

TIIA NASKALI & ANTTI SILVAST

**Tietokonekerhoista blogosfääriin,
pöytäkoneista älypuhelimiin** KOKEMUKSIA
TIETOKONEHARRASTAMISEN
ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ



Turun yliopisto.

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 44

ISSN 1799-0564

ISBN 978-951-29-5746-0 painettu

978-951-29-5747-7 verkko

Taitto: Tiia Naskali

Kannen kuvat: MikroBitin kuvakokoelmat

N-Paino Oy

Lahti 2014

Tiivistelmä

Tämän raportin aiheena on vuonna 2013 toteutettu *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä* -kyselytutkimus. Kyselyssä kerättiin tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Raportti tarkastelee kyselyn tuloksia yleisesti toisiinsa liittyvistä näkökulmista. Raportin keskeisimmät tutkimuskohteet ja analytyttiset käsitteet ovat *tietokoneharrastaminen*, *tietotekniikkaminuus*, *arki* sekä *arkipäiväistyminen*. Erityisinä analyysin kohteina ovat harrastamisen merkitykset ihmisille, tietoteknisen arjen sukupuolituneet ja ikään sidotut käytännöt, harrastuksissa käytetyt ohjelmistot ja laitteet sekä erilaisten harrastusten vuorovaikutussuhteet.

Raportin taustalla oleva kysely toteutettiin kokonaan Internetissä. Kyselyyn vastasi yhteensä 1 453 henkilöä, 329 naista (23 %), 1 119 miestä (77 %) ja viisi sukupuoltaan määrittämätöntä. Vastaajajoukkoon valikoitui korkeasti kouluttuneita, työssäkäyviä 1970- ja 1980-luvuilla syntyneitä nuoria aikuisia. Kaupungeista edustettuina olivat etenkin suuret yliopisto- ja tietoteollisuuskaupungit eli pääkaupunkiseutu, Turku, Tampere ja Oulu. Valtaosa vastaajista oli miehiä, käytti tietotekniikkaa paljon sekä osasi ammatillisia ja vaativia tietokonetaitoja kuten tietokoneen ohjelmointia.

Raportti tarkastelee kyselyn tuloksia omissa osissaan vastaajien ensimmäisten tietokonehankintojen, nykyisten laitteiden, tietokoneharrastusten sekä tietoteknisten yhteisöjen kautta. Se nostaa tätä kautta esille seuraavat päätulokset: ihmisten lapsuuden ja sukupolvikokemusten tärkeän merkityksen tietotekniikkamuistoissa, tietotekniikan järkevän ja hyödyllisen käytön ihanteen ja sen eron toteutuneeseen käyttöön, tietotekniikan käytön ja harrastamisen sukupuolierot, käyttökulttuurien yhdenmukaiset piirteet sekä havainnot tietokoneen ”ei-käyttäjistä”, jotka eivät syystä tai toisesta halua käyttää tietotekniikkaa tai ovat lopettaneet sen käytön.

Pelaamisen ja ohjelmoinnin aloittamisen nuori ikä, tietotekniikkaan tutustuminen 1980- ja 1990-luvuilla sekä tietotekniikan hankkimisen rationaaliset päämäärät – jotka toteutuivat vain osittain käytössä – näkyvät tuloksissa erityisen selvästi. Kyselyssä löydettiin myös pieniä ikäeroja, etenkin 1970- ja 1980-luvuilla syntyneiden lapsuuden kokemusten korostuminen, mutta yleisesti tietotekniset harrastukset olivat verrattain samanlaisia eri-ikäisillä vastaajilla. Sen sijaan tietokoneen käyttötarkoitukset, tietotekniset yhteisöt, suosikkipelit, syyt tietokoneharrastuksen aloittamiselle sekä ensimmäisen tietokoneen hankkineet henkilöt vaihtelivat näkyvästi sukupuolen mukaan. Miesten tietotekniikkasuhde oli kaiken kaikkiaan naisia kokeilevampi ja tunteellisempi, kun taas naiset ovat useammin perustelleet tietokoneen käyttöä järkisyillä. Lisäksi kyselyssä oli mukana pieni vähemmistö ihmisiä jotka eivät ole pitäneet tietokoneista ja jatkaneet niiden käyttöä tai joille esimerkiksi tietotekniikan opetus oli tuntunut vastentahtoista. Ihmisten kokemukset yhteisöistä, omaehtoisuudesta ja harrastamisesta siis vaihtelevat ja tämän vaihtelun tavoittaminen on eräs tietoteknisen arjen ja tietotekniikan arkipäiväistymisen tutkimuksen tärkeistä kohteista. Raportin taustalla oleva laaja kyselyaineisto luovutetaan tutkijoiden käyttöön, joten myös se toivottavasti avaa polkuja tuleville tutkimuksille ja keskusteluille tietotekniikan käyttäjien, samoin kuin ”ei-käyttäjien”, muistoista, kokemuksista, merkityksistä ja käytännöistä.

Saatteeksi

Tietotekniikan kulttuurihistoria etsii nimensä mukaisesti vastauksia nykyajan teknologia-kulttuurin perusteisiin menneisyydestä, jonka katsotaan oleellisesti selittävän ja tekevän ymmärrettäväksi monien tietoteknisten innovaatioiden käyttöönoton ja kehityksen. Nämä ovat olleet tärkeimpiä tutkimuksellisia lähtökohtia kaksivuotiselle *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimushankkeelle (2014–2014). Hankkeen rahoittajana on ollut Koneen säätiö.

Hankkeen päämajana on toiminut Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Hankkeessa ovat olleet mukana FT, professori **Jaakko Suominen**, TkL, TaM, lehtori **Markku Reunanen**, VTT, tutkija **Antti Silvast** ja FM, tutkija **Tiia Naskali**. Hanketta on johtanut FT, yliopistonlehtori **Petri Saarikoski**. Hankkeen tutkijoita on yhdistänyt halu tarkastella niitä katvealueita, joita ei ole aikaisemmissa tutkimuksissa nostettu kovin vahvasti esiin. Erityistä huomiota on kiinnitetty harrastustoiminnan yhteisöllisyyteen ja laajempaan merkitykseen. Tavoitteena on ollut luoda kansainvälistä vertailevaa tutkimusta, jossa harrastustoiminnan kansalliset erityispiirteet huomioidaan vertailujen kautta. Hankkeen tähänastisista julkaisuista ja muusta toiminnasta löytyy lisätietoja osoitteessa <http://kotikone.wordpress.com/>.

Tutkimushanke on osaltaan jatkanut lähes kymmenen vuotta sitten päättyneen *Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset* -projektin (TIE-SU, 2002–2005) viitoittamalla polulla. Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineen ja professori **Hannu Salmen** luotsaama hanke oli aikanaan urauurtava tietotekniikan historian tutkimuksen saralla. Projektin aikana toteutettiin laaja tietotekniikan arkipäiväistymistä tarkastellut verkkokysely, jolle haluttiin tuottaa nyt sopivaa vertailuaineistoa.

Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä -kysely nousi loppuvuodesta 2013 sosiaalisen median kanavilla erittäin suosituksi ja vastaajien määrä (1 453) ylitti kaikki odotuksemme. Lämpimät kiitokset vastaajille ja toivomme, että nyt valmistunut kyselyraportti osoittautuu mielenkiintoiseksi ja hyödylliseksi lukukokemukseksi!

Kyselyaineiston analysoinnista ja koonnista vastasi pääasiassa Tiia Naskali yhdessä Antti Silvastin kanssa. Raportin kommentointiin ja muokkaukseen on osallistunut koko tutkimusryhmä. Aineisto osoittautui erittäin monipuoliseksi, eikä tämän raportin tarkoituksena ole luoda tyhjentävää katsausta kaikista kyselyn aikana esiin nousseista mielenkiintoisista tutkimusteemoista. Kysely on jatkossa avoimesti saatavilla digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmista ja alan tutkijoiden vapaasti hyödynnettävissä.

Haluan omasta puolestani vielä kiittää koko tutkimusryhmää ahkeruudesta! Koneen säätiötä haluan erikseen kiittää lämpimästi hankkeelle myönnetystä rahoituksesta. Tietotekniikan harrastuskulttuurit ovat olleet koko akateemisen urani ajan sydäntä lähellä, ja voin nyt ylpeänä seurata miten alan tutkimustoiminta on ottanut ison harppauksen eteenpäin.

Porin yliopistokeskuksessa 22.4.2014

Petri Saarikoski
Hankkeen vastuullinen johtaja

Sisällys

1.	Kyselyn tausta.....	6
2.	Aineiston keruu ja analysointi.....	9
2.1	Tutkimusmenetelmät ja kohteiden valinta.....	9
2.2	Tutkimuksen käsitteet.....	14
3.	Vastaajat.....	16
4.	Ensimmäisistä tietotekniikkakokemuksista nykyisiin konevalintoihin.....	21
4.1	Ensimmäiset tietokonekokemukset: koneen hankinta ja käyttötarkoitukset ...	21
4.2	Nykyiset tietokoneet: konevalinnat ja koneuskollisuus, käyttöympäristö- ja tilanteet.....	36
5.	Käyttökulttuurien kenttä.....	45
5.1	Pelaaminen.....	47
5.2	Ohjelmointi.....	54
5.3	Tietotekniset harrastukset yleisemmin.....	62
6.	Tietokoneen merkitys osana arkea.....	69
6.1	Tietotekniikkayhteisöt, lähipiiri ja ammatti.....	70
6.2	Tietokoneen äänet, tuoksut, hajut ja unet muistoissa.....	74
7.	Johtopäätökset.....	82
	Lähteet.....	88

1. KYSELYN TAUSTA

Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuheliiniin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä -kyselyssä koottiin tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Muistitietoon perustuvan kyselyaineiston tarkoituksena oli syventää ymmärrystä siitä, miten nykyiset tietokoneiden käyttökulttuurit ja ilmiöt ovat syntyneet ja kehittyneet. Tämän vuoksi kysymykset keskittyivät sekä vastaajien menneisiin tietotekniikkakokemuksiin että nykyhetkeen. Tietotekniikkasuhteen ja käyttökulttuurien lisäksi tarkastelun kohteena olivat myös ne tavat, joilla näitä kokemuksia ja muistoja kuvataan.

Kysely on osa Koneen säätöön rahoittamaa kaksivuotista (2013–2014) *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimushanketta, jota koordinoi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Tutkimusryhmän vastuullisena johtajana toimii yliopistonlehtori Petri Saarikoski. Hankkeen tavoitteena on selvittää, millaista erityistä teknologiakulttuuria 1980-luvulla kehittynyt kotitietokoneharrastus on synnyttänyt. Hanke keskittyy muun muassa harrastustoiminnan yhteisöllisyyteen, laajempaan merkitykseen, pelien ja ohjelmoinnin suhteeseen sekä taiteellisten harrastuskulttuurien kehitykseen, joita ei ole huomioitu yhtä vahvasti aiemmissä tutkimuksissa. Tutkimushanke jatkaa varhaisempaa tutkimusta monitieteisestä näkökulmasta ja uusimman kansainvälisen tutkimuksen huomioon ottaen. Tämä näkyy myös hankkeen julkaisuissa ja valmisteltavissa käsikirjoituksissa, jotka ovat käsitelleet muun muassa demoscene-kulttuuria¹, harrastajaryhmien välisiä konesotia², suomalaista peliteollisuutta³, pelitutkimusta⁴ ja pelejä eri konteksteissa⁵.

Suomen ensimmäiset tietokoneet rakennettiin ja hankittiin pääosin korkeakoulujen, pankkien ja liikelaitosten käyttöön 1950-luvun lopussa⁶. Tietotekniikka ja sen käyttö yleistyivät nopeasti 1960-luvulta lähtien: tietokoneiden käyttötarkoitukset alkoivat laajentua ja koneet tulivat tutummiksi myös tavallisille käyttäjille. Tietotekniset laitteet pienenevät ja niiden laskentateho kasvoi 1970-luvun alkupuolella mikroprosessorin käyttöönoton jälkeen. 1980-luvulla hinnaltaan edulliset massatuotetut mikrotietokoneet tulivat mark-

- 1 Reunanen, Markku: Neljän kilotavun taide (2013), Silvast, Antti & Reunanen, Markku: Multiple Users, Diverse Users: Demoscene and the Appropriation of the Personal Computer by Demoscene Hackers (2014a), Silvast, Antti & Reunanen, Markku (toim.): Skenet - scenes, WiderScreen 1-2/2014 erikoisnumero, 2014b; Reunanen, Markku: The Development of Computer Demos and the Demoscene from the 1980s to 2010 -väitöskäsikirjoituksen vedos.
- 2 Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku: Great Northern Machine Wars – History and Cultural Impact of the Rivalry Between UserGroups in Finland from the 1980s to the 2000s (April-June 2014), Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku: ”Mun kone on parempi kuin sun romu” – Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta internetiin (2014).
- 3 Reunanen, Markku, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu: Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja (2013).
- 4 Mäyrä, Frans, Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine: Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot (2013), Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko: Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa (2013).
- 5 Heikkinen, Tero & Reunanen, Markku: Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelin suhde 1980-luvulla (2013), Naskali, Tiia, Suominen, Jaakko & Saarikoski, Petri: The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities (2013).
- 6 Robotteja ja sähköaivoja esittelevät lehtijutut tekivät automaattista tietojenkäsittelyä yleisölle tutuksi jo ennen varsinaisten tietokoneiden tuloa. Ks. Suominen 2003; Paju 2008.

kinoille, mikä johti siihen, että koneita alettiin hankkia yhä enemmän koteihin. Tämä vaikutti myös tietokoneharrastamisen ja sen eri muotojen kehittymiseen. 1990-luvulle tultaessa Suomi liittyi Internetiin, PC-yhteensopivat tietokoneet valtasivat markkinat ja tietokoneiden käyttö arkipäiväistyi.⁷ 2000-luvun alkupuolella Internetin käyttö kasvoi laajakaistayhteyksien lewitessä, ja vuonna 2013 Internetin käyttäjiä oli jo 85 prosenttia väestöstä⁸.

Tietotekniikkaa ja sen käyttöä koskevia aineistonkeruita on järjestetty useita eri näkökulmista ja eri laajuisina. Ensimmäisen laajan aihetta käsitelleen kirjoituskilpailun *Tietokone – isäntä vai renki* -kirjoituskilpailun järjesti Suomen Kirjallisuuden Seuran kansanrunousarkisto vuonna 1995⁹. Tässä julkaistu kysely on vuorostaan jatkoa vuonna 2003 toteutetun ja Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineen koordinoiman Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -hankkeen (TIESU) ”Milloin kuultu ensimmäistä kertaa tietokoneista?” -kyselylle¹⁰. Laaja kysely keräsi tietoa muun muassa suomalaisten tietotekniikkaan liittyvistä muistoista, koneiden käytöstä ja suhtautumisesta erilaisiin tietoteknisiin ilmiöihin. Kerätyn aineiston mukaan vastaajat (suurin osa 16–30-vuotiaita) käyttivät tietokoneita ja muita sähköisiä viestintävälineitä sekä työssä että vapaa-ajallaan. Miesten ja naisten tietokoneen käytön välisiä eroja oli havaittavissa muun muassa omien tietotekniikkataitojen arvioinnissa sekä erilaisten ohjelmien suosimisessa. Tietokoneisiin ja niiden oheislaitteisiin liittyi esineinä myös vahvoja aistimuistoja. Vastausten perusteella tietokoneista oli 2000-luvun alussa tulossa entistä henkilökohtaisempia, yhä arkipäiväisempiä työkaluja ja koneiden sijoitteluun vaikutti yleisimmin asunnon koko ja muut käytännön seikat. Koska kymmenen vuoden aikana teknologia ja sen käyttö on muuttunut monella tapaa, oli uuden aineiston keruu perusteltua. Vaikka kysely on rajatumpi kuin edeltäjänsä, sisältää se myös TIESU-kyselyn teemoja ja kysymyksiä¹¹.

Tietotekniikan käyttöä ja siihen liittyviä muistoja ja kokemuksia on tutkittu aikaisemmin muutamissa laajoissa tutkimuksissa. Näistä tärkeimmät ovat väitöskirjoina ilmestyneet Jaakko Suomisen *Koneen kokemus* (2003), Petri Saarikosken *Koneen lumo* (2004), Johanna Uotisen *Merkkillinen kone* (2005) sekä Virve Peterin *Mediaksi kotiin* (2006). Näistä Suominen ja Saarikoski ovat tarkastelleet aihetta kulttuurihistorian näkökulmasta, Uotinen kulttuurintutkimuksen ja Peteri sosiologian näkökulmasta. Aihetta on käsitelty myös muun muassa Sanna Taljan ja Sari Tuuvan toimittamassa teoksessa *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma* (2003), jossa monitieteisten artikkelien yhteisenä kiinnostuksen kohteena ovat tavallisten tietokoneen käyttäjien ja arjen näkökulmat tietotekniikkaan. Kyselyn aineistoa peilataan myös Petri Saarikosken, Jaakko Suomisen, Riikka Turtiaisen ja Sari Östmanin *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria* (2009) ja *Sosiaalisen*

7 Suomen tietoteknistymisen varhaisvaiheet 1920-luvulta 1970-luvulle, ks. Suominen 2003. Mikrotietokoneistumisen vaiheista 1970-luvulta 1990-luvulle, ks. Saarikoski 2004. Internetin kulttuurihistoriaa tietoverkkojen varhaisvaiheista 2000-luvulle, ks. Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009.

8 Vuonna 2013 viimeisen 3 kuukauden aikana Internetiä oli käyttänyt 16–89-vuotiaista suomalaisista 85 %. SVT 2013a.

9 SKS 1996.

10 Aaltonen 2004.

11 TIESU-kysely sisälsi yhteensä 89 kysymystä, joista 70 oli avokysymyksiä ja 19 monivalintakysymyksiä. Aaltonen 2004, 14.

median lyhyt historia -teoksiin (2013), jotka tarjoavat laajemman historiallisen taustan vastaajien verkkoa käsitteleville muistoille ja kokemuksille.

Tämän raportin tarkoituksena on luoda yleiskuva *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiiin* -kyselyn vastauksista ja vastaajista. Aineiston yksityiskohdaisempaa tarkastelua ja syvempiä analyyseja voidaan jatkaa seuraavissa tutkimuksissa. Aineisto tallennetaan Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmaan ja se on alan tutkijoiden käytettävissä. Toivomme, että kyselyaineisto herättää kiinnostusta ja päätyy TIESU-aineiston tavoin monen tietotekniikan käyttöä ja sen merkityksiä käsittelevän tutkimuksen käyttöön. Paljon avoimia vastauksia sisältävä laadullinen aineisto voi tuntua työläältä, mutta samalla se mahdollistaa erilaiset tutkimusnäkökulmat ja moninaiset rajaukset. Aineistolla voidaan perehtyä yksityiskohtaisesti tietotekniikan käyttöön ja muisteluun liittyviin puhetapoihin. Laadullisten tarkastelujen lisäksi aineiston suuri koko sallii myös monenlaista laskentaa, esimerkiksi sen selvittämistä, miten usein tietyt aiheet esiintyivät suhteessa muihin aiheisiin vastauksissa.¹²

Laajan aineiston läpikäymistä ja raportin kirjoitusta ovat helpottaneet tutkimushankkeen jäsenten hyvät neuvot ja kommentit työn eri vaiheissa. Kokemus on ollut monella tapaa opettavainen ja kyselystä saatu palaute on antanut arvokasta tietoa siitä, miten vastaajat ovat kokeneet kyselyn aiheen ja sen teknisen toteutuksen. Saadun palautteen ja tutkimusryhmän omien kokemusten perusteella voidaan parantaa verkkokyselylomakkeen avulla toteutettavaa aineistonkeruutyötä jatkossa.

12 Eskola & Suoranta 1998,163.

2. AINEISTON KERUU JA ANALYSOINTI

2.1 Tutkimusmenetelmät ja kohteiden valinta

Kyselyn varsinainen suunnittelu alkoi huhti-toukokuussa 2013 ja aineisto kerättiin 15.8.–31.10.2013. Kysely koostui 45 kysymyksestä, joista 29 oli avokysymyksiä ja 16 valinta- ja monivalintakysymyksiä. Kysymykset oli jaettu 12 sivulle viiteen eri aihealueeseen: henkilötiedot¹³, ensimmäiset tietokonekokemukset, nykyiset tietokoneeni, tietokoneen käyttö ja harrastukset, ja konemuistot (ks. Liite 1). Lomakkeen ensimmäinen sivu kertoi lyhyesti kyselyn taustalla toimivasta tutkimushankkeesta ja opasti vastaajia kyselyn täyttämiseen. Viimeinen sivu oli varattu vapaamuotoisille kommentteille ja palautteelle. Koska kysymyksiä oli paljon ja arvioitu vastaamisaika oli noin 30–60 minuuttia, halusimme madaltaa vastaamiskynnystä tekemällä kaikista kysymyksistä vapaaehtoisia, jolloin vastaajat saivat itse päättää, mihin kysymyksiin vastaavat.

Aihealueiden valintaan ja rajaukseen vaikuttivat muun muassa hankkeen tavoitteet, ryhmän tutkimusintressit, muiden aihetta käsittelevien tutkimusten kartoitus sekä kokemukset TIESU-kyselystä. Koska tietokone kuuluu suuren osan suomalaisista työtä, vapaa-aikaa, asioiden hoitamista, viihdettä, harrastuksia ja viestintää, ei kaikkia tietokoneen käytön osa-alueita voitu ottaa kyselyyn mukaan. Internetin ja sosiaalisen median poisjättäminen johtui muun muassa siitä, että aiheesta on jo tehty useita kyselytutkimuksia. Samoin BBS-purkeista¹⁴ on tehty viime vuosina tutkimusta myös Suomessa¹⁵. Vaikka pelaamista onkin tutkittu paljon, halusimme ottaa aiheen mukaan, koska kerättyä kyselyaineistoa voidaan verrata muun muassa Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen tutkijoiden toteuttaman pelaajabarometrin¹⁶ koko väestöä koskevan otannan tuloksiin. Ohjelmointi sisällytettiin kyselyyn, koska sillä on ollut merkittävä rooli tietotekniikan opetuksessa ja kotitietokoneiden arkipäiväistymisessä 1980- ja 1990-luvuilla¹⁷ ja se kiinnostaa tietokoneharrastajia yhä edelleen. Tämä näkyy muun muassa Skrolli -tietotekniikkalehden¹⁸ ohjelmointia käsittelevien artikkelien määrässä sekä viime aikoina käydyssä keskustelussa lasten ja nuorten ohjelmointiopetuksesta¹⁹. Ohjelmointi on otettu mukaan myös siihen liittyvien sukupuolittuneiden käytäntöjen vuoksi: naisten ja miesten mahdollisuudet ja tavat ohjelmoida eivät ole tutkimusten mukaan samanlaisia²⁰. Kotimaisissa tutkimuksissa

13 Henkilötiedoista kysyttiin sukupuolta, syntymäaikaa, ammattia, koulutustaustaa ja kotipaikkaa. Lisäksi vastaaja sai halutessaan jättää yhteystietonsa mahdollista aineiston täydennystä varten.

14 BBS (Bulletin Board System) tarkoittaa lankapuhelinverkkoon modeemin ja tietoliikenneohjelmiston välityksellä kytkettyä verkkopalvelinta, johon muut käyttäjät voivat olla yhteydessä oman modeemilla varustetulla tietokoneellaan. Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009, 314.

15 Ks. mm. Hirvonen 2010.

16 Ks. Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014.

17 Ks. Saarikoski 2004, 2006; Levy 1984; Turkle 1984; Swalwell 2012.

18 Skrolli on vapaaehtoisvoimin toteutettu tietotekniikkalehti, jonka ensimmäinen numero julkaistiin 25.3.2013. Skrolli-lehden verkkosivut: <http://skrolli.fi/>.

19 Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote: Opetusministeri Kiuru: Ohjelmointi peruskoulun opetussuunnitelman perusteisiin. OKM 21.1.2014. Lisäksi aihetta on käsitelty myös lehdissä, ks. mm. Koistinen, Olavi: Jo 4-vuotias osaa ohjelmoida tietokonetta. HS 23.11.2013, Halminen, Laura: Suomalaiselle lastenkirjalle sataa rahaa Yhdysvaltojen joukkorahoituspalvelussa. HS 27.1.2014, Ranta, Elina: Ohjelmointi tulee myös peruskouluihin. Taloussanomien 19.11.2013.

20 Esim. Turkle 1984; Wajcman 1991; Nordli 1998.

ohjelmointia on sivuttu muiden harrastusten kuten pelaamisen²¹ ja demoharrastuksen²² sekä varhaisen tietotekniikan tutkimuksen yhteydessä²³, mutta aihetta on tarkasteltu itsenäisesti toistaiseksi vähän. Tämäkin perustelee ohjelmointiharrastuksen mukana oloa analysissää.

Kysely toteutettiin verkossa toimivan Webropol-kysely- ja tiedonkeruupalvelun²⁴ avulla. Internet-lomake on tiedonkeruumenetelmänä nopea, helppokäyttöinen niin kysyjän kuin vastaajankin kannalta sekä postikyselyyn verrattuna edullinen tapa tavoittaa vastaajia, jotka käyttävät Internetiä.²⁵ Päädyimme Internet-lomakkeeseen näiden edellä mainittujen käytännön syiden lisäksi myös siksi, että tietokoneen käyttäjät tavoitettaisiin todennäköisimmin Internetin välityksellä. Oletimme myös tietokoneen olevan tuttu ilmaisuväline vastaajille kyselyn aiheen vuoksi.

Vaikka Webropol tarjosi mitä monipuolisimpia kysymystyyppejä ja kysymysten välisiä hyppytoimintoja, eivät ne sopineet paljon avokysymyksiä sisältäneeseen kyselyrunkoon. Avointen kysymysten suuri määrä johtui osittain siitä, että henkilökohtaisiin muistoihin ja kokemuksiin liittyviä kysymyksiä olisi ollut hankala muotoilla niin, että jokaiselle vastaajalle olisi löytynyt sopiva ennalta määrätty vastausvaihtoehto. Avointen kysymysten korostumiseen vaikutti myös tutkimuksen verrattain laadullinen lähtökohta: kieli ja puhuvat, joilla ihminen tulkitsee ja merkityksellistää toimintaansa, ovat keskeisiä kohteita kvalitatiivisessa tutkimuksessa. Ääntä tai liikkuvaa kuvaa ei käytetty kysymyksissä, vaikka kyselyohjelma olisi sen mahdollistanutkin. Kyselyn ulkoasu rakentui tutkimushankkeen jäsenten tietotekniikka-aiheisista valokuvista. Kollaasin tarkoituksena oli luoda tunnelmaa mutta samalla toimia neutraalina taustana, ettei se vaikuttaisi vastauksiin.

Kyselyä testattiin heinäkuun puolivälissä hyvissä ajoin ennen julkaisupäivää. Testauksesta saatujen kommenttien perusteella lomakkeeseen tehtiin pieniä muutoksia, kuten sanavaihtoksia kysymyksenasetteluun sekä teknistä hienosäätöä. Kyselylomakkeen valmistuttua sovimme tarkemmin kyselyn julkaisukanavista ja tehtävänajaosta välttääksemme päällekkäisen markkinoinnin. Levityskanavat valikoituivat pääasiassa tutkimusryhmän omien kontaktien kautta.

Kysely julkaistiin torstaina 15.8.2013. Kaikki tutkimusryhmän jäsenet jakoivat kyselylinkkiä ja tiedotetta (ks. Liite 2) ennalta sovittuihin paikkoihin, kuten yhteisöpalvelu Facebookin eri sivuille²⁶, hankkeen blogiin, yliopistojen postituslistoille (muun muassa Turku, Helsinki, Tampere) sekä erilaisten alakohtaisten ryhmien postituslistoille (muun muassa DiGRA Finland, Vietsuomi, Teknologianet ja Suomen tieteen- ja teknologian tutkimuksen seura). Tieto levisi myös harrastajien IRC-kanavien ja muiden tiedotusvälineiden kautta. Juttuja julkaistiin muun muassa Turun yliopiston verkkosivuilla sekä Hiiskuttua -verkkoleh-

21 Saarikoski & Suominen 2009.

22 Demo voidaan määritellä ”tietokoneohjelmaksi, joka esittelee tekijänsä tai tekijöidensä taiteellisia ja ohjelmointitaitoja” (Reunanen 2010, viii). Demot sisältävät musiikkia ja kuvaa, jotka esitetään ohjelmoidusti reaaliajassa. Demoharrastus tai demokene on demojen tekemisen ympärille keskittynyttä yhteisöllistä toimintaa. ks. esim. Reunanen & Silvast 2009; Reunanen 2010.

23 Paju 2008.

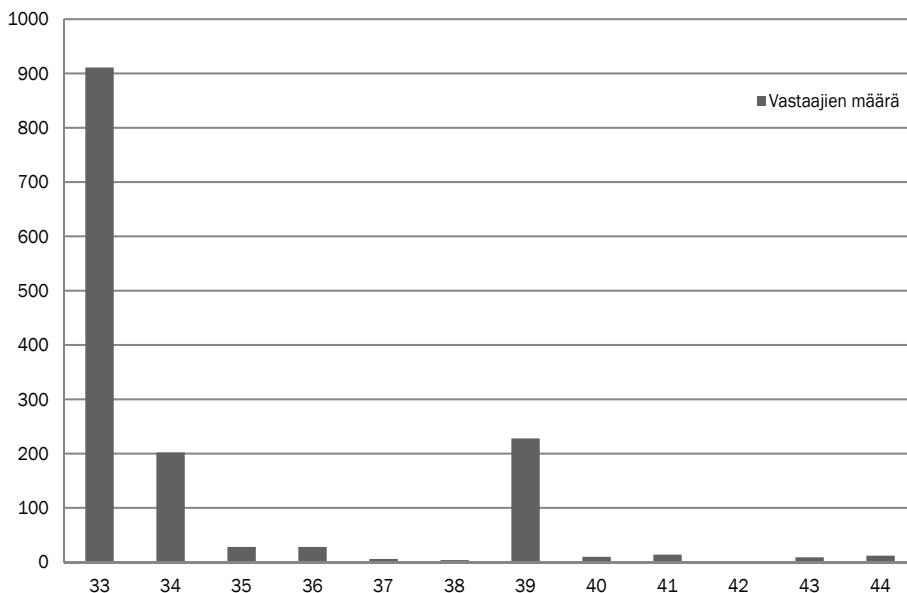
24 Webropol.fi -sivusto: <http://www.webropol.fi/>.

25 Räsänen & Sarpila 2013, 68.

26 Kyselyä jaettiin mm. Skrolli -tietotekniikkalehden, Geek Woman Unite! Finland -ryhmän ja Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen sivuilla.

dessä²⁷, Porin yliopistokeskuksen verkkosivustolla, V2-viihdeportaalisissa²⁸, Dome.fi -viihdesivustolla²⁹, Mediakasvatuksen uutissivulla, Tekniikka ja talous -lehdessä, TEK-lehdessä (Tekniikan akateemiset), Laitilan Sanomissa, YLE:n Lounais-Suomen uutisissa, verkkouutisissa sekä YLE Satakunnan radiossa. Kyselyä ja hanketta esiteltiin myös kirjastoalan Pelataanko vai pelätäänkö -miniseminaarissa Turun kirjamessuilla 4.10.2013. Lisäksi kyselystä saatuja alustavia tuloksia esiteltiin Vaasan yliopistolla Mediatutkimuksen päivillä 4.4.2014.

Viesti levisi sosiaalisessa mediassa, erityisesti Facebookissa, nopeasti, ja kyselylinkkiä jaettiin aktiivisesti heti sen julkaisun jälkeen. Viestin vapaa levittäminen oli mahdollista, koska kysely oli julkinen eikä vastaamiseen tarvittu henkilökohtaista linkkiä. Alkuperäisenä tavoitteenamme oli saada yhteensä noin 200 vastausta, mutta tämä tavoite saavutettiin jo kyselyn julkaisupäivän aikana. Seuraavana aamuna määrä oli jo kaksinkertaistunut 400:aan. Seuraavalla viikolla vastaajia oli jo yli 1 000. Vastauksia kyselyyn tuli kaiken kaikkiaan 1 455, joista asiattomia tai tyhjiä oli vain kaksi. Karsimisen jälkeen käsiteltäviä vastauksia oli yhteensä 1 453. Vastausten tahti alkoi odotetusti hiljentyä julkaisuviikon jälkeen, jolloin markkinointi ei enää ollut aktiivista. Poikkeuksellisesti vastaajamäärät kasvoivat (yli 200 vastaajalla) viikolla 39, jolloin YLE uutisoi aiheesta verkkosivuillaan, televisiossa sekä radiossa. Hankkeen ja kyselyn esittely Turun kirjamessujen miniseminaarissa vaikutti myös vastaajamäärien pienehköön nousuun lokakuun alussa.



Kuvio 1. Vastausmäärät viikkojen mukaan (n=1453). Kysely julkaistiin viikolla 33.

27 Hiiskuttua on Turun yliopiston historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisema verkkolehti. <http://hiiskuttua.utu.fi/>.

28 Sivusto on keskittynyt erityisesti peleihin, musiikkiin, elokuvaan ja viihdelaitteisiin. <http://www.v2.fi/>.

29 Sivusto on keskittynyt erityisesti peleihin, elokuvaan, sarjakuviin ja tv-sarjoihin. <http://dome.fi/>.

Verrattuna vuonna 2003 toteutettuun verkkokyselyyn vastauksia saatiin nyt enemmän ja nopeammin³⁰. Tilastokeskuksen Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö -tutkimuksen mukaan vuonna 2013 86 prosenttia väestöstä käytti tietokonetta ja 85 prosenttia Internetiä, alle 50-vuotiaista lähes kaikki käyttivät tietokoneita ja Internetiä³¹. Muutos on ollut kymmenen vuoden aikana suuri, koska TIESU-kyselyn aikaan vuoden 2002 lopulla tietokoneen käyttäjiä oli 63 prosenttia ja Internetiä käytti 58 prosenttia väestöstä³². Kyselyjä vertailemalla voidaan osaltaan nähdä, miten Internetin ja sosiaalisen median yleistyminen ovat vaikuttaneet verkkokyselyyn aineistonkeruuvälineenä, sillä muuten kyselyjen julkaisukanavat eivät merkittävästi poikenneet toisistaan. Tietoa voidaan nyt jakaa laajalle yleisölle helpommin ja nopeammin kuin kymmenen vuotta sitten, jolloin esimerkiksi yhteisöpalvelu Facebookia ei ollut vielä perustettu³³. Viesti välittyy Facebookissa ja Twitterissä parilla klikkauksella nopeasti ja vaivattomasti suurelle joukolle ihmisiä, jotka voivat puolestaan jakaa viestiä edelleen, jolloin tieto kyselystä alkaa levitä itsestään ja ennalta suunnittelemattomia reittejä. Toisaalta vastausmääriin on voinut vaikuttaa myös muut seikat, kuten aiheen kiinnostavuus, julkaisun ajankohta juuri kesälomien päätyttyä tai onnistunut markkinointi. Voidaan myös pohtia sitä, onko erilaisilla yhteydenottotavoilla, kuten esimerkiksi sosiaalisella medialla vaikutuksia vastausten laatuun ja vastaajakuntaan. Suhdutaanko esimerkiksi Facebookin kautta löydettyyn kyselyyn yhtä suurella vakaumuksella kuin henkilökohtaiseen kutsuun sähköpostin kautta?

Tässä tutkimuksessa vastaajat valikoituivat kyselyn mielekkyyden ja mainonnan kautta, jolloin kysely oli periaatteessa avoin kaikille. Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on tietyn ilmiön, tapahtuman tai toimintatapojen ymmärtäminen. Jouni Tuomen ja Anneli Sarajärven mukaan tiedonantajien valinta ei tulisi olla sattumanvaraista vaan sen tulisi keskittyä niihin, jotka tietävät asiasta³⁴. Koska tietokoneisiin ja niiden käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja on nykyään melkein kaikilla suomalaisilla, ei vastaajien valikoiminen ennakkoon ollut tarpeellista. Vastaajajoukon valikoitumiseen vaikuttivat kuitenkin tässä yhteydessä ainakin seuraavat tekijät: 1) vastaajilla oli mahdollisuus käyttää tietokonetta ja Internetiä, koska tietoa kyselystä levitettiin pelkästään sitä kautta ja vastaaminen oli mahdollista vain verkossa. Toiseksi 2) vastaajat olivat myös jollain tapaa kiinnostuneita tietotekniikasta, koska kysely oli vapaaehtoinen, eikä siihen ollut pakko vastata. Tietokoneharrastus-termi kyselyn otsikossa on myös voinut vaikuttaa siihen, ketkä ovat kokeneet kyselyn kiinnostavaksi ja itselleen sopivaksi. Kolmanneksi 3) vastaajat saivat tiedon kyselystä jotakin kautta.³⁵

30 TIESU-kysely oli avoinna vuoden ajan (joulukuusta 2002 joulukuuhun 2003) ja se keräsi vastauksia yhteensä 744. Paras vastauskuukausi silloin oli maaliskuu, jolloin vastauksia saatiin 460. Tätä edelsi aktiivista markkinointia sisältänyt helmikuu. Aaltonen 2004, 14–15.

31 SVT 2013a.

32 Nurmela & Ylitalo 2003, 35.

33 Facebook perustettiin alunperin vuonna 2004 yliopisto-opiskelijoiden verkostopalveluksi. Suomessa Facebookin käyttö yleistyi laajemmin vasta vuonna 2007. Ks. Suominen, Östman, Saarikoski & Turtiainen 2013, 60, 128–129.

34 Tuomi & Sarajärvi 2002, 87–89. Teknisemmin muotoillen tutkimuskohteet valitaan harkinnanvaraisella ja teoreettisella otannalla, ei niinkään tilastotutkimuksen käyttämällä satunnaisotannalla.

35 Miettisen ja Vehkalahden kuva verkkokyselyvastaajien valikoitumisesta sisältää samat ehdot, vaikka he käsittelevätkin artikkelissaan pääasiassa tilastollisen verkkokyselytutkimuksen tekoa. Miettinen & Vehkalahti 2013, 96–97.

Vastaajien valikoitumiseen vaikutti osaltaan kyselyn mainostaminen Internetin yhteisöpalveluissa, tietotekniikka- ja peliharrastussivustoilla, aiheeseen liittyvien tutkimusalojen sähköpostilistoilla sekä yliopistojen eri viestintäkanavissa. Kyselyn julkaiseminen pelkästään suomen kielellä on voinut myös karsia ruotsinkielisiä ja maahanmuuttajia vastaajajoukosta. Vaikka kysely oli tarkoitettu kaikille tietotekniikan käyttäjille, oli taustalla kuitenkin ajatus tietokoneharrastajista keskeisimpänä kohderyhmänä hankkeen tutkimuspainotusten vuoksi, mikä näkyi osaltaan myös kyselyn levityskanavissa.

Kyselyn avulla kerättiin arkielämään liittyvää muistitietoa tietokoneista ja niiden käyttökokemuksista. Muistitietoa tutkimalla voidaan lukea, miten ihmiset rekonstruoivat ja tulkitsevat menneisyyttään nykyisyydestä käsin. Aineistosta luodaan konstruktioita analysoimalla ja tulkitsemalla vastaajien tulkintoja. Muistitieto kertoo yksilön nykyisyydessä tekemistä menneisyyttä koskevista tulkinnoista, joihin myöhemmät tapahtumat ja kollektiivisesti hyväksytyt tulkinnot tapahtumista sekoittuvat. Aineistosta voidaan lukea myös faktatietoa esimerkiksi siitä, minkälaisia tietokoneita vastaajilla on ollut käytössään. Vaikka subjektiivisen muistitiedon luotettavuus on herättänyt paljon keskustelua, pidetään sitä nykyään yhtä tärkeänä historian lähteenä kuin asiakirjoja ja dokumenttejakin, jotka voivat olla yhtä lailla sidoksissa aikakautensa diskursseihin.³⁶ Luotettavassa muistitietotutkimuksessa käytetään aina myös muita lähteitä ja huomioidaan nämä inhimilliset ja ympäristöstä tulevat vaikutukset muisteluun.³⁷ Leena Rossin mukaan muistitiedon kerääminen voi olla jopa ainoa tapa hankkia tietoa arjesta, jota ei useinkaan dokumentoida samalla tavalla kuin juhlia, seremonioita ja muita merkittäviä tapahtumia³⁸.

Kerättyä aineistoa voidaan tarkastella myös nykydokumentoinnin näkökulmasta: se tarkoittaa tiedon keruuta tämän hetken ilmiöistä, arkisesta elämästä ja tapahtumista nykypäivän käsitysten mukaisesti. Nykydokumentointi on aina ilmiökeskeistä. Ilmiö voi esiintyä esineiden lisäksi tai niiden sijaan erilaisina puhetapoina, tapahtumina, käyttäytymisenä ja symboleina, jotka ovat sidoksissa historialliseen kontekstiinsa. Tässä yhteydessä ilmiönä voidaan pitää tietotekniikkaan liittyvää harrastustoimintaa ja sen eri muotoja ja alakulttuureja. Aikakauden ilmiöihin liittyvät muistot ja kokemukset luovat kontekstia aikamme esineistölle, kuten esimerkiksi tietokoneille ja matkapuhelimille, mitä voidaan hyödyntää tutkimuksen lisäksi esimerkiksi museon tallennus- ja näyttelytoiminnassa.³⁹

Kysely sisälsi sekä avoimia että strukturoituja vastauksia (monivalintoja, numerotietoja). Kerättyjä tietoja analysoitiin erillisillä, osittain päällekkäisillä tutkimusmenetelmillä. Monivalintojen ja numerotietojen osalta vastauksista laskettiin suhteellisia lukumääriä, luokiteltiin ihmisten antamia tietoja ja selvitettiin keskimääräisiä vastauksia. Tuloksia myös ristiintalukoitiin taustamuuttujien kuten sukupuolen mukaan. Vapaiden kenttien tuottamasta tekstiaineistosta luotiin sisällönanalyysin avulla yhtenäistä tietoa ja alustavia johtopäätöksiä niin, että kyselytutkimuksen kysymykset toimivat teemoittelun jäsentäjinä.⁴⁰ Aineiston tekstejä jäsennettiin ensin aineistolähtöisesti, luokittelemalla laadullisesti kunkin kysymyksen kaikki vastaukset. Samanlaisille vastauksille annettiin yhteinen nimi,

36 Ukkonen 2000; Fingerroos 2004; Korkiakangas 1999, 161–162, 169–171; Rossi 2012, 52–54, 57.

37 Korkiakangas 1999, 170–171; Rossi 2012, 51.

38 Rossi 2012, 54.

39 Metsänkylä 2010.

40 Tuomi & Sarajärvi 2002, 109–110.

koodi, joita saattoi olla yksi tai useampi vastausta kohden. Koodeja ja niiden sisältöjä kertyi verrattain paljon, joten niille tehtiin kvantitatiivisen kaltaisia analyysejä niin kuin koodien lukumäärien ja osuuksien laskemista ja ristiintaulukointia. Pääosin avoimia vastauksia käytettiin kuitenkin lainaamalla niiden sisältöä suoraan ja tarkastelemalla vastaajan kertomia asioita, tulkintoja ja kielenkäyttöä⁴¹. Tällainen aineiston käsittely ja analyysi vaatii aina tietyn näkökulman käyttöönottoa ja tulkintaa, joka on riippuvainen tutkimuksen tarkoituksesta ja tutkijasta itsestään. Raportti tarjoaa siis yhden näkökulman ja tulkinnan käsillä olevasta laajasta aineistosta.

2.2 Tutkimuksen käsitteet

Tässä raportissa useaan otteeseen mainittu *tietokoneharrastaminen* on sanana ymmärrettävä mutta käsitteenä monitulkintainen. Tietokone ja sen tarjoamat mahdollisuudet voivat itsessään olla harrastus, kuten esimerkiksi ohjelmointi ja konerakentelu, tai sitten kone voi toimia jonkin muun harrastuksen, kuten valokuvauksen, musiikin tai kirjoittamisen välineenä.⁴² Tietokoneharrastajan määritelmä elää ajassa, ja se voi tarkoittaa yhtälailla mikro-tietokoneharrastajia kuin nykyajan massiivisten monen pelaajan verkkopelejä harrastavia pelaajia. Harrastaminen on vapaaehtoista, omiin kiinnostuksen kohteisiin, sitoutumiseen ja viihtymiseen liittyvää ja se tapahtuu useimmiten laajemmissa yhteisöissä⁴³. Koska oman toiminnan mieltäminen harrastukseksi on subjektiivista, halusimme antaa vastaajien kertoa tietokoneen käytöstään omin sanoin⁴⁴. Joku voi esimerkiksi kokea pelaamisensa harrastuksena, kun taas toinen voi pitää samankaltaista pelaamistaan vapaa-ajanvietteenä. Harrastajaksi itsensä mieltämiseen voi vaikuttaa myös omat ja muiden mielikuvat tietokoneharrastajista, joihin haluaa samaistua tai joista haluaa erottautua. Markku Reunanen ja Antti Silvastin tutkimus demoskene-yhteisöjen toiminnasta osoittaa sen, miten harrastajat haluavat erottautua kyvyillään ja taidoillaan tavallisten tietokoneen käyttäjien lisäksi myös muista harrastajista⁴⁵.

Vaikka *arki* ja *arkipäiväistyminen* ovat tuttuja käsitteitä, on syytä tarkentaa, mitä tietotekniikan tai tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisellä tarkoitetaan. Arkipäiväinen tietotekniikan käyttö voi olla hyvinkin huomaamatonta, rutiininomaista ja näkymätöntä, koska se on monelle jo niin itsestään selvää ja tuttua. Tutkijoiden määritelmät käsitteelle *arki* viittaavat juuri tämänkaltaisiin asioihin: jokapäiväisyyteen, tavanomaisuuteen, toistuvuuteen ja rutiineihin, jotka huomioidaan kunnolla usein vasta kun ne eivät toimikaan⁴⁶. Tekniikan arkipäiväistyminen on pitkäkestoinen ja kulttuurinen prosessi, jossa teknologian käyttö sekä sen erilaiset merkitykset ovat keskeisiä. Tarinat teknologian ja sen

41 Aineiston suuri koko ei valitettavasti sallinut avointen vastausten syvällisempää teksti- tai diskurssianalyysiä, joka jää tuleville tutkimuksille.

