakaan pelkästään netissä tapahtuneista hyväksikäytöistä. Mielestäni olisi kokeilemisen arvoista toteuttaa jossain palvelussa pelkästään seksuaalirikoksiin erikoistunut nettipoliisi, johon olisi matala kynnyks ottaa yhteyttä – vähän samaan tapaan kuin on tehty Ranskassa. Tämän toiminnan kautta pystyttäisiin varmuudella puuttumaan tehokkaammin netissä tapahtuvaan seksuaaliseen häirintään ja valistamaan nuoria asiasta. Toki virtuaalinen lähipoliisiryhmä tekee tätä samaa työtä muun toimen ohella jo tällä hetkellä, mutta netin seksuaalirikollisuuteen ei pystytty puuttumaan sillä intensiteetillä kuin olisi tarpeen.

Kuinka suojella nimetöntä?

Poliisiprofiileille on tullut palvelujen kautta ilmoituksia rikoksista, mutta myös tapahtumista, joissa herää huoli lastensuojelun tarpeesta. Lastensuojelulaki velvoittaa jokaisen toimimaan asiassa, jos herää huoli lapsesta. Lastensuojelun tarve selvitetään automaattisesti myös tapauksissa, joissa on tapahtunut jokin rikos.

Ongelmia lastensuojelutapauksissa, joissa ei ole tapahtunut rikosta, tuottaa netin nimettömyys. Nuoren henkilöllisyyttä voi olla vaikea selvittää. On tällä hetkellä vielä hieman epäselvästi ohjeistettu, ovatko virkamiehet velvollisia toimimaan, jos netin kautta herää huoli nuoren henkilön lastensuojelun tarpeesta. Toisaalta poliisilaki velvoittaa toimimaan asiassa, mutta realistiset mahdollisuudet selvittää itsemurhalla uhkaavan tiedot kiireellisesti pakkokeinoin ovat melko heikot.

Tarve suojeluun on herännyt asioissa, joissa nuori on laittanut viiltelykuvia, liian paljastavia kuvia tai julkaissut itsetuhoisia viestejä ja blogikirjoituksia. On myös ollut kouluampumisia ihannoivaa ma-

teriaalia ja jopa akuutteja viestejä, joissa uhataan tehdä itsemurha. Akuutteja uhkauksia itsemurhan tekemisestä on tullut erilaisilla keskustelupalstoilla ja niitä on tullut suoraan poliisiprofiileille eri palvelujen kautta.

Tapauksia on vaikea ohjeistaa, ja ne pitää selvittää tapauskohtaisesti kuten poliisin reaaliaikaisen puolella tapahtuvissa tehtävissään. On tapauksia, joissa partio on lähetetty nettikeskustelun perusteella suoraan kohteeseen itsetuhoisuuden takia ja tapauksia, joissa henkilölle on hoidettu yhteys paikalliseen terveyskeskukseen. Osa nuorista ohjataan keskustelemaan Netarin IRC-Galleriassa tapahtuviin chatteihin, joissa tukea ja ohjeistusta jatkoon saa nuorisotyöntekijöiltä.

Pääsääntöisesti jokainen itsetuhoinen on ollut yhteistyöhalukas ja on antanut vapaaehtoisesti tietonsa, jonka jälkeen asian hoitaminen on onnistunut. Ongelmallisia ovat tapaukset, jossa uhkaus tapahtuu jonkun ulkomaalaisen palvelimen kautta. Silloin ei ole mahdollista saada pikaisesti paikannustietoja itsemurhalla uhkaavasta. Tällöin yritetään saada henkilö antamaan tietonsa neuvottelemalla hänen kanssaan ja tarjoamalla apua. Sinänsä neuvottelutaktiikka ei eroa normaalin partion puhutuksesta tehtäväpaikalla, mutta on otettava huomioon netin luonne ja se, että partio ei ole fyysisesti paikalla.

Laki laahaa perässä

Netin globaalin luonteen takia kansalliset lait ovat melko köykäisessä asemassa, kun aletaan vaatia viranomaistitse netin käyttäjien tunnistamistietoja.