42 Tuomivaara 2000, 17.

43 Saarikoski 2004, 15–18.

44 Käytimme kyselyssä molempia sekä käyttö- että harrastus-termejä, jotta kysymykset tuntuivat sopivilta kaikenlaisille tietokoneenkäyttäjille ja käsityksille tietokoneen käytöstä. Harrastus-termiä kuvasimme seuraavasti: ”Harrastus-termillä tarkoitetaan tämän kyselyn yhteydessä niitä tietokoneen käyttötapoja, jotka ovat vapaaehtoisia ja liittyvät omiin kiinnostuksen kohteisiin.”

45 Reunanen & Silvast 2009, erilaisesta tietotekniikkaosaamisesta ks. myös Turkle 1984.

46 Ks. esim. Tuuva 2003, 93–94; Oksman 2003, 58.

eri käyttötapojen arkipäiväistymisestä ovat yksilöiden omien kokemusten ja tulkintojen kautta tuotettuja. Merkitykset syntyvät tiettyssä kontekstissa, suhteessa kokemuksiin sekä elettyyn elämään. Pohjoismaissa arjen tiloihin nähdään kodin lisäksi kuuluvan myös lähiympäristö, asuinalue, työhön ja opiskeluun liittyvät paikat, harrastukset sekä asiointiin ja vapaa-ajanviettoon liittyvät paikat.⁴⁷ Nämä kaikki paikat tulevat esille myös aineistossa, varsinkin nykypäivän tietotekniikan käyttöä koskevissa vastauksissa.

47 Tuuva 2003, 93–95, 112.

3. VASTAAJAT

Koska kysely toteutettiin anonyymina ja se oli avoinna kaikille, ei kyselyyn valikoituneen ryhmän piirteitä tunnettu etukäteen. Vastaajia voidaan kuitenkin tarkastella kyselylomakkeen henkilötietojen välityksellä, joissa kysyttiin sukupuolta, syntymäaikaa, ammattia, koulutusastetta ja kotipaikkaa. Näitä tietoja tarkastelemalla voidaan selvittää, keiden muistoja ja kokemuksia aineisto kuvaa.

Vastaajien sukupuolijakauma oli selkeän miesvaltainen verrattuna väestön todelliseen jakaumaan, joka on tasaisempi ⁴⁸. Vastaajista 1119 oli miehiä, 329 naisia, yksi ei halunnut kertoa sukupuoltaan ja 4 jätti kohdan tyhjäksi. Miehet olivat enemmistönä myös aiemmin toteutetussa TIESU-kyselyssä, jossa miehiä oli 515 (70 %), naisia 179 (23,8 %) ja 50 vastaajaa (6,2 %) oli jättänyt kohdan tyhjäksi ⁴⁹.

Sukupuoli	n	%
naiset	329	22,71 %
miehet	1119	77,23 %
ei määr.	1	0,07 %
Kaikki	1449	100,00 %

Taulukko 1. Vastaajat sukupuolen mukaan (n=1449).

Miesten suurta osuutta ei voi selittää sillä, että he käyttäisivät tietokoneita tai Internetiä selkeästi enemmän kuin naiset, koska viimeisen kolmen kuukauden sisällä Internetiä on käyttänyt 88 prosenttia miehistä ja 83 prosenttia naisista ⁵⁰. Sen sijaan vastaajien valikoitumiseen on varmasti osaltaan vaikuttanut kyselyn markkinointi miesten suosimilla harrastus- ja tietotekniikan alan sivustoilla sekä kyselyn aihe, joka on todennäköisesti puhutellut enemmän miehiä kuin naisia. Vaikka sukupuolten välillä ei olekaan eroja tietotekniikan käyttömäärässä, eroja kuitenkin löytyy arkisissa käytännöissä ja tulkinnoissa, kuten naisten ja miesten oman tietotekniikkaosaamisen arvioinnissa. Tietotekniikka mielletään usein miesten kiinnostuksen ja osaamisen alueeksi, johon liittyy vahva maskuliinisuuden kulttuuri, kuten miesvaltaiset harrastajapiirit ja alan kehitystyö.⁵¹ Nämä syyt ovat voineet vaikuttaa osaltaan myös vastaajajoukon miesvaltaisuuteen.

Vastaajien ikäjakauma oli laaja vanhimman vastaajan ollessa 85-vuotias ja nuorimman ollessa vasta 10. Oman syntymäaikansa ilmoitti 1 449 vastaajaa, joista yli puolet oli syntynyt 1970- ja 1980-luvuilla ja vastatessaan 25–39-vuotiaita (ks. kuvio 2)⁵². Vastaajat olivat siis keskimäärin hieman vanhempia kuin TIESU-aineistossa, jossa suurin osa vastaajista oli 16–30-vuotiaita ⁵³. Naiset ja miehet olivat molemmat edustettuna kaikissa ikäryhmissä, jotka jaoteltiin pääosin neljän vuoden välein. Ainoastaan vanhimpien ja nuorimpien

48 SVT 2013b.

49 Aaltonen 2004, 22.

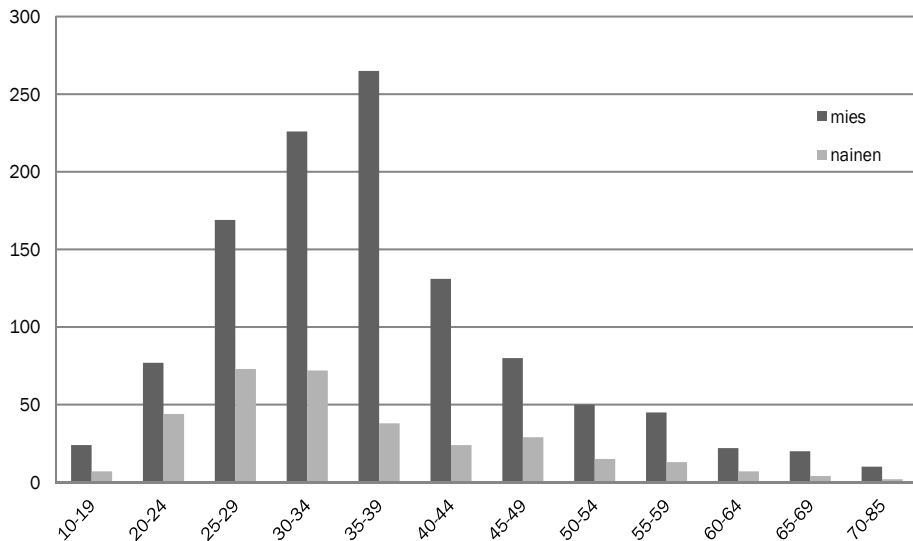
50 SVT 2013a.

51 Vehviläinen 2005; Nieminen-Sundell 2003.

52 Tässä ja jatkossa tulevissa kuviossa ei ole sukupuolensa mainitsematta jättäneitä heidän pienen lukumääränsä vuoksi.

53 Aaltonen 2004, 22–23.

vastaajien ryhmiin sisällytettiin useampia vuosia, jotta ryhmät saatiin mielekkäästi muodostettua. Vastaajien ikäjakaumaan on vaikuttanut osaltaan kyselyn markkinointi Internetin yhteisöpalveluissa, jotka ovat nuorempien ikäryhmien suosiossa. Tilastokeskuksen tutkimuksen mukaan yhteisöpalveluja seuranneiden osuus oli vuonna 2013 yhteensä (16–89-vuotiaasta väestöstä) 47 prosenttia. Nuorimmasta 16–24-vuotiaiden ikäryhmästä jopa 87 prosenttia, 25–34-vuotiaista 78 prosenttia ja 35–44-vuotiaista 67 prosenttia oli seurannut jotain yhteisöpalvelua viimeisen kolmen kuukauden aikana.⁵⁴ Jakaumaan vaikutti myös markkinointi yliopistojen eri viestintäkanavissa, joiden käyttäjäkunta koostuu pääosin opiskelijoista.



Kuvio 2. Vastaajat sukupuolen (miehet ja naiset) ja iän mukaan (n=1447).

Suurin osa vastaajista vastasi koulutustaustaa koskevaan kysymykseen. Vastausten mukaan enemmistö oli suorittanut yliopisto- tai ammattikorkeakoulututkinnon (ks. taulukko 2). Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2012 yli 15-vuotiaasta väestöstä perusasteen jälkeen kouluttautuneita oli yhteensä 69 prosenttia. Korkea-asteen tutkinnon oli suorittanut 25 prosenttia miehistä ja 32 prosenttia naisista, ja keskiasteen tutkinnon oli suorittanut 43 prosenttia miehistä ja 37 prosenttia naisista. Kyselyn vastaajien koulutustausta on siis koko väestöön verrattuna korkea.⁵⁵

Yksi korkeaan koulutustasoon vaikuttavista tekijöistä oli vastaajien ikä, joka keskittyi 25–39-ikävuoden väliin. Suomen virallisten tilastojen mukaan naisten kouluttautuneisuus korostuu varsinkin 35–39-vuotiaiden ryhmässä, josta jopa 55 prosenttia on suorittanut korkea-asteen koulutuksen kun taas miesten osuus vastaavasta ikäryhmästä on 36 prosenttia.⁵⁶

54 SVT 2013a.

55 SVT 2012a.

56 Mt.

Kyselyyn vastanneista naisista jopa 80 prosenttia oli maininnut koulutustaustakseen korkea-asteen. Samanlainen jakauma oli nähtävissä myös TIESU-kyselyssä, jossa 70 prosenttia naisvastaajista oli suorittanut korkea-asteen koulutuksen. TIESU-kyselyn tavoin lukuihin ovat vaikuttaneet iän lisäksi myös ne opiskelijat, jotka ovat valinneet korkea-asteen, vaikka eivät olisi vielä korkeakoulututkintoa suorittaneetkaan.⁵⁷ Vastaajien korkeaa koulutustasoa selittää osaltaan myös yliopistojen kautta levitetty tieto kyselystä.

Koulutus	nainen (n=328)	mies (n=1112)	Yhteensä %	n
peruskoulu/kansakoulu	1 %	3 %	3 %	42
lukio/ammattikoulu/opisto	19 %	39 %	34 %	491
yliopisto/korkeakoulu	80 %	58 %	63 %	907
Kaikki yhteensä	100 %	100 %	100 %	1440

Taulukko 2. Koulutustausta sukupuolen mukaan (% , n=1440).

Vastaajista suurin osa oli työelämässä. Ammattinsa ilmoitti yhteensä 1 270 vastaajaa, joista tosin viisi jätti kohdan tyhjäksi. Koska kysymys oli avoin ja ammattinimikkeiden kirjo oli laaja, päädyttiin tässä tapauksessa pelkistettyyn jaotteluun: työssäkäyvät, opiskelijat, eläkeläiset ja työttömät. Reilu enemmistö vastaajista oli työelämässä ja seuraavaksi suurimman, mutta jo paljon pienemmän, ryhmän muodostivat opiskelijat. Vähiten kysely on saavuttanut tai houkutelut eläkeläisiä ja työttömiä. Alun perin tarkoituksena oli jaotella työssäkäyvät IT-alalla työskenteleviin ja muilla aloilla työskenteleviin, mutta useiden eri kokeilujen jälkeen jaottelusta luovuttiin, koska monissa tapauksissa ammattinimikkeestä ei voinut tietää, kumpaan ryhmään se tulisi sijoittaa. Työssäkäyvissä oli kuitenkin molempia, sekä teknologia-aloilla työskenteleviä että muilla aloilla työskenteleviä.

Työmarkkinastatus	naiset	miehet	Yhteensä (n)	%
työssä	194	818	1012	80 %
opiskelija	88	120	208	16 %
eläkkeellä	5	20	25	2 %
työtön	3	14	17	1 %
Yhteensä	290	972	1262	100 %

Taulukko 3. Vastaajien työmarkkinastatus sukupuolen mukaan jaoteltuna (n=1262).

Kymmenen vuoden takaisessa TIESU-kyselyssä työssäkäyvien osuus vastaajista oli paljon pienempi (57 %) ja opiskelijoiden osuus puolestaan paljon suurempi (40 %). Opiskelijoita oli tuolloin miesvastaajissa enemmän kuin naisvastaajissa, toisin kuin nyt. Työmarkkinoiden ulkopuolella olevien työttömien ja eläkeläisten määrissä ei ollut suurta eroa kyselyiden välillä. Molemmissa aineistoissa eläkeläisten ja työttömien määrä jäi noin 3 prosenttiin.⁵⁸ Työssäkäyvien ja opiskelijoiden enemmistö johtui varmasti osittain, samoin kuin aiemmissakin kohdissa, kyselyn levityskanavista. Yliopiston opiskelijoista

57 Aaltonen 2004, 23–24.

58 Aaltonen 2004, 25–26.

ja humanistisella alalla opiskelevista enemmistö osa on naisia, mikä voi osittain selittää kyselyyn vastanneiden naisopiskelijoiden suurta määrää ⁵⁹. Eläkeläisten määrää voidaan ainakin osittain selittää sillä, että vanhemmissa ikäryhmissä Internetiä käytetään vähemmän ⁶⁰. Työttömien vähäinen määrä on kuitenkin hankalammin selitettävissä. Suomessa työttömien osuus työvoimasta oli marraskuussa 2013 noin 7,9 prosenttia, mihin verrattuna kyselyyn vastanneiden osuus on pieni ⁶¹. Tämä herättää kysymyksiä siitä, onko työttömillä samanlaiset mahdollisuudet käyttää Internetiä kuin työssä käyvällä väestöllä, ja siitä, onko tieto kyselystä kantautunut myös opiskelu- ja työyhteisöjen ulkopuolelle.

Maakunta	Vastaajat	%	Väkiluku 31.12.2012	%
Uusimaa	512	37,1 %	1 566 835	28,9 %
Varsinais-Suomi	207	15,0 %	468 936	8,6 %
Satakunta	74	5,4 %	224 934	4,1 %
Kanta-Häme	29	2,1 %	175 472	3,2 %
Pirkanmaa	175	12,7 %	496 568	9,2 %
Päijät-Häme	33	2,4 %	202 548	3,7 %
Kymenlaakso	14	1,0 %	181 421	3,3 %
Etelä-Karjala	20	1,4 %	132 355	2,4 %
Etelä-Savo	17	1,2 %	153 426	2,8 %
Pohjois-Savo	28	2,0 %	248 233	4,6 %
Pohjois-Karjala	27	2,0 %	165 754	3,1 %
Keski-Suomi	76	5,5 %	275 161	5,1 %
Etelä-Pohjanmaa	24	1,7 %	194 058	3,6 %
Pohjanmaa	16	1,2 %	179 663	3,3 %
Keski-Pohjanmaa	6	0,4 %	68 610	1,3 %
Pohjois-Pohjanmaa	101	7,3 %	400 670	7,4 %
Kainuu	7	0,5 %	80 685	1,5 %
Lappi	15	1,1 %	182 844	3,4 %
Ahvenanmaa	0	0,0 %	28 501	0,5 %
Koko maa	1381	100,0 %	5 426 674	100,0 %
Väestön väkiluku 1.1.2013 aluejaon mukaan (SVT). Ulkomailla asuvia 4.				

Taulukko 4. Vastaajat ja koko Suomen väestö (SVT2013b) maakunnittain (n=1385).

Kotipaikka-kysymyksen tarkoituksena oli kartoittaa sitä, onko kysely saavuttanut koko maan vai onko jokin maakunta jäänyt edustamatta. Kysymykseen vastasi yhteensä avovastaukset mukaan lukien 1 385 vastaajaa (eli yli 95 % vastaajista, vrt. TIESU:n 90 %). Kaikki maakunnat olivat Ahvenanmaata lukuun ottamatta edustettuna, ja suurin osa saaduista vastauksista saatiin Uudenmaan, Varsinais-Suomen, Pirkanmaan ja Pohjois-Pohjanmaan

59 SVT 2012b.

60 65–74-vuotiaista suomalaisista 65 prosenttia käyttää Internetiä, mutta 75–89-vuotiaissa käyttäjien osuus on enää vain 27 prosenttia. SVT 2013a.

61 SVT 2013c.

maakunnista, jotka ovat myös väestöltään suurimmat maakunnat (ks. taulukko 4). Näissä maakunnissa sijaitsee myös suuri osa maan tietoteollisuusalan yrityksistä sekä suuret yliopistokaupungit, joiden kautta monet ovat todennäköisesti saaneet tiedon kyselystä. Verrattuna koko Suomen väestöön Uusimaa, Varsinais-Suomi ja Pirkanmaa olivat kyselyssä selkeimmin yliedustettuina. Koska paikkakuntalista ei ollut täydellinen, 24 vastaajaa kirjoitti paikkakuntatiedon avoimeen kenttään. Pelkästään avoimeen kenttään vastanneista 4 henkilöä mainitsi asuvansa ulkomailla, muut vastaukset eivät vaikuttaneet merkittävästi valintakysymyksen tuloksiin⁶².

Vaikka paikkakuntalista oli puutteellinen, saimme sen kautta tarvittavat tiedot. Paikkakuntatietoa ei voida tässä yhteydessä varsinaisesti hyödyntää vastaajien eri elämänvaiheita käsittelevien vastausten tarkastelussa tai pitää vastaajia yhdistävänä taustatekijänä (tai lähtökohtana), koska paikkakunta on voinut vaihtua elämän aikana useaan otteeseen. Vaikka kysymys ei ollut merkittävä tutkimuksen kannalta, oli se kuitenkin tärkeä kyselyn tiedotuksen arvioinnin näkökulmasta.

Seuraavia lukuja tarkastellessa on syytä muistaa edellä mainitut taustatekijät, koska ne antavat kuvan siitä, minkälaisen vastaajien tuottamaa aineistoa tässä raportissa käsitellään. Koska kyseessä on harkinnanvarainen näyte, ei aineistosta voida tehdä koko väestöä koskevia johtopäätöksiä tai yleistyksiä. Koko Suomen väestöä edustaviin tilastotutkimuksiin verrattuna vastaajajoukko on tässä aineistossa miesvaltaisempi, vastaajat ovat keski-ikältään nuorempia ja korkeammin koulutettuja, työssäkäyvien osuus on suurempi ja työttömien pienempi sekä suuret yliopistokaupungit ovat selkeimmin yliedustettuina.

62 Pelkästään avoimeen kenttään vastanneet lisätty taulukkoon (yht. 24): Uusimaa 6, Pirkanmaa 5, Lappi 2, Päijät-Häme 2, Varsinais-Suomi 1, Pohjanmaa 1, Pohjois-Pohjanmaa 2, Satakunta, 1, ulkomaat 4.

4. ENSIMMÄISISTÄ TIETOTEKNIKKAKOKEMUKSISTA NYKYISIIN KONEVALINTOIHIN

Tässä luvussa keskitytään vastaajien käyttämiin tietoteknisiin laitteisiin alkaen heidän ensimmäisistä muistamistaan kodin tietokoneista. Ajallisesti muistot sijoittuvat kotien tietokoneistumisen alkua ajoista, noin vuodesta 1973, nykypäivään⁶³. Tänä aikana tietokoneet ovat yleistyneet suomalaisissa kotitalouksissa harvinaisista harrastus- ja ammattilaitetietokoneista kaikkien käytössä oleviksi vapaa-ajan ja työnteon välineiksi. Koneet ovat myös muuttuneet teknisesti tehokkaammiksi ja samalla pienemmiksi, mikä on mahdollistanut tietotekniikan käytön melkein missä vain⁶⁴. Tietokoneen hankintaa, valintaperusteluita ja käyttöä koskevien kysymysten tarkoituksena oli luoda kontekstia seuraaville tietotekniikan käyttöä ja niitä koskevia aistimuistoja käsitteleville luvuille.

Vastaajien kertomat tietokonehistoriat voidaan nähdä myös identiteettikertomuksina, joiden avulla vastaaja rakentaa omaa suhdettaan menneisyyteen, mikä on syytä huomioida vastauksia lukiessa. Vastaaja voi itse valita, minkälaisena hän haluaa esittää oman itsensä ja tässä yhteydessä oman tietotekniikkahistoriansa.⁶⁵ Aineistoa peilataan vastaajien iän lisäksi myös teknologian ja sukupuolen tutkimukseen, jonka avulla voidaan tarkastella aineistossa esiintyviä sukupuolten välisiä eroavaisuuksia. Hyvänä vertailukohtana toimivat muun muassa Johanna Uotisen nuorten miesten tietotekniikka-elämäkertoja koskevat tutkimukset⁶⁶, Virpi Oksmanin tietoteknologiapuhetta koskeva tutkimusartikkeli⁶⁷ sekä teknologian ja sukupuolen rooleja tarkastelevien Marja Vehviläisen⁶⁸ ja Riitta Nieminen-Sundellin⁶⁹ tutkimusartikkelit. Vastaajien tämänhetkistä tietoteknistä laitteistoa peilataan taas erilaisiin suomalaisten tieto- ja viestintätietotekniikan käyttöä koskeviin tilastoihin.

4.1 Ensimmäiset tietokonekokemukset: koneen hankinta ja käyttötarkoitukset

Kyselyn alkuosan kysymykset käsitelivät vastaajien kodin ensimmäistä tietokonetta, jonka he muistivat⁷⁰. Tarkoituksena oli selvittää, mitä vastaajat muistivat itse tietokoneesta, sen hankinnasta ja käytöstä, ja miten ensimmäisiä tietokonekokemuksia muistellaan. Nämä henkilökohtaiset muistot ovat sidoksissa vastaajan ikään, sukupolveen, henkilökohtaiseen elämäntilanteeseen sekä aikakauden tapahtumiin, kuten kotitietokoneiden laajempaan yleistymiseen kotitalouksissa 1980-luvulla⁷¹. Koska enemmistö kyselyyn vastanneista oli syntynyt kotitietokoneiden yleistymisen aikaan 1970- ja 1980-luvuilla, olivat monet tutus-

63 Ks. suomalaisen kotimikroilun aikajana Saarikoski 2001, 257–259.

64 Ks. tietotekniikan miniatyrisoinnista Suominen 2003, 198, Saarikoski 2007.

65 Östman 2008.

66 Uotinen 2003a, 2003b.

67 Oksman 2003.

68 Vehviläinen 2005.

69 Nieminen-Sundell 2003.

70 Kysymyksenasettelu rajasi muistelun ulkopuolelle tutkimuksissa enemmän huomiota saaneet suurtietokoneet, joita oli käytetty ennen kotitietokoneiden yleistymistä yliopistoissa ja korkeakouluissa sekä yrityksissä. Suurtietokoneet esiintyivät kuitenkin jonkin verran ihmisten ohjelmointikokemuksia koskevilla vastauksissa. Kodin tietokoneisiin on tässä osassa laskettu vastauksissa esille tulleet työpaikalta, atk-kerhosta tai muualta kotona lainassa olleet koneet.

71 Roos 1987, 48–53.

tuneet tietokoneisiin ollessaan vielä lapsia tai nuoria, mikä näkyi muun muassa ensimmäisen tietokoneen hankintaa ja käyttöä koskevissa vastauksissa.

Ensimmäisenä vastaajia pyydettiin muistelemaan sitä, minkälainen tietokone oli ⁷². Kysymys haluttiin pitää avoimena, jotta vastaajat saivat kertoa koneesta ja siihen liittyvistä muistikuvista omin sanoin. Avoimeen kysymykseen päädyttiin myös siksi, että vastaaminen olisi helppoa myös niille, jotka eivät muista koneen merkkiä tai mallia. Vastausten tyyli vaihtelikin lyhyistä faktatiedoista laajoihin konemuisteluihin.

Vastaajien käytössä olevat tietokoneet eivät juuri erottuneet kotitietokoneistumisen ajan suosituista ja yleisistä tietokonemerkeistä ja malleista ⁷³. Mikrotietokoneistumisen alkuaikojen (1973–1981) suosituista tietokoneista mainittiin muun muassa Commodore PET, Tandy/Radio Shack TSR-80 sekä kotimainen rakennussarja Telmac. Nämä maininnat jäivät kuitenkin hyvin vähäisiksi verrattuna kotimikroilun varhaiskauden (noin 1982–1984) suosittuihin Commodore VIC-20 ja Commodore 64 -tietokoneisiin. Vuonna 1981 markkinoille tullut Commodore VIC-20 nousi Suomessa nopeasti suosituimmaksi harrastuskäyttöön tarkoitetuksi mikrotietokoneeksi muun muassa sen edullisen hinnan, sen saaman julkisuuden, laajan saatavuuden sekä teknisten ominaisuuksien vuoksi, jotka mahdollistivat värien ja äänten ohjelmoinnin BASIC-kielellä. Se teki samalla valmistajaa tutuksi valmistajan seuraavaa, todellista myyntimenestystä varten.⁷⁴

Commodore VIC-20 oli ensimmäinen tietokoneeni ja vietin sen kanssa lukuisia mielenkiintoisia tunteja. Koneessa oli kasettiasema, jolla ladattiin pelit/ohjelmat ja lataaminen oli mielettömän hidas. Koneessa ei ollut muistia kuin 20 kilotavua, mutta se riitti hyvin pelaamiseen ja ohjelmointiin. Ilman tätä konetta tuskin olisin nykyisessä työssäni, joten kaikki kiitos tälle vaatimattomalle mutta kuitenkin mahtavalle koneelle. (mies, s. 1976)

Ensimmäinen tietokone oli Commodore VIC-20, kone jolla INFO:n mukaan saattoi rakentaa Rooman päivässä. Siihen sai kahdeksan kilon lisämuistin, kasettiaseman, paddleja ja joystickin. (mies, s. 1975)

Kuusnepaksi tuttavallisesti kutsuttua ja ”tasavallan tietokoneenakin” mainostettua Commodore 64:ää on pidetty jopa synonyymina aikakauden kotitietokoneelle. Se piti pintansa Suomen kulutusmarkkinoilla 1990-luvun alkuvuosiin asti ja on siten jäänyt myös monen mieleen. Tämä näkyy myös aiemmin kerätyissä muistelmia- ja haastatteluaineistoissa, joissa Commodore 64 on ollut yleisin ensikone. Koneen suosioon vaikuttivat muun muassa ohjelmistojen, erityisesti pelien runsas tarjonta, edullinen hinta sekä mainonta. Pelejä tehtiin aikakauden suosituille tietokoneille, mikä taas kasvatti tiettyjen merkkien, kuten Commodore 64:n suosiota.⁷⁵ Commodoren 64:n saama pelikoneen maine näkyi myös vastauksissa. Osa vastaajista vähätteli Commodore 64:ää tietokoneena, mikä todennäköisesti johtui sen pääasiallisesta pelikäytöstä. Toiset taas muistelivat tietokonetta juuri siihen liittyvien pelaamismuistojen kautta.

72 Kotitietokoneiden lisäksi vastaajat muistelivat muun muassa myös tv-pelejä ja ohjelmoitavia taskulaskimia.

73 Ks. Suomalaisen kotimikroilun aikajana, Saarikoski 2001, 257–259

74 Saarikoski & Suominen 2009, 22; Saarikoski 2004, 101–103; Saarikoski 2001, 257–259.

75 Saarikoski & Suominen 2009, 22–23; Saarikoski 2004, 104–107, 139, 227, 322–323; Saarikoski 2001, 248.

Varsinaisesti minulla oli Commodore 64, mutta en pitänyt sitä tietokoneena. Ensimmäinen varsinainen tietokone oli 4.86 MHz Pentium. Pääosin se toimi MS-DOS ja Win 3.1. (mies, s. 1989)

Commodore 64 oli ensimmäinen ”tietokone”. Ensimmäinen varsinainen tietokone oli IBM 386. (mies, s. 1985)

Commodore 64 kasettiasemalla, myöhemmin lerppuasemalla varustettu. Muistot on ihanat, parhaat pelit, kaverit kateellisia, joilla ei vielä silloin ollut.. (mies, s. 1969)

Vastaajilla oli kokemuksia myös 1980-luvulla markkinoilla kilpailleista Sinclair Spectrum-, MSX -, Atari ST- sekä Commodore Amiga 1000 - ja 500 -tietokoneista. Mainintoja on kuitenkin vähemmän, mikä selittyy osittain sillä, että koneiden markkinaosuudet olivat Suomessa vielä 1980-luvulla Commodore 64:ää pienemmät. Commodore 64:n suosio jatkui, koska sen ohjelmistotarjonta oli laaja ja koneen viritämisestä oli tullut suosittu harrastusmuoto, jolla vanhentuneen koneen elinkaarta voitiin jatkaa. Amiga 500 nousi kuitenkin 1990-luvulle tultaessa Suomen myydyimmäksi kotimikromalliksi, kun taas Atari ST jäi Spectravideo MSX -koneen tavoin tiettyjen piirien käyttämäksi vaihtoehtokoneeksi.⁷⁶

Commodore Amiga 500, paras tietokone mitä siihen aikaan oli olemassa. (mies, s. 1963)

Spectrum 128 tms. Musta, oiskohan ollu punertavat tai ruskeahkot napit. En muista, että oliko levyjä vai kasetteja, en kerta kaikkiaan. Se oli muistaakseni aika pieni kokoinen aikalaisekseen. Jos esim. C-64:een vertaa, niin huomattavasti pienempi. (mies, s. 1980)

Vastaajilla oli ollut käytössään myös suomalaisten tietokonevalmistajien 1980-luvulla markkinoimia tietokoneita. Nokia valmisti ensisijaisesti ammattikäyttöön tarkoitettuja MikroMikko-tietokoneita, kun taas Salora myi OEM-tuotteistettuja⁷⁷ enemmän harrastuskäyttöön suunnattuja Salora Fellow ja Salora Manager -tietokoneita.⁷⁸

Se oli joku MikroMikko 80-luvun loppupuolella. Näyttö saattoi olla alle 15 tuuman luokkaa, mustavalkoinen - tai ainakin sellainen värityn tuntuma. Muistia oli niukasti. Lerpuja formatoitiin ja niille tallennettiin tekstejä. Tekstinkäsittelyohjelmiana kotimainen VTKK:n Teko. Tiedostonhallinta oli peruspuuhaa ... ja ”Format C:” kielletty! (nainen, s. 1961)

1990-luvulle tultaessa erilaiset PC-yhteensopivat tietokoneet (niin sanotut PC-kloonit) yleistyivät ja valtasivat vähitellen markkinat. Tähän vaikuttivat muun muassa kasvanut kilpailu Apple Macintoshin kanssa, laitteiden hintojen lasku ja edullisten PC-kloonien määrän kasvu. Lisäksi PC-koneet menestyivät maailman markkinoilla ja lehdistö kirjoitti optimistisesti niiden merkityksestä ATK⁷⁹-kouluttautumisessa.⁸⁰ PC-koneiden yleistyminen näkyi myös vastauksissa ja niiden kautta moni oli tutustunut tietokoneisiin. Erilaisten PC-yhteensopivien tietokoneiden ja valmistajien kasvanut määrä näkyi myös tietokoneen

76 Saarikoski 2004, 129–137.

77 OEM-tuotteistaminen tarkoittaa yhtiötä, joka myy muiden yhtiöiden valmistamia valmiita osia tai koneita oman nimen tai brändin alaisuudessa. Salora teki yhteistyötä hongkongilaisen Video Technology Laser -mikrovalmistajan kanssa ja myi sen valmistamia koneita. Saarikoski 2004, 118–119, 124.

78 Ks. lisää Nokian ja Saloran mikrotietokonehankkeista Saarikoski 2004, 116–124.

79 Automaattinen tietojenkäsittely

80 Saarikoski 2004, 138–140; Ceruzzi 2003, 277–280.

kuvailuissa, joissa tietokoneen merkkiä ei enää muistettu tai mainittu samalla tavalla kuin ennen. Yleistä oli, että konetta kuvattiin esimerkiksi sen käyttöjärjestelmän tai suorittimen mukaan, kuten seuraavissa vastauksissa.

En muista kovin tarkkaan, mutta aikalailla sellainen peruspaketti mitä silloin vuoden 1997-1998 -tienoilla sai kun lampsi elektronikkaliikkeeseen ja pyysi tietokonetta toimistotarpeisiin. Windows 95 oli käyttöjärjestelmä. (nainen, s. 1986)

Ensimmäinen kotimme tietokone oli 8086-klooni PC, jossa oli mustavalkoinen näyttö ja lerpua-sema. Tulostimena oli matriisiprintteri. (mies, s. 1987)

Näiden edellä mainittujen koneiden lisäksi vastaajilla oli ollut käytössään myös muiden tietokonevalmistajien koneita, kuten Applen Macintosh-tietokoneita, erilaisia ohjelmoitavia laskimia, tv-pelejä sekä varhaisia kannettavia tietokoneita.

Suurin osa vastasi kysymykseen ensimmäisestä tietokoneesta lyhyesti kertomalla pelkästään koneen nimen, tai kuvaamalla muutamalla sanalla hankinnan ajankohtaa, sen mukana tulleita lisäosia, teknisiä ominaisuuksia tai sitä, kenen kone oli ⁸¹. Kuitenkin vastauksista voitiin lukea myös toisenlaisia, yksityiskohtaisempia koneen kuvailutapoja ⁸². Vastauksissa oli nähtävissä ainakin seuraavat kolme tapaa kuvailla tietokonetta: tekniset luettelot, koneen muiden ominaisuuksien kuvailu sekä tietokoneen hankintaan ja käyttöön liittyvät muistot, joista jälkimmäisistä kysyttiin tarkemmin seuraavissa kysymyksissä ⁸³. Nämä erilaiset kuvailut tulivat esille myös Johanna Uotisen tutkimissa nuorten miesten tietokonekokemuksia ja muistoja käsittelevissä teemakirjoituksissa, joissa esiintyi sekä teknisen tiedon ja taidon kuvauksia, muistoja sekä mielipiteitä ⁸⁴.

Monelle oli jäänyt mieleen koneen muoto, väri, äänet ja käyttökokemus. Konetta kuvattiin siis muiden aistien, kuten näkö- ja kuuloaistin avulla. Tämän tyyppinen kuvailu oli yleistä sekä mies- että naisvastaajien keskuudessa, mutta selkeästi naisvastaajille luontevampi tapa kuvailla ensimmäistä tietokonetta ⁸⁵.

Se oli vanha ”lunnunpönttö”-Mac joskus 90-luvun alussa, jolloin olin alle kouluikäinen. Näyttöpäätte ei ollut kovin iso, sellainen harmaa mötikkä mustavalkoisella näytöllä. Prosessori taisi ollakin aika iso, ja siinä oli diskettisema. Hiiri oli kulmikas, pieni ja Apple-logolla varustettu. (nainen, s. 1987)

CPM-järjestelmän tietokone, nimi ei nyt tule mieleen, mutta ensimmäinen lajia ”kannettava”. Iso peltinen laatikko, joka painoi 10 kiloa ja jossa oli monitorin eteen, joka oli laatikon päässä, kiinnitettävä kansi matkaa varten. (mies, s. 1954)

Tietokoneen tekniset ominaisuudet olivat taas jääneet enemmän miesvastaajien mieleen (11 % miesten vastauksista) ja naisvastaajista vain yksi oli kuvaillut tarkemmin koneen teknisiä ominaisuuksia. Vaikka luettelot eivät suoranaisesti kuvaa vastaajan suhdetta tieto-

81 Kysymykseen vastanneista 902 kertoi tietokoneesta lyhyesti. Miehillä tämä oli yleisin (noin 61 % maininnoista) ja naisille toiseksi yleisin (noin 38 % maininnoista) tapa kuvata tietokonetta.

82 Ks. tietoteknisestä suhdepuheesta esim. Suominen 2011a.

83 Osa vastauksista sisälsi useampia kuvailutapoja.

84 Uotinen 2003a, 2003b.

85 Naisten vastauksista enemmistö (42 %) ja miesten vastauksista noin 15 prosenttia sisälsivät tietokoneen eri ominaisuuksien kuvailua.

koneeseen, kertovat ne tietokoneen merkityksestä vastaajalle, koska tarkat yksityiskohdat ovat jääneet vastaajan mieleen. Tämä tuli esille myös toisessa nuorten miesten tietokone-muistoja käsittelevässä tutkimuksessa⁸⁶. Seuraavat miesvastaajat tuovat hyvin esille luettelomaisen vastaustyylin:

Nämä ovat muistikuvia kun mitään ole dokumentoinut.

-käyttöjärjestelmä Win 3.1

-prosessori, oliko se nyt 364kHz

-muistia n. 125 kB

-2,5in diskettiasema

-kiintolevy 40Mb

-kooltaan lev. x kork. x syvyys (cm); 20 x 45 x 50

-paino n. 25kg, pyörillä varustettu kannettava (lue raahattava), lisäksi taittuva kantokahva.

-samalla tuli näppäimistö ja hiiri (mies, s. 1950)

486DX, 4 GB kovalevy, 256 MB ram muistia, Sound Blaster -äänikortti, puhelinmodeemi, 13 tuuman SVGA-putkinäyttö, näppäimistö, emolevyn tyyppiä en tiedä. (mies, s. 1970)

Vastauksissa muisteltiin myös koneen hankintaa ja käyttöä, joissa vastaajien henkilökohtainen suhde koneeseen oli selvemmin nähtävillä. Naisten vastauksista noin 19 prosenttia ja miesten vastauksista 13 prosenttia sisälsi näitä muistoja, joita käsitellään tarkemmin seuraavissa luvuissa.

Amiga 300. Harmaa laatikko, jonka nopiseva näppis piti loppuvaiheessa tukea seinää vasten ja käynnistää kynällä. Pelejä pelatakseni piti osata käyttää ohjauskieltä, josta emme siskojen kanssa ymmärtäneet mitään. Tuntui ihmeeltä, että muutamalla kirjaimella sai koko pelien kirjon valumaan pitkin näyttöä. Oi Amiga! (nainen, s. 1981)

Ensimmäisen tietokoneen hankinta ja käyttö

Tietokoneen hankinnasta kotiin vastasi useimmiten isä, äiti tai vastaaja itse. Ainoa perheenjäsen, jota ei mainittu koneen hankkijaksi, oli tytär (ks. taulukko 5).⁸⁷ Tietokoneita hankkivat ydinperheen lisäksi myös muut sukulaiset, kuten isovanhemmat, enot, sedät, tädit ja serkut, ja monet kertoivat saaneensa tietokoneen joululahjaksi⁸⁸. Miehiä on pidetty yleisesti naisia aktiivisempina uuden teknologian omaksujina ja tietokonehankintojen tekijöinä, mikä näkyi myös vastauksissa, joissa isät olivat hankkineet tietokoneen ennemmin kuin äidit, veljet ennemmin kuin siskot, miehet ennemmin kuin vaimot⁸⁹. Isät ja muut miespuoliset perheenjäsenet ovat myös useimmiten tutustuttaneet lapset ja nuoret tietokoneiden maailmaan kaveripiiriin lisäksi⁹⁰. Vaikka naisten ja miesten vastausten välillä ei

86 Ks. Uotinen 2003a, Uotinen 2003b.

87 Monivalintakysymys mahdollisti useamman vastausvaihtoehdon valitsemisen, minkä vuoksi vastauksia on enemmän kuin vastaajia. Vastaajat saivat halutessaan merkitä useamman perheenjäsenen tietokoneen hankkijaksi, jos koneen hankkijoita oli useampia. Molemmat vanhemmat mainittiin useimmiten vastauksissa, jotka sisälsivät useamman kuin yhden vaihtoehdon. Jos olisi sallittu vain yksi vastausvaihtoehto, avovastauksia olisi todennäköisesti ollut enemmän.

88 Ks. esim. Saarikoski 2004.

89 Saarikoski 2004, 86, 169–170; Vehviläinen 2005, 165; Suoninen 2003, 57.

90 Uotinen 2003a, 245.

ollutkaan suuria eroja, miehet olivat yleisemmin hankkineet koneen itse kuin naiset, ja naisilla puoliso oli toiminut koneen hankkijana yleisemmin kuin miehillä.

Perheenjäsen	naiset (n=324)	miehet (n=1114)	Yhteensä (n=1438)
isä	195	670	865
äiti	84	275	359
minä itse	46	309	355
joku muu	20	73	93
veli	16	46	62
mies	23	0	23
sisko	5	3	8
poika	1	2	3
vaimo	0	1	1
tytär	0	0	0
Mainintoja yhteensä	390	1379	1769

Taulukko 5. Vastaajien kodin ensimmäisen tietokoneen hankkinut perheenjäsen sukupuolen mukaan (n=1438).

Vaikka isä oli mainittu useimmiten koneen hankkijaksi, hän ei kuitenkaan ollut perheen aktiivisin tietokoneen käyttäjä, vaan suurin osa vastaajista mainitsi käyttäneensä tietokonetta eniten itse. Tämä on tullut esille myös aiemmissa tietotekniikkaa koskevissa muisteluissa, joissa koneen hankkija ei välttämättä ole ollut sen aktiivisin käyttäjä⁹¹. Seuraavaksi eniten tietokonetta käyttivät veli, isä, äiti ja sisko. Tämän jälkeen järjestys hieman vaihteli miesten ja naisten välillä⁹².

Vaikka vastaajat olivat olleet itse aktiivisimpia tietokoneen käyttäjiä sukupuolesta huolimatta, olivat muut ydinperheen miesjäsenet (veli ja isä) naispuolisia jäseniä (äiti ja sisko) aktiivisempia tietokoneen käytössä (ks. kuvio 3). Kysymykseen vastanneet miehet käyttivät myös yleisemmin tietokonetta itse kuin naisvastaajat. Vaikka naisten ja miesten tietokoneen käytöllä ei ole ollut tilastollisia eroja 1980-luvun alun jälkeen, on sukupuolieroja nähtävissä arkisissa käytännöissä ja tulkinnoissa. Tämä tarkoittaa sitä, että teknologian asiantuntijuus, harrastuneisuus sekä kehittämispuolen työtehtävät on mielletty enemmän miesten kuin naisten alueeksi. Naisten tietotekniset taidot eivät näyttäytyä asiantuntijuutena taidoista riippumatta ja naiset ovat arvioineet monissa suomalaisissa tutkimuksissa omia tietoteknisiä taitojaan heikommiksi kuin miehet⁹³. Vaikka sukupuolella näyttäisi olevan merkitystä, se yleensä kadotetaan julkisessa keskustelussa sekä omassa arjessa, jossa halutaan korostaa tasa-arvoa ja sukupuolten välistä eroa halutaan ajatella ennemminkin omana valintana.⁹⁴

Tietokoneharrastamista tutkineen Petri Saarikosken mukaan pääosin miesvaltaisessa maailmassa syntynyt ja kehittynyt harrastuskulttuuri loi haastavat olosuhteet naisten ja tyttöjen tietokoneharrastuksen leviämiselle 1980-luvulla, mikä voi olla yksi syy sille, miksi miehet käyttivät tietokoneita enemmän kuin naiset. Myös se, että tietokone on tutkimusten

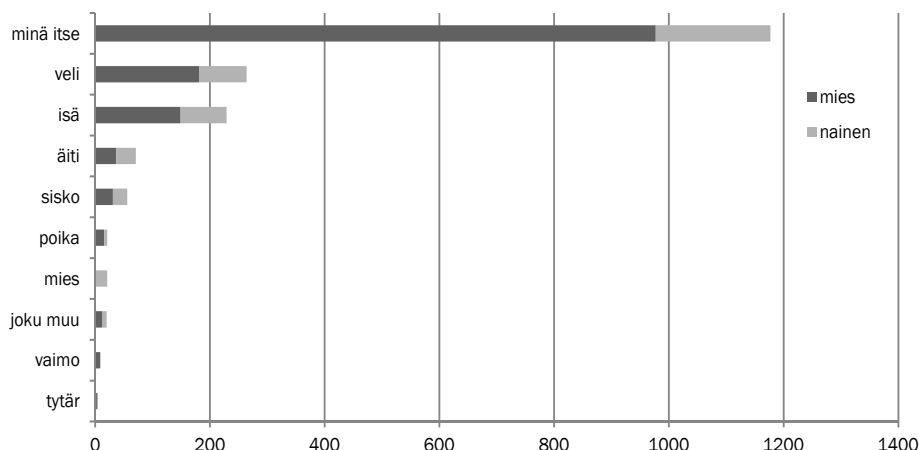
91 Ks. Saarikoski 2004, teemahaastattelut; Nordli 1998.

92 Loppupään vastauksiin vaikutti vastaajan iän lisäksi myös sukupuoli ja se, oliko vastaaja naimisissa ja perheellinen.

93 Ks. mm. Aaltonen 2004, Nieminen-Sundell 2003, Oksman 2003, Vehviläinen 2005.

94 Vehviläinen 2005, 150–166.

mukaan sijoitettu useammin pojan kuin tytön huoneeseen, on voinut vaikuttaa tietokoneen käytön aktiivisuuteen⁹⁵. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä etteivät naiset ja tytöt olisivat käyttäneet tietokoneita ja ettei heillä olisi ollut tietokoneharrastuksia, mikä näkyy myös kerättyssä aineistossa. Tietokoneen käyttö ei vain ole ollut yleisesti ottaen yhtä näkyvää ja naisten tai tyttöjen elämänpiiriin yhtä merkittävänä osana kuuluvaa.⁹⁶



Kuvio 3. Tietokonetta eniten käyttäneet perheenjäsenet sukupuolen mukaan (n=1437).

Ensimmäisen vastaajien muistaman tietokoneen hankintaa perusteltiin eniten hyötytarkoituksilla, kuten työskentelyn, opiskelun ja tietotekniikkataitojen opettelulla, mutta myös viihde- ja vapaa-ajan käytöllä, kuten pelaamisella ja harrastuksilla⁹⁷. Hyötytarkoituksia käytettiin hyväksi myös silloin, kun koneen hankintaa perusteltiin vanhemmille, vaikka perimmäisenä tavoitteena olisikin ollut pelaaminen, mikä näkyy muun muassa seuraavissa vastauksissa:

(Tietokone ostettiin) jostain kodinkoneliikkeestä. Tärkein perustelu oli ohjelmointi lehdestä opimallani BASIC-kielellä. Myös pelaaminen, mutta sen merkitystä tuohon aikaan piti vähätellä. ”Sitä ei sitten pelkäksi pelikoneeksi hommata.” (mies, s. 1973)

Tietokone ostettiin jostain kodinkone- ja elektroniikkaliikkeestä. Maksoin sen suurimmaksi osaksi omilla syntymäpäivä- ja joululahjarahjoillani (olin 12), isä auttoi vähän. Kone hankittiin, koska minä halusin sen. Niitä käytettiin koulussakin ja onnistuin kai perustelevaan, että se olisi ”sivis-tävää”. (nainen, s. 1986)

Kone ostettiin äidin silloiselta työtoverilta ja hankinnan perusteena käytettiin tarvetta pelata videopelejä. (mies, s. 1985)

95 Ks. mm. Suoninen 2003, 58, Nieminen-Sundell 2003.

96 Saarikoski 2004, 182–186.

97 Koska tietokoneen käytön mieltäminen harrasteeksi, hyödyksi tai huviksi on käyttäjästä itsestään riippuvaista, luokiteltiin perustelut vastaajien oman kielenkäytön mukaan.

Perusteluissa näkyivät myös vastaajien ja muiden perheenjäsenten kiinnostus teknologiaa ja tietokoneita kohtaan.

”Perin” Spectravideon isoveljeltäni n. 4-vuotiaana kun hänelle hommattiin Amiga 500. En tiedä mitä varten tietokone hankittiin; todennäköisesti yleisestä kiinnostuksesta moisia vehkeitä kohtaan koska isäni on varsin elektroniikka-orientoitunut. (mies, s. 1984).

Osa vastaajista ei osannut perustella hankintaa muuten kuin että kone oli saatava. Monet muistivat saaneensa koneen lahjaksi tai saaneensa vanhemmat päättämään hankintaan pitkän suostuttelun jälkeen. Samantyyppisiä perusteluita näkyi myös Uotisen aineistossa.⁹⁸

Paikallisesta liikkeestä (K-Data, Kokkola). Eipä sille kai muuta perustelua ollut kuin ”mä haluan”... (mies, s. 1971)

Lisäksi vastauksissa voidaan nähdä viitteitä 1980-luvun tietoyhteiskuntapuheista, mainonnasta sekä vanhempien halusta pitää lapset mukana kehityksessä. Useimmiten vastaaja oli ollut itse se lapsi, jonka tietoteknisiä taitoja vanhemmat halusivat kehittää tulevaisuutta varten. Vielä ennen 1980-lukua suurin osa tietokoneiden käyttäjistä oli aikuisia miehiä tai tietotekniikka-alan asiantuntijoita. Käyttäjien keski-ikä kuitenkin laski pian mikrotietokoneiden tullessa markkinoille ja perheiden lapset ja nuoret alkoivat käyttää tietokoneita yhä enemmän. Aikakauden kirjoituksissa tietokoneelukutaidon merkitystä verrattiin jopa kirjoitus- ja lukutaitoon ja taitojen varhaisen opetteluun ajateltiin vaikuttavan merkittävästi lapsen tai nuoren pärjäämiseen tulevaisuuden tietoyhteiskunnassa.⁹⁹ Tutkimukset osoittavat myös sen, miten lasten myös odotetaan osaavan paremmin ja oppivan vanhempia nopeammin uuden teknologian käytön. Tämä näkyy muun muassa niissä puhetavoissa, joilla vanhemmat ja lapset kuvailevat sekä omaa että muiden perheenjäsenten tietokoneen käyttöä.¹⁰⁰

Muistaakseni isäni mielestä se oli sijoitus tulevaisuuteen jos lapset osaavat käyttää tietokonetta. (mies, s. 1982)

Tietokone tuli joululahjaksi ollessani 8-vuotias. Kone hankittiin minulle ja siskolleni, jotta pysyisimme kehityksessä mukana, tottuissimme koneisiin ja niiden ohjelmiin. Lisäksi mukana tuli BASIC-ohjelmoinnin pari opasta, joista varsinkin siskoni oli kiinnostunut. (mies, s. 1975)

Perheenjäsenistä isät ja veljet mainittiin vastauksissa useammin kuin äidit ja siskot. Tämä tuli esille myös Uotisen tutkimuksessa, jossa miespuoliset perheenjäsenet, sukulaiset sekä kaverit kuuluvat tietokonemuistoihin perheen naispuolisten jäsenten sekä sukulaisten jäädessä lähinnä muutamisiin sivumainintoihin¹⁰¹.

Klassikko ”sillä voi äitikin laittaa ruokareseptit talteen”. Lähinnä taisi olla isän+pojan teknistä mielenkiintoa. (mies, s. 1976)

Isä hankki tietokoneen työpaikkansa kautta, se oli ensimmäisiä kannettavia Suomessa. Isä on hyvin teknologiauskovainen ja tahtoi aina parasta ja uutta. (mies, s. 1989)

98 Uotinen 2003a, 238–239

99 Saarikoski 2004, 89–90, 173–175; Saarikoski 2006.

100 Oksman 2003, 58–63.

101 Uotinen 2003a, 244–246.

Kuitenkin vastauksissa esiintyi myös joitakin tietotekniikasta innostuneita äitejä ja aihetta vierastavia isäiä, mikä muistuttaa siitä, että käsitykset ja mielikuvat miehestä perheen tietokoneasiantuntijana eivät aina pidä paikkaansa.

Se oli muistaakseni siskon ja hänen miehensä vanha kone. En muista hankinnan perusteluja, kai äiti tarvitsi sitä johonkin (isä ei koskaan opetellut käyttämään tietokonetta). (nainen, s. 1976)

En muista tarkoitusta, kenties lasten käyttöön. Koneeseen hankittiin heti aluksi joitain pelejä, joten täysin hyötykäyttöön sitä ei taidettu hankkia. Tietokonetta enemmän käyttäneellä äidillä oli jo tuohon aikaan työkäytössä läppäri. (mies, s. 1987)

Kaupasta hankittiin uutena, koska äiti halusi. (nainen, s. 1990)

Vaikka yleisempää oli, että kone hankittiin pojalle tai sukupuolta erikseen mainitsematta lapsille, oli koneita hankittu myös tyttöjen käyttöön. Aineistossa näkyi myös poikavaltaisissa tietokonekerhoissa harrastaneita tyttöjä, mikä kertoo siitä, että tytötkin ovat kuuluneet kerhoihin, vaikkakin vähemmistönä. Toisessa tutkimuksessa maininnat tytöistä olivat vähäisiä, eivätkä he kuuluneet poikien tietokoneporukoihin, mikä tosin saattoi johtua siitä, että tutkimus keskittyi pelkästään miesten tietokonesuhteeseen ja tietokone-elämäkertoihin¹⁰².

Alunperin Commodore 64 oli minua pari vuotta vanhemman serkkupoikani kone. Isä hankki sen minulle ja kahdelle siskolleni pelikoneeksi serkkuni isältä vaihtamalla sen ARP-radiopuhelimeen. (nainen, s. 1978)

Tietokone ostettiin käytettynä joltain isän tuttavalta, kun olin sitä aikani kärttänyt. Kävin tietokonekerhossa oppimassa Basic-ohjelmointia ja koneenkäyttöä ja siksi kovasti halusin omankin koneen. (nainen, s. 1977)

Paikkaa en muista. Isä oli matematiikan opettaja ja opiskellut tietotekniikkaa, joten oli kiinnostunut aiheesta. Itse olin mukana parhaan ystävättäreni kanssa atk-kerhossa, jossa oli käytössä Commodore 64. Olimme ensimmäiset tytöt noin 10:n pojan joukossa. (nainen, s. 1968)

Muita perheenjäsenten lisäksi mainittuja henkilöitä olivat sukulaiset, kaverit, tutut, opettajat ja työnantajat. Kavereilla ja kaverien tietokoneilla oli myös ollut suuri merkitys tietokoneinnostuksen heräämiseen. Monet tutustuivat koneisiin juuri kaverien luona ja halusivat pian myös oman koneen. Tämä tulee esille myös aiemmissa tutkimuksissa¹⁰³. Oman tietokoneen omistamisella oli myös tärkeä merkitys kaveripiirissä, ainakin pojilla, mikä käy ilmi muun muassa seuraavissa vastauksissa:

Uskoakseni se ostettiin Mustasta Pörssistä. Sain sen joululahjaksi vuonna 1982. Kotitietokoneet olivat juuri yleistymässä ja lähes kaikille ystävilleni saatiin jokin tietokone tuona samaisena jouluna. Olimme silloin peruskoulun toisella luokalla. (mies, s. 1974)

Olin ensimmäinen luokallani, jolle tuli oma PC, joka toi itselleni myös lisää sosiaalista pääomaa. (mies, s. 1983)

Ostettu käytettynä perhetutun kautta. Piti saada kuusnepa kun kaikilla muillakin oli. (mies, s. 1976)

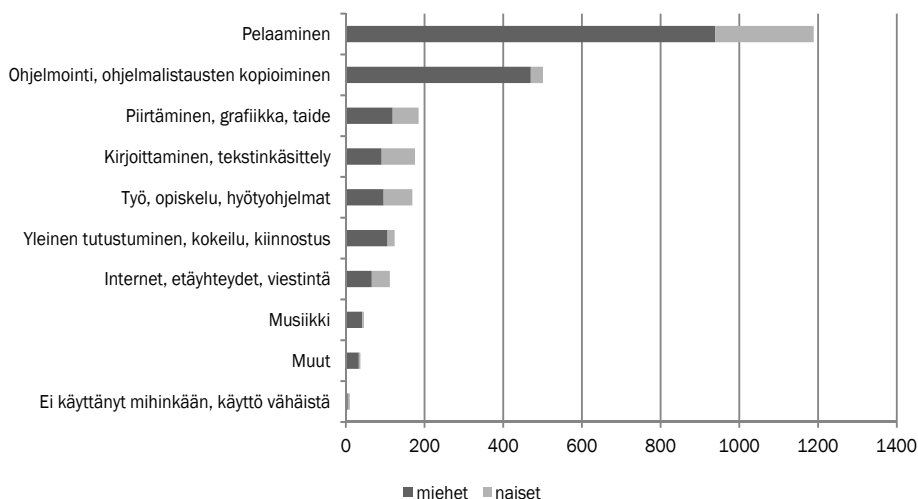
102 Uotinen 2003a, 246.

103 Ks. mm. Uotinen 2003a; Saarikoski 2004.

Ensimmäinen tietokone vastaajien käytössä

Tietokoneen hankinnan syyt eivät kuitenkaan aina vastanneet koneen todellisia käyttötarkoituksia, mikä johtuu osittain siitä, että tietokoneen hankinnasta vastasi useimmissa tapauksissa joku muu kuin vastaaja itse, kuten esimerkiksi vanhemmat (ks. taulukko 5 edellä). Vastaajat käyttivät ensimmäistä muistamaansa kodin tietokonetta muun muassa pelaamiseen, ohjelmointiin, piirtämiseen ja tietokonegrafiikan tekemiseen, kirjoittamiseen, musiikin ja äänten tekemiseen, viestintään sekä erilaisiin hyötytarkoituksiin (kuvio 4). Koska vastaajat olivat tutustuneet tietokoneisiin eri vuosikymmeninä ja eri elämänvaiheissa lapsuudesta aikuisuuteen, kuvataan vastauksia tässä ensisijaisesti tietokoneen käyttötarkoituksen mukaan. Tämä eroaa TIESU-kyselystä, jossa keskityttiin käyttötarkoitusten sijaan ensimmäisten tietokonekokemusten ajankohtaan ¹⁰⁴.

Pelit olivat selvälle enemmistölle niin mies- kuin naisvastaajistakin ensimmäinen tai yksi ensimmäisistä tietokoneen käyttötarkoituksista (ks. kuvio 4) ¹⁰⁵. Myös TIESU-kyselyyn vastanneista monet, varsinkin nuoremmat vastaajat, olivat tutustuneet tietokoneisiin pelaamisen kautta ¹⁰⁶. Vaikka useimmissa vastauksissa pelaamista ei selitelty sen enempää, osa vastaajista muisti ensimmäisen pelin tai pelit vielä nimeltä. Nuorimmat 2000-luvulla syntyneet vastaajat mainitsivat pelkästään pelaamisen tietokoneen käyttötarkoitukseksi, tosin tämän ikäisiä oli koko aineistossa vain kaksi. Suurin osa, yli 90 prosenttia 1970- ja 1990-luvuilla syntyneistä pelasi myös ensimmäisellä muistamallaan tietokoneella. Pelaamisen osuus verrattuna muihin tietokoneen käyttötarkoituksiin kuitenkin väheni selkeästi 1960-luvulla ja sitä aiemmin syntyneiden maininnoissa ¹⁰⁷.



Kuvio 4. Vastaajien ensimmäisten tietokoneiden käyttötarkoitukset (n=1435).

104 Ks. Aaltonen 2004, 35–41.

105 Kysymykseen vastanneista 83 prosenttia (miehistä noin 85 %, naisista 77 %) pelasi ensimmäisellä muistamallaan tietokoneella.

106 Aaltonen 2004, 42–43.

107 1960-luvulla syntyneistä noin 61 %, 1950-luvulla syntyneistä 31 % ja 1940-luvulla syntyneistä vain 11 % pelasi ensimmäisellä muistamallaan tietokoneella. Tätä vanhemmat vastaajat eivät maininneet pelaamista ollenkaan.

Pelaaminen on ollut Tilastokeskuksen mukaan nuorten tietokoneen käyttäjien suosiossa jo 1980-luvulla eli heti tietokoneiden yleistyttyä laajemmin suomalaisissa kotitalouksissa¹⁰⁸, ja sitä se on yhä edelleen¹⁰⁹. Tietokonepelaamista voidaankin ajatella lasten ja nuorten luontevana jatkona perinteisemmille leikeille ja peleille, mutta myös uutena kulttuuri-ilmiönä ja tapana tutustua tietotekniikan käyttöön¹¹⁰. Tietokonepelit ovat toimineet helppona tapana tutustua tietokoneen käyttöön niin lapsille ja nuorille kuin aikuisenakin tietokoneeseen tutustuneille vastaajille.

Pelasin. En vielä osannut lukea, (opin 6-vuotiaana lukemaan) mutta isä teippasi näppäimiin numeroita, jotta saatoin painella niitä järjestyksessä ja saada pelit auki. (nainen, s. 1992)

Pelaamiseen, sillä koneessa oli Prehistorik Man asennettuna, ja se olikin oikeastaan ainoa asia, mihin konetta käytettiin, koska me lapset emme osanneet tehdä sillä mitään muuta. (mies, s. 1989)

Epämääräiseen pelailuun, nettiä ei heti meillä ollut. Siinä tuli opeteltua tietokoneen peruskäyttöä, olin tuolloin 32-vuotias. (nainen, s. 1966)

Lisää tietoja vastaajien pelaamisesta, ensimmäisistä pelikokemuksista ja mieleen jääneistä peleistä löytyy alta kohdasta 5.1.

Ohjelmointia ja ohjelmalistausten kopioimista oli myös kokeiltu, opeteltu ja harrastettu. Ohjelmoinnin jollain tapaa vastauksissaan maininneita oli yhteensä noin 35 prosenttia vastaajista, joista kaikki olivat syntyneet ennen 1990-lukua. Eniten ohjelmointia olivat harrastaneet 1960–1970-luvuilla syntyneet. Sitä aiemmin syntyneiden vastauksissa ohjelmointimaininnat vähitellen vähenivät (lisää vastaajien ohjelmointiharrastuksesta ks. kohta 5.2). Ohjelmointi on ollut selkeästi suosituimpaa miesten keskuudessa. Noin 42 prosenttia kysymykseen vastanneista miehistä kertoi ohjelmoineensa tai kopioineensa ohjelmallisia ensimmäisellä muistamallaan tietokoneella, kun vastaava osuus naisista oli vain 10 prosenttia.

Monen mieleen oli jäänyt BASIC-ohjelmointikieli, joka vakiintui 1980-luvulle tultaessa yleisimmäksi tietokonekieleksi. Se kuului sisäänrakennettuna lähes kaikkien aikakauden tietokonevalmistajien koneisiin, joten tuohon aikaan tietokoneisiin tutustuneilla oli hyvät mahdollisuudet tutustua ohjelmointiin helppokäyttöisenä ja aloittelijoille hyvin soveltuvana pidetyn kielen kanssa.¹¹¹ Koska kyse oli vastaajien ensimmäiseen tietokoneeseen liittyvistä ohjelmointikokemuksista, näkyi se myös vastauksissa, joissa ohjelmointia oli kokeiltu, harjoiteltu, yritetty ymmärtää tai ohjelmointi oli ollut pienimuotoista tai vähäistä. Osa vastaajista tutustui ohjelmointiin, koska tietokoneen muut käyttömahdollisuudet olivat vielä rajalliset¹¹².

108 Tilastokeskuksen tuottaman ajankäyttötutkimuksen mukaan pelit ovat olleet 1980-luvulla suosituin tapa käyttää mikrotietokonetta erityisesti nuorten käyttäjien keskuudessa. Liikkanen & Pääkkönen 1993, 60.

109 Vuonna 2009 tehdyn Tilastokeskuksen vapaa-aikatutkimuksen (SVT 2009) mukaan neljä viidestä 10–14-vuotiaasta käytti tietokonetta pelaamiseen, ja vuonna 2011 toteutetun Pelaajabarometrin (Karvinen & Mäyrä 2011, liite 2.1) mukaan jopa 99,4 prosenttia 10–19-vuotiaista pelaa digitaalisia pelejä ja aktiivisia pelaajia ikäryhmästä on 94,8 prosenttia.

110 Saarikoski 2004, 227.

111 Saarikoski 2004, 54.

112 Myös nykyykoneiden ja niiden käytön kuvaaminen oman tietokoneen puutteiden kautta näyttää olevan yleinen puhetapa ihmisten arjessa, ks. Peteri 2006, 196–204.

Eihän sillä voinut tehdä muuta kuin laatia Basic-kielisiä ohjelmia. Koneen mukana ei tullut edes kasettiasemaa, joten konekirjoitustaitoa tuli väkisinkin harjoiteltua kun samoja listauksia piti aina kirjoittaa koneelle. (mies, s. 1978)

Pelasin pelejä, naputtelin tietokonelehdistä ohjelmistauksia ja jonkun verran yritin tietokonekirjojen avulla ymmärtääkin ohjelmoinnin alkeita. Valtaosin kuitenkin pelasin. (mies, s. 1974)

Pelaamiseen lähinnä. Joitain pieniä väkerryksiä tein Basicilla. (mies, s. 1987)

Monet kopioivat kavereilta tai muilta harrastajilta ohjelmia tai kirjoittivat listauksia lehdistä, jotta koneelle saatiin uusia pelejä pelattavaksi. Synä ensimmäisen käytäntöön – ohjelmien kopiointiin ja piratismiin¹¹³ – on pidetty alkuaikojen ohjelmistopulaa, peliohjelmien hintaa, kasettikopiointin helppoutta ja sosiaalista luonnetta. Tekijänoikeuslaki ei vielä 1980-luvun alkupuolella kieltänyt yksiselitteisesti kaupallisten tietokoneohjelmien kopiointia ja levittämistä, vaikka aiheesta ja sen laittomuudesta käytiin keskustelua. Tietokonelehdet *MikroBitti* ja *Tietokone* sekä Yleisradio taas julkaisivat joko listauksina tai ”kuunnelmia” täysin laillisesti vapaaseen kopiointiin ja levittämiseen tarkoitettuja ohjelmia, jotka ovat jääneet myös vastaajien mieleen.¹¹⁴

Pelaamiseen ja Basic-ohjelmoinnin opetteluun. Valmiita pelejä oli saatavilla kyseiselle koneelle niukasti, mistä syystä niitä piti sitten käsin kopioida MikroBitin ohjelmistauksista ja myös ohjelmoida itse. (mies, s. 1975)

Vastaajat olivat käyttäneet ohjelmointitaitojaan myös omien pelien, muun muassa tekstiseikkailujen, tekemiseen ja valmiiden pelien muokkaukseen. ”Pelien pelaamiseen. Myöhemmin opettelini hieman Basic-ohjelmointia ja kaverin kanssa tehtiin yksinkertaisia tekstiseikkailuita.” (mies, s. 1983).

Tietokonetta käytettiin myös piirtämiseen ja tietokonegrafikan tekemiseen (13 % vastaajista). Kuvien tekeminen oli selkeästi naisvastaajien suosiossa, ja naisista jopa 20 prosenttia mainitsi piirtäneensä tai tehneensä tietokonegrafiikkaa tietokoneella kun miesten vastaava osuus oli vain 11 prosenttia. Eniten piirtämistä harrastivat nuoremmat 1980–1990-luvuilla syntyneet vastaajat, joiden käyttämässä tietokoneissa on todennäköisesti ollut valmiina jo jokin piirto-ohjelma. Etenkin erilaiset 1980-luvulla ja sen jälkeen yleistyneet Paint-nimiset piirto-ohjelmat ovat jääneet monen vastaajan mieleen¹¹⁵. Kuitenkin vain harva oli käyttänyt tietokonetta pelkästään kuvien tekemiseen. Tietokonepiirtämistä voidaankin ajatella jatkumona piirustus- ja maalausharrastukselle samoin kuin tietokonepelaamista perinteisemmille peleille ja leikeille. Piirto-ohjelman saatavuus ja helppokäyttöisyys sopi hyvin nuoremmille vastaajille yhdeksi koneen ensimmäisistä käyttötarkoituksista, kuten seuraavilla vastaajilla:

Pelaamiseen (Offroad!) ja piirtämiseen, kun eipä sitä nelivuotiaana oikein muutakaan osannut vielä:D (nainen, s. 1986)

3 tai 4 iässä en paljon tietokoneista ymmärtänyt joten käyttö taisi olla lähinnä Paintilla piirtämistä ja miinaharavan peluuta. (mies, s. 1992)

113 Ohjelmapiratismilla tarkoitetaan yleisesti tietokoneohjelmien kopiointisuojausten murtamista, levitystä ja käyttöä. Saarikoski 2004, 319.

114 Nikinmaa 2012, 13–15.

115 Ks. Deluxe Paint -ohjelmasta ja Amigan multimediakäytöstä mm. Maher 2012.

Pelit olivat lähes poikkeuksetta niin vaikeita, ettemme päässeet varmaan ikinä kolmatta tasoa pidemmälle missään niissä ja kun tarpeeksi monta kertaa kuoli, joutui aina aloittamaan alusta, joten ihan kovin kauaa ei pelejä kerralla jaksanut pelata...(...) Paint oli mielenkiintoinen, leikimme ”mikä väri näistä väreistä muodostuu” -pelejä, jossa jompikumpi valitsi kaksi mielivaltaista väriä ja piirsi niillä ”pikselitilassa” shakkilautakuvion ja sitten zoomatessa kauemmaksi jännitettiin minkälainen väri yhdistelmästä muodostui (tai ei muodostunut...). (nainen, s. 1990)

Toisaalta tietokone mahdollisti myös aivan uudenlaisten kuvamaailmojen tekemisen ja tavan luoda kuvia, kuten esimerkiksi ASCII-¹¹⁶ ja ANSI-merkkigrafiikka¹¹⁷, jotka tulivat esille myös muutamissa vastauksissa. Tietokonegrafiikka oli piirtämisestä poiketen erityisesti miesvastaajien suosiossa.

Pelaamiseen, joskin yksinkertaiset piirrosohjelmat kiinnostivat ja niillä jonkin verran piirtelin kuvia, joita tulostettiin värinauhamatrissi kirjoittimella. Tällaiset aivan uudella tavalla tehdyt isänpäivä- ja äitiinpäiväkortit jne. jäivät mieleen. (mies, s. 1982)

Pelaamiseen, ASCII-artiin ja todella yksinkertaiseen sprite-grafiikkaan tai vastaavaan, jossa annetaan komentoja graafisten viivojen muodostamiseksi. (mies, s. 1980)

Noin 12 prosenttia kysymykseen vastanneista käytti tietokonetta kirjoittamiseen. Tietokoneen tekstinkäsittelyohjelmilla leikittiin, niiden käyttöä opeteltiin ja joillekin kirjoittaminen oli tietokoneen käytön itse tarkoitus sen hankinnasta lähtien. Kirjoittaminen oli selkeästi enemmän naisvastaajien mieleen. Naisista 26 prosenttia ja miehistä 8 prosenttia käyttivät ensimmäistä muistamaansa tietokonetta kirjoittamiseen. Vaikka niin nuoremmat kuin vanhemmatkin vastaajat olivat kirjoittaneet tietokoneella, oli se yleisempää vanhemmissa ikäryhmissä. Tekstinkäsittelyohjelmaa käytettiin muun muassa omien tarinoiden, novellien, runojen ja päiväkirjojen kirjoittamiseen, mutta myös töiden ja opiskelutehtävien tekemiseen, kodin kirjanpitoon, kirjan kirjoittamiseen ja taittamiseen.

Pelasin jonkin verran ja piirsin Paintilla mutta ennenkaikkea aloin pitämään päiväkirjaa tietokoneella sekä kirjoitin tarinoita, laulujen sanoja jne koneella ja tulostin ne sitten arkistoitavaksi rengaskansioihin. Silloin näin tekeminen tuntui paljon ”hienommalta” kuin käsin vihkoihin kirjoittaminen. Tulin myös hyvin tutuksi Wordin koristeellisten tekstinmuokkausten kanssa. (nainen, s. 1983)

Tekstinkäsittelyohjelma oli se, jolla opettelin tietokoneen käytön. (nainen, s. 1957)

Vaikka vastaajat puhuivat kirjoittamisesta, voidaan lyhyesti huomauttaa sen vastakohtasta, lukemisesta. Virve Peterin tutkimuksessa tietotekniikan kotiutumisen monet tutkittavat ajattelivat olevansa ”kirjaihmissä”, jotka pitivät kirjojen ja lehtien lukemista aktiivisempana

116 ASCII-taide on tietokoneen ASCII-merkistöllä (numerot, kirjaimet, välimerkit jne.) tehtyä taidetta, jota käytetään yhä edelleen, vaikka nykytietokoneilla voidaan tuottaa ja käsitellä monenlaista graafista ja digitaalista kuvaa. Xu, Zhang & Wong 2010.

117 ASCII:n tapaan ANSI on tietokoneen merkistöjen sisältöä koskeva standardi. ANSI-merkistöä hyödyntävässä ANSI-taiteessa on kuitenkin käytössä enemmän merkkejä ja värejä kuin ASCII-kuvissa. Ks. Hardagon 2011.

ja ”autenttisempänä” toimintana kuin tietokoneen ja Internetin käyttöä¹¹⁸. Vakiintuneen painomedian lukemiseen kohdistettu arvostus ei kuitenkaan liene estänyt siitä, että tietokoneella on alusta alkaen usein kirjoitettu itse.

Vaikka tällainen tietokoneen harrastus- ja viihdekäyttö oli yleistä, on täsmennettävä, että ensimmäistä tietokonetta käytettiin toki myös töiden ja koulutehtävien tekemiseen sekä muihin hyötytarkoituksiin¹¹⁹. Tietokoneen hyötykäyttö oli sekin selvästi yleisempää naisvastaajien keskuudessa, ja naisista jopa 22 prosenttia oli käyttänyt tietokonetta hyötytarkoituksiin kun taas miesten vastaava luku oli vain 9 prosenttia. Naisten erilaista suhtautumista tietotekniikkaan voidaan tarkastella varhaisemman teknologian käytön kannalta. Kodin teknologiaa mainonnan ja aikalaiskeskustelujen näkökulmasta tutkineen Mika Pantzarin mukaan naisille kohdistettua teknologiaa, kuten pesukoneita ja jääkaappeja, mainostettiin juuri hyötynäkökulmista kun taas miesten suhde teknologiaan on ollut tunteellisempaa, kokeilevampaa ja leikkisämpää.¹²⁰ Eri ikäryhmiä vertailemalla voidaan nähdä, että etenkin ennen 1970-lukua syntyneet vastaajat käyttivät ensimmäistä tietokonetta erityisesti työ-, opiskelu- ja muihin hyötytarkoituksiin, kun taas nuoremmilla muut käyttötarkoitukset olivat suositumpia. Tätä voidaan selittää ainakin osittain sillä, että ennen 1980-lukua ja tietokoneiden arkipäiväistymistä tavalliset kansalaiset pääsivät käyttämään tietokoneita pääosin vain työpaikoilla, korkeakouluissa ja ATK-kerhoissa, joissa tietokoneen käyttö on ollut hyötytarkoituksiin tähtäävää¹²¹. Toisaalta monet näistä vastaajista tutustuivat tietokoneen käyttöön vasta myöhemmin, jolloin tietokonetta oli mahdollista käyttää muuallakin ja useampiin eri tarkoituksiin.

Kirjoittelin koulujuttuja Wordilla ja opettelin käyttämään nettiä. (nainen, s. 1948)

Asiakirjojen teko ja kirjanpito (mies, s. 1944)

Vanhempiin ikäryhmiin verrattuna nuoremmilla on ollut varhaisemmassa vaiheessa tarjolla enemmän erilaisia tapoja ja syitä käyttää tietokonetta, ja konetta on päässyt käyttämään todennäköisesti omassa kodissa, kaverin, sukulaisen tai tuttavien kotona. Nuoremmat vastaajat käyttivätkin tietokonetta monipuolisesti sekä hyöty- että vapaa-ajan tarkoituksiin, kuten seuraava vastaaja:

Käytin tietokonetta kansainvälisillä chat-kanavilla ”seurusteluun”, koulutöiden kirjoittamiseen tekstinkäsittelyohjelmalla, kymmensormijärjestelmän harjoitteluun aapismaisen, kierresidotun paperivihkosen opastuksella. Mitä todennäköisimmin myös Internet-surffailuun, mitä ikinä se silloin tarkoittikaan. (nainen, s. 1981)

Vastaajissa oli myös niitä, joiden ensimmäisiin tietokonekokemuksiin kuuluivat Internet tai sitä edeltäneet etäyhteydet¹²². Vastaajista noin 8 prosenttia, noin 14 prosenttia naisista ja 6 prosenttia miehistä, käytti ensimmäistä muistamaansa tietokonetta yhteydenpitoon, viestintään, Internetissä surffailuun tai tiedonhakuun. Tähän käytettiin muun

118 Peteri 2006, 176–189.

119 Yhteensä 12 % kysymykseen vastanneista käytti tietokonetta työntekoon, opiskeluun tai muihin hyötytarkoituksiin.

120 Pantzar 1999, 129–131.

121 Saarikoski & Suominen 2009, 22, Saarikoski 2004, 38–41.

122 Tietoverkoista ja Internetin alkuvaiheista ks. Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009.

muassa BBS-järjestelmiä, IRC:iä, sähköpostia ja erilaisia chat-kanavia, joista jälkimmäiset olivat suosittuja erityisesti naisvastaajien keskuudessa. Miehet olivat taas aktiivisempia BBS-purkkien harrastajia ja käyttivät naisia enemmän IRC-kanavia. BBS-harrastamisen miesvaltaisuus tuli esille myös vuonna 2009 toteutetussa kyselytutkimuksessa, jonka 144 vastaajasta vain neljä oli naisia¹²³. Myös TIESU-kyselyn kommunikaatiovälineitä koskevan aineiston mukaan miehet suosivat enemmän IRC:iä ja naiset sähköpostia¹²⁴.

Myöhemmin ostettu modeemi antoi tarkoituksen koko tietokoneelle. BBS:t eli kannut eli purkit avasivat uuden oudon maailman ennen Internet-aikakautta. (mies, s. 1983)

Vasta 1990-luvun lopulla laajemmin kansalaisten keskuudessa yleistynyt Internet ei näy vastaajien ikäjakaumassa. Internet on kuulunut sekä aikuisiällä että nuorempana tietokoneeseen tutustuneiden käyttötarkoituksiin, kuten seuraavilla vastaajilla:

Peleihin, lähinnä tietokoneessa valmiiksi olleet ja opettavaiset lasten pelit. Lisäksi kävin säännöllisesti joillakin lapsille suunnatuilla verkkosivuilla vanhempieni valvonnassa, esim. Pokemonin sivuilla. (nainen, s. 1993)

Opintoihin ja työhön (Word), yhteydenpitoon, tiedonhakuun (netti, s-posti). Suuri osa ajasta tietysti alussa meni opitteluun. (nainen, s. 1960)

Musiikin harrastaminen oli vastaajien keskuudessa selkeästi harvinaisempaa, ja vain 3 prosenttia vastaajista kertoi käyttäneensä tietokonetta musiikin kuunteluun tai sen tuottamiseen erilaisista äänistä nuottien transponointiin. Tätä selittää osittain se, että musiikin tekeminen tietokoneella yleistyi vasta 1980-luvun puolivälistä lähtien ja laajemmin harrastajapiirin ulkopuolelle se levisi vielä myöhemmin¹²⁵. Kysymykseen vastanneista miehistä noin 4 prosenttia ja naisista vain neljä (1 %) mainitsi musiikin vastauksissaan. Vastaajien mieleen ovat jääneet myös peleissä soivat musiikit ja äänet (enemmän vastaajien äänimuis-toista, ks. kohta 6.3).

Uudella koneella (Pentium 2?) pystyi pelaamaan samoja pelejä mutta vanhan Sound Blasterin äänet muistan vieläkin rakkaudella; monet pelit pelasin pelkästään musiikin takia. Pelimusiikki-nostalgiaa pahimmillaan. (nainen, s. 1986)

Vaikka vastaajat olivat käyttäneet ensimmäistä muistamaansa kodin tietokonetta moniin eri tarkoituksiin ja kokemukset olivat suurimmalla osalla mieluisia, on hyvä muistaa, että kaikki eivät ole välttämättä pitäneet tietokoneesta tai innostuneet heti jatkamaan sen käyttöä.

En osannut käyttää sitä aluksi ollenkaan. Se oli ollut meillä jonkin aikaa, kun sitten aloin maksaa laskuja. Meillä oli yhteinen sähköposti, mutta en minä sitä käyttänyt kuin ihan vähän. Kai sinne tuli jotain mainoksia. Kun sitten osasin mennä nettiin, ihmettelin vain mitä asiaa minulla sinne voisi olla. Mieheni oli vihainen ja epäystävällinen, kun joutui neuvomaan minua. Sen vuoksi pelkäsinkin käyttää konetta. (nainen, s. 1965)

123 Ks. Hirvonen 2010, 26.

124 Aaltonen 2004, 54–58.

125 Ks. Saarikoski 2004, 199.

Kokeilin pari viikkoa ja annoin palauttaa liikkeeseen takaisin myyntiin. En päässyt kärryille koko hommasta. (mies, s. 1967)

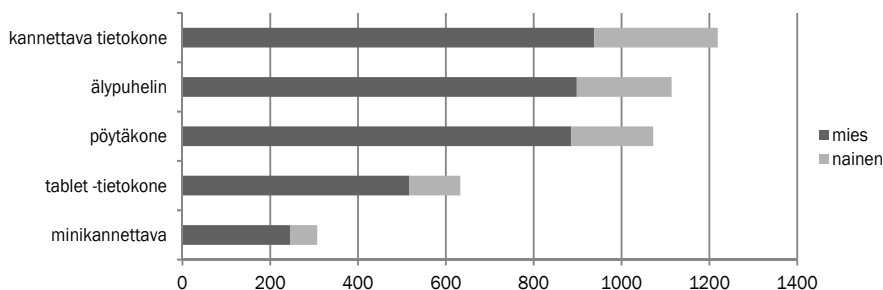
Kauheasti ei kukaan käyttänyt. Kokeilin pelata mutta en innostunut. (nainen, s. 1981)

Joka tapauksessa on selvää, että kaikki verkkokyselyyn vastanneet henkilöt käyttävät nykyisin tietotekniikkaa ainakin jonkin verran, alkuvaikeuksista huolimatta. Kysely olisi voinut saavuttaa enemmänkin näitä ei-käyttäjien ja vähän tietokonetta käyttävien kokemuksia, jos kysely olisi toteutettu myös paperisena versiona.

Edellisten mainittujen käyttötarkoitusten lisäksi vastaajat olivat harrastaneet muun muassa konerakentelua ja tuunausta, demojen ja elokuvien katselua sekä radioamatööritoimintaa. Vaikka tehty jaottelu oli yleinen ja vastauksia olisi ollut mahdollista jaotella myös eri tavalla ja tarkemmin, voitiin tämän perusteella selvittää, mitä vastaajat tekivät ensimmäisellä muistamallaan tietokoneella, erosiko tietokoneen todellinen käyttö sen hankintaperusteista ja oliko käyttötarkoituksissa nähtävissä sukupuolten tai eri-ikäisten vastaajien välisiä eroja.

4.2 Nykyiset tietokoneet: konevalinnat ja koneuskollisuus, käyttöympäristö- ja tilanteet

Ensimmäisten tietokonemuistojen jälkeen vastaajilta kysyttiin heidän tämänhetkisistä tietoteknisistä laitteistaan, laitevalintoihin vaikuttavista tekijöistä sekä tietokoneen käyttöpaikoista ja koneen sijainnista vastaajien kotona. Verrattuna ensimmäisiin konekokemuksiin tietotekniset laitteet ovat muuttuneet yhä pienemmiksi ja kevyemmiksi, laitteita on käytössä enemmän kuin ennen ja niitä käytetään moniin eri tarkoituksiin niin vapaa-ajalla kuin työssäkin. Vielä 1980-luvulla statussymboleina toimineista raahattavista matkatietokoneista on tullut perheen pienimpienkin näpläiltäviä tabletteja laitteiden arkipäiväistytessä ja käyttäjäkunnan laajetessa ¹²⁶. Tietotekniikan käytön paikkoja koskevien kysymysten tarkoituksena oli selvittää, missä tietokoneita yleensä käytetään ja onko niillä olemassa vastaajien kotona jokin vakituinen paikka. TIESU-aineistosta löytyi jo viitteitä siitä, miten laitteiden ja varsinkin kannettavien laitteiden määrän kasvu oli vaikuttanut siihen, ettei laitteiden sijainnilla ollut enää yhtä suurta merkitystä kuin ennen ¹²⁷.

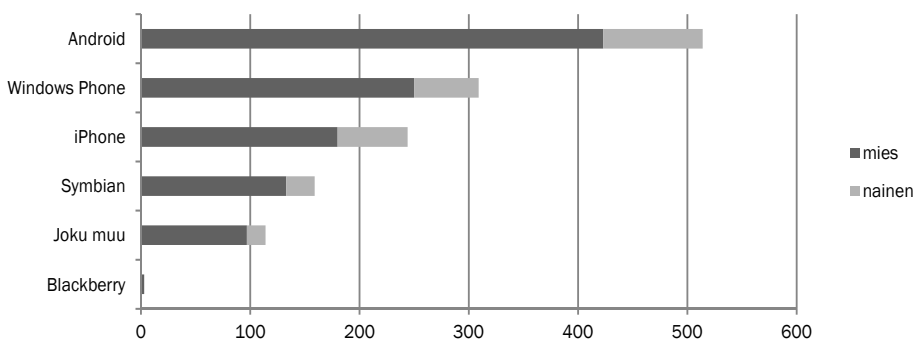


Kuvio 5. Vastaajien käytössä olevat tietokoneet sukupuolen mukaan (n=1445).

126 Ks. kannettavien tietokoneiden historiasta mm. Saarikoski 2007.

127 Aaltonen 2004, 109.

Kysymykseen tämänhetkisistä tietokoneista vastasi yhteensä 1 449 vastaajaa, joiden käytössä oli yhteensä 4 358 laitetta. Eniten vastaajilla oli käytössään kannettavia tietokoneita ja vähiten minikannettavia (ks. kuvio 5)¹²⁸. Vaikka järjestys oli sama sekä miehillä että naisilla, oli naisilla selkeästi eniten käytössään kannettavia tietokoneita verrattuna muihin laitteisiin¹²⁹. Miehillä taas oli käytössään kannettavien lisäksi paljon myös älypuhelimia sekä pöytäkoneita¹³⁰. Suomalaisen kotitalouksien tietotekniikkaa koskevaan tutkimukseen verrattuna laitteiden suosittuusjärjestys on sama, mutta määrät erilaiset, johtuen ainakin osittain siitä, että vastaajia ohjeistettiin kertomaan heidän käytössään olevista tietokoneista, joihin kuuluivat myös työpaikalta saadut laitteet¹³¹. Vuonna 2013 tietokoneen omisti 81 prosenttia suomalaisista kotitalouksista, kun tähän kyselyyn vastanneista lähes kaikilla oli taas käytössään vähintään yksi tietokone¹³².



Kuvio 6. Vastaajien käytössä olevat älypuhelimet sukupuolen mukaan (n=1216).

Suurin osa vastaajien, sekä miesten että naisten käytössä olevista älypuhelimista oli Android-puhelimia (ks. kuvio 6). Windows Phone oli miesten seuraavaksi yleisin puhelin, kun taas naiset suosivat hiukan enemmän iPhone-puhelimia. Avovastauksissa esille nousivat erityisesti Symbian-, Meego- ja Maemo-puhelimet¹³³. Blackberryn omisti vain kolme vastaajaa. Aalto-yliopiston suomalaisten matkapuhelinten käyttöä vuosina 2005–2012 koskevan tutkimuksen mukaan vuonna 2012 viidentoista suosituimman puhelimen joukosta 12 oli Nokian valmistamia, 7 oli älypuhelimia ja yhtä lukuun ottamatta kaikilla sai yhteyden Internetiin. Älypuhelimien osuus käytössä olevista puhelimista oli 45 prosenttia

128 Vastaajista 84 prosentilla oli käytössään kannettava tietokone, 77 prosentilla älypuhelin, 74 prosentilla pöytäkone, 44 prosentilla tablettitietokone ja 21 prosentilla minikannettava.

129 Kannettavan tietokoneen omisti 85 %, älypuhelimien 66 %, pöytäkoneen 57 %, tabletin 35 % ja minikannettavan 19 % kysymykseen vastanneista naisista .

130 Kannettavan tietokoneen omisti 84 %, älypuhelimien 80 %, pöytäkoneen 79 %, tabletin 46 % ja minikannettavan 22 % kysymykseen vastanneista miehistä.

131 Tilastojen mukaan vuonna 2013 suomalaisista (16–89-vuotiaiden) kotitalouksista 66 % omisti kannettavan tietokoneen, 40 % pöytäkoneen, 19 % tablettitietokoneen, ja 56 prosentilla suomalaisista 16–89-vuotiaista oli käytössään älypuhelin. Minikannettavia ei oltu eritelty erikseen SVT:n tutkimuksessa. SVT 2013a, Liitetaulukot 1 ja 2.

132 SVT 2013a, Liitetaulukot 1.

133 Avovastauksissa eniten mainintoja saaneet Symbian-puhelimet lisätty kuvioon.

ja yleisimmät käyttöjärjestelmät olivat Symbianin eri versiot (yhteensä 22 %), Android 11 prosenttia, iOS 6 prosenttia ja Windows Phone 4 prosenttia osuudella.¹³⁴ Kyselystä saadut tulokset näyttäsivät seuraavan Aalto-yliopiston tekemän tutkimuksen tulevaisuuden odotuksia, joissa Android ja iOS kasvattavat osuuksiaan ja Windows Phone yleistyy, kun Symbianin vanhempien versioiden käyttö vähenee Nokian puhelimissa.¹³⁵

Vastaajilta kysyttiin myös sitä, miten he päätyivät hankkimaan nykyisen tai nykyiset tietokoneensa, ja olivatko laitteet itse hankittuja vai työpaikan kautta saatuja¹³⁶. Suurimmalla osalla oli käytössään useampi kuin yksi tietotekninen laite. Ne, jotka omistivat tai olivat saaneet työpaikalta käyttöönsä vain yhden koneen, kertoivat useimmiten kannettavasta tietokoneesta (88 vastaajaa) tai pöytätietokoneesta (67 vastaajaa). Tabletit ja älypuhelimet mainittiin pelkästään yhdessä muiden laitteiden kanssa ja ainoastaan minikannettavan omistavia oli vain kolme. Muita vastaajien käytössä olevia laitteita olivat muun muassa erilaiset serverit, harrastekoneet (muun muassa erilaiset retrokoneet) sekä sähköiset lukulaitteet.

Tietokoneen hankinnan perustelut olivat moninaisia ja vaihtelivat lyhyistä yhden sanan vastauksista laajempiin eri koneiden hankintaa tai käyttöä koskeviin vastauksiin. Laitteiden arkipäiväistyminen näkyi vastauksissa, joissa nykyisten tietokoneiden hankintaa ei selitetty sen enempää tai vastauksessa todettiin vain, että tietokone on ollut käytössä jo vuosia tai vuosikymmeniä tai ”ei selviä ilmankaan”. Näistä avovastauksissa mainituista laitehankinnoista¹³⁷ noin 61 prosenttia oli tehty itse ja noin 28 prosenttia laitteista oli saatu työpaikalta tai hankittu oman yrityksen käyttöön. Vastaajat olivat saaneet tietokoneita ja älypuhelimia (noin 11 % maininnoista) myös muualta, kuten esimerkiksi perheeltä, sukulaisilta, työpaikan poistoista tai lahjaksi merkkipäivänä. Laitteiden kierrätys näkyi myös Jaakko Suomisen vuonna 2010 toteuttamassa uusien digiteknologioiden hankintaa ja vanhoja laitteita koskevassa kyselyaineistossa: osa vastaajien vanhoista koneista kierrätettiin niitä tarvitseville sukulaisille, osa sai uuden elämän kakkoskoneena ja pieni osa päätyi vaalituksi muistoesineeksi¹³⁸.

Vastaajien itse hankkimien¹³⁹ ja muualta kuin työpaikalta saatujen laitteiden taustalla olivat useimmiten niiden käyttötarkoitukset, jonka jälkeen hankintaan vaikuttivat laitteen ominaisuudet sekä muut syyt, kuten esimerkiksi tarve hankkia uusi ja tehokkaampi kone vanhan tilalle, kiinnostus ja kokeilunhalu, hinta, aiemmat kokemukset laitteesta sekä elämäntilanteen muutokset. Perusteluissa esiintyneet käyttötarkoitukset voitiin jakaa vapaa-aikaan, kuten pelaamiseen, mediakäyttöön ja tietokoneharrastamiseen, hyötytarkoituksiin, kuten työntekoon ja opiskeluun sekä yleiskäyttöön. Näistä niin sanotut hyötytarkoitukset mainittiin useammin naisten kuin miesten vastauksissa kun taas miehet

134 Älypuhelimista joukossa olivat muun muassa Applen iPhone 4 ja 4S, Nokia E7-00, Nokia Lumia 800 (Windows Phone) ja Samsung Galaxy S II (Android).

135 Riikonen & Smura 2013.

136 Kysymykseen vastasi yhteensä 1400 vastaajaa, joista 76,5 % oli miehiä, 23,3 % naisia ja sukupuolen mainitsematta jättäneitä oli 0,2 %.