Netin tiedonhankintaan liittyvät lakipykälät ovat melko hajallaan eri laeissa ja niiden käytännön osaaminen vaatii jonkin verran perehtymistä.

Laki laahaa perässä ja tiedonhankintaperusteiden logiikka on paperiajalta. Epäsuhta näkyy esimerkiksi siinä, että saan takavarikoida palvelusta päälystään kuuluvan poliisin määräyksellä arkaluontoisia yksityisviestejä, mutta koneen mahdollisesti yksilöivään ip-osoite-tietoon tarvitsen tuomioistuimen luvan. Onkin hyvin tyypillistä, että netissä olevia tunnistamistietoja ei saa kuin törkeimmissä rikoksissa. Reaaliaikaisen puolella samojen tietojen hankkiminen on huomattavasti helpompaa. Käynnissä oleva esitutkinta-, pakkokeino- ja poliisilakien uudistaminen tuo toivottavasti tähän ajanmukaisempaa näkökulmaa.

Poliisi tarvitsee selkeämpää ohjeistusta sosiaalisen median palveluista tulevaisuudessa. Tietojen hankkiminen suomalaisilta palveluntarjoajilta on suhteellisen helppoa ja perustuu Suomen voimassa olevaan lakiin. Ulkomaalaisilla palvelimilla sijaitsevista palveluis-

ta, kuten Facebookista, tietojen saaminen onkin sitten huomattavasti vaikeampaa. Käytännössä tietoja saa vain törkeimmissä tapauksissa ja esimerkiksi hyvin yleisistä kunnianloukkaustapauksista tietoja ei saada.

Poliisilain perusteella poliisi voi hakea käyttäjätunnuksen tai sähköpostiosoitteen rekisteröineen rekisteröitymistiedot. Poliisilain perusteella saadaan myös tietyllä hetkellä tietyn ip-osoitteen haltijan tiedot palveluntarjoajalta. Tiedot ovat suuntaa-antavia, koska rekisteröitymistiedot eivät välttämättä pidä paikkaansa. Ip-osoitetta voi verrata löyhästi sormenjälkeen, sillä erotuksella, että ip-osoite on huomattavasti helpompi väärentää tai muuttaa, eikä se yksilöi tekijää vaan tietokoneen. Sormenjäljet poliisi saa ottaa aina, kun henkilöä epäillään rikoksesta – ip-osoitteen hankkiminen on huomattavasti mutkikkaampaa.

Pakkokeinolain mukaan poliisi voi takavarikoida dataa, eli käytännössä esimerkiksi käyttäjien palvelussa lähettämät yksityisviestit. Poliisilakiperusteiseen tiedonhankintaan tai pakkokeinolain mukaiseen takavarikkoon tarvitaan päälystään kuuluvan poliisin määräys. Pakkokeinolain mukaiseen televalvontaan täytyy olla melko painavat perusteet, koska rikoksen maksimirangaistuksen täytyy olla vähintään neljä vuotta. Tosin tämän lisäksi on lueteltu muutama muu rikosnimeke, jonka perusteella voi saada tietoa. Näistä poikkeuksista on tärkein laiton uhkaus. Pakkokeinolain mukaisen televalvonnan perusteella saadaan käyttäjän ip-osoite. Tiedon saantia varten tarvitaan tuomioistuimen päätös.

Sananvapauslaki on laki sananvapauden käyttämisestä joukkoviestinnässä. Sen perusteella saadaan verkkoviestien tunnistamistiedot aina kun on syytä epäillä viestin olevan sisällöltään sellainen, että sen toimittaminen yleisön saataville on säädetty rangaistavaksi. Mitään tyhjentävää listaa ei ole olemassa, mutta tämän kohdan perusteella voidaan saada tietoja esimerkiksi kunnianloukkausjutuissa. Ongelmana on pykälän kohta, jonka perusteella tiedot saa vain kolmen kuukauden kuluessa viestin julkaisusta. Eli jos viestin julkaisusta on jo yli kolme kuukautta, ei kyseisen lain perusteella voi enää hankkia tietoja, vaikka itse teko ei olisikaan vielä vanhentunut.