137 Osa vastaajista kertoi kaikista ja osa vain jostakin tai joistakin omistamistaan laitteista. Näiden mainintojen perusteella miehet olivat hankkineet itse ja saaneet työpaikalta käyttöönsä tietokoneita hieman naisia enemmän. Naiset taas olivat saaneet laitteita miehiä enemmän muualta.

138 Suominen 2011a, 27.

139 Koska tarkastelussa keskityttiin vastaajien itse hankkimien laitteiden perusteluihin, jätettiin työpaikalta saadut laitteet käsittelyn ulkopuolelle.

perustelivat tietokoneen hankintaa naisia useammin vapaa-ajan tarkoituksilla. Tämä tukee jo aiemmin todettua käsitystä naisten järkiperaisesta ja miesten kokeilevammasta ja leikkisämmästä teknologian käytöstä, tai ainakin tavasta puhua omasta tietokoneen käytöstä¹⁴⁰. Laitteita hankittiin myös yleiskäyttöön, kuten nettisurffailuun, yhteydenpitoon ja asioiden hoitamiseen.

Kannettava hankittu laneja varten, ei tarvitse pöytäkonetta raahata. Pöytäkoneen rakensin itse osista pelikäyttöä varten, aikansa huipputaso (2009). Tabletti hankittu Android-koodausta varten, mutta ollut enemmän hupikäyttöön. Älypuhelinta hankittu ohjelmointia varten, myös terminaali yhteyttä varten kotipalvelinta varten. Yksi kone on palvelinta varten jossa virtualisoituna toistaiseksi 6 eri palvelinta, Palomuuuri-, domain, tiedosto, IRC, sähköposti sekä versionhallintapalvelin. Tämä kone hankittu erityisesti palvelintarkoitukseen. (mies, s. 1986)

Laitteiden ominaisuudet, kuten muun muassa tehokkuus ja kannettavuus, olivat myös tärkeitä vastaajille¹⁴¹. Tehokasta tietokonetta tarvittiin muun muassa tietokonepelaamiseen tai muiden tehoa vaativien ohjelmien, kuten grafiikka- ja kuvankäsittelyohjelmien käyttöön. Laitteen teknisillä ominaisuuksilla oli merkitystä erityisesti pöytäkoneiden hankinnassa, ja moni vastaajista kasasi koneen itse valitsemistaan osista.

Rakensimme veljeni kanssa uuden pöytä tietokoneen tehokasta käyttöä ja pelaamista varten. Ostimme komponentit erikseen ja rakensimme pöytäkoneet yhdessä. Komponentit ovat huippuluokkaa ja pöytäkoneen tehot riittävät vähintään viisi vuotta nykyisen peli- ja ohjelmistokehityksen valossa. (nainen, s. 1989)

Kaikki laitteet on hankittu itse. Pöytäkone on hankittu lähinnä tehoja vaativaan käyttöön, 3D-mallinnus, pelaaminen, yms. Kannettavan hankin mahdollisimman tehokkaana ja pitkällä akkukestolla jotta voin hoitaa tärkeimmät asiat myös tien päällä. Älypuhelin oli luonnollinen siirtymä kun vanha puhelin ei enää riittänyt. Tablet tuli hankittua kirjojen lukemiseen ja nopeaan netin selaamiseen. (mies, s. 1985)

Kannettavien tietokoneiden, tablettien ja älypuhelimien kohdalla tärkeäksi nousi laitteen pöytäkonetta pienempi koko ja sen helppo kuljetettavuus, jotka liittyivät usein matkusteluun niin työasioissa, arjessa kuin lomamatkoillakin. Kannettavia hankittiin myös silloin kun isompi kone ei sopinut pieneen kotiin tai sen hetkiseen elämäntilanteeseen, kuten muuttoon ulkomaille tai armeijaan.

Nykyisin mukana kulkevissa laitteissa painaa koko ja laatu. Macbook Air on täydellisen kokoinen ja i7-prossalla tehokas tietokone aina mukana pidettäväksi, 7-tuumainen tabletti (Android) mahtuu aina taskuun ja älypuhelin (Android) on aina mukana. Töistä saisi vain Nokian ja Windowsia, joita en halua käyttää. (mies, s. 1976)

Tabletin hankin, koska olin lähdössä armeijaan ja tarvitsin jonkin laitteen, mikä olisi kevyt mutta josta näkisi elokuvia ja sarjoja. Älypuhelimien sijaan hankin siis tabletin valmistujaisrahoilla. Läppärimini sain lahjaksi mieheltäni, koska vanha tietokoneeni hajosi. Ainoa kriteeri oli, että koneella pitää pystyä pelaamaan silloin tällöin. (nainen, s. 1988)

140 Pantzar 1999, 131.

141 Naiset mainitsivat laitteen koon ja kannettavuuden hieman miehiä useammin, kun taas miehet arvostivat laitteen teknisiä ominaisuuksia hieman naisia enemmän.

Laitteen ominaisuuksista mainittiin myös muun muassa käytettävyyks, toiminnan luotettavuus sekä tietty tietokonevalmistaja tai käyttöjärjestelmä. ”Kaikki Applen tuotteita. Ilmainen päivitys, käytettävyyks, ei virusohjelmia ollenkaan, pitkäikäisyys.” (mies, s. 1937). Nämä ominaisuudet jäivät kuitenkin suhteellisen vähäisiksi verrattuna laitteen teknisiin ominaisuuksiin ja kokoon.

Muut hankintaperustelut liittyivät useimmiten tarpeeseen ¹⁴². Naiset hankkivat tietokoneen useimmiten tarpeen vuoksi, kun taas miehet perustelivat hankintoja myös kiinnostuksella ja uteliaisuudella uusia laitteita kohtaan. Toisaalta joukossa oli myös vanhempien retrokoneiden harrastajia sekä niitä, jotka kokivat pärjäävänsä enemmän kuin mainiosti käytetyillä ja muiden käytöstä jääneillä tietokoneilla ja tietokoneen osilla.

Kaikkee pitää olla. Olen ostanut uusia härpättimiä aina sitämukaa kun niitä on markkinoille tullut. 27” iMacin ostin 2007 kun se tuli markkinoille. Sitten sain töistä Airin kun se tuli markkinoille. iPhoneen uusimman mallin olen aina hakenut kaupasta työsuuhdepuhelimena. Ipadin ekan sain joululahjaksi kun se tuli markkinoille. iPad minin kävin poistamassa kaupasta heti kun se tuli koska poika oli ominut mun iPadin. (mies, s. 1977)

Osa laitteista (lappäri ja ainakin yksi puhelin) on omistuksessani työsuuhdeiden jäljiltä. Muut laitteet ovat suureksi osaksi ”romulahjoituksia” eli mm. kaverien vanhoja tai roskiksista löytyneitä. Teen varsin harvoin tietoisia laitehankintoja, vaan laitteet päätyvät minulle erilaisten sattumien kautta. En ole tähän mennessä ostanut ainuttakaan tietokonetta tai puhelinta uutena. (mies, s. 1977)

Laitteiden hankinnan lisäksi vastaajilta kysyttiin sitä, ovatko he pysyneet uskollisina jollekin tietulle tai tietulle käyttöjärjestelmille (esimerkiksi Microsoft Windows, Mac OS X, Linux) laitevalinnoissaan. Tunnepitöisen uskollisuus-sanana olisi voinut korvata merkityksisällöltään neutraalimmalla sanalla ”suosia”, joka tuntui sopivan yleisesti paremmin vastaajien konesuuhteen kuvailuun. Löyhän jaottelun mukaan vastaajat voitiin jakaa kolmeen ryhmään. Vastausten perusteella yli puolet (noin 62 %) vastaajista sanoivat suosineensa tiettyä tai tiettyjä käyttöjärjestelmiä laitevalinnoissaan, kun taas noin kolmasosa (noin 34 %) sanoi käyttäneensä useampia käyttöjärjestelmiä. Loput vastaajista kertoi pääasiassa jonkin muun tekijän, kuten työpaikan tai opiskelupaikan, hinnan tai käyttötarkoitusten ohjanneen valintoja, jolloin käyttöjärjestelmä itsessään tai vastaaja itse ei ollut vaikuttanut merkittävästi päätökseen tai vastaajia ei muuten voitu selkeästi jaotella kumpaankaan edellä mainittuun ryhmään. Jaotteluun vaikuttivat selkeiden kyllä ja ei -vastausten läpikäymisen jälkeen vastaajien käyttämät sanavalinnat ja vastausten sävy, joita tulkitsemalla vastaukset luokiteltiin. Naisten ja miesten välillä ei näkynyt merkittäviä eroja käyttöjärjestelmäuskollisuuden suuhteen. Samoin eri-ikäisten vastaajien välillä oli vain vähän eroja ja ne mukailivat pääasiassa yleisiä tuloksia. Ainoastaan 1960- ja 1970-luvuilla syntyneissä oli hieman vähemmän tiettyjä käyttöjärjestelmiä suosivia kuin sitä nuoremmissa ja vanhemmissa vastaajissa ¹⁴³.

142 Muita laitehankintojen perusteluita olivat mm. laitteen hinta, kiinnostus, aiemmat kokemukset, Internetissä tehdyt laitevertailut ja suosittelut, sekä vähemmän mainintoja saaneet heräteostokset ja elämäntilanteen muutokset.

143 Vanhimpia 1920- ja 1930-luvuilla syntyneitä ja nuorimpia 2000-luvulla syntyneitä vastaajia ei otettu tässä huomioon, koska he muodostivat joko yksin tai kaksin oman ikäryhmän.

Tiettyä käyttöjärjestelmää suosivien vastauksissa nousivat esille muun muassa tuttuus, totuus, helppokäyttöisyys, yhteensopivuus, muokattavuus, hinta, valinnan ”poliittisuus”, käyttötarkoitukset sekä muut ominaisuudet, jotka hieman vaihtelivat eri käyttöjärjestelmien kohdalla. Eniten yleisessä käytössä olevista käyttöjärjestelmistä suosittiin Microsoft Windowsia, seuraavaksi Linuxia ja vähiten Mac OS X -järjestelmää. Monet olivat tottuneet järjestelmään eivätkä viitsineet tai halunneet opetella uuden käyttöä. Tämä tuli esille varsinkin Windows-käyttäjien vastauksissa. Windowsin käyttöä perusteltiin usein myös käyttöjärjestelmän yleisyydellä, yhteensopivuudella, käyttötarkoituksilla ja ohjelmistojen (useimmiten pelien) saatavuudella.

Windows on ollut käytössä vuodesta 1995. Olen laiska opettelemaan uusia käyttöjärjestelmiä, ja vuosien varrella olen oppinut ymmärtämään Windowsin logiikkaa. Vaikka en tietäisi, mistä jokin toiminto löytyy, löydän sen todennäköisesti hyvin pienellä vaivalla. (nainen, s. 1988)

Windows on ollut käytössä ensimmäisestä PC:stä asti. Vaikka olen flirttaillut Linuxin kanssa niin Windows on aina ollut ensisijaisena käyttöjärjestelmänä tuttujen softien ja pelien takia. (mies, s. 1983)

Linuxin käyttäjät arvostivat muun muassa avointa lähdekoodia, ilmaisuutta ja turvallisuutta. Mac OS X -käyttöjärjestelmien käyttöä taas perusteltiin muun muassa niiden käytettävyydellä, toimivuudella ja muilla ominaisuuksilla, kuten ulkoasulla.

Olen, käytän vain Linuxia. Se on teknisesti hyvä, ja osaavissa käsissä se taipuu sekä teknisesti että ”poliittisesti” kaikkeen mihin haluan. Windows ja Mac ovat suljettuja ja pakottavat paljon valintoja. Sen lisäksi Windows on teknisesti surkea. (mies, s. 1973)

Olen käyttänyt Mac-koneita jo viimeiset 5 vuotta. En aio vaihtaa toiseen käyttöjärjestelmään. Macit ovat nopeita ja luotettavia, lisäksi käytettävyys ja käyttökokemus ovat aivan ylivoimaisia. Lisäksi kannettavan design miellyttää silmää. (mies, s. 1984)

Osalla oli käytössään useampia käyttöjärjestelmiä joko virtuaalisena tai eri koneissa eri käyttötarkoituksia varten, kuten esimerkiksi pelejä, työkäyttöä, harrastuksia ja yleiskäyttöä varten. Windowsin ja Linuxin käyttö yhdessä oli yleisintä. Seuraavat vastaajat suosivat eri käyttöjärjestelmiä eri käyttötarkoituksissa:

Käytän kaikkia kolmea suurta eri tarkoituksiin: Windows on työkäytössä palvelinalusta MS-sovelluksille, Linux www- ja koodaustarkoituksiin. Omalla työasemallani suosin OS X:ää tuntuman vuoksi. (mies, s. 1972)

Pääosin olen pysytellyt ”uskollisena” Microsoftille koska valtaosa vapaa-ajastani on pelipainotteista. Pelituki on paras Microsoft-alustalla. Palvelinhallintaan yms. puuhasteluun olen suosinnut Linux-käyttöjärjestelmää. (mies, s. 1985)

Vastauksista nousi esille myös käyttöjärjestelmävastaisuutta, jolla selitettiin omia valintoja tai korostettiin käyttöjärjestelmää, jota ei voisi käyttää. Konesotia on käyty eri laitteiden ja ohjelmistojen välillä 1980-luvulta lähtien ja väittely jatkuu yhä edelleen esimerkiksi PC:n ja Applen käyttäjien välillä sekä peliharrastajien keskuudessa tietokoneiden ja pelikonsolien

välillä¹⁴⁴. Eniten käyttöjärjestelmävastaisuutta esiintyi Applen käyttöjärjestelmää ja tietokoneita kohtaan, kuten seuraavissa vastauksissa:

Windows, Linux. Olen OSX-vihaaja koska en arvosta sitä kulttia ja laholaisuutta jota Omena on aikaansaanut käyttäjissään. (mies, s. 1972)

Windows ja tällä hetkellä tiukka suosikkini on seiskan käyttö. Se on kevyt, muokkautuva, loistavasti pelaajalle sopiva ja yhteensopiva. Olen liian laiska Linux käyttäjäksi. Inhoan omenoita! Mac koneissa on parisataa ylihintaa, niitä palvotaan vaikka niitä ei voi edes päivittää itse. (nainen, s. 1987)

Kuitenkin yleinen suhtautuminen oli hyvin suvaitsevaista ja harrastajien konesotiin viittaavat tietyn käyttöjärjestelmän paremmuutta ja toisen heikkoutta korostavat vastaukset olivat vähemmistönä. Tämä saattoi johtua kysymyksenasettelusta, vastaajien erilaisista taustoista sekä siitä, että konesotakeskustelua on tutkittu Internetin keskustelufoorumeilla ja lehtien mielipidepalstoilla, joissa otetaan kantaa kyselyä herkemmin muiden näkemyksiin¹⁴⁵.

Ne, jotka olivat avoimia eri käyttöjärjestelmille, perustelivat järjestelmien käyttöä usein niiden eri käyttötarkoitusten tai järjestelmän toimivuuden mukaan, kuten seuraava vastaaja: ”En. Olen käyttänyt tarpeenmukaisinta tai helpointa käyttöjärjestelmää.” (nainen, s. 1978). Toiset totesivat lyhyesti, etteivät ymmärrä käyttöjärjestelmäuskollisuutta tai käytössä olevalla järjestelmällä ei ole väliä. Joukossa oli myös niitä, jotka eivät kokeneet olevansa uskollisia, vaikka olivatkin pitkään käyttäneet tiettyä tai tiettyjä käyttöjärjestelmiä. Osa vastaajista mainitsi olleensa käyttöjärjestelmäuskollisia aiemmin, mutta käyttävänsä nykyään eri käyttöjärjestelmiä niiden käyttötarkoitusten tai muiden syiden vuoksi.

Amigalla sinniteltiin niin kauan kun uskoa riitti. Vuonna 1996 oli pakko luovuttaa ja hankkia Windows PC. Tosin ihan äskettäin ostin nostalgiamielessä taas Amiga 1200:n, kun sattui mahdollisuus ostaa käyttämätön yksilö. Nykyään ei uskollisuutta juuri ole. Laitteet hankitaan lähinnä budjetin ja käyttötarkoituksen mukaan. (mies, s. 1975)

Vastaajilta kysyttiin myös sitä, missä he yleensä käyttävät tietokoneitaan ja onko niillä olemassa jokin vakituinen paikka vastaajien kotona. Eniten tietokoneita käytettiin odotetusti kotona ja työpaikoilla (ks. kuvio 7) ja vähiten annetuista vaihtoehdoista kirjastossa. Vapaa-muotoiset vastaukset tukivat käsitystä siitä, että tietotekniikkaa käytetään melkeinpä missä vain. Varsinkin kannettavat laitteet kulkivat vastaajien mukana niin ulkomaanmatkoilla, vapaa-ajan asunnoilla, työtehtävissä, harrastuksissa sekä muissa arkisissa tilanteissa ja paikoissa, kuten esimerkiksi vessassa. Monet kertoivat käyttävänsä tietotekniikkaa kaikkialla, missä se vain on mahdollista.

Siihen, oliko tietokoneella vastaajien kotona jokin vakituinen paikka, vaikutti luonnollisesti se, oliko tietokone pöytäkone vai liikuteltavissa oleva kannettava tietokone, tabletti tai älypuhelin. Toisaalta osalla vastaajista oli kannettavillekin laitteille jokin tietty paikka, jossa sitä useimmiten käytettiin tai pääasiassa säilytettiin. Kodin huoneista tietokone sijaitsi

144 Lisää harrastajaryhmien keskinäisistä konesodista, ks. mm. Saarikoski & Reunanen 2014a, 2014b; Suominen, Östman, Saarikoski & Turtiainen 2013, 56; Dery 1994.

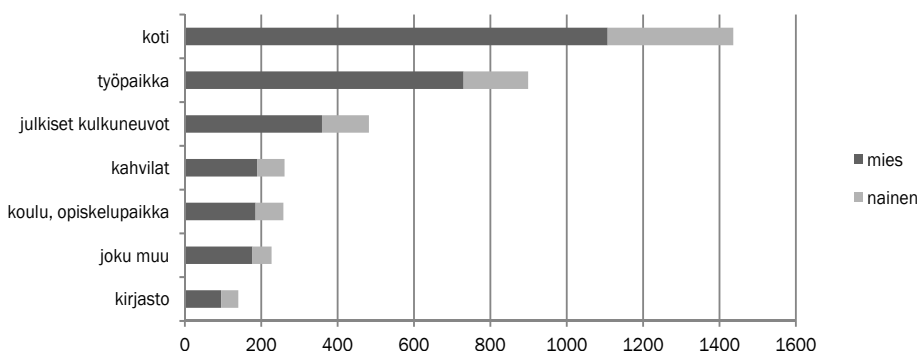
145 Mt.

useimmiten olohuoneessa tai työhuoneessa. Nämä huoneet olivat yleisiä sekä miesten että naisten vastauksissa. Muita yleisimmin esille nousseita tiloja olivat makuuhuone ja keittiö. Tietokoneita oli myös vastaajien omista huoneista¹⁴⁶ sekä erilaisissa tietokone- ja harrastuhuoneissa, jotka olivat yleisempiä miesten kuin naisten vastauksissa. Monet olivat myös erottaneet huoneesta tietyn nurkkauksen tai työpisteen tietokoneelle. Erilaisten pöytätasojen (työ-, sohva-, yö-, keittiöpöydät) lisäksi tietokoneita käytettiin myös sohvalla ja sängyllä. Mediakeskuksina toimivat tietokoneet oli taas sijoitettu yleensä television läheisyyteen.

Pöytäkoneella on oma vakipaikka työhuoneessa, iPadia käytän yleensä silloin, kun haluan mieluummin pötköttää sängyllä tai sohvalla. (nainen, s. 1985)

Pöytäkoneella on tietysti. Makuuhuoneen työnurkkauksessa. Kannettavavalla tai muilla koneilla ei ole vakituista paikkaa. (mies, s. 1976)

Pöytäkone on työpöydällä. Miniläppäri pyörittää tv-tarjontaa tiskikaapissa tiskejä pestäessä. (mies, s. 1980)



Kuvio 7. Tietokoneen yleisimmät käyttöpaikat sukupuolen mukaan (n=1444).

Tietokoneen sijoittelu riippui useimmissa tapauksissa koneen liikuteltavuudesta, sen käyttötarkoituksesta ja huoneiston koosta. Nämä tulivat esille myös kymmenen vuoden takaisessa TIESU-aineistossa, jossa tietokoneen sijoittelua perusteltiin huoneiston asettamien rajaehtojen lisäksi myös koneen ulkonäöllä, sen pitämällä äänillä sekä vastaajan halulla työkennellä omassa rauhassa tai muiden perheenjäsenten lähellä¹⁴⁷. Suurin osa vastaajista ei ottanut kantaa siihen, oliko tietokoneen paikka mieluisa vai ei. Joukossa oli kuitenkin myös niitä, jotka eivät olleet tyytyväisiä tietokoneen nykyiseen sijaintiin ja niitä, jotka olivat selkeästi nähneet vaivaa koneelle pyhitetyn paikan rakentamiseen, kuten seuraavat vastaajat:

Kotona tietokone on olohuoneen työpöydällä oikeastaan keskellä huonetta. Se ei ole mikään aktiivinen valinta vaan huoneiston tilakysymys. Esimerkiksi juuri sitä pelaamista ajatellen joku syrjäisempi paikka olisi mieleisempi. (mies, s. 1984)

146 Omat huoneet saattoivat tarkoittaa vastaajan omaa huonetta tai sitten tietokoneelle varattua ”omaa” huonetta.

147 Aaltonen 2004, 109.

Pöytäkoneeni on staattisesti yhdellä pöydällä sijaitseva, kyseisen alueen sisustuksen määräävä laite. Laitteen ulkonäkö on toki suunniteltu sopimaan asunnon sisustukseen saumattomasti. Tämä vaati huomattavaa määrää kotelomodifointia asianmukaisen funktionalistisen tyylin aikaansäämiseksi. Myös näyttö sai samalla uuden koteloinnin sisustuksen vuoksi. (mies, s. 1976)

Kellarissa on ”peliluola”. (mies, s. 1976)

Edellä käsitellyt vastaukset muodostavat kuvan vastaajajoukosta, jolla on käytössään useita eri tietoteknisiä laitteita, joista suurin osa (75 %) on kannettavia. Osa laitteista on hankittu itse, omien käyttötarkoitusten, mieltymysten, mahdollisuuksien ja tarpeiden mukaan, ja osa on saatu työpaikalta tai hankittu itse oman yrityksen käyttöön. Laitteiden hankintaa perusteltiin pääasiassa niiden käyttötarkoituksilla ja ominaisuuksilla, ja laitteita hankittiin useimmiten johonkin tiettyyn tarpeeseen. Yli puolet vastaajista oli suosinut käytössään tiettyä tai tiettyjä käyttöjärjestelmiä, joista Microsoft Windows oli yleisimmin mainittu. Vastaajat käyttivät tietokoneita siellä, missä niitä tarvitsivat. Tietokoneen paikkaan kotona vaikutti se, oliko laite liikuteltava vai suurikokoisempi pöytäkone, sekä koneen käyttötarkoitus.

5. KÄYTTÖKULTTUURIEN KENTTÄ

Tässä luvussa tarkastellaan sitä, mihin tarkoituksiin vastaajat käyttävät tietokoneita ja pelilaitteita, tietotekniikan käyttökulttuurien kenttää. Keskeisen käsitteen tutkimukselle muodostaa *harrastaminen*, josta keskusteltiin edellä kohdassa 2.2. Harrastus-sanalla viitataan suomen kielessä jonkin tavoittelemiseen, innokkuuteen, utteruuteen ja antaumuksellisuuteen¹⁴⁸. Tekniikan yhteydessä käsite painottaa sen aktiivista ja omaehtoista omaksumista tärkeäksi koettujen päämäärien vuoksi. Tietokoneharrastuksista on olemassa jo verrattain paljon tutkimustietoa niin kulttuurihistorian¹⁴⁹, yhteiskuntatutkimuksen¹⁵⁰, digitaalisen pelaamisen¹⁵¹ kuin ihmisten arkisen ajankäytönkin¹⁵² näkökulmista. Tietoteknisten harrastusten merkitys omaksujilleen, harrastusten aloittaminen, oppiminen ja lopettaminen, harrastuksiin liittyvät teknologiset työkalut sekä erilaisten harrastusten vuorovaikutussuhteet ovat kuitenkin vähemmän tunnettuja¹⁵³. Alla kysytäänkin, mitä ihmiset harrastavat tietokoneillaan, miten käyttötarkoitukset ja harrastukset alkoivat ja mahdollisesti päättyivät, mitä laitteita ja ohjelmistoja niihin liittyi sekä millaisia merkityksiä harrastamiseen liitettiin. Erityistä huomiota kiinnitetään myös sukupuolen ja iän ilmenemiseen harrastuskäytännöissä. Ihmisten ensimmäisen tietokoneen erilaisia käyttötapoja on käsitelty aikaisemmin raportin kohdassa 4.1. Alla olevat tulokset ovat samankaltaisia, mutta kertovat osittain eri asiasta: tutkimuskohteena on ensikokeilujen lisäksi tietotekninen harrastaminen ylipäättään jatkuvasti osana arkea.

Tietokoneen erilainen vapaa-ajan käyttö on Suomessa yleistä. Tilastokeskuksen ajankäyttötutkimuksen¹⁵⁴ mukaan 10-vuotiaista tai vanhemmista henkilöistä 77 prosenttia oli käyttänyt tietokonetta vapaa-ajan tarkoitukseen kuluneen kuukauden aikana. Yleisimpiä vapaa-ajan käyttöjä olivat järjestyksessä musiikin kuuntelu ja hallinta, valokuvien käsittely, pelien pelaaminen, elokuvien ja netti-tv:n katselu sekä piirtäminen, kuvien tekeminen ja käsittely. Painon kyseisessä tutkimuksessa saa Internetin käyttö, mikä on ymmärrettävää: päivittäin Internetiä käyttävien suomalaisten osuus kaksinkertaistui vuosien 2002 ja 2009 välillä.

Internetin ja sosiaalisen median yleistymiseen on usein liitetty ajatus aktiivisista, itenäisesti omaa verkkosisältöä tuottavista käyttäjistä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että varhaisemman tietotekniikan käyttäjät olisivat olleet passiivisia. Melanie Swalwell¹⁵⁵ huomauttaa, kuten kyselyn tuloksissakin edellä nähtiin, että jo 1980-luvun tietokoneharrastajat käyttivät tietokonetta aktiivisesti lukuisilla tavoilla: monet rakensivat oman koneensa, mutta kaupasta ostetulla tietokoneellakaan ei aina pystynyt tekemään asioita ilman ohjelmointitaitoja. Esimerkiksi pelejä saatettiin ”hankkia” käytännössä kirjoittamalla pitkiä ohjelmalistauksia tietokonelehdistä. Vuorovaikutusta pelaamisen ja ohjelmoinnin välillä lienee ollut myös toiseen suuntaan. Petri Saarikoski ja Jaakko Suominen pohtivat tietoko-

148 Saarikoski & Suominen 2009, 17.

149 Esim. Saarikoski 2004; Saarikoski & Suominen 2009; Swalwell 2012.

150 Esim. Talja & Tuuva 2003.

151 Esim. Karvinen & Mäyrä 2011; Courtois ym. 2011.

152 SVT 2009.

153 Ks. Saarikoski & Suominen 2009, 20.

154 SVT 2009.

155 Swalwell 2012.

neharrastuksen ja peliteollisuuden suhdetta ja toteavat, että tietokonepelit ”olivat selvästi osa tietokoneharrastuksen syntyä ja leviämistä, ja ne tarjosivat hyvän, viihteellisen tavan kehittää ja kokeilla tietokoneiden ominaisuuksia ja ohjelmoinnin mahdollisuuksia”¹⁵⁶. Toisin sanoen tietokoneen viihdekäyttö ja hyötykäyttö tukivat toinen toisiaan ja edesauttoivat aktiivisen, kokeilevan tietokoneharrastuksen syntymistä¹⁵⁷.

Kyselyn taustalla olevan hankkeen eräänä tutkimuskohteena oli juuri pelien ja ohjelmoinnin suhde, ja molempiin harrastuksiin perehdytään alla omissa kohdissa. Näiden välitsemistä tutkimuskohteiksi perustelee myös niiden suosittu asema Suomessa. Tutkijoiden mukaan yli puolet suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, 73 prosenttia ainakin toisinaan¹⁵⁸. Pelaaminen on erityisesti nuorten suosiossa: 82 prosenttia 10–14-vuotiaista pojista ja yli puolet samanikäisistä tytöistä kertoi pelaavansa pelikonsoleilla vuonna 2009¹⁵⁹. Kuitenkin myös tätä vanhemmat henkilöt pelaavat, sillä digitaalisten pelaajien keski-ikä Suomessa on 37¹⁶⁰. Ohjelmointia harrastavista ihmisistä ei ole olemassa vastaavia tilastoja, mutta harrastuksen yleisyyttä voidaan arvioida tietotekniikan opetuksen kautta. Korkeakoulu- ja merkonomiopetus ja varhaisimmat kokeilut muilla asteilla alkoivat Suomessa 1960-luvulla, mutta ATK on ollut valinnainen aine lukioissa jo vuodesta 1982. Peruskouluun yläasteille aine tuli vapaaehtoiseksi vuonna 1987, pakolliseksi saman vuosikymmenen lopussa. Lukion ja peruskoulun opetus painotti alusta alkaen vahvasti ohjelmoimista ja matematiikkaa, tietotekniikan perusteiden, tietoverkkojen, piirtämisen ja vieraiden kielten opetusohjelmistojen lisäksi. Ohjelmointitaitoja on pidetty Suomessa myös yleissivistykseen kuuluvana, kansalaisten ”tietokonekulttuurin” osana 1980-luvulta alkaen. Lisäksi taitoja on edistetty vapaaehtoisissa tietokonekerhoissa.¹⁶¹ Kaiken kaikkiaan ohjelmoinnilla on ollut tärkeä rooli tietotekniikan kotiutumisenä niin Suomessa kuin muuallakin¹⁶². Kotimaassa useimmat, etenkin 1980-luvulla ja sen jälkeen kouluun menneet ovat todennäköisesti tutustuneet ohjelmointiin jossain vaiheessa, ja vaikka kaikki eivät olisi ryhtyneet harrastajiksi, tämäkin käytäntö tarjoaa tuttuutensa vuoksi sopivan tutkimusaiheen tietotekniikan arkipäiväistymisestä.

Ihmiset eivät kuitenkaan harrasta tietokoneella pelkästään ohjelmointia ja pelaamista, kuten tutkimukset ovat osoittaneet¹⁶³. Pelaamisen ja ohjelmoinnin jälkeen raportti tarkastelee muita tietoteknisiä harrastuksia kuten tietokoneella kirjoittamista, blogin pitämistä, tietokonegrafiikan tekemistä, keräilyä, konerakentelua, musiikin tekemistä ja fanitaidetta. Keskeisenä näkökulmana on pohtia pelaamisen ja ohjelmoinnin yleisyyttä suhteessa muihin harrastuksiin ja valottaa tutkittuihin harrastuksiin liittyviä, toistaiseksi vähän tunnettuja merkityksiä ikä- ja sukupuolieroineen.

156 Saarikoski & Suominen 2009, 20.

157 Saarikoski 2004.

158 Karvinen & Mäyrä 2011, 2.

159 SVT 2009.

160 Karvinen & Mäyrä 2011, 2.

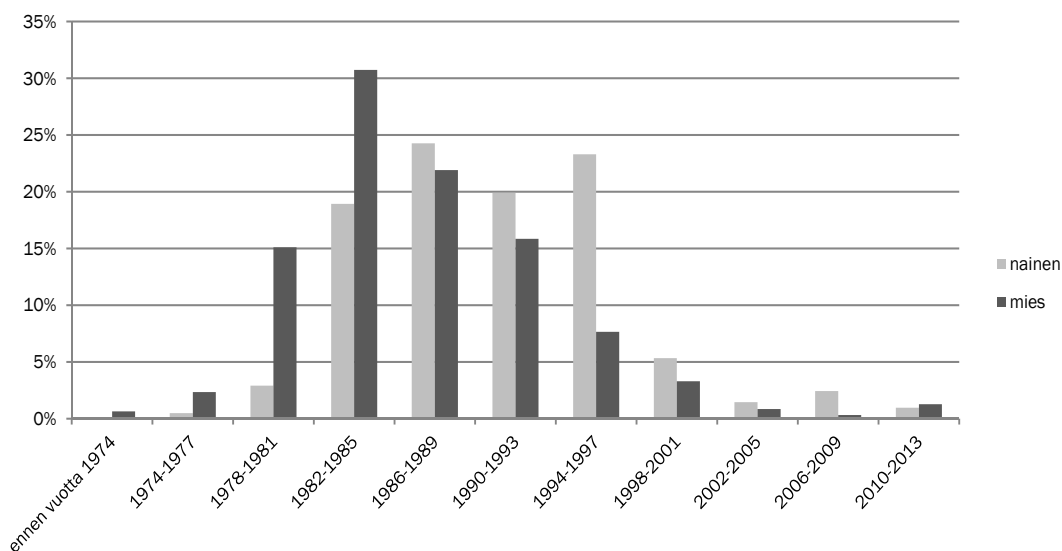
161 Saarikoski 2006.

162 Yhdysvaltoja, Norjaa, Australiaa ja Uutta Seelantia koskevia tutkimustuloksia ohjelmoinnista löytyy esimerkiksi lähteistä Levy 1984; Turkle 1984; Nordli 1998; Swalwell 2012.

163 Esim. Saarikoski 2004; SVT 2009.

5.1 Pelaaminen

Peliharrastusta koskevat kysymykset tiedustelivat, minkä ikäisinä vastaajat olivat ensin tutustuneet digitaalisiin peleihin, mitä kautta kiinnostus peliharrastukseen oli syntynyt ja lisäksi suosikkipeleistä. Muutama oli kokeillut digitaalisia pelejä ennen 1970-luvun puoliväliä, mutta kokemukset yleistyvät selvästi tämän jälkeen, kasvaen miesten osalta suurimpaan mittaansa 1980-luvulla (ks. kuvio 8). Naisilla kokemukset ovat jakautuneet tasaisemmin 1980- ja 1990-luvuille. Tuloksen perusteella pelikokeilut alkavat samaan aikaan kuin mikrotietokoneiden yleistyminen: kun tietokoneet ovat tulleet koteihin (samoin kuin kouluihin ja työpaikoille), niitä on käytetty pelaamiseen ilmeisesti varhain ¹⁶⁴. Miesten kokeiluissa ei esiinny uutta kasvua 1980-luvun jälkeen, mutta naisvastaajista verrattain useampia kokeilijoita löytyy yhä vuoden 2006 jälkeen.



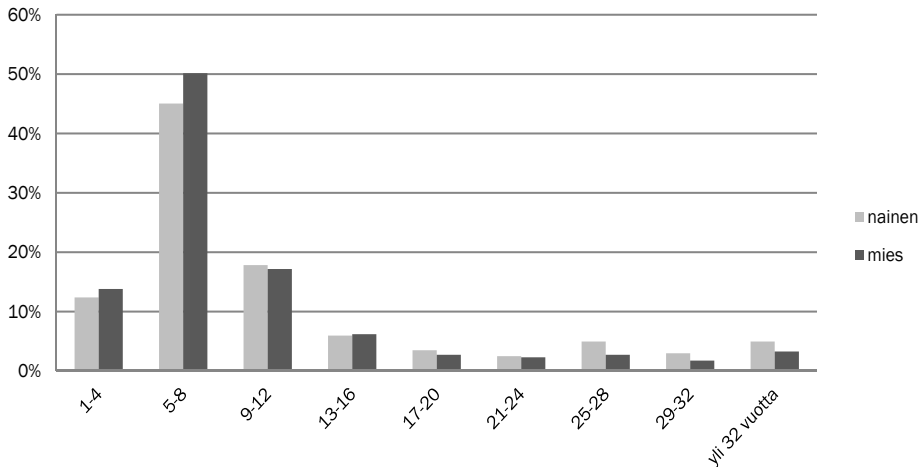
Kuvio 8. Minä vuonna vastaajat tutustuivat digitaalisiin peleihin (n=1147).

Ikänsä puolesta muutama kymmenen kertoo pelanneensa jopa 1–4-vuotiaana, mutta lukema on suurin 5–8-vuotiailla (kuvio 9). Myös edellisessä TIESU-kyselyssä 1970–1990-luvuilla syntyneet aloittivat pelaamisen keskimäärin alle 10-vuotiaana ¹⁶⁵. Tässä kyselyssä peruskoulun aloittaminen ei kuitenkaan nosta aloittaneiden määrää, vaan kokeilut alkavat laskea 8. ikävuoden jälkeen. Naiset ja miehet ovat aloittaneet pelaamisen varsin samanaikaisin, joskin 25–28-vuotiailla naisilla on nähtävissä hienoista kasvua. Joka tapauksessa on selvää, että sekä nais- että miespuoliset vastaajat ovat aloittaneet pelaamisen verrattain nuorina. Peleihin on mahdollisesti tutustuttu yhdessä pelaavien vanhempien ja sukulaisten kanssa ja samalla se on ollut luontainen jatko lapsen leikkimiselle. Kuusivuotiaista, pian

¹⁶⁴ Ks. mm. Saarikoski & Suominen 2009.

¹⁶⁵ Aaltonen 2004, 42-43.

peruskouluun menevää henkilöä on saatettu pitää vanhempienkin puolesta valmiina saamaan oma konsoli tai kotikone ja tutustumaan tätä kautta pelaamiseen¹⁶⁶. Viimeiseksi tämän ikäiset ovat saattaneet osallistua ensimmäistä kertaa kotimaisiin tietokonekerhoihin ja tietokoneleireille ja päässeet pelaamaan näiden kautta.



Kuvio 9. Minkä ikäisinä vastaajat tutustuivat digitaalisiin peleihin (n=1123).

Pelikokemuksista maininneista 79 prosenttia oli miehiä ja 21 prosenttia naisia mikä vastaa lähes täysin kyselyn sukupuolijakaumaa. Suhteessa kyselyn vastaajajoukkoon voidaan sanoa, että käytännössä kaikki tietokoneen käyttäjät pelaavat¹⁶⁷. Aineistossa esiintyy monia seikkaperäisiä sekä nais- että miespuolisten vastaajien kertomuksia peliharrastuksesta ja sen aloittamisesta. Vain muutamat näistä yksilöivät itsensä kertomuksissaan ”tyttöinä” – parikymmentä miespuolista vastaajaa huomautti vastaavasti pelaamisen olevan ”kaikkia poikia” kiinnostava harrastus. Vaikka naiset ovat pelanneet siinä kuin miehetkin, pidetään harrastusta ilmeisesti edelleen oletusarvoisesti miehiä kiinnostavana toimintana.

Kyselyn laadullisessa osassa tarkennettiin syitä, joiden takia ihmiset olivat ensimmäisen kerran kokeilleet pelejä. Kaikki vastaajien antamat syyt sukupuoliin jaettuna on esitelty kuviossa 10.

Selvästi yleisemmin kiinnostuksen herättivät yksinkertaisesti pelimaailmat ja pelit itsessään. Vastauksissa viitattiin digitaalisten pelimaailmojen monipuolisuuteen ja näiden kokemiseen ja kiinnostuttiin pelien grafiikasta ja musiikista. Esimerkiksi seuraavat vastaajat kokivat uppoutuneensa peleihin kokonaan ja löytäneensä interaktiivisista peleistä erilaisia taitoja ja uudenlaisia pelimaailmoja.

Ehkäpä niihin varsinkin nykyään uusiin peleihin uppoutuu niin täydellisesti. Joskus aikanaan Super Mario Brosia pelatessa tuntui ihan siltä kuin oikeasti oltaisiin prinsessaa pelastamassa. Saatan vieläkin pelata tuntikausia putkeen ja unohtaa ulkopuolisen maailman täysin. (nainen, s. 1987)

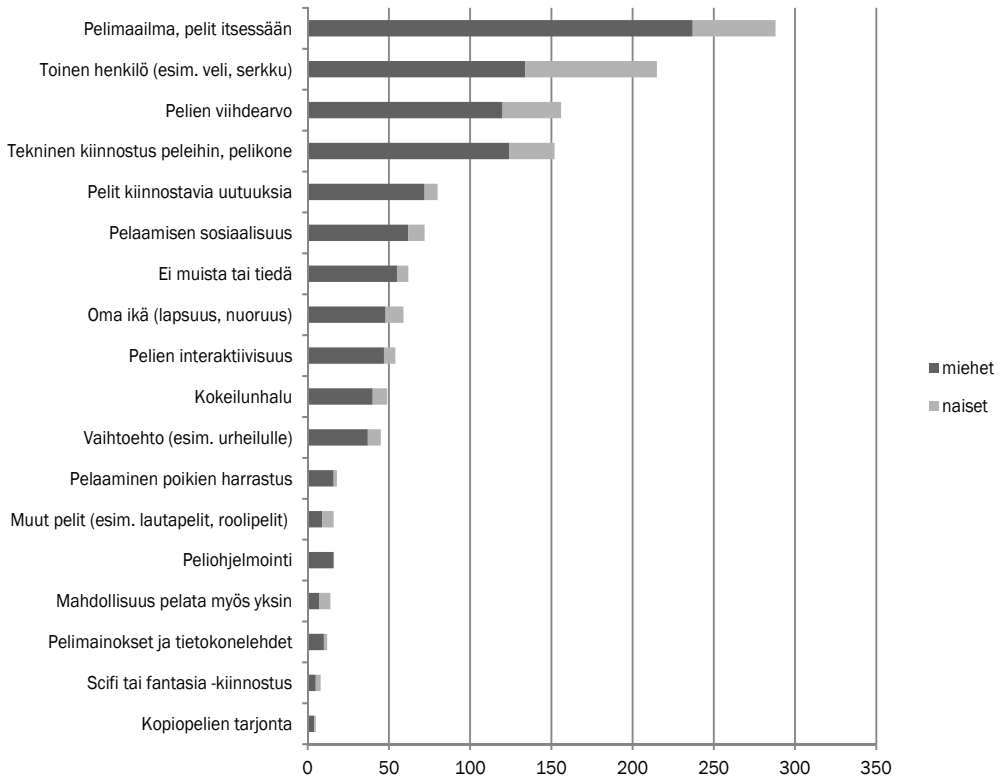
166 Ks. tietoyhteiskuntapuheesta ja lasten tietotekniikkaosaamisesta edellä kohta 4.1.

167 Vrt. esim. SVT 2009.

Kaipa se oli se, että siinä ohjataan hahmoa itse - kun taas vertailukohtana ennen sitä oli vain elokuvia ja tv-ohjelmia, joita ei voinut itse hallita. Ja sitten tosiaan se, että siinä voidaan seikkailla maailmoissa, jossa todellisuudessa ei voisi ilman sitä mediumia seikkailla. (mies, s. 1983)

Mahdollisuus päästä tutustumaan pelien luomaan maailmaan. Pelien tarina, ongelmien ratkaisu sekä varsinkin pelien alkuaikoina jatkuvasti paraneva grafiikka. (mies, s. 1968)

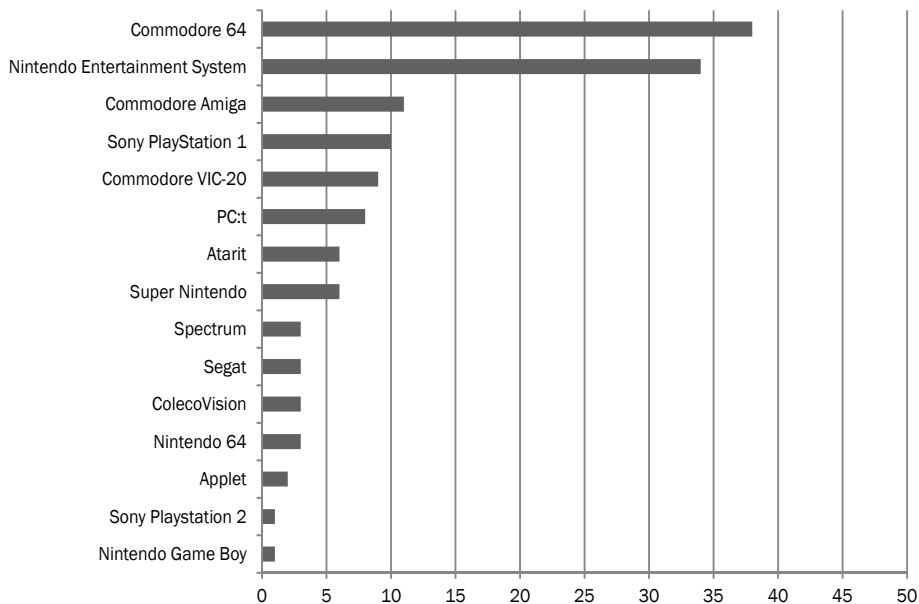
Tällaisen pelejä itsessään painottaneen syyn jälkeen toiseksi yleisin syy oli erilainen. Se käsitti toisen henkilön, joka oli esitellyt pelaamisen vastaajalle ensimmäistä kertaa. Välittävässä roolissa esiintyivät esimerkiksi isoveljet, serkut, isät, äidit ja serkut – vanhempien tapauksessa joskus myös heidän omat lapsensa. Kymmenen vuoden takainen TIESU-kysely kertoo sekin sosiaalisista pelikokemuksista: pelejä on pelattu kavereiden, isien, veljien tai muiden tuttavien kanssa ¹⁶⁸. Pelien sosiaalisuus ylipäätään – kuten yhdessä pelaaminen kavereiden kanssa – painottui tässä kyselyssä suoraan tätä sanaa käyttäen lähemmäs sadassa vastauksessa. Tosin kymmenkunta vastaajaa huomautti myös, että digitaaliset pelit tarjosivat nimenomaan mahdollisuuden pelata yksin toisin kuin esimerkiksi lautapelit ja roolipelit.



Kuvio 10. Vastaajien antamat syyt digitaalisten pelien kokeilemiseen (n=1062).

168 Aaltonen 2004, 44.

Välittävän henkilön jälkeen miltei yhtä yleisiä syitä pelien kokeilemiselle olivat pelien viihdearvoa ja pelitekniikkaa, esimerkiksi tiettyä laitealustaa, painottaneet vastaukset. Viihteen osalta peleihin viitattiin vaikkapa ”koukuttavina”, ”jänninä”, ”hyvänä ajanvietteenä”, ”hauskana”, ”viihteenä” tai hieman refleksiivisemmin ”sijaistoimintoina” muulle tekemiselle. Mainittuja läheisiä pelialustoja olivat taas yleisemmin Nintendon Nintendo Entertainment System ja Commodore 64 (ks. kuvio 11). Hajamainintoja saivat myös monet muut alustat, esimerkiksi Commodore Amiga, Sonyn ensimmäinen Playstation, Commodore VIC-20 ja PC-tietokoneet.



Kuvio 11. Pelikiinnostuksen herättäneitä laitteita.

Pelien viihdyttävyyden ja uusien innovatiivisten laitteiden rinnalle liittyi vuorostaan kokemus eräänlaisesta uudesta aikakauden hengestä: etenkin 1980-luvulla pelilaitteet ja pelit tuntuivat edustaneen viehättäviä uutuuksia ja tuntuneen jopa tulevaisuuden teknologialta.

Nehän olivat kuin suoraan tulevaisuudesta tulleita, täysin erilaisia maailmoja kuin ympärillä olevat. (mies, s. 1975)

Digitaaliset pelit olivat täysin uusi asia tuolloin. Ja kaikki uusi kiinnosti ja halu ymmärtää niiden toimintaperiaate. (mies, s. 1968.)

Ne olivat uutta ja erilaista puuhaa, johon yhdistyi myös onnistumisen tunne. (nainen, s. 1972.)

Muutammat asiat näyttivät puolestaan erityisen harvinaisilta syiltä pelikokeiluille. Ensinnäkin pelaamista ei yleensä aloitettu jonkin toisen harrastuksen johdosta: esimerkiksi sci-fi ja fantasiakirjallisuuden harrastaminen, muut kuin digitaaliset pelit (roolipelit, lautapelit) ja ohjelmointi olivat verrattain harvoin johdatelleet vastaajaan digitaaliseen pelaamiseen.

Pelimainokset ja tietokonelehdet eivät nekään esiintyneet monissa vastauksissa pelaamiseen innoittajina. Tähän lienee vaikuttanut monia seikkoja: kaikki kotimaiset tietokonelehdet eivät ole arvostelleet pelejä ja peliharrastus käynnistyi valtaosin ennen kuin vastaajat olivat menneet peruskouluun ja opetettu lukemaan koulussa. Joka tapauksessa etenkin pelimainonnan pieni osuus on mielenkiintoinen tulos: pelien markkinointi ei ilmeisesti juuri vaikuttanut ainakaan suoranaisesti peliharrastuksen aloittamiseen. Tätä ei myöskään ilmeisesti tehnyt kopioitujen pelien suuri tarjonta ja piratismi, vaikka lisäksi saatavilla olevien pelien määrää huomattavasti: vain muutamissa vastauksissa todettiin että ”pelejä tuli kerralla käyttöön niin iso kasa, ettei mihinkään ehtinyt kyllästyä” (mies, s. 1981).

Pelien aloitussyissä on pieniä sukupuolieroja. Eräs tutkimus tarkasteli laajemmin tyttöjen ja poikien pelaamistapoja ja odotuksia pelien ominaisuuksista ja havaitsi, että aktiivisten niin kutsuttujen ydinpelaajien kohdalla erot sukupuolten välillä hälvenivät¹⁶⁹. Yllä kuvattu tulos (ks. kuvio 10) muistuttaa tästä osittain: vaikuttaa siltä, että naisten ja miesten syyt aloittaa pelaaminen ovat samankaltaisia. Suurimman poikkeuksen muodostaa toinen henkilö, joka on ollut selvästi yleisemmin pelaamisen esittelijänä naisilla kuin suhteessa miehillä. Tämä viittaa vuorostaan siihen, että tietokoneella pelaamista on pidetty helpommin miesten toimintana ja naiset ovat saaneet johdatuksen pelaamiseen miespuolisilta tuttaviltaan tai sukulaisiltaan. Tulosten mukaan taas miehet ovat kiinnostuneet lähtökohteisesti useammin pelien kokeilusta, uutuudesta, sosiaalisuudesta ja interaktiivisuudesta. Vastaajien digitaalisiin peleihin käyttämästä ajasta nähdään, että miehet pelaavat jonkin verran enemmän kuin naiset: naisilla yleisin digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika oli alle tunnin viikossa, miehillä 1–4 tuntia. Kyselyyn vastanneet naiset pelasivat siis hieman vähemmän kuin suomalaiset keskimäärin vuonna 2011, miehet taas suunnilleen saman verran¹⁷⁰.

Vastaajien kokemat suosikkipeligenret¹⁷¹ (kuvio 12) eivät nekään tue väitettä sukupuolten erojen häviämisestä. Naisvastaajien osuus on suhteessa suurempi roolipeleissä, seikkailupeleissä, logiikka- ja älypeleissä, tasohyppelyissä, korttipeleissä, Facebook- ja mobiilipeleissä sekä Mahjongissa. Strategiapelit, autopelit, First Person Shooterit, simulaatiot, räiskintäpelit, toimintapelit, urheilupelit, avoimet pelimaailmat ja kolikkopelit sekä indie-pelit ovat vuorostaan miesten suosiossa. Jako viestii miesten kiinnostuksesta toiminnallisiin ja urheilupeleihin, kun taas naisia kiinnostavat pikemminkin tarinalliset, seikkailua sisältävät ja pulmapelit. Kaiken kaikkiaan tuloksissa näkyy strategia-, rooli- ja seikkailupelien merkittävä asema suosikkeina, kuten seuraavat vastaajat kertoivat:

Roolipelit ja vuoropohjaiset strategiat ovat aina olleet eniten sydäntä lähellä. Suosikkipelejäni ovat edelleen Fallout-sarja, Baldurs Gatet, Alpha Centauri sekä Civilization IV. (mies, s. 1985)

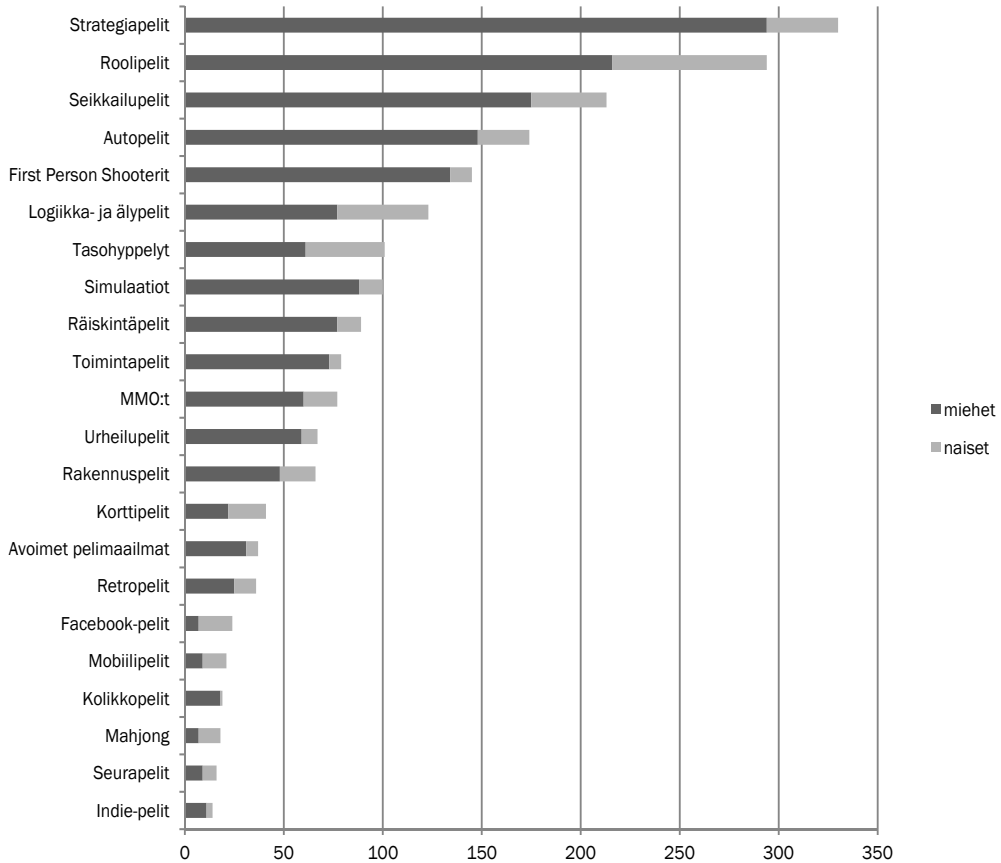
Strategia, seikkailu ja roolipelit. Ylivoimaisesti parhaiten mieleeni on jäänyt The Secret of Monkey Island peli. Vaikka en tuohon aikaan osannut englantia oli peli mitä parhain. Myöhemmin kun kieli alkoi taittua on kyseisen pelisarjan parissa tullut vietettyä satoja tunteja. (mies, s. 1988)

169 Courtois ym. 2011.

170 Karvinen & Mäyrä 2011, 23.

171 Genret olivat vastaajien itse avovastauksissa määrittämiä. Pitäydymme tässä näissä pelaajien antamissa merkityksissä. Vaikka eri vastaajat voivat periaatteessa mieltää pelien lajityypit subjektiivisesti varsin eri tavalla, tulokset ylhäällä kertovat kuitenkin varsin hyvin jaetusta ymmärryksestä genreistä.

(Pidän) kaikenlaisista (peleistä), mutta erityisesti toiminta/seikkailu/roolipelihybrideistä ja niiden johdannaisista. Super Mario Bros. 3 ja The Legend of Zelda: Ocarina of Time olivat molemmat elämämuuttavia pelejä. (nainen, s. 1986)

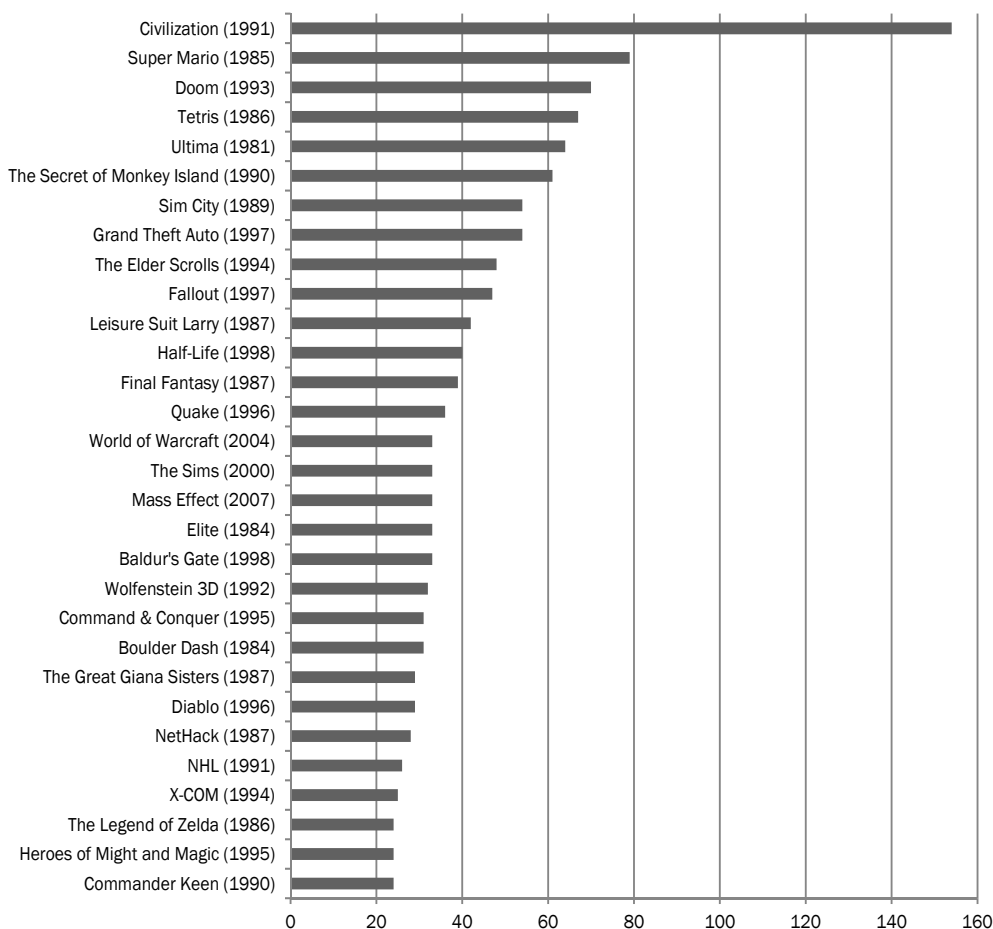


Kuvio 12. Vastaajien suosikkipeligenret (n=1215).

Vastaajille erityisen mieleen jääneet pelit synnyttivät laajan määrän tämän kaltaisia, toisinaan yksityiskohtaisia ja pitkiäkin vastauksia. Monet vastaukset käsittivät esimerkiksi useamman kappaleen verran tekstiä tai kymmeniä pelejä sisältäviä listoja. Yhteensä suosikkipelejä mainittiin vastauksissa melkein 3 500, näistä yli 800 olivat keskenään eri pelejä. Suuri määrä voisi viitata siihen, että yhteisiä suosikkipelejä on vaikea löytää, mutta tämä ei pidä paikkaansa. Pikemminkin aineistosta nousi esiin, suosikkigenrejen tapaan, selkeitä suosikkipelejä ja -pelisarjoja. Näistä korkeimmalle nousee Civilization-pelisarja lähes 160 maininnalla (ks. kuvio 13). Seuraava – Nintendon Super Mario -sarja – sai noin puolet Civilizationin maininnoista, joskin senkin suosio on edelleen korkea. Tämän jälkeen seuraavat Doom-sarja, Tetris-pelit, Ultima-sarja sekä The Secret of Monkey Island -pelit. Kuviossa esiintyvän 30 suosituimman pelin tai pelisarjan jälkeen maininnat laskevat hitaasti. Aineistossa on esimerkiksi 77 peliä, jotka on maininnut 10 vastaajaa tai useampi henkilö. Tällai-

nen suosikkien löytyminen viittaa enemmän tai vähemmän jaettuun pelikulttuuriin, jossa ihmiset oppivat tietämään ja pelaavat samoja yleisesti tunnettuja pelejä ja pelisarjoja¹⁷².

Suosikkipelien ja -pelisarjojen ikä on jo varsin korkea. Uusin listalle päässeistä, Mass Effect, on julkaistu ensimmäisen kerran vuonna 2007, mutta useimmat peleistä ovat ilmestyneet 1980- ja 1990-luvuilla. Itse asiassa, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta viiden suosikkipelien lista on täsmälleen sama kuin kymmenen vuoden takaisessa TIESU-kyselyssä¹⁷³. Tässä suhteessa lista eroaa myös vuonna 2011 kerätystä pelaajabarometrista¹⁷⁴.



Kuvio 13. Vastaajille erityisesti mieleenpainuneet pelit ja pelisarjat alkuperäisine julkaisuvuosineen (n=1215).

172 Saarikoski 2011, 29-32.

173 TIESU-aineistossa alle 30-vuotiaiden viisi parhaiten mieleen jäänyttä peliä olivat Super Mario, Doom, Civilization, Tetris ja Quake. Hieman alemmas sijoittunutta Quake lukuunottamatta viisi suosituinta peliä olivat siis samat kuin tässä kyselyssä. Yli 30-vuotiaiden mieleen jääneet pelit TIESU-kyselyssä olivat Tetris, pasianssi, Doom, Civilization ja Pac-Man. Pasianssi ja Pac-Man putosivat tällä kertaa hienoisesti 30. suosituimman pelin alapuolelle, mutta Tetris, Doom ja Civilization toistuvat jälleen suosikkeina. Aaltonen 2004, 45.

174 Karvinen & Mäyrä 2011, 26.

Pelaajabarometrissä kysyttiin kahta eniten kuukauden sisällä pelattua digitaalista peliä ja tuloksissa painottuvat uudet pelit yhtäältä ja yleispelit toisaalta – kuten pasianssi, Angry Birds, veikkauspelit ja Mahjong. Tässä julkaistun kyselyn kohteena oli erityisesti mieleen painunut peli, ja lista on selvemmin suuntautunut jo klassikoiksi koettuihin peleihin. Kahdelle listalle yhteiset pelit ovat NHL, Tetris, Grand Theft Auto ja The Sims, jotka ovat tämän perusteella sekä erityisen pelattuja että mieleen jääneitä pelejä. On huomattavaa myös, että yllä olevalta listalta yksikään ei ole lähtökohtaisesti ollut mobiilipeli. Esimerkiksi Angry Birds sai kyselyssä 14 mainintaa, Candy Crush Saga 11, vaikka genrekyselyssä mobiilipelit olivatkin suhteessa hieman suosituimpia. Se, miten mobiilipelien suosion nouseminen vaikuttaa tällaisiin listoihin, jää nähtäväksi tulevissa tutkimuksissa ¹⁷⁵.

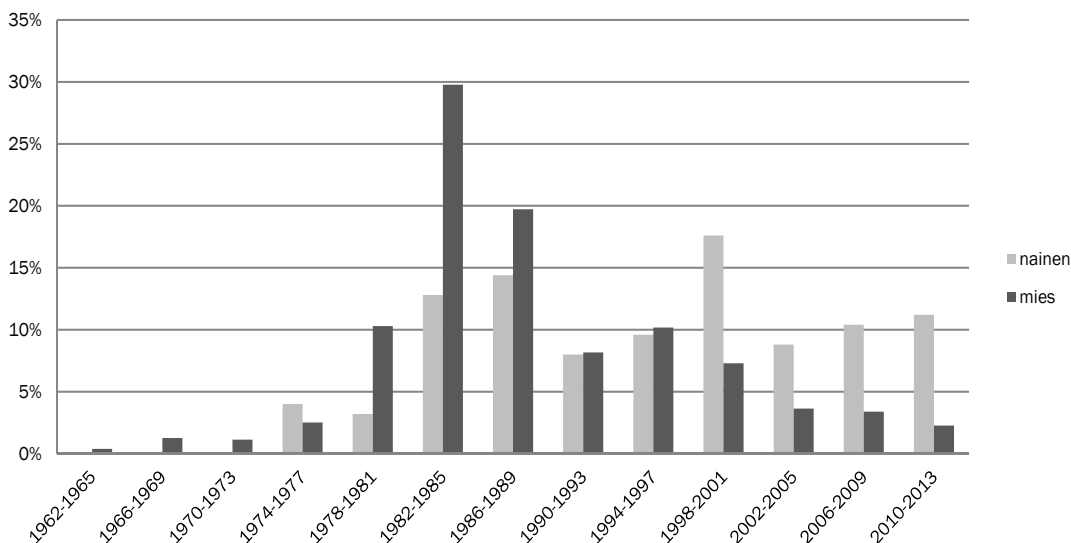
5.2 Ohjelmointi

Vastaajilta kysyttiin seuraavaksi heidän ohjelmointiharrastuksistaan: milloin ja minkä ikäisinä he tutustuivat ohjelmointiin, mistä kiinnostus syntyi, mitä ohjelmointikieliä he ovat käyttäneet harrastuksen aikana ja millaisia projekteja he ovat ohjelmoidessaan toteuttaneet sekä harrastuksen muuttumisesta. Muuttuminen saattoi tarkoittaa myös harrastuksen päättymistä: kuten tuloksissa nähdään, joka viides vastaaja oli lopettanut ohjelmointiharrastuksensa, minkä syitä pohditaan tarkemmin alla.

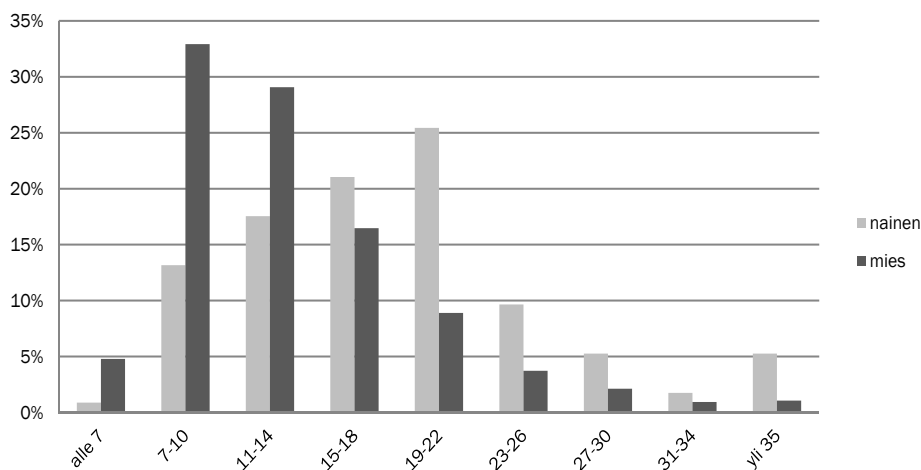
Ohjelmoinnin aloittamisen ajankohdasta nähdään samanlainen piirre kuin pelaajilla: piikki ajoittuu 1980-luvulle ja monet vastaajat ovat aloittaneet harrastamisen varsin nuorina. Ensimmäiset ohjelmointikokeilut ajoittuvat 1960-luvun alkuun mutta aloittaminen yleistyy selkeimmin 1980-luvun alussa (ks. kuvio 14). Kuten pelaaminen, ohjelmointi tuntuu siis ajoittuvan samaan aikaan kuin mikrotietokoneiden yleistyminen kotona ja kouluissa. Ohjelmointiharrastamisen aloittamisessa näkyy myös hienoista kasvua 1990-luvun puolivälin jälkeen, etenkin naisvastaajien osalta. Luultavasti tämä johtuu tietotekniikan opetuksesta ja Internetin ja siihen liittyvien ohjelmointimahdollisuuksien lisääntymisestä, mutta kaikkineen kasvu ei yllä 1980-luvun tasolle. Naisvastaajat ovat kuitenkin yleisesti aloittaneet ohjelmoinnin miehiä myöhemmin, mikä kertoo harrastuksen alun alkaen miesvaltaisuudesta.

Vastaajien ikää ohjelmoinnin aloittaessa esitetään kuviossa 15. Muutama aloitti jo alle 7-vuotiaana, mutta määrä kasvaa selkeimmin heti 7. ikävuoden jälkeen. Miehillä huippu saavutetaan 7–10-vuotiaana, naisilla taas 19–22-vuotiaana luultavasti opiskelujen aloittamisen vuoksi. Ohjelmointi aloitetaan siis pelaamista myöhemmin ja vaihtelevammin koulun aloittamisen jälkeen. Eräs ilmeinen syy on, että ohjelmointia harrastavan henkilön on osattava kirjoittaa ja lukea ja peruskoulu aloitetaan yleensä 7-vuotiaana. 11–14-vuotiaiden määrää voi selittää englannin kielen opiskelemisen aloittaminen, sillä ohjelmoiminen tapahtuu valtaosin englanniksi. Yläasteikäisten osalta varmasti merkittävää on myös ATK-tuntien aloittamisen yläasteella. Miehistä monet ovat olleet aloittaessaan alle yläasteikäisiä, joten on mahdollista, että koulussa on myös vain ollut tietokoneita, joita vastaajat ovat päässeet ohjelmoimaan. Tämän lisäksi koulun kaveripiiri on voinut luoda edellytyksiä ohjelmointiharrastukselle, kuten konkreettisia esimerkkejä, apua ohjelmoinnin opettamisessa, oppaiden lainaamista ja ohjelmien tekemistä yhdessä.

175 Ks. Mäyrä & Ermi 2014.



Kuvio 14. Minä vuonna vastaajat aloittivat ohjelmointiharrastuksen (n=923).



Kuvio 15. Minkä ikäisinä vastaajat aloittivat ohjelmointiharrastuksen (n=868).

Ohjelmointiharrastuksen maininneista 86 % oli miehiä ja 14 % naisia. Aineiston perusteella ohjelmoi- nti on siis suhteessa enemmän miehien harrastus kuin pelaaminen. Silti ohjelmoivat naiset muodostavat vastanneista yli sadan henkilön ryhmän. Sukupuolijakauman perusteella ei lisäksi voida sanoa ohjelmointiharrastuksen virittäneestä ympäristöstä ja sen sukupuolittumisesta. Vaikka valtaosa harrastajista on miehiä, käytännössä harrastukseen ovat saattaneet innostaa esimerkiksi vastaajien naispuoliset opettajat ja sukulaiset.¹⁷⁶

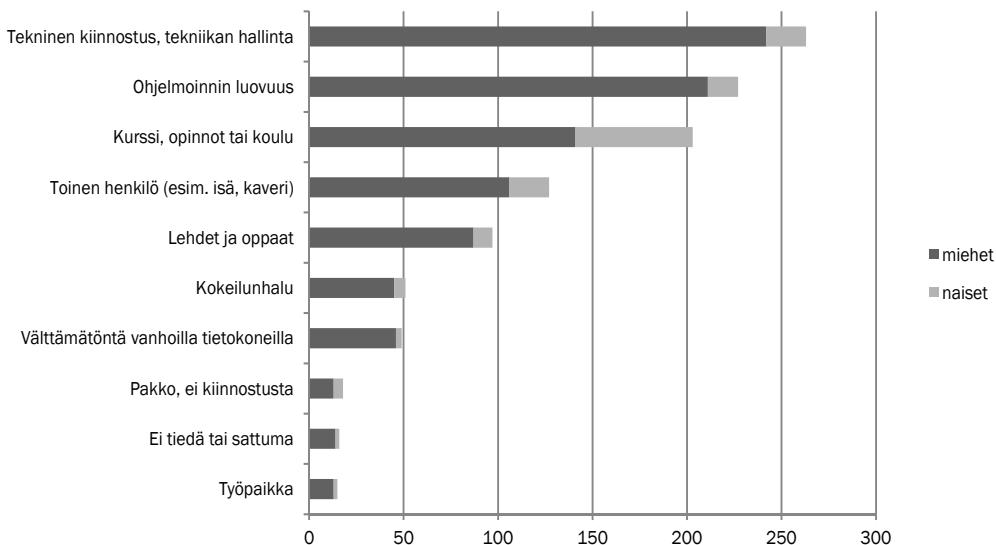
176 Turkle 1984; Nordli 1998.

Tutkimuksen laadullisissa kysymyksissä selvitettiin syvällisemmin ohjelmointikiinnostuksen heräämistä ja ohjelmointihankkeita. Kysyttäessä miksi vastaajat olivat kiinnostuneet ohjelmointiharrastuksesta, kolmenkaltaiset vastaukset olivat yleisempiä: aloittamisen taustalla oli kiinnostus tietotekniikkaan ja mahdollisuus saada tietokone tekemään asioita, suoranaisesti uusien asioiden luominen tai koulu tai kurssi (kuvio 16). Kahden ensimmäisen, toisiinsa läheisesti liittyvien vastausten piirissä korostettiin yhtäältä tietokoneen hallitsemisen viehätystä, toisaalta laajemmin ja romantisoivammin uuden luomista ”tyhjästä” ohjelmoimalla.

Oli mielenkiintoista saada jotain aikaan ja ohjelmointiin liittyi paljon ongelmien ratkaisemisia. (mies, s. 1974)

Siinä (ohjelmoinnissa) viehätti se, että pystyy hallitsemaan konetta ja saamaan sen tekemään mitä itse haluaa. (nainen, s. 1967)

Rajattomat mahdollisuudet. Tyhjä taulu. Luovuus (voin ihan itse keksi mitä jokin asia tekee, ja miten se toimii - ympäristö ei rajoita). (mies, s. 1981)



Kuvio 16. Vastaajien yleisimpiä syitä ohjelmoinnista kiinnostumiseen (n=941).

Tässä yhteydessä luovuus ei ollut tutkijoiden käsite vaan esiintyi monissa muissakin vastauksissa sellaisenaan. Ohjelmointiharrastajien omassa puheenvuoroissa ajatukset luovasta ja aktiivisesta ohjelmoinnista asetetaan toisinaan vastakkain passiiviseksi koetun pelaamisharrastuksen kanssa¹⁷⁷. Aineistossa oli jonkin verran samaa vastakkainasettelua – esimerkiksi ”ohjelmoinnissa varmasti viehätti myös mahdollisuus luoda uusia asioita siinä missä pelien mahdollisuudet olivat suht tiukasti lukkoonlyötyjä” (mies, s. 1977). Tulosten perusteella pelaaminen ja ohjelmoiminen ovat kuitenkin myös tätä erottelua riippuvaisem-

177 Reunanen & Silvast 2009.

pia toisistaan. Lukuisten vastaajien mukaan ohjelmointiin innoittivat nimenomaan pelit: joko siksi, että vastaajat halusivat tehdä omia pelejä ja ymmärtää miten pelit toimivat tai siksi, että omalle tietokoneelle ei ollut pelejä saatavilla.

Veljeni ja minä olimme kiinnostuneita fiktiosta, ja halusimme jonkin tavan tuoda tätä esille. Me molemmat myös rakastimme tietokonepelejä. Aloin opiskelemaan ohjelmointia tehdäkseen mahdolliseksi tuottaa oman tietokonepelin veljeni kanssa, mutta huomasin nopeasti rakastavani ohjelmointia ylipäänsä. (mies, s. 1981)

Kun pelien kautta oli kone tullut tutuksi, oli kiehtovaa päästä ”kurkkaamaan konepellin alle” ja tekemään itse. Se auttoi ymmärtämään miten kaikki toimii. (mies, s. 1976)

Tuon ajan ilman massamuistia olevalla tietokoneella ohjelmat, esim. pelit, piti itse kirjoittaa ennen kuin niitä pystyi käyttämään. Samalla ohjelmointi-innostus kasvoi taitojen myötä. (mies, s. 1968)

Kaiken kaikkiaan miltei kaksi sataa vastaajaa mainitsi pelit kertoessaan miksi oli kiinnostunut ohjelmoinnista. Tosin aina pelien ostaminen ei edes ollut mahdollista, kuten yllä oleva kolmas lainaus viittaa: vastaajan tietokoneella ei koettu olevan juurikaan muita käyttömahdollisuuksia kuin ohjelmointi¹⁷⁸. Myös muut totesivat esimerkiksi että ”ohjelmointia ei oikein voinut välttää” (mies, s. 1979) ja ”VIC-20 ei tehnyt mitään jos sitä ei ohjelmoinut tekemään” (nainen, s. 1974).

Keskeisenä ohjelmointiin johdattaneena instituutiona mainittiin vastauksissa koulu, kurssit ja tietokonekerhot, sekä hieman vähäisemmässä määrin työnteko ja ennakoitujen työmahdollisuudet. Kouluissa olleet tietokoneet ja opettajat tuntuivat olleen erityisen olennaisia harrastuksen käynnistäjiä monille.

Tunsin jo entuudestaan Prosessori-lehden, ja tietokoneista olin ollut kiinnostunut aiemminkin. Viimeinen kipinä tuli lukion ATK-kurssilta. (mies, s. 1966)

Yläasteen ATK-kursseilla treenattiin jo BASIC-ohjelmointia. Lukiossa jatkettiin jo Turbo Pascalilla. Olen kaveripiirissäni ainoa jolla on ollut näin hyvät ATK-opet! (mies, s. 1981)

Koululla oli Apple II-koneita, ja kun olivat uusinta ihmeellistä tekniikkaa, tottahan sillä jotain piti yrittää tehdä. (mies, s. 1968)

Muita tärkeitä kiinnostuksen herättäjiä olivat kaverit ja sukulaiset, tyypillisesti miespuoliset (isät, sedät, veljet) mutta joissakin tapauksissa myös äidit¹⁷⁹. Havainto perheen merkityksestä tietoteknisessä kulttuurissa ei ole tutkijoille uusi: tietokonemainoksissa ja tietokonelehdissä on perinteisesti näytetty kuvastoa, jossa perhe käyttää tietokonetta yhdessä¹⁸⁰. Pelaamisharrastuksen aloittamisesta poiketen lehdet (eli ohjelmalistaukset) ja kirjat (eli ATK-kirjallisuus) mainittiin samoin harrastuksen lähtökohtana monesti.

178 Ks. myös Swalwell 2012. Koneen rajoitusten ylittäminen oli tässä syy ohjelmointiharrastukselle, mutta puhetapa tietotekniikan puutteellisuudesta on yleisempi, kuten edellä todettiin. Virve Peterin (2006, 196) tutkimuksessa ”(u)udemmat mediateknologiat eroavat aineistoissa muista mediateknologioista siinä, että niistä puhutaan tavalla, joka korostaa uusien teknologioiden puutteita. Tietokoneesta olennaisen voi kertoa se, mikä laitteesta puuttuu.” Ihmisten kotikoneilla hänen aineistossaan puutteellisia olisivat esimerkiksi niiden Internet-yhteydet, sähköposti ja tekstinkäsittelyohjelmat.

179 Vrt. Uotinen 2003a.

180 Alper 2014.

Myös demoharrastusta on usein pidetty keskeisenä suomalaisen etenkin peliohjelmoinnin ”esikouluna”¹⁸¹. Aineistossa on huomattava kuitenkin, että demot, demoskene ja demotapahtumat mainittiin vain hieman yli tusinassa vastauksessa syynä ohjelmoinnin aloittamiselle. Vaikuttaakin siltä, että demoharrastus on aloitettu hieman muuta ohjelmointiharrastusta myöhemmin ja se on tätä kautta saanut tukea muista ohjelmointia edistäneistä asioista: kuten koulusta, kavereilta ja sukulaisilta, pelaamisesta ja käyttäjien yleisemmästä tarpeesta luoda tietokoneella uusia asioita.

Lomakkeessa tiedusteltiin siis, mikä sai vastaajat kiinnostumaan ohjelmoinnista. Monet korostivat kuitenkin, että he eivät varsinaisesti ole koskaan olleet kiinnostuneet ohjelmoinnista. He vain joutuivat tekemään sitä syystä tai toisesta kokemansa pakon edessä.

Koulun ATK-tunneilla se oli pakollista. Ohjelmointi ei kuitenkaan ikinä ole ollut vapaaehtoista toimintaani, vaan liittynyt opintoihin. (nainen, s. 1977)

Ei mikään, eikä se kiinnosta vielääkään. Välttämätön paha. (mies, s. 1975)

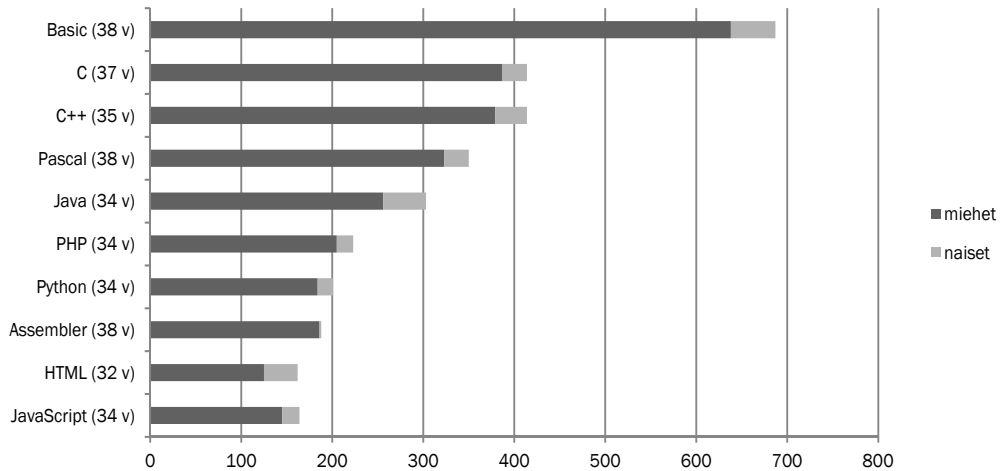
En kiinnostunut. Minut pakotettiin koneelle tekemään jotain mitä en osaa. (mies, s. 1988)

Ohjelmointi voi toisin sanoen olla pelkästään pakollinen osa omaa opiskelua tai esimerkiksi työntekoa. Jos edellä syntyikin kuva tietokoneohjelmoinnin omaehtoisesta ja kiinnostuneesta omaksumisesta, on tärkeää lisätä, että nykyaikaisessa tietotaloudessa kaikki eivät ota käyttöön tietokonetta ja ohjelmointikieliä vapaaehtoisesti. Kokemukseen ”pakosta” kuten ohjelmoinnin aloitussyihin muutenkin liittyy myös sukupuolieroja. Ohjelmoinnin pakoksi kokeminen oli itse asiassa useammin miesten kuin naisten huolenaihe. Miehet painottivat samoin naisia enemmän aloittaneensa ohjelmoinnin töissä, mikä on ymmärrettävää: pääosin 1980-luvulla aloittaneet ohjelmoijat ovat todennäköisesti kohdanneet varsin miesvaltaisen tietotekniikka-alan. Sattuma, vanhojen tietokoneiden rajoitukset ja kokeilunhalu esiintyivät nekin naisia useammin miehillä syyksi aloittaa ohjelmointi. Naisvastaajien painottamia syitä olivat taas kurssit, opinnot ja koulu sekä jossain määrin useammin myös toinen henkilö. Nämä sukupuolierot toistavat pelaamisen yhteydessä todetun tuloksen: miesten on ilmeisesti oletettu kokeilevan ja osaavan ohjelmointia jo lähtökohtaisesti, kun naisilla välitys harrastukseen on taas useammin tapahtunut kurssin, koulutuksen tai toisen henkilön kautta.

Henkilön ikä vaikutti sekin ohjelmoinnin aloitussyihin. Kokeilunhalu syynä kasvoi henkilön iän mukana (eli varhaisilla laitteilla ohjelmointia on ollut jo lähtökohtaisesti kokeilevampaa). Lehtien ja oppaiden rooli sekä koneen rajoitukset taas lisääntyivät motivaationa 1970-luvulla syntyneisiin asti, mutta alkoivat nuoremmilla laskea. Kurssit ja opinnot käyttäytyivät toisin päin: niiden merkitys väheni 1970-luvulla syntyneisiin asti ja lähti tämän jälkeen nousuun. Vastaajien valtaosalle eli 1970- ja 1980-luvuilla syntyneille näyttäisi siis olleen tärkeää rajoittuneiksi koettujen koneiden omatoiminen ohjelmointi lehtien ja oppaiden avulla. Nuorempien osalta nähdään vielä eräs piirre: ohjelmoinnin esitellyt toinen henkilö ja uuden luominen olivat yleisempiä suhteessa siihen mitä nuorempi vastaaja on. Ensimmäinen syy on nuorille vastaajille luontainen, mutta toinen luultavasti kertoo lasten ja nuorten suhtautumisesta ohjelmointiin, konkreettisena asioi-

181 Reunanen 2010.

den tekemisenä. Tässä motivaatioina mainittiin esimerkiksi ”harrastin virtuaalitalleja ja halusin tehdä näille edistyneempiä kotisivuja” (nainen, s. 1994), ”oltiin perustettu bändi ja halusin luoda nettisivut niille kuten kaikilla bändeillä” (mies, s. 1994) tai useamman vastaajan pelinteko.



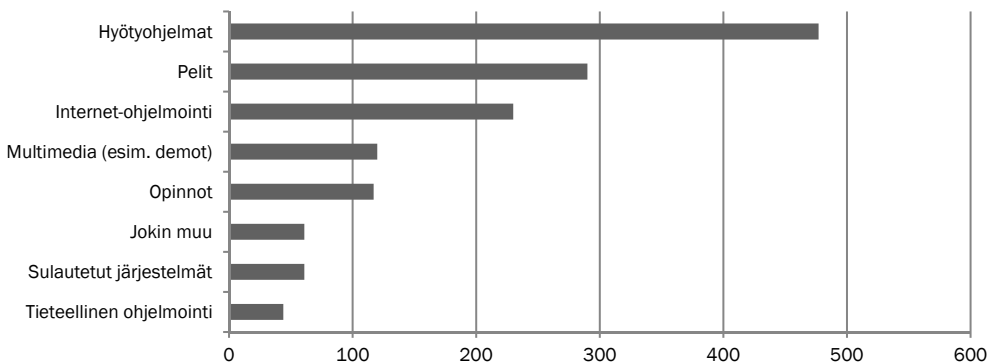
Kuvio 17. Vastaajien kymmenen yleisimmin osaamaa ohjelmointikieltä sukupuolen ja kielitaitoitusten keskimääräisen iän (suluissa) mukaan (n=973).

Ne, jotka ohjelmointia harrastivat, kertoivat monipuolisesti osaamistaan ohjelmointikielistä (kuviokuva 17) ja erilaisista ohjelmointihankkeistaan (kuviokuva 18). Ohjelmointikielistä selvästi osatuin oli BASIC, minkä jälkeen tulivat korkeamman tason kielet kuten C, C++, Pascal ja Java. BASICin hyvin osaamista voidaan selittää ainakin sillä, että kyseessä on opetuskieli, joka oli lisäksi asennettu useimpiin vanhoihin tietokoneisiin toimien usein jopa niiden käyttöliittymänä¹⁸². Tämän jälkeen listassa seuraavat skriptaukseen ja erityisesti Internet-ohjelmointiin usein käytetyt kielet kuten PHP, JavaScript ja Python. Myös verkkosivujen asetteluun käytetty HTML miellettiin monessa vastauksessa ohjelmointikieliksi, joskin muutama vastaaja huomautti ettei kielen osaaminen vielä ole ohjelmointitaitoa. Assembler-ohjelmointitaitoisuus oli kahdeksantena sekin yleistä aineistossa, mikä kertoo vastaajien ohjelmointitaidoista matalan tason konekielten parissa. Yhteensä vastauksista löytyi hieman laskutavasta riippuen yli kaksi sataa eri ohjelmointikieltä. Vastaajat osasivat keskimäärin neljää eri ohjelmointikieltä ja erittäin kielitaitoiset painottuivat aineistossa: jos vain yhden ohjelmointikielen osanneita oli satakunta, osasi melkein viisi sataa vastaajaa kahdesta viiteen kieltä ja noin 350 yli viisi ohjelmointikieltä. Useamman kuin kymmenen ohjelmointikieltä osanneita vastaajia oli edelleen sata, melkein yhtä paljon kuin vain yhden kielen osanneita. Toisin sanoen, kun ohjelmoida osataan, ohjelmointikieliä osataan samalla yleensä suuri määrä.

Vastaajien ohjelmointitaitoisuuteen liittyi ikä- ja sukupuolieroja. Yleisimmin kuvion 17 kieliä osanneet olivat 34–35-vuotiaita, seuraavin poikkeuksin: Assemblerin, Pascalin, BA-

182 Swalwell 2012.

SICin ja tavallisen C:n (mutta ei oliopohjaisen C++:n) osaajat olivat muita keskimäärin muutaman vuoden vanhempia, HTML:n ohjelmointitaitona maininneet taas saman verran muita nuorempia. Vastaajajoukon vuoksi miehet olivat yliedustettuina kaikissa ryhmissä, mutta eivät tasaisesti. Vain kaksi naista sanoi osaavansa Assembler-ohjelmointia, mutta tyypillisemmin naiset muodostivat hieman alle 10 prosenttia kielitaitoisista. Tästä poikkesivat JavaScript, Java ja HTML, joita osaavista naisista oli 12 prosenttia, 15 prosenttia ja viimeisestä ryhmästä jopa 23 prosenttia. Löydetyt ikäerot ovat alhaisia eikä ohjelmoijien erilaisista ”sukupolvista” puhuminen liene perusteltua¹⁸³. Varovaisesti voidaan kuitenkin tulkita, että BASIC, C, Pascal ja Assembler ovat mahdollisesti muita ”klassisempia” kieliä; C++, Java, PHP, Python ja JavaScript yleisiä ”nykykieliä”; ja HTML ”nouseva” nuorempien henkilöiden osaama kuvauskieli. Tätä selkeämpää on, että ohjelmointikielten osaaminen on sukupuolittunutta: aineiston ohjelmointikielten osaajista useimmat ryhmät olivat miesvaltaisia, kun taas naisten ohjelmointitaito painottui yleisiin ja tunnettuihin Javaan, JavaScriptiin ja HTML:n.



Kuvio 18. Vastaajien yleisimmät ohjelmointiprojektit (n=875).

Vastaajien ohjelmointihankkeista yleisimmän muodostivat hyötyohjelmat, joita tehtiin paljon töissä mutta myös kotona, esimerkiksi käyttöjärjestelmäohjelmointia. Tämän jälkeen yleisimpiä olivat vastaajien itse ohjelmoimat pelit. Pelejä seurasivat Internet-ohjelmointi ja hieman vähäisemmässä määrin multimedia (esim. demot ja musiikki), opintoihin liittyvä ohjelmointi (esim. harjoitustyöt), sulautetut järjestelmät (esim. kotiautomaatio) ja tieteellinen ohjelmointi (esim. mallintaminen). Vastaajat saivat kertoa useammin kuin yhden projektin ja jakautuivat näiden suhteen karkeasti kahteen ryhmään. Hieman yli puolet oli tehnyt vain yhden tyyppistä ohjelmointia, tyypillisesti opintojensa yhteydessä. Toisella puolella oli taas kaksi tai huomattavasti useampia toisinaan varsin erilaisiakin ohjelmointiharrastuksia ja selvä enemmistö useammasta kuin kahdesta ohjelmointiprojektista ker-toneista oli miehiä. Esimerkiksi seuraavat henkilöt näyttävät siirtyneen tai pikemminkin ajautuneen monien asioiden välillä ohjelmointiharrastuksensa aikana.

Webbisivuja, tietojärjestelmiä työpaikoille, tutkimuskäyttöön monia työkaluja - esim. kääntäjiä, simulaattoreita. Harrasteena pieniä työkaluja ja muutamia isompia projekteja, mm. pari pieni-muotoista peliä. (mies, s. 1984)

183 Tietokoneharrastuksen sukupolvipuheesta ks. esim. Polymeropoulou 2014.

Lapsena tein BASICILLA kaikkea pientä, millä ei ollut erityistä tarkoitusta. Töissä IT-asiantuntijana tein ympäristöjen rakenteluun shelliskriptejä, pieniä Perl-ohjelmistoja yms. Opiskellessa tein opiskeluprojekteja Pascalilla ja Javalla. Myöhemmissä opinnoissa näpräsin Javalla webigrafiikoiden rakentelussa. Harrastukseksi olen nysväillyt elektroniikkaa Arduinolla ja ohjelmoinut sille juttuja Processing-ohjelmointikielellä. (nainen, s. 1977)

Alkuun ohjelmoin omaksi ilokseni, kun vaihtoehtoja ei oikein ollut. Commodore Amigan myötä aloin koodata demoja ja erilaisia niihin liittyviä juttuja, lähinnä musiikkikirjastoja. Tätä kautta pääsin töihinkin, jossa olen koodaillut oikeastaan kaikkea mahdollista, erilaisille sulautetuille järjestelmille, mobiililaitteille, palvelimiin. Sivujuonteena ajauduin grafiikkapiirin ajurien ohjelmoinnin kautta suunnittelemaan itse piirejäkin. (mies, s. 1976)

Etenkin keskimäinen lainaus osoittaa myös ohjelmointiprojektien ja ohjelmointikielien välisen yhteyden: eri kielillä tehdään tietynlaisia hankkeita, mikä osaltaan selittää vastaajien tuntemien ohjelmointikielien suurta määrää.