Sähköisen viestinnän tietosuojalain tai poliisilain mukaan poliisi voi saada hätätilanteissa tietoa esimerkiksi itsemurhalla uhkaavasta, kun uhkaaminen tapahtuu netin kautta. Tämänäylyisestä tiedonhankinnasta poliisilla ei tosin ole juuri kokemuksia, koska uhkaukset esitetään yleensä puhelimitse. Tulevaisuudessa uskon netin kautta tulevien itsemurhauhkausten lisääntyvän. Virtuaalinen lähipoliisiryhmä on hoitanut muutamia tapauksia, joissa henkilö on kirjoittanut itsetuhoisia viestejä nettiin, mutta tarpeelliset tiedot on saatu ottamalla suora puheyhteys netin kautta kyseiseen henkilöön tai et-

simällä henkilötiedot ”käsipelillä” erilaisia hakukoneita ja rekistereitä hyväksikäyttäen.

Puhuttaessa poliisin tiedonhankinnasta netissä herää kysymys yksilön perusoikeuksista ja sananvapaudesta. Nämä seikat on otettava huomioon rikoksesta epäillyn näkökulmasta, mutta poliisilla täytyy olla myös mahdollisuudet selvittää rikoksia riittävin lain suomin keinoin ihmisten yksityisyydensuojan turvaamiseksi. Poliisi ei suorita toimenpiteitä omaksi edukseen, vaan uhrin auttamiseksi ja rikoksen selvittämiseksi.

Hyvä vastaanotto kansalaisilta

Aloittaessani toiminnan IRC-Galleriassa kuulin oman organisaationi sisältä erilaisia mielipiteitä poliisin uudesta toimintamallista. Yleensä vanhemman väen mielipiteet olivat huvittuneita ja toimintaa pidettiin turhana tietokoneilla räpeltelynä. Ihmeteltiin, mitä ihmettä poliisi tekee kaupallisella sivustolla. Osa kollegoista on varmasti vieläkin sitä mieltä, että poliisin tehtäviin ei kuulu toiminta kaupallisella sivustolla tai ylipäänsä sosiaalisessa mediassa. Huvittunut hymähtely on kuitenkin vähentynyt huomattavasti, ja toiminta aletaan ottaa vakavasti normaalina poliisitoiminnan osana.

Poliisin näkyvä osallistuminen sosiaaliseen mediaan on otettu todella hyvin vastaan julkisuudessa ja kansalaisten toimesta. Osa ihmetteli alussa, miksi tällaista palvelua ei ole tarjottu jo aikaisemmin. Toki poikkeuksiakin on, josta esimerkkinä Facebookin reilun sadan ihmisen ryhmä ”Suomen poliisi töihin Facebookista”. Ryhmässä peräänkuulutetaan, että verovaraille olisi parempaakin käyttöä kuin sosiaalisessa mediassa jutustelu. Mielestäni tämä kuvastaa sitä, että ryhmän jäsenillä ei ole realistista kuvaa poliisin nettitoiminnasta. En oikein usko, että moni heistä pitää huonona asiana sitä, että jokin aika sitten toiminnan ansiosta lähti juttu syyttäjälle törkeästä lapsen seksuaalisesta hyväksikäytöstä. Poliisin näkyvässä virtuaalisessa toiminnassa ei ole siis kyse pelkästään päivän säästä keskustelemisesta.

Jos poliisin virallisille kotisivuille www.poliisi.fi olisi luotu samantyyppinen poliisiprofiili, olisi se tavoittanut jonkun verran ihmisiä. Palvelu olisi melko luultavasti hiipunut pienen alkuhuuman jälkeen, eikä kukaan olisi vähän ajan päästä edes muistanut koko asiaa.