Se, että ohjelmointiharrastus muuttuu ajan mukana, oli monien vastaajien käsitys. Yhteensä yli kaksi kolmasosaa vastaajista oli sitä mieltä, että heidän kiinnostuksensa ovat muuttuneet. Erityisesti opiskeleminen ja työnteko toivat uusia kiinnostuksen kohteita, samoin henkilön ikääntyminen. Muuttuminen tarkoitti vastaajille sitä, että ohjelmointiharrastus oli myös saattanut päättyä. Miltei kaksisataa vastaajaa kertoi lopettaneensa ohjelmoinnin kokonaan tai miltei kokonaan. Yleisinä syinä mainittiin kiinnostuksen lopahdaminen, ohjelmointikokeiluiden jääminen opintoihin, harrastuksen muuttuminen työksi, omien ohjelmointitaitojen koettu puutteellisuus sekä valmisohjelmien yleistyminen, mikä vähensi ohjelmointitaidon merkitystä. Seuraavat lainaukset kuvastavat, kuinka työ oli vienyt harrastuksen, kuinka tietotekniikan kehitys koettiin ohjelmoinnin motivaatiota vähentäväksi ja kuinka henkilön taidot eivät riittäneet ohjelmoimiseen:

Nykyisin ohjelmointi on työtä ja työ on tappanut harrastaneisuuden melko lailla olemattomiin ikävä kyllä. (mies, s. 1977)

Aikanaan tuli kirjoitettua jäsenrekistereitä ja kaikenlaista matematiikka-asiaa. Mutta onhan tuo ohjelmointipuoli jäänyt viime vuosina kun työkaluohjelmien makroilla saa kaikenlaista aikaan. (mies, s. 1952)

Koulutehtäviä enimmäkseen, ja koulun jälkeen ohjelmointi on aikalailta jäänyt koska en oikein osaa. (mies, s. 1983)

Harvinaisempia syitä lopettamiselle olivat ikääntyminen – eräs vastaaja kertoi ohjelmointeensa esimerkiksi vain lapsena – tai ajanpuute. Aineistossa ohjelmoinnin lopettamista ei siis yleensä aiheuttanut henkilöiden ”vakavoituminen” iän myötä tai monenlaisen muun tekemisen mahdollisuus. Pikemminkin vaikuttaa, että ohjelmointiharrastus vaatii paljon henkilökohtaista kiinnostusta ja motivaatiota ja jos nämä häviävät, harrastusta on usein vaikeaa jatkaa. Tämä voi tapahtua myös henkilöstä osin riippumattomista syistä kuten työnteosta tai valmisohjelmien kehityksestä johtuen. Lopuksi on kuitenkin muistutettava, että lopettaneista melkein kolmasosa ei tarjonnut yksittäistä syytä harrastuksen päättymiselle. Vastaaja oli yksinkertaisesti lakannut ohjelmoimasta ajan myötä.

5.3 Tietotekniset harrastukset yleisemmin

harrastus	kaikki	vastaajista	miesvastaajista	naisvastaajista	miehiä harrastajista	naisia harrastajista
Pelaaminen	1044	72 %	74 %	66 %	79 %	21 %
Kirjoittaminen ja blogit	677	47 %	41 %	64 %	69 %	31 %
Verkkosisältöjen tuottaminen	600	41 %	42 %	39 %	78 %	22 %
Ohjelmointi	551	38 %	45 %	13 %	92 %	8 %
Konerakentelu ja elektroniikka	430	30 %	37 %	6 %	95 %	5 %
Tietokonegrafiikan tekeminen	399	28 %	30 %	20 %	84 %	16 %
Jokin muu harrastus	384	27 %	26 %	27 %	76 %	24 %
Keräily (pelit, laitteet)	368	25 %	30 %	8 %	93 %	7 %
Musiikin tekeminen	260	18 %	22 %	4 %	95 %	5 %
Fanifiktio tai -taide	68	5 %	2 %	13 %	37 %	63 %

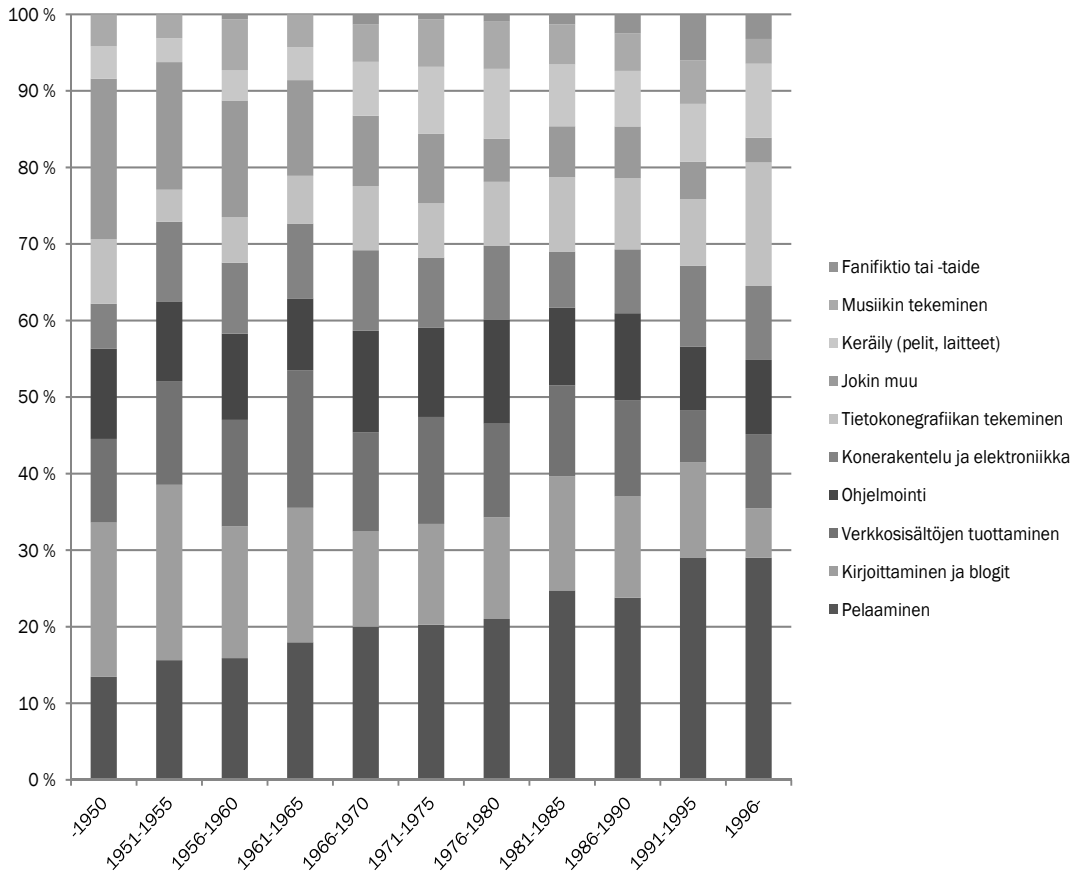
Taulukko 6. Vastaajien kaikkien harrastukset sukupuolen mukaan (n=1367).

Vaikka pelaamis- ja ohjelmointiharrastus olisivatkin yleisiä, ihmiset tekevät monia muita vapaa-ajan asioita tietokoneella¹⁸⁴. Tässä julkaistussa kyselyssä verrattiin pelaamisen ja ohjelmoinnin kenttää tietokoneharrastuksiin yleisesti, joihin luettiin yhteensä yhdeksän kategoriaa (ks. taulukko 6). Vastaaja sai valita yhden tai useamman harrastuksen. Useimmat vastaajat (1 066 miestä ja 297 naista, yhteensä 1 367 kun mukaan luetaan sukupuolensa ilmoittamatta jättäneet) ilmoittivat harrastavansa tietokoneelle asioita. Pelaaminen osoittautui selvästi yleisimmäksi harrastukseksi, lähes kaksi kertaa niin suureksi harrastajajoukoksi kuin sitä seuranneet kirjoittamis- ja blogiharrastus, verkkosisältöjen tuottaminen ja ohjelmointi. Noin kolmasosa vastaajista kertoi myös tekevänsä tietokonegrafiikkaa, keräilevänsä pelejä ja laitteita sekä harrastavansa konerakentelua tai elektroniikkaa. Myös muiden valmiissa kategorioissa huomioimattomien harrastusten osuus nousi melko suureksi vastauksissa (ks. lisää alla). Musiikin tekeminen tietokoneella sekä erityisesti fanifiktio ja -taide jäivät hieman harvinaisemmiksi. Tulosten järjestys eroaa jonkin verran Tilastokeskuksen ajankäyttötutkimuksesta¹⁸⁵: Siinä yleisimmät tietokoneharrastukset olivat musiikin kuuntelu ja hallinta sekä valokuvien käsittely, jotka esiintyivät yli puolessa vastauksista. Näitä seurasivat pelien pelaaminen (runsas kolmasosa vastaajista), elokuvien katselu (30 %), television katselu (19 %) sekä piirtäminen, kuvien tekeminen tai käsittely (16 %). Osa eroista selittyy tutkimusten erilaisilla kysymyksillä, mutta Tilastokeskuksen kyselyssä painottuu silti selvemmin tietokoneen viihteellinen harrastuskäyttö.

Tilastokeskuksen tutkimuksessa valokuvien käsittelyn pois lukien kaikkiin harrastajaosuuksiin kuului enemmän miehiä kuin naisia. Jako pitää paikkansa tässäkin julkaistussa kyselyssä, yhdellä poikkeuksella: fanifiktio ja -taiteen tekijöistä, joita oli yhteensä 68, selvästi yli puolet oli naisia. Miesten ja naisten osuudet muissa harrastuksissa vaihtelivat.

184 Saarikoski 2004; SVT 2009.

185 SVT 2009.



Kuvio 19. Vastaajien syntymävuodet ja harrastajien osuus (n=1449).

Esimerkiksi pelaaminen mielletään toisinaan maskuliinisesti ”poikien harrastukseksi” (ks. kohta 5.1 edellä), mutta kuitenkin viidesosa digitaalisia pelejä harrastavista vastaajista oli naisia – yhteensä kaksi kolmasosaa kyselyyn vastanneista naisista mikä vastasi tarkkaan naisten osuutta vastaajajoukossa. Selkeämmin miesten harrastuksia olivat musiikin tekeminen, konerakentelu ja elektroniikka, pelien ja laitteiden keräily sekä ohjelmointi. Kaikissa näissä yli 90 prosenttia harrastajista oli miehiä. Toisaalta kirjoittaminen ja blogit ja edellä mainittu fanifiktio ovat enemmän naisten suosiossa: kirjoitus- tai blogiharrastuksen ilmoittaneistakin noin kolmasosa oli naisia. Kaiken kaikkiaan miehet silti harrastivat jonkin verran enemmän erilaisia asioita kuin naiset: miehillä oli keskimäärin neljä tietokoneharrastusta, naisilla kolme.

Kun vastaajat jaettiin ikäpolviin (ks. kuvio 19), löytyi kaikista polvista miltei jokaista tutkituista tietokoneharrastuksista. Itse asiassa monet harrastusluokat – musiikin tekeminen, konerakentelu, tietokonegrafiikka, ohjelmointi ja verkkosisällöt – olivat suunnilleen

yhtä yleisiä kaiken ikäisillä henkilöillä. Sukupuoli tuntuikin vaikuttavan ikää enemmän näiden harrastuksen omaksumiseen. Toisaalta muutamat muut harrastukset eli fanifiktio ja -taide, keräily sekä pelaaminen yleistyivät sitä enemmän, mitä nuorempi vastaaja oli kyseessä. Tämä pätee erityisesti pelaajiin, joiden osuus kasvaa havaittavasti vuonna 1980 syntyneiden jälkeen ja fanifiktioon ja -taiteeseen, jonka tekijöistä noin puolet oli syntynyt vuoden 1985 jälkeen. SVT:n ajankäyttötutkimus vahvistaa pelikonsolipelaamisen olevan erityisesti nuorten suosiossa¹⁸⁶. Kirjoitus- ja blogiharrastus poikkeaa taas edellisestä säännöstä, sillä sen osuus pienenee vastaajan iän mukana. Ennen vuotta 1956 syntyneistä harrastajista melkein kolmasosan harrastus on kirjoittaminen ja blogit, mutta vuonna 1965 syntyneistä eteenpäin kirjoittavien suhteellinen osuus putoaa nopeasti noin 15 prosenttiin. Samoin jonkin muun, kyselyn kategorioihin kuulumattoman harrastuksen osuus oli suurempi vanhemmilla kuin nuoremmilla vastaajilla. Sukupuolten tapaan vastaajan ikä näyttää lopuksi vaikuttavan myös harrastusten lukumäärään: ennen vuotta 1965 syntyneillä tietokoneharrastuksia oli keskimäärin kolme, tämän jälkeen syntyneillä niitä oli yksi enemmän, eli nuoremmat harrastivat keskimäärin enemmän erilaisia asioita tietokoneella. Toisaalta vanhempien vastaajien kaikkia tietokoneharrastuksia ei luultavasti tavoitettu kyselyssä, joten tulosta harrastusten määrästä voidaan pitää vain suuntaa-antavana.

Vastaajilta kysyttiin myös, miksi he olivat kiinnostuneet tietokoneharrastuksesta, samaan tapaan peli- ja ohjelmointiharrastuksen kanssa. Tulokset kuviossa 20 paljastavat joitakin merkittäviä eroja pelaamisen ja ohjelmoimisen syihin. Ensinnäkin, jos pelaamisen aloittamisen yleisin syy olivat yksinkertaisesti pelit ja pelimaailma itsessään enemmän kuin aikaisemman harrastuksen jatkaminen, on kaikkien harrastusten tapauksessa taas tietokoneharrastus usein jatkoa jollekin toiselle tekemiselle. Esimerkiksi seuraaville henkilöille tietokoneharrastus oli eräänlainen luonnollinen jatke jo käynnissä olevalle musiikki-, piirtämis- ja faniharrastukselle:

Soitin aktiivisesti rumpuja nuoresta asti, joten tietokoneen valjastaminen musiikintekoon oli luonnollinen askel. Musiikinteen myötä kuvaan astui myös ensimmäistä kertaa tietokoneen päivittäminen, kun piti saada parempaa äänikorttia ja enemmän muistia. (mies, s. 1985)

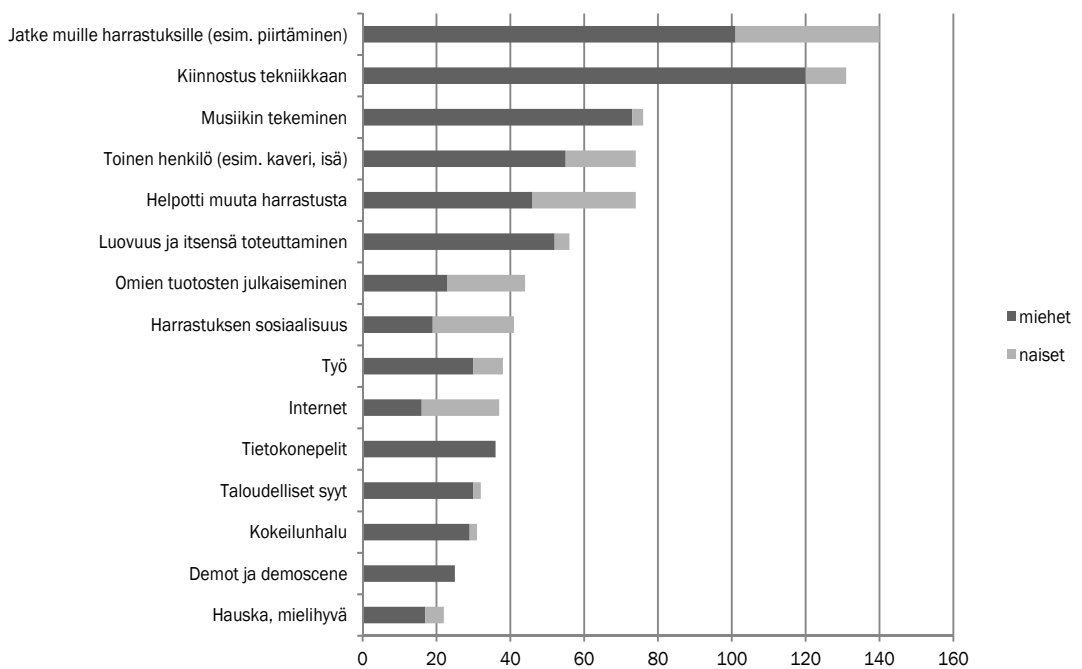
Olen aina pitänyt tarinoiden kertomisesta ja fandomissa minua viehätti ajatus siitä, että joukko ihmisiä, jotka jakavat innostuksen samoihin tarinoihin, kertovat toisilleen lisää tarinoita näistä hahmoista – oli se sitten fiktion, taiteen tai vaikka soittolistojen muodossa. Fandom ei edellytä tietokoneita ja se oli olemassa ennen Internetiä, mutta niin kuin ylipäänsä, tässäkin Internet on tehnyt samanhenkisten ihmisten ja heidän tuottamansa sisällön löytämisen paljon helpommaksi. (nainen, s. 1983)

Audiovisuaalinen taide eri muodoissaan on kiinnostanut niin kauan kuin muistan, ja olen lapsesta alkaen hakenut erilaisia tapoja ja työvälineitä kokeilla ja toteuttaa ideoitani. Tietokone on itsestään selvä valinta, koska sillä voi toteuttaa asioita toisin kuin muilla välineillä. (Käytän toki muitakin työvälineitä, instrumentteja yms.) (mies, s. 1974)

Ohjelmoinnin tapaan kiinnostus tekniikkaan oli myös yleinen syy aloittaa harrastus. Toisaalta harrastamisen luovuutta painottaneet vastaukset olivat suhteessa harvinaisempia kuin pelkästään ohjelmointia koskevissa vastauksissa. Muita yleisiä syitä tietokoneharras-

186 SVT 2009.

tusten aloittamiselle yleisesti olivat kiinnostus tehdä musiikkia tietokoneella, toinen henkilö kuten kaveri tai isä, se että tietotekniikka sujuvoitti olemassa olevaa harrastusta sekä mahdollisuus julkaista omia tuotoksia: ”Tietokoneelle on helppo tuottaa tekstiä, se pysyy siistinä ja tallessa, sitä voi muokata ja kaikista tärkeintä, sitä voi helposti jakaa muiden kanssa.” (nainen, s. 1985). Sen sijaan harrastus aloitettiin harvemmin pelkästään kokeilunhalusta tai sen vuoksi, että se tarjoaisi vain hauskaa tekemistä. Myös taloudelliset syyt harrastukselle olivat harvinaisia, tosin muutamille painottuivat säästöperustelut kuten se, että ”oman laitteen optimoinnin opiskelu (oli) rahansäästöä” (mies, s. 1977). Yleisemmin harrastukseen tuntui liittyvän kuitenkin innokkuutta, paneutumista ja jonkin arvokkaaksi koetun asian tavoittelua tietokoneen välityksellä. Harrastaminen koetaankin ilmeisesti itsessään arvokkaaksi ja ei välttämättä tarvitse ulkopuolista perustelua pysyäkseen käynnissä.



Kuvio 20. Tietoteknisen harrastuksen aloittamisen syy (n=702).

Tietoteknisen harrastuksen aloitussyyt vaihtelivat jonkin verran vastaajan sukupuolen mukaan. Naiset korostivat suhteessa useammin tietokoneharrastusta jatkeena muulle harrastukselle, tietotekniikan harrastusta helpottavaa vaikutusta, toista henkilöä, omien tuotosten julkaisemista ja harrastuksen sosiaalisuutta. Absoluuttisesti useammat naiset kuin miehet kertoivat löytäneensä harrastuksensa Internetistä, vaikka valtaosa kyselyn vastaajista oli miehiä. Miesten harrastamisen aloittamisen syissä korostuivat tekninen kiinnostus, musiikin tekeminen, itsensä toteuttaminen, tietokonepelit, taloudelliset syyt, kokeilunhalu ja demot sekä demoscene. Näistä tuloksista voidaan tulkita, että naisvastaajat pyrkivät jol-

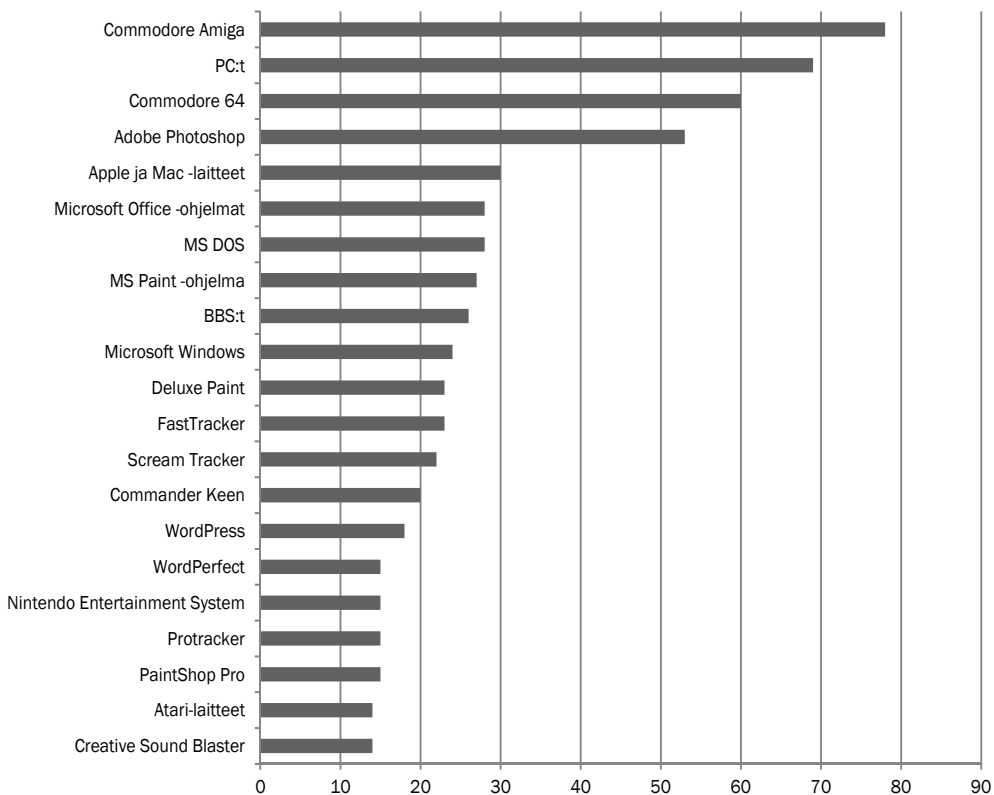
lain tavalla järkiperäistämään harrastuksiaan esimerkiksi tietotekniikan säästämän ajan¹⁸⁷ perusteella, kun taas miesten kiinnostukset liittyvät selvemmin itse tietokoneisiin ja niiden kokeilevaan käyttöön.

Lopuksi harrastajilta tiedusteltiin harrastuksen yhteydessä erityisesti mieleen painuneista laitteista tai ohjelmistoista (ks. kuvio 21). Vastauksissa yleisemmän maininnan sai kotitietokone, vuonna 1987 markkinoille tullut Commodore Amiga:

Äänen sämplääminen ja musiikkitrakkeriohjelmat Amiga 500:lla olivat hurja hyppy kohti modernia multimediaa. (mies, s. 1974)

Amiga oli erittäin tärkeä kone, se jotenkin inspiroi luovuuteen. (mies, s. 1975)

Amiga 500 ja sen pelit sillä se oli aikanaan selvästi edistynein kotitietokone ja peleissä oli kunnolliset äänet ja grafiikat. (mies, s. 1968)



Kuvio 21. Tietoteknisessä harrastuksessa mieleen painuneita laitteita ja ohjelmistoja (n=646).

187 Ajan säästämisen retoriikka liittyy useimpiin kotitalousteknologioihin ja on ollut tärkeä myös tietokoneita ja Internet-yhteyksiä koskeissa keskusteluissa. Kotimaassa tietoverkkojen käyttöönottoa on perusteltu muun muassa nopeuden, vaivattomuuden, kiireen vähentämisen ja aina tavoitettavissa olemisen näkökulmista. Teknologioiden aikaa säästävä ja ”elämää helpottava” vaikutus yhdistetään tyypillisesti niiden naispuolisiin käyttäjiin. Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009, 161; 169–175; ks. myös Pantzar 1999.

Vaikka Amigaan liitetäänkin tässä suuria ominaisuuksia ja luovuutta, myös PC-laitteet esiintyivät miltei yhtä monessa vastauksessa kuin Amigat ja mainittiin jopa useammin kuin Commodore 64. Esimerkiksi erään vastaajan mukaan ”myöhemmät PC-koneet sekä Pentium olivat suorituskyvyltään ja grafiikoiltaan aikansa huippua ja tuli paljon keräännyttyä pelaamaan kavereiden kanssa” (mies, s. 1979). Applen laitteet kuten Macit tuntuivat nekin painuneen monien vastaajien mieleen.

Ohjelmistoista yleisimmin mainittiin kuvankäsittelyyn tarkoitettu Adoben Photoshop. Esimerkiksi seuraavat vastaajat kokivat Photoshopin ”käänteentekevänä” ohjelmistona, jo eräänlaisena tietokonegrafiikan tekemisen standardina.

Photoshop on ollut yksi parhaimpia tuotteita sisällöntuottamisessa. Ohjelmisto on myös kehittynyt paljon vuosien varrella, ja monet asiat ovat helpompia nykyään kuin ennen. (nainen, s. 1989)

Grafiikkapuolella (...) Adoben PhotoShop on oikeastaan alan standardi, vaikkakaan ei toki puhuttimmillaan, jos grafiikasta puhutaan 90-luvun termein. Mutta minulle se lienee se merkityksellisin. (mies, s. 1981)

Photoshop oli aika käänteentekevä 1990-luvulla. (mies, s. 1972)

Muita yleisiä mieleen painuneita ohjelmistoja olivat Microsoftin Office-ohjelmat, MS DOS -käyttöjärjestelmä ja Microsoft Windows sekä sen mukana tuleva MS Paint -ohjelma. Tässä nähdään, että monet mieleen jääneistä laitteista ja ohjelmista ovat olleet melko arkisessa käytössä kodeissa ja työpaikoilla. Toisaalta listalla on monia vakavampia harrastusohjelmia kuten BBS-järjestelmät, Deluxe Paint ja musiikinteko-ohjelmia eli niin kutsuttuja *trackereita* monta erilaista ohjelmistoa¹⁸⁸ myöten. Lopputulos tuntuu yhdistelevän harrastajien tarkkaan tuntemia ohjelmia ja laitteita ja arkisempaa tietotekniikkaa. Tärkeää on huomata, että myös arkisella ohjelmistolla ja laitteella voi olla ihmisille keskeinen merkitys: kuten se, että ”Wordillä on mainiota kirjoittaa” (mies, s. 1974) tai ”ohjelmista parhaimpia ja käytetyimpiä ovat olleet Microsoftin Excel ja Word, WinAmp ja Firefox” (mies, s. 1975).

Kyselyssä tiedusteltiin yhdeksää erilaista tietokoneharrastuksen kategoriaa (ks. taulukko 6), mutta vastaajille annettiin mahdollisuus täyttää myös jokin muu harrastus. Näitä muita vastauksia tuli kaikkiaan noin 350 ja niissä painottui karkeasti viiden tyyppisiä harrastuksia. Ensinnäkin monet painottivat tekevänsä työhön ja opiskeluun liittyvää hyötytoimintaa kuten yhdistystoiminnan kotisivuja tai oman talouden hallintaa tietokoneella. Toisen tutkimuksessa vähemmän käsitellyn kategorian muodostaa erilainen luova sisällöntuotanto: esimerkiksi videoiden editointi, muokkaus ja tuottaminen, valokuvien käsittely ja muokkaus, tahtotyö, 3D-mallinnus ja DJ-toiminta. Kolmanneksi ihmiset kertoivat harrastavansa tietokoneella Internetin käyttöä kuten keskusteluja, sosiaalista mediaa, verkon selailua, tiedonkeruuta, musiikin kuuntelua, lukemista ja netti-tv:n katselua¹⁸⁹. Internet-harrastukset kuitenkin tietoisesti rajattiin tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Neljännen kategorian muodostaa tietotekniikkaan itseensä liittyvät harrastukset niin kuin käyttöjärjestelmien

188 Musiikkiohjelmat FastTracker (PC), Scream Tracker (PC) ja Protracker (Amiga) pääsivät kaikki kahdenkymmenen tunnetuimman laitteen tai ohjelmiston joukkoon, kuten kuviosta nähdään. Trackereista lisää ks. Reunanen 2010, 68-69.

189 Ks. sosiaalisen median eri palveluista, kuten blogeista, videopalveluista ja Facebookista mm. Suominen, Östman, Saarikoski & Turtiainen 2013.

hallinta ja tietokoneen ohjelmistojen kokeileminen. Viimeisen monipuolisemman luokan sisään kuului muita erilaisia harrastuksia kuten esimerkiksi sukututkimusta, radioamatööri toimintaa, shakin analysointia ja geokätköilyä. Näihin kaikkiin harrastuksiin voitaisiin kiinnittää enemmän huomiota tulevissa kyselyissä ja tutkimuksissa.

6. TIETOKONEEN MERKITYS OSANA ARKEA

Viimeisessä empiirisessä luvussa siirrytään analysoimaan tietotekniikan merkitystä osana yksilöiden ja yhteisöjen arkea. Tutkijat viittaavat sanalla *arki* toistuviin rutiineihin, tavallisuuteen ja ihmisten yhteisiin elämäkäytäntöihin¹⁹⁰. Arkielämän tutkimus keskittyy tekniikan käyttöön ja paikallisiin tilanteisiin, kuten koteihin ja työpaikkoihin, mutta myös esimerkiksi kouluihin, harrastuksiin ja kansalaistoimintaan¹⁹¹. Tutkimuskohteena on joka tapauksessa tekniikan ”kotiutuminen”¹⁹² arjen osaksi: ”Teknologioiden käyttöön liittyvät symboliset ilmaiset ja henkilökohtaiset mieltymykset tekevät teknologiasta läheistä ja tuttua ja ovat niitä tapoja, joilla teknologia nivoutuu osaksi arkea.”¹⁹³ Tietotekniikan tapauksessa tutuksi tulemiseen voi liittyä esimerkiksi kodeissa, työpaikoilla, kouluissa ja harrastaessa tapahtuvaa toimintaa, kokemuksia erilaisten laitteiden ja ohjelmistojen käytökelpoisuudesta, konkreettisia käyttötapoja ja erilaisia käsityksiä tietotekniikan toivotavasta käytöstä¹⁹⁴. Arkielämässä tietotekniikka ja siitä syntyvät mielikuvat kytkeytyvät myös ihmisten aistimuksiin, ääniin, hajuihin ja jopa uniin, kuten alla esitetään¹⁹⁵.

Samalla arkielämän tulkinnat ja ilmaiset liittyvät erilaisten laajempien ryhmien ja yhteisöjen käytäntöihin. Sukupuolen ja iän merkitys näyttää erityisen tärkeältä aikaisempien tutkimusten perusteella. Tietotekniikkaan kuten muihinkin arjen tavaroihin vaikuttaa liittyvän ajatus miesten ja naisten teknologioista sekä miesten ja naisten erilaisista tavoista käyttää niitä¹⁹⁶. Esimerkiksi miesten ja naisten ohjelmointityylejä on perinteisesti pidetty verrattain erilaisina¹⁹⁷. Eroavaisuuksia on nähty myös eri sukupolvien tietoteknisten taitojen välillä¹⁹⁸. Vanhempien ja lasten tai vaikkapa parisuhteen osapuolten erilaiset odotukset tietoteknisten laitteiden ja ohjelmistojen käytöstä ilmentävät eroja ihmisten arjessa.

Tämän perusteella sukupuolet ja ikäpolvet muodostavat erään, joskin yleensä vain löyhästi yhteen liittyneen tietotekniikan käyttäjien ryhmän. Toisaalta monet muut käyttäjäryhmät eivät vaikuta näin yksiselitteisiltä. Esimerkkinä voidaan käyttää ammattiyhteisöjä. Susan Leigh Starin¹⁹⁹ mukaan ihmiset oppivat käyttämään monia tietoteknisiä järjestelmiä ja tietoinfrastruktuureja juuri työyhteisön jäsenenä. Työyhteisöjä sitovat konkreettiset jaetut työkäytännöt, koulutus, osaaminen ja taidot periaatteessa ohi sukupolven ja iän. Tällaisetkin yhteisöt voivat kuitenkin olla sisäisesti hajanaisia. Työpaikan tietotekniikan käyttäjät voivat jakautua erilaisiin alaryhmiin kuten ”edelläkävijöihin”, ”hidastelijoihin”, ”ammattilaisiin” ja pelkästään ”käyttäjiin” kokemiensa tietoteknisten taitojen perusteella²⁰⁰. Tietotekniikan harrastajat, ainakin demoharrastajat vaikuttavat toimivan samalla tavalla jakaen yhteisiä käytäntöjä mutta työskennellen keskenään varsin erilaisissa rooleissa²⁰¹.

190 Ks. esim. Tuuva 2003, 93–94; Oksman 2003, 58.

191 Tuuva 2003, 94.

192 Esim. Peteri 2006, 54–62.

193 Tuuva 2003, 94.

194 Saarikoski ym. 2009; Reunanen & Silvast 2009.

195 Ks. Salmi 2001; Suominen 2011b; Saarikoski 2011.

196 Nieminen-Sundell 2003, 42.

197 Turkle 1984; Wajcman 1991; Nordli 1998.

198 Oksman 2003; Talja 2003, 32–33.

199 Star 1999, 381.

200 Talja 2003, 20; 22.

201 Reunanen & Silvast 2009; Silvast & Reunanen 2014a.

Viimeaikaisessa kulttuurin- ja nuorisotutkimuksessa esiintyy ajatus vielä tätäkin hajautuneemmista käyttäjäyhteisöistä. Tutkimuksissa puhutaan ihmisten kuulumisesta ”skeneihin”: yhteisöihin joita ei yleensä perusteta yhteisten ammatti-intressien tai elämänvaiheen vuoksi, jotka eivät sido jäseniään samalla tavalla kuin esimerkiksi perheet ja työpaikat, jotka ovat ainakin periaatteessa avoimia kaikille ja joissa keskitytään yhteisiin kiinnostuksen kohteisiin kuten musiikkityyleihin, muotiin tai tietokonedemoihin ²⁰². Jos edellä puhuttiin verrattain sitovista yhteisöistä kuten kuulumisesta ammattiyhteisöön, skeneen liittyminen on ainakin periaatteessa jokaisen oma valinta. Tietoverkot saattavat kasvattaa skenejen merkitystä entisestään: hajallaan olevat ihmiset voivat tietoverkkojen kautta kokoontua ja vuorovaikuttaa erilaisten mieltymysten ympärillä ²⁰³. Skenejen kuten muidenkin tietotekniikan käyttäjäryhmien sukupuolittumisesta, ikäpolviin jakautumisesta ja toiminnan merkityksistä tiedetään kuitenkin tällä hetkellä verrattain vähän ²⁰⁴. Aiheeseen liittyy myös tärkeä kysymys vapaaehtoisuudesta, aktiivisuudesta ja passiivisuudesta: ei ole itsestään selvää, että kaikki tietotekniikan käyttäjät haluavat kuulua aktiivisesti tai ollenkaan tiettyyn yhteisöön tai ”skeneen” tietokoneita ja tietoverkkoja käyttäessään ²⁰⁵.

Tietotekniseen arkeen, arjen mielikuviin, laitteiden ja ohjelmien käyttöön ja käyttäjiin sekä käyttäjien yhteisöihin ja skeneihin liittyy monia samanlaisia vähän tunnettuja piirteitä. Tässä luvussa tarkastellaan, mihin tietoteknisiin yhteisöihin ja skeneihin ihmiset itse katsovat kuuluvansa ja ryhmien suosiota suhteessa toisiinsa sekä kysytään, kuinka sukupuolen kaltaiset taustatekijät näkyvät yhteisöjen kokoonpanoissa. Arjen kokemuksia tietotekniikan käytöstä ja sille annettuja merkityksiä peilataan myös ihmisen lähipiiriin suhtautumiseen: siihen, mitä esimerkiksi henkilöiden vanhemmat ja koulukaverit ovat ajatelleet tämän tietotekniikan käytöstä. Luvussa katsotaan lisäksi lyhyesti tietoteknisen harrastuksen vaikutusta ihmisten valitsemaan ammattiuraan ja työyhteisöön. Lopuksi siirrytään pohtimaan tarkemmin tietotekniikan aistimista arjessa kuten tietokoneisiin liittyviä ja liitettyjä ääniä, hajuja ja unia.

6.1 Tietotekniikkayhteisöt, lähipiiri ja ammatti

Kysymyksessä, kuuluiko vastaaja harrastuksensa kautta tiettyyn käyttäjien yhteisöön, havaitaan samanlainen piirre kuin aistimuistoissa alla: suhteessa muihin kysymyksiin varsin harva vastasi tähän kohtaan. Yhteensä omista yhteisöistään kertoi 571 vastaajaa, vain noin 40 % vastaajista. Näistä 77 % oli miehiä ja 23 % naisia, ja sekä miehet että naiset vastasivat tähän kohtaan suunnilleen yhtä usein. Avoimista vastauksista löytyi monia suoranaisia syitä vastaamatta jättämiselle. Ensinnäkin useampi sanoi olevansa koneen käytön suhteen

202 Pfadenhauer 2005; musiikki-, demo- ja piraattiskenenestä esim. Carlsson 2010; Reunanen 2010; Wasiak 2014.

203 Turkle 1995.

204 Jaakko Suominen on esittänyt Internet-tutkimuksen painotuksista yleisemmin samanlaisen tulkinnan: tutkimus on keskittynyt ”netin mahdollisuuksien visiointiin” ja ”(tekniikoiden) yleistymisten väistämättömyyden osoittamiseen”. Samalla ”esimerkiksi ikään, sukupuoleen, seksuaaliseen suuntautumiseen, osaamiseen, koulutukseen, varallisuuteen tai asuinpaikkaan liittyvät erot ja niiden vaikutukset ovat jääneet tutkimuksessa lähes täysin syrjään”. Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009, 15.

205 Aktiivisen ”tietoyhteiskuntakansalaisuuden” vastareaktioista Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009, 167.

”yksinäinen susi” (nainen, s. 1948; mies, s. 1990) ja korosti käyttävänsä tietotekniikkaa nimenomaan yksin. Muutama muu sanoi vielä suoremmin ”välttelevänsä” yhteisöjä: ”välttelin aika vahvasti kaikenlaisia skenejä” (mies, s. 1983) ja ”pääsääntöisesti olen pyrkinyt tietoisesti välttämään tällaista ryhmittäytymistä (en tiedä miksi; ehkä koen että ryhmä rajoittaa omaa vapauttani tehdä juuri kuten haluan)” (mies, s. 1979). Tässä korostuu tietotekniikka omana ja henkilökohtaisena mieltymyksenä yhteisön antamien käyttötapojen seuraamisen sijaan. Toisaalta kysymys yhteisöön kuulumisesta saattoi olla joillekin vastaajista jopa vaikeasti käsiteltävä: esimerkiksi eräs vuonna 1962 syntynyt nainen totesi kysymyksen olevan ”selvästi suunnattu ikäistäni (viisikymppistä) nuoremmille. Vaikea vastata.” Tässä kohdin tietotekninen yhteisö tulkittiin tietyn ikäpolven, etenkin henkilöä nuorempien henkilöiden asiaksi.

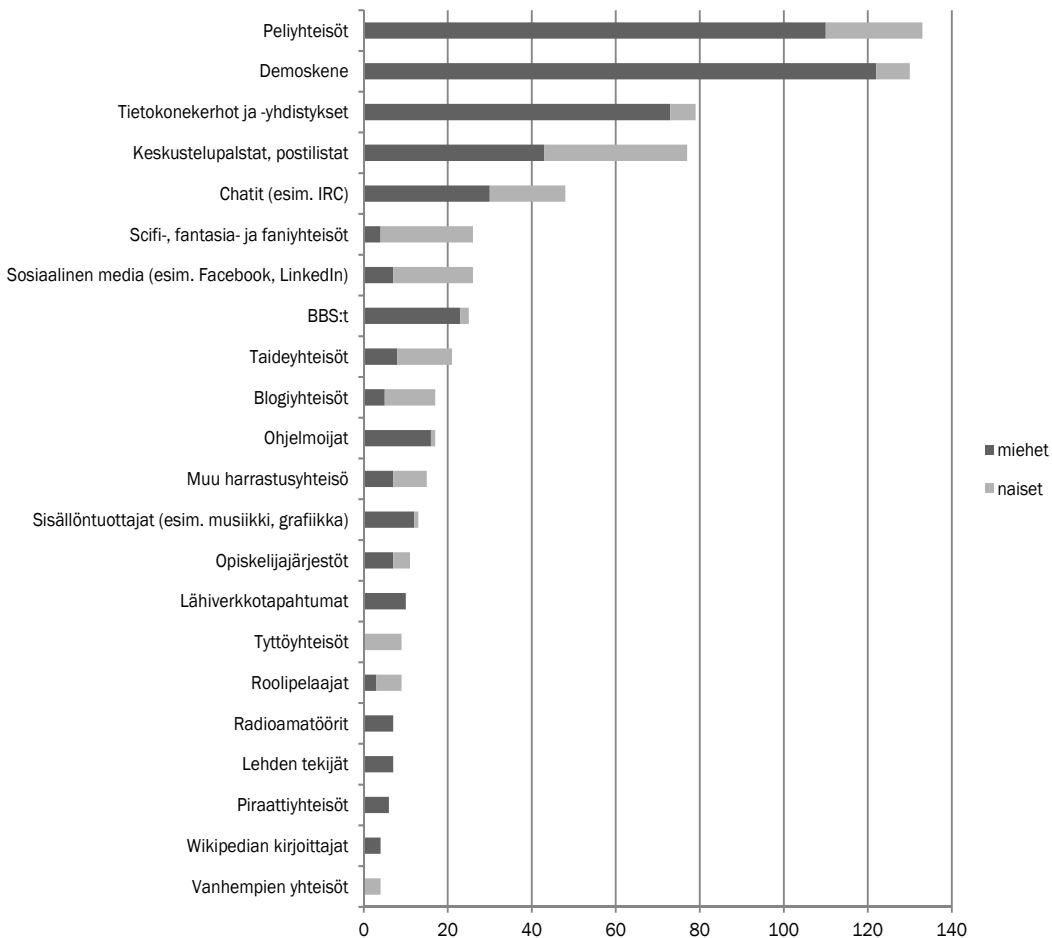
Oman yhteisön kertomiseen vastauksessa liittyy myös tutkimuseettinen näkökulma. Kun ihminen paljastaa mihin yhteisöihin ja ryhmiin hän kuuluu ja mitä hän siellä tekee, tämä saattaa tehdä hänet helposti tunnistettavaksi muiden harrastajien silmissä. Ainakin yksi vastaus viittasi tähän suoraan ja on mahdollista, että ihmiset ovat jättäneet vastaamatta kohtaan välttääkseen tunnistamisen. Tämän mahdollisuuden vuoksi tässäkin yhteydessä ei lainata ihmisten antamia vastauksia yhteisöistään ja rooleistaan suoraan.

Niiden osalta, jotka vastauksen antoivat, havaitaan joka tapauksessa selviä tuloksia (ks. kuvio 22). On huomattava, että kategoriat ovat päällekkäisiä: esimerkiksi ohjelmoijien yhteisöt saattavat kokoontua chatissa kuten IRC:ssä ja sama henkilö voisi olla esimerkiksi sekä pelaaja että keskustelupalstan aktiivi. Tulokset ovat kaikesta huolimatta selkeitä: etenkin peliyhteisöt ja demoskeneyhteisöt, ja tämän jälkeen tietokonekerhot, -yhdistykset, keskustelupalstat ja postilistat näyttävät muodostavan vastaajien yleisimmän yhteisöksi käsittelemät käyttäjäryhmät. Myös chatit kuten IRC löytyivät verrattain monista vastauksista, mutta tämän jälkeen yhteisöt hajaantuvat nopeasti: monet keskenään erilaiset yhteisöt ja skenet saivat muutamia kymmeniä tai tätä vähemmän mainintoja.

Tulosten järjestys kertoo siitä, mitä vastaajat itse kokevat yhteisölliseksi tietoverkoissa ja tietokoneella toimiessaan. Useimmat ryhmittymät ovat verrattain vapaaehtoisia, harrastukseen, tyyliin ja makuun perustuvia yhteisöjä, ja suoranaisia ammattiyhteisöjä mainittiin vain muutamissa tapauksissa. Kuitenkin ihmiset tuntuivat myös odottavan yhteisöltä jonkinlaista sitovuutta. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, kuten Facebookissa ja LinkedInissä, voi kirjaimellisesti valita kuuluvansa johonkin ryhmään tai yhteisöön. Tulosten perusteella tätä ei kuitenkaan koeta yhteisöksi yhtä usein kuin vaikkapa pelejä tai demoharrastusta, jossa ryhmät saattavat kokoontua säännöllisesti vuosien tai jopa vuosikymmenen ajan. Demoskenen keskeinen merkitys on kiinnostava myös suhteessa aikaisempiin vastauksiin ohjelmointiharrastuksesta. Jos harva aloitti ohjelmoinnin demoskeneyhtymisen vuoksi (ks. kohta 5.2), kääntyy ohjelmoinnin ja demoskenen merkitys tässä kohdassa toisin päin: ohjelmoijien yhteisöt muodostavat huomattavasti pienemmän joukon kuin demoskene, ja voidaankin kysyä, kuinka monet ohjelmoijat tutustuvat ja tuntevat toisensa Suomessa juuri demoskenen kautta pikemminkin kuin vain ohjelmoijina.

Aikaisemmin tehtiin havainto tietoteknisten harrastusten sukupuolittumisesta ja tulokset yhteisöistä toistavat tuloksen. Mukana on verrattain tasaisesti jakautuneita yhteisöjä, erityisesti kun huomioidaan naisvastaajien miehiä pienempi lukumäärä: keskustelupalstat, postilistat, chatit, taideyhteisöt, opiskelijajärjestöt, roolipelaajat ja muut tietotekniikkaan

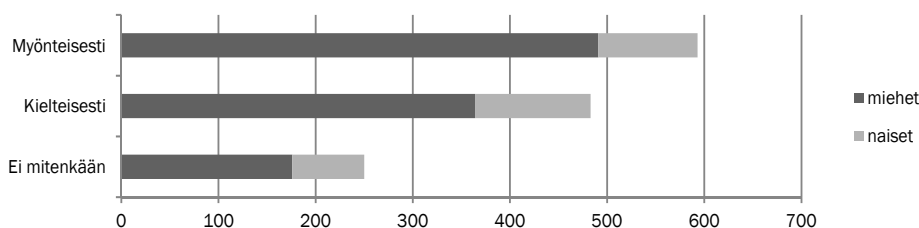
suoranaisesti liittymättömät harrastajayhteisöt kuuluvat tähän ryhmään. Toisaalta joukosta löytyy monia yhteisöjä ja skenejä, joiden jäsenet vastaajista ovat kokonaan tai miltei yksinomaan miehiä: demoskene, tietokonekerhot ja -yhdistykset, (aikaisemmat) BBS:t, ohjelmoijat, sisällöntuottajat ja lähiverkkotapahtumat samoin kuin hajavastauksia saaneet radioamatöörit, lehden tekijät, piraatit ja Wikipedian kirjoittajat. Toisin päin muutamat ryhmät ovat täysin tai miltei kokonaan naisvaltaisia kuten scifi-, fantasia- ja faniyhteisöt, blogiyhteisöt ja vanhempien yhteisöt sekä muutaman mainitseman ”tyttöyhteisöt”. Kaiken kaikkiaan näyttää siltä, että käyttäjien järjestäytyminen vapaaehtoiseen ”skeneihin” ei aina kadota sukupuolieroja. Itse asiassa erot voidaan nostaa arvokkaaksi, kuten tyttöyhteisöissä, joissa korostetaan naisten taitoja ja kykyjä tietotekniikan maskuliinisuuden rinnalla ²⁰⁶.



Kuvio 22. Tietotekniset yhteisöt joihin vastaajat sanoivat kuuluvansa (N=571).

206 Vrt. Nieminen-Sundell 2003, 42.

Tietotekniikan käyttäjät muodostavat yhden yhteisön ja näiden joukon. Tietotekniikan arkinen käyttö tulee kuitenkin näkyviin monissa muissakin tilanteissa kuin tietoverkoissa, tietokoneella tai tietokonetapahtumissa: kuten kodeissa, kouluissa, ystäväpiireissä ja työpaikoilla. Tästä arjen puolesta kiinnostuneena kyselyssä tiedusteltiin, miten vastaajan tuttavat ja lähipiiri olivat suhtautuneet tämän tietokoneharrastukseen (kuvio 23). Tuloksista nähdään, että suhtautuminen oli monenlaista ja vaihtelevaa. Myönteinen suhtautuminen oli jonkin verran yleisempää kuin kielteinen, joka taas oli yleisempää kuin neutraali suhtautuminen, mutta kaikkia reaktiota mahtuu vastauksiin verrattain paljon. Lähipiirin neutraali ja kielteinen suhtautuminen oli hieman yleisempää naisilla kuin miehillä, vaikka tuloksissa ei ole suuria sukupuolieroja. Moni kuitenkin yksilöi itsensä sukupuolen mukaan vastauksessaan, etenkin naiseksi pohtiessaan miten hänen tietotekniikan käyttönsä oli hyväksytty lähipiirissä.



Kuvio 23. Miten vastaajan tuttavat ja lähipiiri suhtautuivat tietokoneharrastukseen (n=1031).

Esimerkiksi seuraavat henkilöt olivat kokeneet kielteistä suhtautumista lähipiiriltään, ikätovereiltaan ja perheeltään:

Yläasteikäisenä olin luokkani ensimmäisiä Internetistä kiinnostuneita, ja tuolloin ikätoverit taisivat pitää asiaa aika sääliittävänä nörtteilynä. (nainen, s. 1983)

Olen myös törmännyt emakkoluuloihin: ikään kuin aikuinen keski-ikäinen nainen ei voisi olla aktiivinen netissä. (nainen, s. 1965)

Vanhemmilta (olen kuullut) aivan alusta asti ”jatkuvaa” naljailua ja huomauttelua ainaisesta tietokoneella olemisesta. (mies, s. 1979.)

Usein juuri koulu ja perhe esiintyivät kontekstina josta kriittistä palautetta koneen käytöstä saatiin. Monilla perhe ja lähipiiri olivat kuitenkin toisaalta hyvän palautteen ja kannustuksen lähde. Samaa kerrottiin kavereista ja tuttavapiiristä, kuten seuraavissa vastauksissa nähdään.

Vanhemmat tukivat harrastusta koko lapsuuden ja hankkineet laitteistot. (mies, s. 1989)

Suurin osa kaveri ja tuttavapiiristäni on joko samanhenkisiä tai ymmärtävät mitä on harrastaa näitä juttuja yli 30 vuotta. (mies, s. 1970)

Noh ystäväni pelaavat enemmän tai vähemmän myös, joten heillä ei asiasta ole sanottavaa. Yleisesti myönteinen suhtautuminen, kun en anna koneen käytön vaikuttaa muuhun elämääni. (nainen, s. 1982)

Tällaiset myönteiset ja kielteiset asenteet esiintyivät harvoin yksinään vastauksissa. Pikeminkin suhtautuminen muuttui riippuen siitä, kenen asenteesta tietotekniikkaan vastaaja kertoi, kuten vanhempiensa, tyttöystävänsä, poikaystävänsä, kaveriensa tai koulukaveriensa. Hyväksyntä on siis sosiaalisesti suhteellista. Yhteisön suhtautuminen myös usein asetui uudelleen ajan kuluessa: harrastusta ei ensin otettu vakavasti, mutta taitojen karttuessa lähimpiin suhtautuminen muuttui.

Aluksi minua kiusattiin nörtteystäni ja vanhempani valittivat, kun vietin lähes kaiken aikani tietokoneen edessä. Mutta myöhemmin samaiset henkilöt ovat kuitenkin nöyränä tulleet pyytämään apuani omista tietoteknisissä ongelmissaan. Viimeistään tässä kohdin on asenne muuttunut positiiviseksi. (mies, s. 1985)

Taitojen kasvamisen ohella muutoskohdan muodosti opiskelupaikan tai työpaikan saaminen harrastuksen kautta. Tämän jälkeen toiminnasta saattoi tulla hyväksyttävämpää: ”kun olen roikkunut kiinni leivän syrjässä näinkin hyvin, se (työ pelialalla) on hyväksytty ihan legitiiminä ammattina” (mies, s. 1974). Vastaajista yli puolet sanoi tietoteknisen harrastuksen vaikuttaneen ammattiinsa jollakin tavalla. 70 prosenttia kysymykseen vastanneista miehistä ja 40 prosenttia naisista oli tietoteknisessä ammatissa. Tulos viittaa siihen, että tietotekniset käyttäjäyhteisöt ja skenet ovat ainakin osittain päällekkäisiä työyhteisöjen kanssa. Ihmisten harrastus löytää siis toisenlaisen merkityksen ammatiksi muutuessaan ²⁰⁷.

6.2 Tietokoneen äänet, tuoksut, hajut ja unet muistoissa

Kyselyn loppuosa keskittyi vastaajien tietokoneisiin ja niiden käyttöön liittyviin aistimuis-toihin, jotka kytkeytyivät mitä erilaisimpiin tilanteisiin, esineisiin, paikkoihin ja ihmisiin. Samoja tietotekniikan hajuihin, ääniin ja uniin keskittyviä kysymyksiä kysyttiin myös TIESU-kyselyssä. Kysymyksenasettelu päätettiin pitää samanlaisena, jotta vastaukset olisivat mahdollisimman vertailukelpoisia. Mutta minkälaista tietoa vastaajien kertomukset ”hiki-sistä laneista”, ”modeemin piippailuista” tai ”uniseikkailuista” sitten tarjoavat? Hannu Salmen mukaan aistimukset voidaan nähdä biologisten konstruktoiden lisäksi myös kulttuurisesti rakentuneina. Aistimellisuus on aina vuorovaikutteista ja tulkintaa vaativaa, eivätkä aistit ole koskaan irrallaan siitä sosiaalisesta todellisuudesta, josta käsin niitä tehdään. Ihminen on vuorovaikutussuhteessa ympäristönsä kanssa aistien välityksellä, minkä vuoksi aistien historia on yhtä lailla oleellista kuin esimerkiksi puhumisen, kirjoittamisen ja eleiden historia.²⁰⁸ Tietyn äänen kuuleminen tai tuoksun haistaminen voi herättää paljonkin muistoja ajasta, tiloista, paikoista ja tapahtumista, joihin ne ovat liittyneet. TIESU-aineiston hajumuistoja käsitellyt Jaakko Suominen on huomannut, miten aistihavainto muuttuu kulttuuriseksi tuoksumuistoksi kun kokemuksesta ja sen merkityksestä kerrotaan, sitä eritellään ja arvioidaan.²⁰⁹

Yhteisöllisyyden tapaan aisteja koskeviin kysymyksiin saatiin keskimäärin vähemmän vastauksia kuin aiempiin kysymyksiin. Tämä saattoi johtua siitä, että vastaajat alkoivat jo väsyä kirjoittamiseen monien kysymysten jälkeen tai sitten siitä, että aisteihin liittyvät kysy-

207 Saarikoski & Suominen 2009.

208 Salmi 2001, 340–344, 349.

209 Suominen 2011b.

mykset koettiin outoina: ”Outo kysymys, koneet on koneita ei niihin mitään muistoja liitty” (mies, s. 1967)²¹⁰. Tietotekniikkaan liittyviä äänimuistoja oli monella, mutta tuoksuihin ja hajuihin sekä tietokone-uniin liittyviä muistoja kertyi vähemmän. Vastaaminen olisi voinut olla helpompaa, jos vastaajat olisivat voineet haistella ja kuunnella tietokoneisiin liittyviä ääniä ja tuoksua kysymysten yhteydessä. Verkkokyselyssä valmiit ääninäytteet olisivat kuitenkin voineet ohjata vastaajia liikaa kertomaan vain esimerkkiäänistä ja sama olisi ollut mahdotonta toteuttaa tuoksunäytteiden osalta.

Vastaajien aistimuistoja käsittelevissä vastauksissa voidaan nähdä myös nostalgisia piirteitä. Nostalgiset tunteet ovat usein positiivisia ja sävyttyneet eriasteisilla mielihyvän, menneisyyden nautiskelun ja surumielisen kaipuun tuntemuksilla, jotka useimmiten liittyvät lapsuusajan turvalliseen ja huolettomaan ympäristöön²¹¹. Kollektiivinen nostalgia tarkoittaa sitä, että tietty objekti aiheuttaa samantyyppisiä muistoja monissa ihmisissä. Yksityinen nostalgia taas liittyy henkilökohtaisempiin asioihin ja tapahtumiin. Käytännössä nämä usein kuitenkin sekoittuvat, mikä näkyy myös tässä aineistossa.²¹² Vaikka muistojen kohteena olevan Commodore 64:n käyntiäänät, kuumentumisen aiheuttamat palaneen pölyn haju ja pitkien pelisessioiden jälkeiset unet muistuvat monen vastaajan mieleen, liittyy näihin myös omia henkilökohtaisiin kokemuksiin liittyviä muistoja. Vanhaan tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyvät nostalgiset tunteet voivat muuttua myös harrastukseksi, kuten esimerkiksi retropeliharrastukseksi, joka tarkoittaa laajemmin vanhojen tietokonepelien arvostusta, mutta myös pelien keräilyä ja niiden pelaamista.²¹³

Muista aisteja koskevista kysymyksistä poiketen vastaajat muistivat runsaasti erilaisia tietotekniikkaan liittyviä ääniä²¹⁴. Kysymys herätti muistoja sekä mies- että naisvastaajissa, ja kaiken kaikkiaan äänimuistoja oli 79 prosentilla kyselyyn vastanneista. Vastaukset sisälsivät laitteiden rutinoiden, hurinoiden ja naksahduksien lisäksi myös ohjelmien ja ohjelmistojen, kuten käyttöjärjestelmän käynnistysäänien ja tietokonepelien ääniä. Vaikka nykyistenkin laitteiden ääniä muisteltiin, monet palasivat ajassa taaksepäin muistelemaan kotitietokoneiden aikakauden aikaista äänimaisemaa. Tämä saattoi johtua osittain siitä, että vanhemmat laitteet ovat olleet nykyisiä laitteita äänekkäämpiä, mutta myös siitä, että näihin menneisiin ääniin liittyy nostalgisia tunteita. Myös kyselyn aiemmat kysymykset vastaajien ensimmäisistä tietokonekokemuksista ovat voineet vaikuttaa muisteluun. Toiset muistelivat hyvällä vanhoja ääniä, kun taas toiset olivat tyytyväisiä siihen, etteivät laitteet enää pitäneet yhtä kovaa ääntä kuin ennen. Vastaajat kuvasivat ääniä eri tavoin lyhytsanaisista luetteloista äänten aiheuttamien tuntemusten ja niihin liittyvien tilanteiden kuvailuun sekä erilaisiin onomatopoeettisiin ilmaisiin, kuten seuraavat modeemin soittoaänen kuvaukset: ”Pipiii-päääää-hrrrrrrmmmm”, ”Kriiks kraaks ding ding”, ”Bleep bloop bzzzz-zzzzz rätätätätä beeeep rätätätätä”. Ääniä kuvattiin jonkin verran myös muiden aistien, kuten näkö- ja hajuaistien avulla.

210 Kysymysten outous tuli esille myös TIESU-aineiston tuoksu- ja unimuistoissa, ks. Suominen 2011b, Saarikoski 2011.

211 Korkiakangas 1999, 171–175.

212 Davis 1979, 122–124.

213 Ks. Suominen 2011d, Saarikoski 2004, 254–257.

214 Kysymykseen vastasi yhteensä 1176 vastaajaa, joista 77 % oli miehiä, 23,7 % naisia ja sukupuolensa ilmoittamatta jättäneitä oli 0,3 %. Vastanneista vain 29 ilmoitti, ettei heillä ole tietotekniikkaan liittyviä äänimuistoja.

Suurin osa vastaajien muistamista äänistä liittyi itse laitteisiin. Näitä olivat muun muassa erilaiset tietokoneen käynnin ja tuulettimien hurinat, levyke- ja kasettiasemien ja tulostimien rouskutukset, näppäinten ja hiiren sekä peliohjaimien naksutukset²¹⁵. Kaikkein yleisin vastaajien muistama ääni oli modeemin yhteydenottoääni (noin 17 % maininnoista), joka edelsi Internetiin tai BBS:ään pääsyä ennen kiinteiden laajakaistayhteyksien yleistymistä. Tämä ääni oli jäänyt selvimmin sekä miesvastaajien että naisvastaajien mieleen, ja se nousi esille myös aiemmassa TIESU-aineistossa. Monien ääneen liittyvät muistot olivat mieluisia, kuten seuraavalla vastaajalla.

Modeemin sirkutus ja suhina aikoinaan sen ottaessa yhteyttä verkkoon. Se ääni hymyilyttää vieläkin, kun sen joskus harvoin sattuu kuulemaan. Se tarkoitti silloin joskus yhteyttä koko avaraan maailmaan. (nainen, s. 1976)

Vastaajat muistivat myös tietokoneella tuotettuja ääniä ja musiikkia, kuten muun muassa erilaisten pelien äänimaailmoja, koneen käynnistyksen ja sammutuksen ääniä, chiptune²¹⁶- ja tracker-musiikkia, demoja ja puhesyntetisaattoreita. Näistä peleihin liittyvät lataus-, tunnus- ja taustamusiikit sekä pelaamisen äänet ja vuorosanat olivat kaikkein yleisimpiä (noin 14 % maininnoista).²¹⁷ Nämä usein nostalgisetkin maininnat tulivat esille myös TIESU-aineistossa, ja monet kertoivat kuuntelevansa sekä hyräilevänsä edelleen vanhoja peleistä tuttuja musiikkeja²¹⁸. Vanhoista peleistä on myös tehty erilaisia emulaattori- ja mobiiliversioita, ja pelien äänimaailmaa sekä visuaalista ulkoasua on hyödynnetty myös uusissa tuotteissa, mainonnassa, musiikissa ja taiteessa²¹⁹.

Muistan edelleen 8-bittisen kulta-ajan säveltäjien Martin Galway, Rob Hubbard ja Chris Huelsbeck taianomaiset teokset. Kuuntelen niitä monesti youtubesta. Alkuperäisen c64:n näppäimistön metallijousineen klangi ja Amigan terävämpi ja lyhyempi, kovamuovimainen nakutus. Modeemien ulvoen tanssivat kättelyäänet linjalla, matriisitulostimen neulojen terävä ja kireä marssi. (mies, s. 1978)

Ikivanhat Commodore-pelien musiikit varmasti tuovat muistoja lapsuudesta. Lähinnä positiivisia mielikuvia yhdessä olostä veljen kanssa ja peleissä onnistumisesta. (nainen, s.1981)

Muistan Prince of Persia -pelistä sen ällöttävän lätsähdyksen, kun pelihahmo putoaa piikkeihin. Muita ääniä ei äkkiseltään muistu mieleen, mutta niiden kuuleminen varmaan kyllä toisi muistoja. (nainen, s. 1987)

Tietokoneen käytön äänistä vastaajien mieleen olivat jääneet erilaiset koneen käynnistykseen ja sammuttamiseen liittyvät äänet sekä erilaiset varoitusäänet ja virheilmoitukset. Seuraavan vastaajan äänimuisto liittyi sekä tietokoneen käynnistykseen että äänen kuulemiseen täysin uudessa kontekstissa:

215 Tietokoneiden ja niiden oheislaitteiden lisäksi vastaajat mainitsivat myös joitakin pelikonsoleihin ja kännyköihin liittyviä ääniä, joita oli kuitenkin suhteellisen vähän.

216 Chiptune tarkoittaa pääasiassa 1980-luvun tietokoneiden äänipiireillä tuotettua musiikkia. Polymeropoulou 2014; ks. myös Carlsson 2010.

217 Ks. musiikin funktioista digitaalisissa peleissä Tukeva 2011.

218 Aaltonen 2004, 107–108.

219 Ks. mm. Suominen 2008; Suominen 2011c; Carlsson 2010; Polymeropoulou 2014.

Kasettinauhurille tallennetun ohjelman, vähän säröinen, narina on varmaan pysyvästi poltettu ai-vokopan muistipiireille. Myös Oric:in (muistaakseni) ZAP-komennon ”laserääni” nousee mieleen. Myös Macin käynnistysääni on ollut jotenkin koukuttava (vaikkei sitä usein joudukaan kuuntelemaan). Mm. animaatioelokuvassa WALL-E se helähtää, kun romunkeruulaite saa akkunsa ladattua. Tuo pieni ääni kesken elokuvan tunkeutui uskomattomalla tavalla tajuntaan. (mies, s.1958)

Ohjelmiin liittyvät äänet tulivat joko tietokoneen sisäisistä kaiuttimista, äänipiireistä tai -kortteista, joita kuvailivat tarkemmin pääasiassa miesvastaajat. Jotkut eivät voineet sietää ”piippausmusiikkia” kun taas toiset kokivat teknisesti vielä yksinkertaiset äänet nostalgisina. Useimmiten ärsyttäviksi koetut äänet kuuluivat PC-koneiden sisäisten kaiuttimien ns. PC-piipperien kautta, jotka mainittiin myös TIESU-aineistossa.

Voijettä sitä piipitystä PC:llä kun Alley Cattia pelattiin. Ja sitä ihmetystä kun PC:seen sai Sound Blasterin ja kunnon kajarit. Tai Pleikkaan surround-äänet. (mies, s. 1977)

Sellaainen muisto on, että kun pelailin aikanaan toimistokoneilla, niin niissä ei ollut äänikortteja laisinkaan niin vanhoissa peleissä äänet tulivat PC-kaiuttimesta. Esim Larry -pelin musiikit olivat sellaista hirvittävää korkeaäänistä piipitystä. (mies, s. 1977)

Vastaajilta kysyttiin myös tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyvistä haju- ja tuoksumuistoista, johon vastasi yhteensä 842 vastaajaa. Näistä 83 prosenttia kertoi muistoistaan ja loput jätti kysymykseen vastaamatta tai he eivät muistaneet tietotekniikkaan liittyviä hajuja tai tuoksujakaan. Näitä ei-muistajia oli eniten vanhemmissa ikäryhmissä. Kaiken kaikkiaan kyselyyn vastanneista tuoksumuistoja oli vain 48 prosentilla, miehillä enemmän (52 % miehistä) kuin naisilla (36 % naisista). Myös TIESU-kysely houkutteli enemmän miehiä kuin naisia, ja enemmän nuorempia kuin vanhempia vastaajia muistelemaan tietotekniikkaan liittyviä hajuja ja tuoksujakaan²²⁰. Muistelun aiheet kytkeytyivät myös aiemman aineiston tapaan itse laitteisiin ja niiden käyttötilanteisiin, käyttäjiin sekä paikkoihin, joiden perusteella vastaukset myös jaoteltiin²²¹.

Vastaajien muistot liittyivät pääasiassa laitteisiin ja niiden käyttötilanteisiin (noin 73 prosenttia kaikista maininnoista²²²), kuten niiden ominaistuuksiin ja peruskäyttötilanteisiin, laitteiden hajoamiseen tai niiden vikoihin, uusiin laitteisiin sekä erilaisiin oheislaitteisiin ja -tuotteisiin, kuten esimerkiksi levykkeisiin, pelipaketteihin ja manuaaleihin. Moni muisteli tietokoneen peruskäyttöön ja virittelyyn liittyviä pölyn, sähköön ja muovin sekä ”tekniikan” tuoksujakaan ja koneen ”ominaistuuksua”, jotka korostuivat vaikkapa koneen lämmitessä tai konetta avattaessa esimerkiksi puhdistusta varten. Nämä erilaiset tietokoneisiin ja niiden käyttöön liittyvät hajut ja tuoksut olivat naisten vastauksissa yleisimpiä ja miestenkin vastauksissa yleisiä. Ne olivat myös jääneet paremmin nuorempien kuin vanhempien vastaajien muistoihin. Seuraavat vastaajat muistavat tietokoneen tuoksuneen hyvälle:

Tietotekniset laitteet (vanhemmat) ovat aina tuoksuneet mielestäni hyvälle. Tuoksussa yhdistyy mappiarkiston pölyn pehmeä tuoksu ja jokin hennosti metallinen tuoksu. (nainen, s. 1977)

220 Hajumuistoja oli TIESU-kyselyyn vastanneista 59 prosentilla, miehistä 71 % ja naisista 45 % kertoi haju-muistoistaan. Suominen 2011b.

221 Ks. Suominen 2011b; Aaltonen 2004.

222 Prosenttiosuus laskettu kaikista maininnoista, mukana myös kysymykseen vastanneet ei-haistajat.

Sähkölaitteiden haju on aina yhtä huumaavaa. Oli se sitten kotona, studiolla, keikalla tai treeni-kämpällä. (mies, s. 1967)

Vanhin tietokone kotona haisi muoville, tosi pahasti. Se oli kuitenkin jotenkin rauhoittava haju varsinkin yhdistettynä palaneeseen pölyyn. Läppökselläni oli puoli vuotta ihana tuoksu, kun kaveri kaatoi lasin valkoviiniä näppäimistöön. Kone selvisi kuitenkin ja tuuletin oli viinin peitossa muistona hyvästä juhlasta. (nainen, s. 1986)

Tietokoneeseen ja sen käyttöön liittyi myös epämiellyttävämpiä tuoksuja ja hajuja. Laitteiden hankintaan ja niiden hajoamiseen liittyneet tavanomaisesta käytöstä poikkeavat tuoksumuistot nousivat esille TIESU-aineiston tavoin myös tässä aineistossa ²²³. Laitteen hajoamiseen ja erilaisiin vikatilanteisiin liittyvät pahat hajut ja palaneen käryt olivat jääneet erityisesti miesvastaajien mieleen. Ne olivat yleisiä eri-ikäisten vastaajien muistoissa, mutta yleisimpiä 1940–1960-luvuilla syntyneiden maininnoissa. Osa vastaajista muisti hyvinkin tarkasti laitteen hajoamiseen liittyneet hetket ja pettymyksen kun konetta ”hengissä pitänyt” savu nousi ilmoille. Tämän nk. toimintasavun lemu oli TIESU-aineistossa yksi yleisimmin mainituista tietotekniikkaan liittyvistä hajuista ²²⁴.

Blue smoke. Kamalin juttu ikinä. Kertaalleen meni pasmat oikein kunnolla sekaisin pidemmäksi aikaa kun monitori pamahti eikä ollut varaa hankkia heti uutta. Tuo palavan elektrolyytin tai eristeen tuoksu on semmoinen että se tulee säännöllisen epäsäännöllisesti painajaisiin, pakokauhun aiheuttajana. (mies, s. 1978)

Sitä hajua ei voi unohtaa, kun PC-laite päästää ulos savut... Haju on hirveä ja varmasti vielä haitallinenkin hänelle, joka sen hajun joutuu ottamaan vastaan. Onneksi nykyisissä tarvikesuissa ei ole alkuperäisen voittanutta ;-.P. (mies, s. 1959)

Vastaajien tuoksumuistot liittyivät myös uusien laitteiden avaamiseen pakkauksista ja niiden ensimmäisiin käyttötilanteisiin, jotka olivat pääasiassa positiivisia, kuten seuraavilla vastaajilla:

Uuden koneen tuoksu on parasta mitä tiedän. Se tarkoittaa uutta alkua, tutustumista ja toimivuutta. Juuri käynnistyvä, sähköinen kuvaputkimonitori/kuvaputki-TV tuoksuu kummallisen ihanalle. Muistan lapsena liiskanneeni kasvoni kiinni käynnistyvään televisioon ja antanut sen sähköistää tukkani. Se tuoksu on hyvin kotoisa. (nainen, s. 1985)

Ei ole mitään hajua makeampaa kuin upouuden Applen laitteen tuoksu kun sen ottaa ulos paketista. Oli kyse sitten läppäristä tai kännykästä, se liuottimien ja ftalaattien aivosoluja mädättävä haju, joka paketista lemahtaa kun sen ensimmäistä kertaa avaa, saa ekstaasiin. (mies, s. 1977)

Toisinaan epäillään että laitevalmistajat lisäisivät laitteisiin ja pakkauksiin ”uuden teknologian” tuoksua tarkoituksella. Ainakin siitä voisi Suomisen mukaan olla markkinahyötyä, sillä hyvät tuoksut voivat herättää aiempia tuotemuistoja ja kokemuksia ja houkutellessa laitehankintoihin ²²⁵. Myös tietokoneen käyttöön ja pelin pelaamiseen voidaan liittää tietoisesti tuoksuja äänten ja visuaalisuuden lisäksi. Kaksi vastaajista mainitsi Leather Goddesses of Phobos -pelin mukana tulleet tuoksuvarat, joita oli tarkoitus raaputtaa ja haistella aina

223 Aaltonen 2004, 109–110; Suominen 2011b.

224 Suominen 2011b, 15–16.

225 Suominen 2011b, 21–22.

tietyssä vaiheessa peliä oikean tunnelman saavuttamiseksi. Kortit eivät kuitenkaan olleet ainakaan tämän aineiston perusteella kovin yleisiä tai jääneet erityisesti vastaajien mieleen. Yleisimmin oheistuotteita ja tarvikkeita koskevat tuoksumuistot liittyivät muun muassa tulostimiin, levykkeisiin, oheislaitteisiin ja tarvikkeisiin, pakkauksiin, manuaaleihin ja puhdistusaineisiin samoin kuin aiemmassa TIESU-aineistossa ²²⁶.

Itse laitteisiin ja niiden käyttöön liittyviin tuoksuihin verrattuna tietotekniikan käyttäjiin ja paikkoihin liittyvät muistot olivat harvinaisempia. Maininnoista noin 7 prosenttia liittyi käyttäjien hajuihin, useimmiten hien hajuun tai erilaisiin käyttäjien nauttimiin ruokiin, virvoitusjuomiin ja muihin nautintoaineisiin, kuten esimerkiksi tupakkaan. Naisten muistoihin kuuluivat ruuat ja juomat kun taas miesten muistoissa kärysi näiden lisäksi myös tupakka. Yhtä suuri osa maininnoista (noin 7 %) liittyi erilaisiin paikkoihin, kuten esimerkiksi koulun tai opiskelupaikan ATK-luokkiin ja työpaikkoihin sekä vapaa-ajan tiloihin, kuten kaveriporukoiden pelisessioihin ja erilaisiin tapahtumiin (Assembly, ”lähiverkkotapahtumat” eli lanit²²⁷). Paikka ja ihmisperäinen haju tai tuoksu mainittiin useimmiten yhdessä. Naiset liittivät hajun usein kouluun tai opiskelupaikkaan kun taas miehet muistivat hajun pääasiassa erilaisista tapahtumista.

Lanien haju. :D Joskus vähän yli parikymppisenä keräännyttiin aina silloin tällöin kaverin kellarin pelaamaan, ja viikonlopun loppupuolella alkoi ilma olla melko sakeana einespizzojen, laiminlyödyn hygienian, oluen ja tupakan hajuista. (mies, s. 1980)

Erikoisinta on, että muistan miltä kaverin kotona tuoksui. Kävimme 386SX16:sta aikaan paljon pelaamassa kaverin luona ja siellä oli tietty tuoksu. Se kyseinen tuoksu kun tulee vastaan aina jonkun ihmisen kotona, niin näen itseni istumassa siellä kaverin sängyn laidalla puhumassa paskaa pelaamisesta ja lukemassa vanhoja Pelit-lehtiä. :D (mies, s. 1977)

Tietokoneaiheisia unia muisti nähneensä yhteensä 432 vastaajaa. Loput kysymykseen vastanneista (231 vastaajaa) eivät olleet nähneet tietokoneaiheisia unia tai he merkkasivat kohtaan pelkän viivan. Vastajaamäärät olivat pieniä myös aiemmassa TIESU-kyselyssä, jonka 744 vastaajasta vain 213 muisti nähneensä tietokoneaiheisia unia ²²⁸. Uniin liittyvä kysymys on siitä ongelmallinen, että läheskään kaikki eivät muista niitä herättyään, unet voivat unohtua vuosien varrella tai niitä voi olla hankala pukea sanoiksi. Unet voidaan kokea myös niin henkilökohtaisina, ettei niitä haluta jakaa muille, kuten seuraava vastaaja: ”Hei kamoon, en mä nyt KAIKKEA teille kerro.” (mies, s. 1978) ²²⁹. Osa vastaajista koki tietokoneaiheiset unet vastenmielisenä ja olivat tyytyväisiä siihen, etteivät tietokoneet olleet kuuluneet heidän unimaailmaansa, kuten seuraava vastaaja: ”Onneksi en ole. Kammottava ajatus.” (mies, s.1977.) Toiset taas ihmettelivät sitä, miten tietokoneet eivät olleet niiden aktiivisesta käytöstä huolimatta tulleet uniin asti.

Vastaajien kuvailemissa unissa näkyivät kyselyn aiemmat aihepiirit laitteista ja niiden hankinnasta niiden eri käyttötarkoituksiin, mikä on syytä ottaa huomioon aineistoa lukiessa. Tietokoneaiheiset unet liittyivät useimmiten sekä miehillä että naisilla pelaamiseen

226 Suominen 2011b, 15.

227 Laneihin ja muihin tapahtumiin sekä tietokonekerhoihin liittyneet hajumuistot esiintyivät vasta 1970-luvulla tai sen jälkeen syntyneiden muistoissa.

228 Saarikoski 2011, 27.

229 Kaivola-Bergenhøj 2010; Saarikoski 2011.

tai pelimaailmoihin. Tämä on ymmärrettävää, koska pelit kuuluvat suurimman osan vastaajista harrastuksiin (ks. kohta 5.1. Pelaaminen) ja ne ovat audiovisuaalisina ja vuorovai-
kutteisina maailmoina mieleenpainuvia ja niihin uppoudutaan jo valveillaoloajanakin. Osa vastaajista kertoi syyksi pitkät pelisessiot, joiden jälkeen pelaaminen jatkui unessa tai pelimaailma tai sen joitakin piirteitä, kuten visuaalinen tyyli, hahmot tai tapahtumat siirtyivät uniin, kuten seuraavilla vastaajilla:

Enimmäkseen minulla on ollut Civilization-aiheisia unia, jossa liikun kartalla ja selvitän tosielämän ongelmia maailmanpolitiikan ja strategian keskellä. Meidän kesämökki oli minun kotimanner josta johdin maailmanvalloituksen... Oli hyvä uni. (nainen, s. 1986)

Doom sai aikaan loistavia painajaisia, kun pelasimme sitä yömyöhään veljeni kanssa vastakkain. (mies, s. 1976)

Peliunia käsittelevät vastaukset sisälsivät yhteensä 91 peli- tai pelityyppimainintaa, joista Tetris (1986), World of Warcraft (2004) ja Doom (1993) olivat yleisimpiä muiden nimikkeiden jäädessä viiteen tai sitä vähäisempiin mainintoihin²³⁰. Näistä Tetris ja Doom tulivat esille myös vuosien 2002–2003 aikana kerätyssä TIESU-aineistossa, vaikka pelien julkaisusta oli jo tuolloinkin kulunut aikaa. Kummatkin aineistot herättävät kysymyksiä siitä, pelaavatko vastaajat vanhempia kyseisiä pelejä edelleen vai ovatko ne olleet niin merkittäviä vastaajille, että pelejä koskevat unet muistetaan tai ne tulevat uniin yhä uudestaan. Petri Saarikosken mukaan 1980- ja 1990-lukujen klassikkopelien mainintoja voidaan selittää osittain niiden yleisellä tunnettuudella, mediajulkisuudella sekä vastaajan halulla osoittaa omaa pelitietämystään²³¹. Ainakin pelien tunnettuutta ja niiden merkitystä tukevat tulokset, joiden mukaan Doom ja Tetris olivat jääneet vastaajien pelaamista peleistä kolmanneksi ja neljänneksi eniten vastaajien mieleen (ks. 5.1 Pelit, kuvio 13).

Vastaajien unet liittyivät pelien lisäksi myös muihin ohjelmiin sekä itse laitteisiin, niiden käyttöön, hankintaan, hajoamiseen ja niiden maailmoissa seikkailuun. Vaikka suurin osa laitteita ja ohjelmia koskevista unista käsittelee tietokoneita koska kysymyksessä ky-
sytettiin tietokoneaiheista unista, oli joukossa myös muutama kännykkä sekä tabletti, kuten seuraavalla naisvastaajalla: ”Viimeksi näin sellaisen unen joissa oli kymmeniä iPadeja joiden joukosta etsin epätoivoisesti omaani.” (nainen, s. 1965.) Yleisiä olivat laitteen tai ohjelman toimintaongelmiin tai hajoamiseen liittyvät stressaavat tilanteet ja painajaiset: ”Paniikkitilanne: yritän käyttää jotain ohjelmaa tai laitetta, joka toimii ihan hullusti, absurdin arvaamattomasti” (Nainen, s. 1967.). Osa seikkaili virtuaalimaailmoissa tai tietokoneita liittyivät muuten vastaajan elämään normaalista poikkeavalla tavalla.

Kerran, noin 5 v. sitten, näin unta, että pääni, naamani, oli putkinäyttöisen koneen monitori, mutta näin sillä monitorilla myös. Kylvin kirjaimia mökkimme kasvimaalla kylvövakoon, joka oli valmiina tarkoitusta varten. (mies, s. 1953)

230 Tetris mainittiin 20, World of Warcraft 12 ja Doom 7 kertaa. Muut pelit mainittiin vain 5 kertaa tai sitä harvemmin. Suurin osa peleistä mainittiin vain kerran.

231 Saarikoski 2011, 29–32.

Tietokoneohjelmointiin liittyvät unet näkyivät erityisesti miesten vastauksissa, mitä voidaan selittää sillä, että he myös harrastivat naisvastaajia enemmän ohjelmointia (ks. kohta 5.2). Unet käsittelivät monissa tapauksissa jonkin ohjelmointiongelman ratkaisemista tai sitten pelkkiin ongelmiin liittyviä painajaisia. Jotkut vastaajat kertoivat jopa keksineensä ratkaisun todelliseen ongelmaan unessa. Usein ohjelmointiongelmia ja niiden ratkomista käsitteleviä unia edelsi pitkälinen työskentely aiheen parissa, kuten seuraavilla vastaajilla:

Pääaikaisena ohjelmoijana useinkin erilaisiin ratkaisuihin liittyvät unet - jotka joskus jopa tuottivat oikean ratkaisun. Oikeastaan mitä stressaavimmissa tilanteissa on tullut oltua, sitä enemmän aiheeseen liittyviä unia on tullut nähtyä. Yhtään miellyttävää unta ei aiheesta tule mieleen. (mies, s. 1965)

Muistan ainoastaan yhden unen: töissä olin paininut reilun viikon yhden kinkkisen koodausongelman kanssa, ja viimein sain ongelman ratkaistua unen avulla: unessa VR:n sinisellä junanäytöllä oli PHP-koodi jonka avulla ongelmani ratkesi. (mies, s. 1979)

Vastaajien tietokoneaiheiset unet liittyivät myös muihin arkipäiväisiin toimiin ja paikkoihin, kuten työhön, opiskeluun, viestintään ja Internetin käyttöön sekä vapaa-aikaan, kuten muihin harrastuksiin (muun muassa musiikin teko, fanifiktio) tai scifi-elokuvien ja -kirjojen maailmoihin. Monet näkivät näitä unia pitkällisen tietokoneen käytön jälkeen, kuten seuraava vastaaja: ”gradunteon kiivaimmassa vaiheessa uni näkyi word-ikkunan kautta” (nainen, s. 1973.) Realististen unien lisäksi näissä toistuivat jo edellä mainitut tilanteet, joissa laitteet tai ohjelmat eivät toimineet halutulla tavalla, ongelmia ratkottiin tai vastaajat seikkailivat erilaisissa virtuaalimaailmoissa.

Unissa mainituista Internet-sivuista ja -palveluista eniten mainintoja (13) sai reaaliaikainen chat-palvelu IRC, joka tuli esille myös TIESU-aineistossa. Palvelu oli kuitenkin vuosituhannen alussa yleisempi kuin nykyään.²³² Tällä hetkellä yleisistä sosiaalisen median sovelluksista mainittiin vain Facebook, ja sekin vain kaksi kertaa. Muitakin verkkosovelluksia ja sivustoja mainittiin nimeltä vain muutamia. Internetissä julkaistava tietosanakirja Wikipedia oli mukana kolmen vastaajan kertomissa unissa, joista kaksi kuvasivat normaalia tiedonhakua, mutta kolmas oli luonteeltaan mielikuvituksellisempi:

Usein uin datavirrassa, esim. olen kontekstuaalinen valas, uin suu auki Wikipediassa ja siivilöin hetuloillani dataa. Joskus olen hai, jonka pitää jatkuvasti saada tarpeeksi dataa kiduksiinsa jottei kuolisi. Nörttiysasteeni lähentelee ääretöntä... (nainen, s. 1966)

Myös TIESU-aineistossa verkkosovellusten maininnat olivat vähäisiä niiden todelliseen käyttöön verrattuna. Saarikosken mukaan tämä saattoi johtua siitä, etteivät vastaajat pyrkineet erottamaan verkon käyttöä tietokoneen käytöstä, mikä on todennäköistä myös tämän aineiston kohdalla²³³. Syynä voi olla myös se, että unista on kerrottu pääasiassa lyhyesti ja yleisluontoisesti, jolloin tarkat ajat, paikat, tapahtumat ja muut yksityiskohdat ovat jääneet vastauksista pois.

232 Saarikoski 2011, 32–33.

233 Mt.

7. JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän raportin aiheena oli vuonna 2013 toteutettu *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä* -kyselytutkimus. Kyselyssä kerättiin tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Raportti tarkasteli tuloksia yleisesti ja monipuolisesti toisiinsa liittyvistä näkökulmista: ihmisten ensimmäisten tietokonehankintojen, nykyisten laitteiden, tietokoneharrastusten sekä tietoteknisten yhteisöjen kautta.

Keskeisimmät tutkimuskohteet ja analyttiset käsitteet olivat *tietokoneharrastaminen, tietotekniikkaminuus, arki* sekä *arkipäiväistyminen*. Harrastamisella viitattiin vapaaehtoiseen, omiin kiinnostuksen kohteisiin sitoutuneeseen vapaa-ajan toimintaan, joka on usein yhteisöllistä. Erityisinä tutkimuskohteina olivat verrattain vähän tunnetut harrastamisen merkitykset toimijoille, harrastusten sukupuolittuneet ja ikään sidotut käytännöt, harrastuksissa käytetyt ohjelmistot ja tekniikat sekä erilaisten harrastusten vuorovaikutussuhteet. Tietotekniikkaminuus viittasi taas sen tutkimiseen, mitä tietotekniikan hankkiminen, käyttö ja tietokonetaidot merkitsevät ihmisille eli ihmisten tietotekniseen suhteeseen. Molempiin käsitteisiin liittyivät lopuksi arki ja tietotekniikan arkipäiväistyminen tutkimuskohteina. Tältä osin kiinnostus kohdistui arjen tiloissa, kuten kotona, koulussa ja harrastuksissa, tapahtuvaan toimintaan ja tekniikan ”kotiutumiseen” eli muuttumiseen läheiseksi ja tutuksi, sen nivoutumiseen osaksi arkea.

Raportin taustalla oleva kysely toteutettiin kokonaan Internetissä. Kyselyä mainostettiin erityisesti yliopistojen ja järjestöjen postilistoilla, tutkijakontaktien kautta sekä harrastus- ja tietotekniikan alan sivustoilla. Lisäksi kyselyä koskeva tieto levisi jonkin verran tiedotusvälineissä. Yhteensä vastauksia saatiin 1 453, näistä 329 naisia (23 %), 1 119 miehiä (77 %) ²³⁴. Vastaavia kyselyitä on kerätty Suomessa useampia, erityisesti Turun yliopiston kulttuurihistorian vuonna 2003 keräämä laaja kyselytutkimus (TIESU). Tietotekniikkaan liittyviä kokemuksia ja muistoja on tutkittu myös useissa viime aikaisissa kotimaisissa monografoissa. Tässä julkaistavaan kyselyyn saatiin vastauksia sekä nopeasti että paljon: melkein 1 500 vastausta saanut kysely oli avoinna 11 viikkoa, kun kymmenen vuoden takainen TIESU-kysely oli auki vuoden ja tavoitti 744 vastaajaa. Julkaistun kyselyn vastausprosentti on vaikeasti määriteltävä, sillä siihen saattoivat vastata kaikki kyselystä kuulleet, Internetiin pääsevät henkilöt (85 % suomalaisista), jotka osasivat suomea ja olivat käyttäneet tietotekniikkaa. Kyselyn ”perusjoukkoon” kuului siis ainakin periaatteessa suurin osa väestöstä.

Kyselyn vastaajajoukkoa voidaan kuitenkin arvioida vastaajien taustatietojen avulla. Vastaajat olivat keskimäärin korkeasti kouluttuneita, työssäkäyviä 1970- ja 1980-luvuilla syntyneitä nuoria aikuisia. Kaupungeista yliedustettuina olivat suuret yliopistokaupungit eli pääkaupunkiseutu, Turku, Tampere ja Oulu. Kuten edeltä nähdään, valtaosa vastaajista oli miehiä, vaikka naisten ja miesten tietokoneen käytön välillä ei ole ollut Suomessa suuria tilastollisia eroja 1980-luvun alun jälkeen. Vastaajat käyttivät tietotekniikkaa paljon ja olivat omaksuneet myös suhteellisen vaativia ja ammatillisia tietokonetaitoja: melkein 95 prosenttia harrasti tietokoneella jotakin, 85 prosenttia nimesi suosikkipelinsä, yli 60 pro-

234 Yksi vastaaja ei määritellyt sukupuoltaan ja neljä jätti sukupuolen tyhjäksi.

senttia vastaajista oli päätyntyt tietotekniseen ammattiin (miehistä 70 %) ja kaksi kolmasosaa osasi ohjelmoida tietokoneella, suurin osa useammalla kuin yhdellä ohjelmointikielillä. Näiden taustatietojen nojaan on korostettava, että raportissa esitellyt tulokset eivät ole yleistettävissä koko Suomen väestön kokemuksiin ja muistoihin tietokoneista. Ne tuottavat kuitenkin uutta tietoa etenkin kouluttautuneiden ja työelämässä mukana olevien, tietotekniikkaa paljon käyttävien ja osaavien, 25–39-vuotiaiden henkilöiden, erityisesti miesten tietotekniikan käytön merkityksistä ja suhteista.

Varsinainen kysely koostui erityyppisistä kysymyksistä: monivalinnoista, iän ja vuosien kaltaisista numerotiedoista sekä kokonaan avoimista vastauksista. Näillä kerättyä tietoa analysoitiin tavanomaisilla aineistolähtöisen sisältöanalyysin ja tilastotutkimuksen menetelmillä. Aineiston vapaavastauksia tarkasteltiin sisällön ja kielenkäytön näkökulmista, mutta myös laskemalla niiden luokitusten lukumääriä ja ristiintaulukoimalla niitä henkilön taustatietojen mukaan. Aineiston suuren koon vuoksi vastausten syvällisempi teksti-tai diskurssianalyysi täytyi jättää tuleville tutkimuksille.