Poliisi on sosiaalisessa mediassa koko ajan palveluntarjoajan armoilla. IRC-Galleriassa yhteistoiminta on helpompaa, koska meillä on

.....
 Nyt kun poliisi aloitti toiminnan IRC-Galleriassa, jossa iso osa nuorista vierailee muutenkin useasti, oli heidät helpompi tavoittaa. Kirjoittamalla yhteisöön tai mainostamalla profilia etusivulla saatiin useita satoja ja tuhansia nuoria vierailemaan profiilissa ja tutustumaan siihen. Pitää siis aktiivisesti mennä sinne missä ihmiset ovat, oli sitten kyseessä virtuaali- tai reaali maailma.

suora puheyhteys ylläpitoon ja he pitävät meidät suhteellisen hyvin tietoisina palveluun tulevista muutoksista. Facebookissa ja muissa ulkomaisissa palveluissa asia ei ole näin yksinkertainen. Facebook on muuttunut jatkuvasti koko olemassa olonsa ajan ja esimerkiksi yksityisyyasetuksia on rukattu jatkuvasti. Tämä taas on haasteellista poliisityön kannalta, koska jo opittuun toimintamalliin voi tulla muutos parin päivän varoitusajalla.

Henkilökohtaisen turvallisuuden lisäksi on ollut myös puhetta lähetettyjen viestien tietoturvallisuudesta. IRC-Gallerian mukaan yksityisviestejä voi pitää yhtä turvallisina kuin tekstiviestejäkin. Puhe- linyhtiöissä asioita hoitavat turvallisuustarkastetut ihmiset ja heidät on ohjeistettu työhön. Facebookin ja Messengerin tietoliikenne menee ulkomaalaisia palveluja pitkin, joten niihin Suomen poliisilla on hyvin vähän vaikutusvaltaa. Tulevaisuudessa arkaluontoiset keskustelut pyritään siirtämään poliisin omille tietoturvalleille palvelimille, mutta kehitystyö on vielä suunnitteluvaiheessa eikä aikataulusta ole tietoa.

Muutosvaatimuksia poliisityölle

Tällä hetkellä poliisin koulutuksessa ei oteta erityisesti huomioon näkyvää poliisitoimintaa sosiaalisessa mediassa. Jatkokoulutusta voi saada muutamalla kurssilla, joissa puhutaan nettiin liittyvästä rikollisuudesta. Virtuaalinen lähipoliisiryhmä järjesti huhtikuussa 2010 paripäiväisen seminaarin sosiaalisesta mediasta poliisityössä. Tulevaisuudessa uskon tämän tyyppisen koulutuksen lisääntyvän vähintään osana muita asiakokonaisuuksia. Virallisia linjauksia asiassa ei ole vielä tehty.

Löytyy varmasti useita tuoreita poliisinalkuja, jotka omaksuvat uuden työmuodon helposti, mutta pelkkä tekninen osaaminen ei auta vastaamaan poliisityöhön liittyviin kysymyksiin. Olennaista on myös kertoa nuorille asioista omien esimerkkien kautta, joita on omassa työssään kohdannut. Tämä antaa toiminnalle uskottavuutta ja on nuorten mielestä mielenkiintoista. Pelkkä lakitekstien siteeraus kun menee yleensä kuuroille korville.

Poliisin täytyy olla erittäin sopeutumiskykyinen ja valmis jatkuvaan muutokseen, koska se on hyvin ominaista sosiaalisen median palveluille. Poliisiprofiilin käyttäjällä tulisi olla myös jonkinlainen kosketuspinta kentällä tai tutkinnassa tapahtuvaan poliisityöhön. Virtuaalinen lähipoliisiryhmä pitää yllä omaa ammattitaitoaan tutkimalla kaikki Eteläisen poliisipiirin alueen koulukiusaamisrikokset ja vetämällä haalarit päälle kerran kuukaudessa valvoakseen nuorison päihteiden käyttöä.

Näkymättömään toimintaan tarvitaan yleensä useammin teknistä osaamista, koska suurin osa työstä on tiedonhakua ja tallentamises-

ta. Näkyvässä toiminnessa taas korostuvat peruspoliisityön taidot ja tiedot. On kuitenkin tarpeellista osata kaapata sivu tai sivuilla oleva video mahdollista esitutkintaa tai muuta toimenpidettä varten. Tarvitaan myös perustuntuma sosiaaliseen mediaan, jotta osaa toimia eri palvelujen luonteen ja toimintatapojen mukaisesti. Nämä taidot ovat kuitenkin huomattavasti helpommin opeteltavissa kuin itse peruspoliisityö.

Etenkin IRC-Galleriassa on tarpeellista, että profiilin käyttäjä tulee toimeen nuorten kanssa. Poliisin on heitettävä itsensä likoon ja oltava hyvässä mielessä välillä ehkä hieman lapsellinenkin. Suunsoitosta ei saa vetää poroja nenään ja suunsoittajalle on osattava sanoa sopivalla huumorilla takaisin. Tarvittaessa voidaan käyttää toisen käyttäjän poissulkevaa mustaa listaa IRC-Gallerian puolella tai samantyylistä toimintoa Facebookin ja mesen puolella. Blokkaaminen on aivan viimeinen vaihtoehto, koska suurin osa pahimmistakin häirikötapauksista, jotka ovat yleensä alaikäisiä poikia, pystytään selvittämään puhumalla. Tarvitaan siis pelisilmää etenkin nuorten kanssa touhuamiseen.

Melko monella poliisilla on omia profiileja eri palveluissa. Niitä ei sotketa poliisityöhön, eikä niihin ole soveliasta hyväksyä kavereiksi asiakkaita. Itselleni on tullut viestejä ja kaveripyyntöjä Facebookin henkilökohtaiseen profiiliin, mutta olen ystävällisesti hylännyt kaikki kaveripyynnöt ja ohjannut kysymykset työprofiiliini tai työ sähköpostiin. En myöskään pidä tarpeellisena, tai edes hyväksyttävänä, että poliisiprofiiliin lisätään vapaa-ajan kuvia, elleivät ne ole selkeästi sidoksissa poliisityöhön.

Jokainen viesti pitää kirjoittaa palveluihin sillä asenteella, että se on julkinen ja kaikille näkyvä.

Ei ole väliä, kirjoitetaanko viesti yksityisesti tai julkisesti, viesti voi päätyä keskustelupalstoille. Itselläni on tästä muutamia kokemuksia. Esimerkiksi kerran vastasin mopokysymykseen sinänsä harmittomalla yksityisviestillä. Teksti oli linkitetty kaikille näkyvälle mopoiheiselle sivustolle.

On melko yleistä, että keskustelut menevät välillä kiroiluiksi ja kaksimielisiksi vitsinheitoiksi. Poliisin ei ole kuitenkaan soveliasta käyttää epäasiallista kieltä edes vitsailutarkoituksessa, eikä etenkään kaksimielisiä vitsejä. Facebookissa jotkut aikuiset voivat provosoida poliisia hyvinkin ilkeällä tavalla. Silloinkin on tärkeintä säilyttää maltti ja vastata asiallisesti.

Tulevaisuuden toimintamallit

Poliisin toiminnan sosiaalisessa mediassa voi jakaa näkyvään ja ei-näkyvään toimintaan. Näkymätön toiminta voi olla KRP:n suorittamaa yleisvalvontaa, Supon suorittamaa tietoverkkotiedustelua tai yksittäisen tutkijan suorittamaa jutun tutkimiseen tarvittavaa tiedonhakua. Näkyvä toiminta on taas sitä mitä virtuaalinen lähipoliisiryhmä tekee: on näkyvästi esillä ja tavoitettavissa sosiaalisen median palveluissa.

Poliisilla on määräys poliisin näkyvästä toiminnasta sosiaalisessa mediassa. Tämän lisäksi poliisi tarvitsee pelkästään viranomaiskäyttöön soveltuvan tarkemman operatiivisen ohjeistuksen ja koulutusmateriaalin, jossa käydään läpi erilaiset toimintataaktikat ja -mallit eri palveluissa. Ohje on tällöin käytössä jokaisella sosiaalisessa mediassa työnsä aloittavalla poliisilla ja sitä voidaan päivittää jatkuvasti samalla lailla kuin poliisilla on ohjeet esimerkiksi voimankäyttötilanteita tai rikosilmoitusten kirjaamista varten.

Tällä hetkellä poliisilla on käynnissä sosiaalisen median työryhmä, jonka tarkoituksena on selvittää millä tavoin ja missä palveluissa poliisi esiintyy tulevaisuuden sosiaalisessa mediassa. Tavoitteena on ohjeistaa koko Suomen poliisivoimat tekemään siellä yhtenäistä näkyvää poliisityötä. Jatkossa tulemme siis varmuudella näkemään lisää poliiseja sosiaalisessa mediassa. Ohjeistuksella varmistamme koko Suomen poliisien ammattitaitoisen, oikeudenmukaisen ja yhtenäisen toiminnan siellä.

Vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet

Vahvuudet	Heikkoudet
» Netti laskee rajaa puhua ikävistä ja henkilökohtaisista asioista. » Tavoitetaan pienellä vaivalla suuri joukko ihmisiä. » Poliisi saa netin kautta toimintaansa tukevaa tietoa ja pystyy selvittämään sosiaaliseen mediaan liittyviä rikoksia tehokkaammin. » Poliisin sosiaalisen median palvelut saatavilla asuinpaikasta riippumatta. » Poliisin toiminta sosiaalisessa mediassa luo poliisista kuvan aikaansa seuraavana organisaationa.	» Sosiaalinen media ei ole läheskään kaikkien päättäjien hallussa, koska palveluista ei ole omakohtaista kokemusta. Tämän takia päätöksenteko on vaikeaa. » Sosiaalinen media muuttuu nopeaan tahtiin, jolloin byrokraattinen organisaatio ei pysy vauhdissa mukana. » Joidenkin asenne on edelleen vähättelevä sosiaaliseen mediaan liittyvää työtä kohtaan.
Mahdollisuudet	Uhat
» Esiintyminen yhtenäisenä ja kasvullisena.. » Erikoistuminen nettipoliisitoiminnassa erilaisten rikosten selvittämiseen.	» Jatkuvasti muuttuvat palvelut, joiden muutokseen ei ole mahdollista vaikuttaa. » Palvelujen sijaitseminen ulkomailla.

Toimenpidesuosituks

- » Sosiaaliseen mediaan liittyvän näkyvän poliisityön tilastoinnin parantaminen.
- » Tietoturvallisen keskustelualustan luominen poliisin käyttöön.
- » Netin seksuaalirikoksiin liittyvän poliisitoiminnan tehostaminen.
- » Poliisin sosiaaliseen mediaan liittyvän koulutuksen lisääminen.
- » Poliisin sosiaaliseen mediaan liittyvän tiedonhankinnan ohjeistaminen ja lakien muuttaminen nykytilannetta vastaavaksi.

Kirjoittajasta

Ylikonstaapeli Marko Forss on toiminut 13 vuotta poliisina. Viimeisen parin vuoden ajan hän on tehnyt päätyönään virtuaalista lähipoliisityötä. Lisätietoja toiminnasta ja linkit poliisiprofiileihin osoitteessa www.poliisi.fi/nettipoliisi

Sanasto

ARTEFAKTI. Ihmiskäden työ, kulttuuriesine, työstämisen kohde

AVATAR. Internet-käyttäjän valitsema visuaalinen hahmo, verkkohahmo, virtuaali-hahmo tai profilikuva

BLENDED LEARNING. Katso sulautuva oppiminen

BLOGATA, BLOGGAAMINEN, BLOGGAUS. Tuottaa materiaalia julkiselle verkkosivustolle.

BLOGI. Verkkosivu tai verkkojulkaisu, joka keskittyy usein tiettyyn teemaan. Usein sitä on myös mahdollisuus kommentoida. Yleensä blogeilla on yksi tai useampia ylläpitäjiä ja kirjoittajia ja blogille on tyypillistä, että niitä päivitetään säännöllisesti ja ne arkistoituvat. Aikaisemmin usein myös merkityksessä verkkopäiväkirja.

CHAT. Verkkojuttelu

CROWDSOURCING. Joukkoistaminen, joukkouttaminen, yleisön osallistaminen, joukolle ulkoistaminen, talkoistaminen on verkossa tapahtuvaa vapaaehtoista yhteistoimintaa, jossa joukko jopa toisilleen ventovieraita ihmisiä työskentelee yhdessä, ideoi ja tuottaa sisältöä.

DIALOGI. Tasavertainen keskusteleva vuorovaikutus, joka perustuu aktiiviseen, läsnäolevaan kuunteluun. Sen kautta rakentuu jaettu, yhteinen ymmärrys.

E-DEMOKRATIA. Yhteiskunnallista vaikuttamista ja osallistumista tieto- ja viestintätekniikkaa hyväksi käyttäen, verkkodemokratia.

FOORUMI. Verkossa: keskustelupalsta

GENRE. Lajityyppi, laji, tyyli, luokka

IP-OSOITE. Numerosarja, joka yksilöi jokaisen internet-verkkoon kytketyn tietokoneen.

LONG TAIL. Katso pitkä häntä

MEEMI. Yhteisöpalvelujen välittämä digitaalinen ketjukirje.

MESE, MESETÄMINEN. Pikaviestin, pikaviestintä esimerkiksi MSN Messenger / Windows Live Messenger -ohjelman avulla.

METADATA. Metatieto, tietoa tiedosta, piilotiedot, viitetiedot, jotka auttavat esimerkiksi yksilöimään ja luokittelemaan tietoa. Metatietoja ovat esimerkiksi tiedot kirjoittajasta, tallennusmuodosta ja tallennushetkestä.

MIKROBLOGI. Verkkopalvelu, johon voi lähettää lyhyitä viestejä, esimerkkinä Twitter.

MODERAATTORI. Keskustelupalstan valvoja

MODEROINTI. Järjestyksenpito jossakin palvelussa, esimerkiksi keskustelupalstalla.

PARVIÄLY (ENGLANNIKSI COLLECTIVE INTELLIGENCE, SWARM INTELLIGENCE, HIVE MIND). Joukkoäly, ryhmän kollektiivinen älykkyys.

PITKÄ HÄNTÄ, (ENGLANNIKSI LONG TAIL). Pitkä häntä -ilmiö tarkoittaa esimerkiksi tuotevalikoiman valtaosaa, jonka tuotteet myyvät vähän, mutta yhteensä enemmän kuin hittituotteet. Tilastollisessa visuaalisessa kuvauksessa ilmiöstä muodostuu jyrkästi laskeva käyrä, joka jatkuu pitkänä ”häntänä”, mistä kuvaus on saanut nimensä.

POSTAUS. Materiaalin, viestin laittaminen verkkoon.

PROFIILI. Piirteiden joukko, jotka liittyvät ihmiseen ja hänen tunnuksensa, henkilökuva

PROFILOINTI. Verkossa: luonnehdinta, henkilön kuvaaminen valituilla piirteillä

REFLEKTOIDA. Tarkastella (taaksepäin), pohtia koettua, muistella tapahtunutta

REFLEKTOINTI. Tarkastelu, kokemusten pohdinta

SOSIAALISEN MEDIAN AJATTELUTAPA, (ENGLANNIKSI SOCIAL MEDIA MINDSET). Jatkuvas- ti muuttuva ja uuden tekniikan mahdollistama näkemys siitä, miten yhteiskunnassa, organisaatiossa ja ihmisten kesken on tapana toimia.

SOSIAALINEN MEDIA, SOME. Tietotekniikkaa ja tietoverkkoja hyödyntävää viestintää ja vuorovaikutteista, yhteisöllistä sisällön luomista ja merkitysten ja ymmärryksen rakentamista. Osallistujalla on mahdollisuus toimia sekä kuluttajana että tuottajana.

HUOM. Latinan termi media on monikollinen ja yksikkö kuuluu medium. Käytämme rinnakkain termejä sosiaalinen media, sosiaaliset mediat viittaamaan kokonaisuuteen.

SULAUTUVA OPPIMINEN, (ENGLANNIKSI BLENDED LEARNING). Sulautuva oppiminen ja monimuoto-opetus ovat oppimista, jossa oppimisen prosessit, menetelmät ja ympäristöt sulautuvat ja tieto rakentuu yhteisöllisenä prosessina. Opiskelija ottaa itseohjautuvan roolin suunnittelemalla, ohjaamalla ja arvioimalla toimintaansa ja opettaja toimii asiantuntijan mallina ja ohjaa ongelmanratkaisuprosessia.

SULAUTETUT TIETOVERKOT. Kaikkialla läsnä olevaa, ympäristöön sulautuvaa verkotunutta tietotekniikkaa, jossa ihmiset, esineet ja paikat viestivät keskenään.

TEKNOLOGIA. Joukko tekniikoita, oppi tekniikasta. Teknologiaa käytetään yhä yleisemmin tekniikka-sanan synonyymina.

TELEPORTTAUS. Materian siirtäminen hetkessä toiseen paikkaan tai ulottuvuuteen.

TRIALOGINEN OPPIMINEN. Oppimista, jossa yhteinen toiminta organisoidaan pitkäjänteisesti konkreettisten, yhteisesti kehitettävien, ”aitojen” kohteiden ympärille.

TYÖKALUEKOLOGIA. Yhdistelmä työkaluja, mieluiten niin, että mahdollistetaan käyttäjäkohtaiset työkalujen käyttötavat ja eri sosiaalisen median palveluiden ja ryhmätyösovellusten yhdistelmät.

TAGI, TÄGI. Merkki. Verkkoympäristössä avainsana, joka kuvaa aineiston sisältöä ja auttaa löytämään sitä.

TÄGGÄYS, (ENGLANNIKSI TAGGING). Avainsanojen käyttö jäsentämiseen ja luokitteluun, auttaa löytämään tiettyä asiaa käsittelevät materiaalit; merkkäus, mielipiteen ilmaus sosiaalisen median aineistosta.

UBIIKKI. Jokapaikan tietotekniikka, sulautettu tietotekniikka.

VERTAISMEDIA. Sosiaalisessa mediassa tapahtuvaa sisällöntuotantoa: tiedon ja uutisten keräämistä, raporttoimista, analysointia ja levittämistä, esimerkkinä yhteisöllisesti vapaaehtoisvoimin tuotettu ilmainen sanakirja Wikipedia

VÄLITTÄVÄT KOHTEET. Yhteisiä kohteita, joiden kautta ja avulla toiminta tapahtuu. Välittäviä kohteita voivat olla esimerkiksi suunnitelmat, raportit, essee, luovat teokset, kehitysohjelmat jne.

WIKI. Yhteisöllinen ryhmätyöväline ja verkkosivusto, jonne käyttäjät voivat tuottaa aineistoa ja muokata sitä haluamallaan tavalla. Esimerkiksi verkkosanakirja Wikipedia on rakennettu wiki-alustaa hyödyntäen.

Sanaston määrittelyissä on käytetty lähteinä tämän julkaisun kirjoittajien tekstejä sekä seuraavia:

KANGAS P., TOIVONEN S. & BÄCK A. 2007: *Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median toimintamalleja*. Espoo: VTT. Verkkojulkaisu: <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf>

MATIKAINEN JANNE 2008: *Verkko kasvattajana*. Helsinki: Palmenia Helsinki University Press. Sosiaalisen median sanasto 2010. Sanastokeskus TSK. Helsinki http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen_median_sanasto

Wikipedia. www.wikipedia.org



Silmät auki

sosiaaliseen mediaan

Sosiaalinen media on kohtaustapa. Mitä siellä tapahtuu? Mitä se muuttaa?

Kun jaan, niin saan, mutta mitä jakamalla tiedolle tapahtuu, mihin sitä käytetään ja millaiseksi se muuntuu, sitä ei pysty ennustamaan. Sosiaalinen media luo itseään joka hetki, mutta sitä ei johda kukaan. Miten kannattaisi toimia, että siitä saa irti ja siellä pärjää?

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 3/2011.

ISBN 978-951-53-3344-5 (nid.)

ISBN 978-951-53-3345-2 (PDF)