Vastaajille tarjottiin mahdollisuus antaa palautetta kyselystä ja sen toteutuksesta, ja palaute oli pääasiassa positiivista. Kuitenkin joukossa oli myös hyviä parannusehdotuksia liittyen muun muassa kysymysten ja käsitteiden täsmentämiseen, aiheen rajaukseen sekä teknisiin ratkaisuihin, kuten kysymysten esittämiseen yhdellä sivulla ja mahdollisuuteen jatkaa kyselyä myöhemmin. Kotipaikkakuntaluettelosta puuttuneet pienet paikkakunnat ja ulkomaat mainittiin myös kommentteissa. Jatkossa tällaisessa tutkimuksessa on hyvä kiinnittää enemmän huomiota siihen, mitä varten ja millä tavalla paikkakuntatietoa halutaan kerätä. Myös kyselyn pituus ja avointen kysymysten määrä jakoivat mielipiteitä sekä puolesta että vastaan, mikä kertoo siitä että vastaustapa on riippuvainen vastaajalle itselleen ominaisista tavoista kertoa asioista, ja siitä, kuinka tärkeä aihepiiri on vastaajalle. Monissa kysymyksissä olisi voinut käyttää monivalintakysymystä (kuten tietokonemerkki, ensimmäiset käyttötarkoitukset, suosikkipelit, osatut ohjelmointikieliset), mutta toisaalta informaatiota olisi jäänyt silloin paljon keräämättä²³⁵. Jatkossa kysymykset voisi jakaa monivalintaosaan ja erilliseen vapaaseen muisteluosaan, jolloin ydinasiat saataisiin kerättyä helpommin, mutta vastaajilla olisi mahdollisuus kertoa aiheesta myös omin sanoin. Sitä ei tietenkään voida tietää, saadaanko tällä tavalla kerättyä yhtä paljon konteksti- ja muistutietoa kuin nyt. Myös kyselyn kohderyhmää täytyy jatkossa pohtia tarkemmin, sillä vastaajissa oli myös niitä, jotka kokivat jääneensä kohderyhmän ulkopuolelle. Tämä johtui todennäköisesti siitä, että kysely oli osoitettu samanaikaisesti sekä harrastajille että tietokoneen arkikäyttäjille.

Aineiston keräämisen ja analyysin mahdolliset kehityskohteet ja vastaajien valikoituminen osaaviin ja koulutettuihin nuoriin tietokoneen käyttäjiin eivät vie pohjaa tutkimustuloksilta. Kyselyllä tuotettiin verrattain suuri ja erittäin monipuolinen aineisto tietotekniikan kokemisesta ja siihen liittyvistä muistoista Suomessa viimeisten vuosikymmenien aikana. Teoreettiset näkökulmat tietotekniikan harrastamiseen ja arkipäiväistymiseen osoittautuivat tutkimuksen kuluessa myös hyvin toimiviksi. Ne suuntasivat tarkastelun tietotekniikan omaksumiseen, käyttötappoihin, yhteisöllisyyteen ja merkityksiin jokapäiväisessä elämässä

235 Esimerkiksi suosikkipelien vastauksista löytyi 800 eri peliä, osattuja eri ohjelmointikieliä lasketavasta riippuen noin 200. Tällaista vaihtelua ei voida tavoittaa pelkästään monivalintakysymyksellä.

ja nivoivat yleisen tietoyhteiskuntapuheen osaksi arkisia ilmiöitä ja rutiineja. Lisäksi suuri kokoinen aineisto salli ihmisten arkkikäytäntöjen tarkastelun aikaisempaa monipuolisemmin sukupuolen ja iän näkökulmasta, mikä ei onnistuisi rajatummassa tapaustutkimuksessa yhtä syvällisesti.

Päätuloksia kyselystä erottuu viisi: ihmisten lapsuuden ja sukupolvikokemusten tärkeä merkitys tietotekniikkamuistoissa, tietotekniikan järkevän ja hyödyllisen käytön ihanne ja sen ero toteutuneeseen käyttöön, monet näkyvät sukupuolierot, tietokoneharrastamisen ja käyttökulttuurien yhdenmukaiset piirteet sekä kysymys tietokoneen ”ei-käyttäjistä”, jotka eivät syystä tai toisesta halua käyttää tietotekniikkaa tai ovat lopettaneet sen käytön. Ensimmäinen tulos, lapsuusajan käyttö, ei ole uusi aihe tietoyhteiskuntapuheessa. Yhtäältä lasten tietoyhteiskuntataitojen edistäminen, toisaalta lasten tietokoneen käytön problematisoiminen olivat tuttuja teemoja jo 1980-luvulla. Yhä pienempien lasten digitaalista pelaaamista ja Internetin käyttöä pidetään toisinaan nimenomaan nykyilmionä, mutta kyselyn tulokset kertovat samanlaisen ilmiön pidemmästä iästä: vastaajat aloittivat pelaamisen useimmin 5–8-vuotiaina, tietokoneella ohjelmoimisenkin yläasteikäisinä, eli ikänsä puolesta keskimäärin 1980- ja 1990-luvuilla.

Vastaajien tutustuminen tietotekniikkaan kyseisenä aikakautena näkyi monella tavalla vastauksissa. Kokemuksia ensimmäisestä tietokoneesta sävyttivät aikakauden tietoyhteiskuntapuhe ja omien vanhempien ja koulutuksen toiveet tietotekniikan luomista uusista mahdollisuuksista. Myös ihmisten parhaiten muistamat laitteet ja pelit osuvat tarkasti yhteen aikakauden suosittujen ja yleisten merkkien ja pelisarjojen kanssa, kuten Commodore VIC-20, Commodore 64, Commodore Amiga, PC:t, Nintendo Entertainment System sekä Civilization-pelit, Super Mariot, Doomit, Tetris ja Ultima-pelit. Monista tietotekniikan harrastajayhteisöistä ja ”skeneistä” vastaajat taas sanoivat selvästi yleisemmin kuuluvansa peliyhteisöihin ja 1980-luvulla syntyneeseen demoskeneen. Periaatteessa ihmiset voisivat pitää hyvin erilaisista peleistä, muistella eri laitteita ja liittyä erilaisiin harrastajien yhteisöihin etenkin Internetin yleistettyä melkein kaikkien suomalaisen käyttöön. Se, että näin ei tapahdu aineiston kokonaistasolla viittaa jonkinlaiseen jaettuun tietotekniseen kulttuuriin tai jopa 1970- ja 1980-luvulla syntyneiden yhteiseen tietotekniikan sukupolvikokemukseen, jolla on vastaajille edelleen tärkeä merkitys.

Ensimmäistä tietokonetta ei kuitenkaan ostettu kotiin pelaamista ja demoja varten, vaan hyötykäyttöön. Vastauksista näkyy selkeästi, että kotikone hankittiin useimmiten järkevin perustein: sen avulla voitaisiin työskennellä ja opiskella ja samalla käyttäjä oppisi hyödyllisiä tietokonetaitoja, joita kutsuttiin 1980-luvulla myös ”tietokonelukutaidoksi”. Tähän painotukseen lienee liittynyt monia tekijöitä: verrattain kalliin kotitietokoneen lapselle hankkineet aikuiset ovat halunneet tehdä sen järkeväksi kokemillaan perusteilla, lapset ovat perustelleet koneen hankintaa aikuisille samanlaisilla syillä ja tietoteknisten taitojen kehittäminen on kenties nähty niin kotona kuin kouluissakin sijoituksena tulevaisuuteen. Vastaajien nykyhankinnoissa kuten tietokoneissa, älypuhelimissa ja tableteissa voidaan silti nähdä osittain samoja piirteitä: laitteiden tekniset ominaisuudet tarjoavat hankinnalle rationaalisen perustelun, joskin samalla vapaa-aikaan ja harrastuksiin liittyvät käyttötarkoitukset ovat nykyisin hieman yleisempiä kuin hyötykäyttöön liittyvät perustelut. Ihmisten ensimmäisiä tietokoneita käytettiin taas jonkin verran hyötytarkoituksiin, mutta käytännön arki oli niilläkin erilainen: kaikkein useimmiten koneilla pelattiin, tämän jälkeen ohjelmoitiin (esimerkiksi

omia tietokonepelejä), piirrettiin, tehtiin grafiikkaa ja musiikkia, kirjoitettiin ja oltiin yhteydessä muihin tietokoneen käyttäjiin. Nykykäytössä pelaaminen, kirjoittaminen ja verkkosisältöjen tuottaminen ovat vastaajien yleisimmät tietokoneharrastukset. Suomalaisten ajankäyttötutkimukset kertovat nekin tietokoneiden viihteellisen vapaa-ajankäytön kuten musiikin kuuntelun, elokuvien katselun ja pelaamisen suositusta asemasta ²³⁶.

Tietokoneen hyötykäyttöä ja viihdekäyttöä ei välttämättä tarvitse nähdä toistensa vaihtoehoina tai ristiriitaisina kategorioina. On ilmeistä, että arjen laitteita ei oteta käyttöön täysin samalla tavalla kuin ne suunniteltiin: teknologiat tyypillisesti ajatellaan johonkin käyttöön, mutta niitä käytetään moniin osittain ennakoimattomiin tarpeisiin. Esimerkiksi hyötykäyttöön kuten opiskeluun hankitulta kotikoneelta voidaan löytää uusia viihdekäyttömahdollisuuksia ajan myötä. Vuorovaikutusta viihdekäytön ja hyötykäytön välillä voi tapahtua myös toiseen suuntaan, kuten pelaamisen ja ohjelmoinnin välinen suhde kertoo. Monet vastaajat sanoivat, että pelattuaan tietokoneella ensin he kiinnostuivat ohjelmoinnista, usein oppiakseen tekemään itse omia pelejä. Tässä tapauksessa kotikoneen viihdekäyttö loi edellytykset kokeilevampaan ohjelmoinnin opettelemiseen. Tulosten perusteella näyttääkin siltä, että tietokoneen viihdekäyttö ja hyötykäyttö voivat tukea toinen toisiaan eikä niitä pitäisi käsitellä erillisinä ilmiöinä ²³⁷.

Ajatukset yhteisistä sukupolvikokemuksista, jaetusta tietoteknisestä kulttuurista ja tietotekniikan monipuolisesta vapaa-ajan käytöstä ovat tärkeitä, mutta on korostettava, että ne eivät välttämättä näyttäydy samanlaisina kaikille ihmisille. Ensinnäkin kyselyssä löydettiin pieniä ikäeroja, etenkin 1970- ja 1980-luvuilla syntyneiden lapsuuden kokemusten korostuminen, mutta muutamaa poikkeusta kuten nuorempien enemmän harrastamaa pelaamista lukuunottamatta tietotekniset harrastukset olivat verrattain samanlaisia eri-ikäisillä vastaajilla. Tästä huolimatta ihmiset usein kuitenkin kokevat kuuluvansa tietynlaisia taitoja hallitsevaan ”tietokonesukupolveen” ²³⁸. Paljon selvempiä eroja ilmensi käyttäjien sukupuoli. Asiasta kertoo jo vastaajien jakauma valtaosan ollessa miehiä, mutta kyselyyn vastanneet naiset myös käyttivät ja harrastivat tietotekniikkaa monilla eri tavoilla kuin miehet. Esimerkiksi tietokoneen käyttötarkoitukset, tietotekniset yhteisöt, suosikkipelit, syyt tietokoneharrastuksen aloittamiselle sekä ensimmäisen tietokoneen hankkineet henkilöt vaihtelivat näkyvästi sukupuolen mukaan. Erot eivät kuitenkaan välttämättä johdaneet siitä, että naiset eivät olisi omistaneet, käyttäneet ja harrastaneet tietotekniikkaa siinä kuin miehetkin. Eroavaisuudet näyttävät pikemminkin liittyvän oman käytön näkyvyyteen ja sen taustalla oleviin perusteluihin. Miesten on ilmeisesti aina oletettukin käyttävän tietotekniikkaa ja heidän suhteensa siihen oli vastauksissa kokeileva, tunteellinen ja jopa leikkisä. Naisten taas on täytynyt tutustua tietokoneeseen jostakin erityisestä syystä – sen on esimerkiksi miehiä useammin hankkinut tai esitellyt toinen henkilö – ja naiset myös miehiä useammin perustelivat tietotekniikan käyttöä sen hyödyllisyyden ja arkea helpottavan vaikutuksen kannalta.

Löydetyt sukupuolierot muistuttavat, että vakiintuneet jaot miesten ja naisten teknologiaan eivät ole menettäneet merkitystään ihmisten arjen kokemuksissa ja muistossa.

236 SVT 2009.

237 Ks. mm. Saarikoski & Suominen 2009.

238 Oksman 2003; Talja 2003, 32-33.

Nykyisin ajatellaan usein, että ihmisten yhteisöt ovat hajautuneet erilaisiin vapaaehtoiseihin ”skeneihin”, alakulttureihin tai ”post-traditionaalisiin yhteisöihin”²³⁹, joiden merkitystä etenkin tietoverkkoyhteydet kasvattavat²⁴⁰. Tietotekniikan käyttäjillä ja harrastajilla väite vaikuttaa kuitenkin pitävän vain osittain paikkansa. On totta, että erilaisten tietokoneharrastusten ja harrastajien yhteisöjen lukumäärä oli suuri eikä kyselyssä epäilemättä löydetty kaikkia tietokoneen ja tietoverkkojen tarjoamia harrastusmahdollisuuksia. Kuitenkin useiden yhteisöjen kokoonpano riippui ihmisen sukupuolesta eli oli tässä mielessä perinteinen. Tulosten perusteella miehet ovat harrastaneet tietotekniikkaa demoksenessä, tietokonekerhoissa, BBS:issä, ohjelmoijien ja sisällöntuottajien yhteisöissä sekä lähiverkkotapahtumissa. Naisvaltaisia yhteisöjä ovat taas olleet scifi-, fantasia- ja faniyhteisöt sekä blogiyhteisöt.

Lisäksi vaikka erilaisia skenejä ja yhteisöjä olisi paljon, se ei vielä kerro niiden keskinäisistä suhteista ja asemista. Kysyttäessä, mihin yhteisöihin ihmiset kuuluvat, peliyhteisöt ja demoskene nousivat selvästi yleisimmiksi vastauksiksi, kuten edellä jo nähtiin. Tämä johtuu varmasti ainakin osittain vastaajien valikoitumisesta, mutta kertoo myös, että tietyt yhteisöt ovat muodostuneet harrastajille erityisen tärkeiksi ja pysyviksi. Itse asiassa niiden asema on pysynyt suosittuna vaikka vaihtoehtoisia yhteisöjä olisi tarjolla suuri määrä niin erilaisissa harrastusyhteisöissä, Internetin keskustelualueilla kuin sosiaalisessa mediassakin.

Tutkittaessa tässä raportoidun kaltaisia ilmiöitä – skenejä ja yhteisöjä, tietokoneen hankintaa, tekniikan kotiutumista ja arkipäiväistymistä – joudutaan usein tekemään rajauksia sille, mitä tekniikan käyttäjältä edellytetään. Tullakseen käyttäjiksi ihmisten on haluttava ja osattava käyttää tekniikkaa, ja jotta on mielekästä puhua harrastuksen ja käytön yhteisöllisyydestä, käyttäjien on myös kuuluttava tietoteknisiin yhteisöihin. Joissakin tapauksissa kuitenkin myös teknologian ”ei-käyttäjillä”, käyttämättä jättämisellä ja vastustamisella voi olla tärkeä asema ihmisten arjessa²⁴¹. Vaikka he muodostavatkin vastaajien vähemmistön, kyselyssä oli mukana ihmisiä jotka eivät olleet pitäneet tietokoneista ja jatkaneet niiden käyttöä tai joille esimerkiksi koulussa opetettu tietokoneohjelmointi oli tuntunut vastentahtoista. Ohjelmointiin liittyi myös toisenlainen reitti ”ei-käyttäjäksi”: monet vastaajat olivat ajan kuluessa lopettaneet ohjelmointiharrastuksen koska innostus oli syystä tai toisesta loppunut. Tällaiset tulokset ovat tärkeitä, mutta ne eivät luultavasti ole vahvasti ristiriidassa harrastamisen käsitteen kanssa. Asioiden harrastaminen edellyttää lähtökohdaisestikin viihtymistä, paneutumista ja innostuneisuutta ja on tässä mielessä yksilön oma valinta – kuten myös harrastuksen lopettaminen. Samaa voidaan sanoa vapaaehtoisista harrastusyhteisöistä: niihin liittyminen vaatii omaa kiinnostusta ja ihmiset voivat päättää, kuten muutamat vastaajat olivat tehneet, että he haluavat käyttää tietokonetta yksin ja välillä erilaisia yhteisöjä ja skenejä.

Yleisesti tuloksissa korostuivat tietotekniikan innostunut ja omaehtoinen omaksuminen sekä yhteisöllisyys, mutta samalla keskeisesti se, että ihmisten kokemukset yhteisöistä, omaehtoisuudesta ja paneutumisesta vaihtelevat. Tämän vaihtelun tavoittaminen on eräs tietoteknisen arjen ja tietotekniikan arkipäiväistymisen tutkimuksen tärkeistä kohteista.

239 Esim. Pfadenhauer 2005.

240 Turkle 1995.

241 Ks. Oudshoorn & Pinch 2003.

Tässä esitelty raportti on tuottanut kyselytutkimuksen avulla yleiskatsauksen tietotekniikan käyttötavoista ja käyttökulttuurien kentistä ihmisten muistoihin ja kokemuksiin keskittyen. Jatkotutkimukset voisivat kehitellä lähtökohtia tietotekniikan käyttäjien, samoin kuin ”ei-käyttäjien”, kokemusten, merkitysten ja käytäntöjen entistä tarkempaan huomiointiin. Raportin taustalla oleva monipuolinen ja laaja aineisto luovutetaan tutkijoiden käyttöön, joten myös se toivottavasti avaa polkuja tuleville tutkimuksille, analyyseille ja keskusteluille.

LÄHTEET

Verkkolehdet ja -tiedotteet

- Halminen, Laura: *Suomalaiselle lastenkirjalle sataa rahaa Yhdysvaltojen joukkorahoituspalvelussa*. Helsingin Sanomat, 27.1.2014 (HS). <<http://www.hs.fi/talous/Suomalaiselle+lastenkirjalle+sataa+rahaa+Yhdysvaltojen+joukkorahoituspalvelussa/a1390592619997>>.
- Koistinen, Olavi: *Jo 4-vuotias osaa ohjelmoida tietokonetta*. Helsingin Sanomat, 23.11.2013 (HS). <<http://www.hs.fi/tekniikka/a1385110434092>>.
- Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote: *Opetusministeri Kiuru: Ohjelmointi peruskoulun opetussuunnitelman perusteisiin*. OKM, 21.1.2014. <<http://www.minedu.fi/OPM/Tiedotteet/2014/01/Koodauskoulu.html?lang=fi>>.
- Ranta, Elina: *Ohjelmointi tulee myös peruskouluihin*. Taloussanomat, 19.11.2013. <<http://www.taloussanomat.fi/tyo-ja-koulutus/2013/11/19/ohjelmointi-tulee-myo-s-peruskouluun/201315841/139>>.
- Skrolli-tietotekniikkalehden verkkosivut. <skrolli.fi>.

Tilastot

- Tilastokeskus – Suomen virallinen tilasto (SVT):
- SVT 2009. Ajankäyttötutkimus. Kulttuuri- ja Liikuntaharrastukset 1981–2009 2009, 5. Tietokoneharrastus. Helsinki: Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/til/akay/2009/03/akay_2009_03_2011-05-17_kat_005_fi.html>.
- SVT 2012a. Väestön koulutusrakenne. 2012. Helsinki: Tilastokeskus. <http://stat.fi/til/vkour/2012/vkour_2012_2013-12-04_tie_001_fi.html>.
- SVT 2012b. Yliopistokoulutus. Yliopistotutkinnon Suorittaneet 2012. Helsinki: Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/til/yop/2012/01/yop_2012_01_2013-04-23_tie_001_fi.html>.
- SVT 2013a. Väestön tieto- ja viestintäteknikan käyttö 2013. Helsinki: Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_fi.pdf>.
- SVT 2013b. Suomi lukuina 2013, Väestö. Maakuntien pinta-ala, väestö ja bruttokansantuote. <<http://www.scribd.com/doc/172680715/Suomi-lukuina-2013>>.
- SVT 2013c. Työvoimatutkimus. Marraskuu 2013. Helsinki: Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/til/tyti/2013/11/tyti_2013_11_2013-12-20_tie_001_fi.html>.

Tutkimuskirjallisuus

- Aaltonen, Satu: *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa: ”Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?” -kyselyn tuloksia*. Turun yliopisto, kulttuurihistoria, Turku, 2004.
- Alper, Meryl: “Can Our Kids Hack It With Computers?” Constructing Youth Hackers in Family Computing. *International Journal of Communication* 8, 2014, 673-698.
- Carlsson, Anders: *Power Users and Retro Puppets – A Critical Study of the Methods and Motivations in Chipmusic*. Maisterintutkielma. Lundin yliopisto, Lund, 2010.
- Ceruzzi, Paul E.: *A History of Modern Computing*. 2nd ed. Eng.; Cambridge, Mass, MIT Press, London, 2003.
- Courtois, Cédric, De Grove, Frederik, Van Looy, Jan & Vermeulen, Lotte: You Are What You Play? A Quantitative Study into Game Design Preferences across Gender and their Interaction with Gaming Habits. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011.
- Davis, Fred: *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. The Free Press, New York, 1979.
- Dery, Mark (toim.): *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Duke University Press, Durham (NC) 1994.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere, 1998.
- Fingerroos, Outi: *Haudatut muistot – Rituaalisen kuoleman merkitykset Kannaksen muistitiedossa*.

- Elore 2/2004, 11. Vuosikerta. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry., Joensuu. <http://www.elore.fi/arkisto/2_04/fin204.html>.
- Hardagon, Michael A.: *Like City Lights, Receding: ANSi Artwork and the Digital Underground, 1985–2000*. Maisterintutkielma. Concordia University, Montreal, 2011.
- Heikkinen, Tero & Reunanen, Markku: Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelien suhde 1980-luvulla. *WiderScreen* 4/2013.
- Hirvonen, Mikko: *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa: Näkökulmia Internetin kulttuuriseen omaksumiseen*. Maisterintutkielma. Turun yliopisto, Turku, 2010.
- Kaivola-Berghøj, Annikki: *Kerrotut ja tulkitut unet: Kulttuurinen näkökulma uniin*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2010.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans: *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos/yksikkö. TRIM: Research Reports 6, 2011, Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1>.
- Korkiakangas, Pirjo: Muisti, muistelu ja perinne. Teoksessa Bo Lönnqvist, Elina Kiuru & Eeva Uusitalo (toim.): *Kulttuurin muuttuvat kasvot: Johdatusta etnologiatieteisiin*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 1999, s. 155–176.
- Levy, Steven: *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York, Dell Publishing, 1984.
- Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu (toim.): *Arjen kulttuuria: Vapaa-aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Kulttuuri ja viestintä 1993, 2. Tilastokeskus, Helsinki, 1993.
- Maher, Jimmy: *The Future Was Here: The Commodore Amiga*. MIT Press, Cambridge, Mass., 2012.
- Miettinen, Jani & Vehkalahti, Kimmo: Verkkokyselyn otosten valinta. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.): *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino, Tampere, 2013, s. 84–104.
- Metsänkylä, Antti: *Nykydokumentointi: mitä ja miksi?* Esitys koulutuspäivillä 1.11.2010, Kansallismuseo. <http://www.museoliitto.fi/doc/nykydokumentointi/antti_metsankyla.pdf>.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura: *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Informaatiotieteiden yksikkö. TRIM Research Reports: 11, 2014. Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1>.
- Mäyrä, Frans, Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine: Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, s. 125–133. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_11.pdf>.
- Naskali, Tiia, Suominen, Jaakko & Saarikoski, Petri: The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities. Teoksessa Arthur Tatnall, Tilly Blyth, Roger Johnson (toim.): *Making the History of Computing Relevant*. IFIP WG 9.9 International Conference, HC 2013, London, UK, June 2013. Revised Selected Papers. Springer, Heidelberg, 226–245.
- Nieminen-Sundell, Riitta: Tietokonepoika – Kuinka tuotetaan sukupuolittuneita käytäntöjä, koneita ja ihmisiä. Teoksessa Sanna Talja & Sari Tuuva (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 41–55.
- Nikinmaa, Joonas: Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen – Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985. Julkaisussa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, & Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, s. 11–20. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-03.pdf>>.
- Nordli, Hege: *From “Spice Girls” to Cyber Girls? The Role of Educational Strategies in the Construction of Computer-enthusiastic Girls in Norway*. Senter for teknologi og samfunn, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim, 1998.
- Nurmela, Juha & Ylitalo, Marko: *Tietoyhteiskunnan kehkeytyminen: Suomalaisten tietoyhteiskuntavalmiuksien ja -asenteiden muutokset 1996–2002*. Katsauksia 2003/3. Tilastokeskus, Helsinki, 2003.

- Oksman, Virpi: Kyl jo kolmivuotiasikin osaa tietokoneella tehdä: Lapset arjen kulttuurisissa diskursseissa. Teoksessa Teoksessa Sanna Talja & Sari Tuuva (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 56–72.
- Oudshoorn, Nelly & Pinch, Trevor (toim.): *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology*. MIT Press, Massachusetts, 2003.
- Paju, Petri: ”Ilmarisen Suomi” ja sen tekijät. *Matematiikkakonekomitea ja tietokoneen rakentaminen kansallisena kysymyksenä 1950-luvulla*. Turun yliopisto, Turku, 2008.
- Pantzar, Mika: *Tulevaisuuden koti: Arjen tarpeita keksimässä*. WSOY, Helsinki, 1999.
- Peteri, Virve: *Mediaksi kotiin: Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Tampere University Press, Tampere, 2006.
- Pfadenhauer, Michaela: Ethnography of Scenes. Towards a Sociological Life-world Analysis of (Post-traditional) Community-building. *Forum: Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 6(3) 2005.
- Polymeropolou, Marilou: Chipmusic, Fakebit and the Discourse of Authenticity in the Chipscene. *WiderScreen* 1–2/2014.
- Reunanen, Markku: Neljän kilotavun taide. *WiderScreen* 2–3/2013.
- Reunanen, Markku & Silvast, Antti: Demoscene Platforms: a Case Study on the Adoption of Home Computers. Teoksessa John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.): *History of Nordic Computing 2*. Second IFIP WG 9.7 Conference, HiNC2, Turku, Finland, 21–23 August 2007. Revised Selected Papers. Springer, Berlin, 2009, s. 289–301.
- Reunanen, Markku: *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Lisensiaatintutkielma. Aalto University School of Science and Technology, Helsinki, 2010.
- Reunanen, Markku, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu: Suomalaisen peliteollisuuden valtaviirta ja sivupolkuja. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, s. 13–28. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf>.
- Riikonen, Antti & Smura, Timo: *Mobile Handset Population in Finland 2005 – 2012*. Aalto-yliopiston MoMIE -hankkeen raportti, 2013. <http://momie.comnet.aalto.fi/wp-uploads/Mobile_Handset_Population_2005-2012.pdf>.
- Roos, J.P.: *Suomalainen elämä – Tutkimus tavallisten suomalaisten elämäkerroista*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 454, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Hämeenlinna, 1987.
- Rossi, Leena: Muisti, muistot ja muistitietohistoria. Teoksessa Asko Nivala & Rami Mähkä (toim.): *Tulkinnan polkuja: Kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä*. Turun yliopisto, Turku, 2012, s. 49–81.
- Räsänen, Pekka & Sarpila, Outi: Internet-lomake vai ei? Verkkokyselylomake postikyselyitä täydentävänä tiedonkeruun menetelmänä. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.): *Otteita verkosta – Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino, Tampere, 2013, s. 68–83.
- Saarikoski, Petri: *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi : suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkielma. Turun yliopisto, Turku, 2001.
- Saarikoski, Petri: *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2004.
- Saarikoski, Petri: Koneen ja koulun ensikohtaaminen: Suomalaisen atk-koulutuksen varhaisvaiheet peruskoulussa ja lukiossa. *Tekniikan Waiheita* 24(3) 2006, 5–19
- Saarikoski, Petri: Toimisto matkalaukussa: Kannettava tietokone vapauden ja liikkuvuuden symbolina. *Tekniikan Waiheita* 25(2) 2007, 21–36.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, s. 16–33. <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/>

- ptvk2009-02.pdf>.
- Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki, 2009.
- Saarikoski, Petri: Unten maille tietokone kainalossa: unimuistot ja tietotekniikan arkipäiväistyminen. *Tekniikan Waiheita* 29(4) 2011, 26–38
- Saarikoski & Reunanen 2014a: Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku: ”Mun kone on parempi kuin sun romu” – Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta internetiin. *Tekniikan Waiheita* 32(1) 2014, 5–22.
- Saarikoski & Reunanen 2014b: Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku: Great Northern Machine Wars – History and Cultural Impact of the Rivalry Between User Groups in Finland from the 1980s to the 2000s. *IEEE Annals of the History of Computing* (April-June 2014).
- Salmi, Hannu: Onko tuoksuilla ja äänillä menneisyys? Aistiympäristön historia tutkimuskohteena. Teoksessa Kari Immonen & Maarit Leskelä-Kärki (toim.): *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2001.
- Silvast & Reunanen 2014a: Silvast, Antti & Reunanen, Markku: Multiple Users, Diverse Users: Demoscene and the Appropriation of the Personal Computer by Demoscene Hackers. Teoksessa Gerard Alberts & Ruth Oldenziel (toim.): *Hacking Europe – From Computer Cultures to Demoscene*. Springer, Berlin 2014.
- Silvast & Reunanen 2014b: Silvast, Antti & Reunanen, Markku (toim.): Skenet – Scenes. *WiderScreen* 1–2/2014 erikoisnumero.
- SKS 1996. *Tietokone – isäntä vai renki? Vuonna 1995 järjestetyn kirjoituskilpailun aineisto*. Signum: SKS KRA TJS Tietokone 1-719.1996.
- Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko: Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, s. 109–121.
- Star, Susan Leigh: The Ethnography of Infrastructures. *American Behavioral Scientist* 43(3) 1999, 377–391.
- Suominen, Jaakko: *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino, Tampere, 2003.
- Suominen, Jaakko: The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture*, issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue). 2008. <http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html>.
- Suominen 2011a: Suominen, Jaakko: Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen. Kaarroksia konesuhteissa. Teoksessa Petri Saarikoski, Ulla Heinonen & Riikka Turtiainen (toim.): *Digirakkaus 2.0.*. Turun yliopisto, Pori 2011.
- Suominen 2011b: Suominen, Jaakko: Koneen tuoksu: Tietotekniikan kulttuurihistoriaa haistelemassa. *Tekniikan Waiheita* 29(4) 2011, 45-78.
- Suominen 2011c: Suominen, Jaakko: Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *WiderScreen* 1–2/2011.
- Suominen 2011d: Suominen, Jaakko: Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf>>.
- Suominen, Jaakko, Östman, Sari, Saarikoski, Petri & Turtiainen, Riikka: *Sosiaalisen median lyhyt historia*. Gaudeamus, Helsinki, 2013.
- Suominen, Annikka: Tietokone taipuu moneksi – mutta mihin sitä käytetään? Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.): *Teknologisoituvuus*. Nuorisotutkimusverkosto : Nuorisotutkimusneuvottelukunta : Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Helsinki, 2003, s. 56–73.
- Swalwell, Melanie: The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*.

- Talja, Sanna: Tietotekniikkaminuus – miten se rakentuu? Teoksessa Sanna Talja & Sari Tuuva (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 13–40.
- Talja, Sanna & Tuuva, Sari (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003.
- Tukeva, Anu: Musiikin funktioita videopeleissä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, s. 37–45. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>>.
- Tuomi, Jouni & Sarajarvi, Anneli: *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi, Helsinki, 2002.
- Tuomivaara, Seppo: *Vapaa-ajan ja työn tietokonesuhteet ja käyttöhalukkuusmallit*. Tampereen yliopisto, Tampere 2000. <<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66992/951-44-4801-4.pdf?sequence=>>>.
- Turkle, Sherry: *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Simon and Schuster, New York, 1984.
- Turkle, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone, New York, 1995.
- Tuuva, Sari: Tilattuja tarinoita tietotekniikan arjesta. Teoksessa Sanna Talja & Sari Tuuva (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 93–117.
- Ukkonen, Taina: Muistitieto tutkimuksen kohteena ja aineistona. *Elore* 7(2). <http://www.elore.fi/arkisto/2_00/ukk200.html>.
- Uotinen 2003a. Uotinen, Johanna: Ei minusta tullut kokopäiväistä moponi virittäjää – nuoret miehet, maskuliinisuus ja tietotekniikka. Teoksessa Risto Turunen & Marianne Roivas (toim.): *Mikä ero? Kaksikymmentä kirjoitusta yhteiskunnasta, kulttuurista ja sukupuolesta*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 232–254.
- Uotinen 2003b. Uotinen, Johanna: Agricolan päivänä se kannettiin meidän makuuhuoneen pöydälle – tietotekniikka, kokemus ja kertomus. Teoksessa Sanna Talja & Sari Tuuva (toim.): *Tietotekniikkasuhteet – kulttuurinen näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 118–174.
- Uotinen, Johanna: *Merkillinen kone: informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Joensuun yliopisto, Joensuu, 2005.
- Vehviläinen, Marja: Tekniikan miesten käytäntöjen äärellä – sukupuolen ja teknologian tutkimuksesta. Teoksessa Liisa Husu & Kristina Rolin (toim.): *Tiede, tieto ja sukupuoli*. Gaudeamus, Helsinki, 2005, s. 150–169.
- Wajcman, Judy: *Feminism Confronts Technology*. Polity Press, London, 1991.
- Wasiak, Patryk: “Amis and Euros.” Software Import and Contacts Between European and American Cracking Scenes. *WiderScreen* 1–2/2014.
- Xu, Xuemiao, Zhang, Linling & Wong, Tien-Tsin: Structure-based ASCII Art. *Transactions on Graphics* 29 (4) 2010.
- Östman, Sari: Elämäjulkaiseminen – omaelämäkerrallisten traditioiden kuopus. *Elore* vol. 15 – 2/2008. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry. <http://www.elore.fi/arkisto/2_08/ost2_08.pdf>.

Liitteet:

Liite 1: Kyselylomake

https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=7240 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] | https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=7240

Sivu: 1 / 12

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Tutkimushankkeen kuvaus

Tämä kysely on osa *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* - tutkimushanketta, jota koordinoi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Hankkeen tavoitteena on selvittää, millaista erityistä teknologikulttuuria kotitietokoneharrastus on synnyttänyt 1980–2000-luvuilla. Kyselyvastaukset käsitellään luottamuksellisesti, ja aineisto tallennetaan digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmaan. Tulokset julkaistaan vuoden 2014 loppuun mennessä, ja vastauksia voidaan käyttää aineistona myös myöhemmissä aiheita käsittelevissä tutkimuksissa. Kyselyyn on koottu FM Tiia Naskali. Lisätietoja kyselystä ja tutkimushankkeesta: FT, dosentti Petri Saankoski, Turun yliopisto, digitaalisen kulttuurin oppiaine, Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö -hankkeen johtaja: petsaari(at)utu.fi.

Kyselyn tarkoituksena on koota tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Tutkimuksen kannalta on tärkeää, että saamme vastauksia monenlaisilta tietotekniikan käyttäjiltä, joten osallistuminen ei edellytä erityistä alan asiantuntemusta. Kysely on rakennettu niin, että **voit vapaasti valita, mihin kysymyksiin vastaat**. Kysely on avoinna lokaan 2013 loppuun asti, ja vastaaminen vie arviolta noin 30–60 minuuttia riippuen vastaajan kirjoitusinnostasta.

Seuraava →

(Sivu 1 / 12)

Webropol Oy [FI] | https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=7240

Sivu: 2 / 12

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

HENKILÖTIEDOT

Sukupuoli

valitse ▼

Syntymäaika

vuosiluku ▼

Ammatti

Koulutusaste

peruskoulu/kansakoulu

lukio/ammattikoulu/opisto

yliopisto/korkeakoulu

Kotipaikka

valitse ▼

Yhteystiedot lisätietoja varten (valinnainen)

← Edellinen Seuraava →

(Sivu 2 / 12)

https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=8204 - Google Chrome
Webpoli Oy [Fi] https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=8204
Sivu: 3 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

ENSIMMÄISET TIETOKONEKOKEMUKSET
Kerro ensimmäisestä kotinne tietokoneesta, jonka muistat:

Minkälainen tietokone oli?

Kuka tietokoneen hankki?

- minä itse
- isä
- äiti
- sisko
- veli
- mies
- vaimo
- tytär
- poika
- joku muu, kuka?

Mistä tietokone hankittiin ja miten hankintaa perusteltiin?

Kuka perheestänne käytti tietokonetta eniten?

- minä itse
- isä
- äiti
- sisko
- veli
- mies
- vaimo
- tytär
- poika
- joku muu, kuka?

Mihin tarkoituksiin käytit itse tietokonetta tuolloin?

(Sivu 3 / 12)

https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome
Webropol Oy [FI] https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699
Sivu: 4 / 12 Tulosta kaikki: []

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMESESTÄ

NYKYISET TIETOKONEENI
Kerro omista tietokonevalinnoistasi:

Onko sinulla tällä hetkellä käytössäsi:

- kannettava tietokone
- tablet -tietokone
- minikannettava
- pöytäkone
- älypuhelin

Kerro lyhyesti, miten päädyit hankkimaan nykyisen/ nykyiset tietokoneesi? Kerro myös, onko kone/ koneet hankittu itse vai saatu esim. työpaikan kautta?

Missä yleensä käytät tietokonettasi/ tietokoneitasi?

- kotona
- työpaikalla
- koulussa/opiskelupaikassa
- kirjastossa
- kahvioissa
- julkisissa kulkuneuvoissa
- jossain muualla, missä

Onko tietokoneella kotonasi jokin vakituinen paikka? Jos on, missä?

Jos omistat älypuhelimien, onko sinulla käytössäsi:

- iPhone
- Android
- Blackberry
- Windows Phone
- Joku muu, mikä:

Kerro lyhyesti, miten päädyit hankkimaan nykyisen puhelimesi, ja mitä sen ominaisuuksia ja sovelluksia käytät eniten?

[<< Edellinen](#) [Seuraava >>](#)

(Sivu 4 / 12)

https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 5 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Oletko pysynyt uskollisena jollekin tietylle käyttöjärjestelmälle, kuten esim. Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, konevalinnoissasi? Miksi?

Oletko joutunut perustelevaan omia konevalintojasi muille, tai kuulut muiden väittelevän tietokoneidensa tai älypuhelimensa paremmuudesta? Kerro kokemuksistasi.

[<< Edellinen](#) [Seuraava >>](#)

(Sivu 5 / 12)

https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] https://www.webpolsurveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 6 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

TIETOKONEEN KÄYTTÖ JA HARRASTUKSET

Kerro tietokoneen käytöstäsi (tarkempia kysymyksiä seuraavilla sivuilla). Harrastus -termillä tarkoitetaan tämän kyselyn yhteydessä niitä tietokoneen käyttötapoja, jotka ovat vapaaehtoisia ja liittyvät omiin kiinnostuksen kohteisiin.

Käytätkö tietokonettasi tai harrastatko tietokoneellasi:

- pelaamista
- ohjelmointia
- verkkosivustojen tuottamista
- tietokonegrafikan tuottamista
- musiikin tuottamista
- kirjoittamista (esim. blogit, nettilehdet, walkthrough-oppaat jne.)
- fanifiktoria, fantsaidetta tai machinimaa
- laiterakentelua ja modausta (elektronikka-/konerakentelu/DIY)
- vanhojen laitteiden, ohjelmien (esim. pelien) tai muiden tuotteiden keräilyä
- jotain muuta, mitä

[<< Edellinen](#) [Seuraava >>](#)

(Sivu 6 / 12)

https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=5699 - Google Chrome
Webropol Oy [FI] https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699
Sivu: 7 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMESESTÄ

Pelaaminen
Jos pelaat digitaalisia pelejä, kuten tietokone-, konsoli- ja mobiilipeilit, vastaa tämän sivun kysymyksiin.

Arvioi, kuinka monta tuntia yleensä pelaat digitaalisia pelejä viikossa?
valitse ▼

Milloin pelasit digitaalisia pelejä ensimmäisen kerran?
valitse ▼


Minkä ikäinen olit tuolloin?
valitse ▼

Voit vaihtoehtoisesti kirjoittaa vastauksesi tähän, jos tarkan ajan, vuosiluvun tai/ja ikävuoden määrittäminen on hankalaa.

Mikä sai sinut kiinnostumaan digitaalisista peleistä?

Minkälaisista peleistä pidät, ja mikä peli on jäänyt erityisesti mieleesi?

(Sivu 7 / 12)



https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 8 / 12 Tulosta kaikki: □

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Ohjelmointi
Vastaa tämän sivun kysymyksiin, jos tietokoneohjelmointi on sinulle tuttua.

Milloin tutustuit ensimmäisen kerran tietokoneohjelmoiin?
valitse ▾

Minkä ikäinen olit tuolloin?
valitse ▾

Voit vaihtoehtoisesti kirjoittaa vastauksesi tähän, jos tarkan vuosiluvun tai/ja ikävuoden määritteleminen on hankalaa.

Mikä sai sinut kiinnostumaan ohjelmoinnista?

Mitä ohjelmointikieliä/ -ympäristöjä olet harrastuksesi aikana käyttänyt?

Kerro muutamalla esimerkillä, mihin olet ohjelmointitaitojasi käyttänyt: mitä olet ohjelmoinut ja ovatko kiinnostuksen kohteesi muuttuneet vuosien varrella?

(Sivu 8 / 12)

https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome
Webropol Oy [FI] https://www.webropol-surveys.com/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699
Sivu: 9 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ


Muut tietokoneharrastukset laiterakentelusta bloggaamiseen ja musiikin tuottamisesta fanikulttuureihin
Jos käytät tietokonettasi esim. verkkosivustojen, tietokonegraafikan tai musiikin tuottamiseen, kirjoittamiseen, konerakenteluun tai harrastat fanikulttuureja, vanhojen laitteiden, ohjelmien tai muiden tuotteiden keräilyä tai jotakin muuta, vastaa tämän sivun kysymyksiin.

Milloin ja minkä ikäisenä tutustuit harrastukseesi/ tietokoneen käyttötarkoitukseen ensimmäisen kerran?
Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

Mikä sai sinut kiinnostumaan harrastuksesta/ tietokoneen käyttötarkoituksesta?
Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

Mitkä harrastukseesi liittyvät laitteet tai/ ja ohjelmat ovat jääneet erityisesti mieleesi?
Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

(Sivu 9 / 12)



https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome
Webropol Oy [FI] https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 10 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Oletko kuulunut tai kuulutko harrastuksesi kautta johonkin tiettyyn yhteisöön, ryhmään tai skeneeseen? Miten päädyit sen jäseneksi ja minkälainen rooli sinulla on yhteisössä/ryhmässä/skenessä?

Miten tuttavasi ja lähipiirisi ovat suhtautuneet tietokoneen käyttöösi?

Kuinka suuri merkitys tietokoneen käytöllä on arjessasi ja onko sen merkitys muuttunut vuosien varrella?


Onko tietokoneharrastuksesi vaikuttanut ammatinvalintaasi?

kyllä ei

Jos on, miten?

[<< Edellinen](#) [Seuraava >>](#)

(Sivu 10 / 12)



https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 11 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMESESTÄ

KONEMUISTOT
Kerro tietokoneisiin ja niiden käyttötilanteisiin liittyvistä muistoistasi:

Millaisia tietotekniikkaan liittyviä ääniä (koneet, oheislaitteet, käytön äänet, ohjelmat) muistat? Mihin tilanteisiin äänet ovat liittyneet?

Millaisia tietotekniikkaan liittyviä tuoksuja tai hajuja muistat? Mihin tilanteisiin ne ovat liittyneet?

Jos olet nähnyt tietokoneaiheisia unia, millaisia ne ovat olleet?

Jos haluat kertoa vielä jotakin omista kokemuksistasi tai muistoistasi kyselyn aiheeseen liittyen, voit kirjoittaa niistä vapaasti tähän.

[← Edellinen](#) [Seuraava →](#)

(Sivu 11 / 12)

https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699 - Google Chrome

Webropol Oy [FI] https://www.webropol.fi/Preview/PreviewQuestions.aspx?nocache=9699

Sivu: 12 / 12 Tulosta kaikki:

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMESESTÄ

Palaute
Voit lopuksi kertoa, mitä mieltä olet kyselystä, sen aiheesta ja käytännön toteutuksesta. Tutkimusryhmämme toteuttaa vastaavia kyselyitä myös jatkossa, joten kaikki palaute on meille arvokasta. Kiitos!

KIITOS VASTAUKSESTASI!

[← Edellinen](#) [Lähetä](#)

(Sivu 12 / 12)

TIEDOTE

15.8.2013

KYSELY TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Muistatko kotinne ensimmäisen tietokoneen, miltä se näytti, kuulosti ja mitä sillä teit? Entä, minkälaisia koneita käytät nykyään ja mihin tarkoituksiin? Tietokoneet ja niiden eri käyttötarkoitukset ovat vähitellen tulleet osaksi arkipäiväämme. Työnteon, opiskelun ja nettisurffailun lisäksi käytämme niitä myös moniin eri vapaa-ajan harrastuksiin blogien kirjoittelusta massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin ja laiterakentelusta taiteisiin. **Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä** -kyselyn tarkoituksena on koota tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Vastausten avulla pyritään ymmärtämään paremmin sitä, miten nykyiset tietokoneiden käyttökulttuurit ja ilmiöt ovat syntyneet ja kehittyneet.

Kyselyvastaukset käsitellään luottamuksellisesti, ja aineisto tallennetaan digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmaan. Vastauksia voidaan käyttää aineistona myös myöhemmissä aihetta käsittelevissä tutkimuksissa. Kysely on avoinna lokakuun 2013 loppuun asti ja tulokset julkaistaan vuoden 2014 loppuun mennessä. Kysely on tarkoitettu kaikille tietotekniikan käyttäjille, eikä osallistuminen edellytä erityistä alan asiantuntemusta.

Kysely on osa *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimushanketta, jota koordinoi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Hankkeen tavoitteena on selvittää, millaista erityistä teknologiakulttuuria kotitietokoneharrastus on synnyttänyt 1980–2000-luvuilla. Tuona aikana Suomessa niin kuin muualla maailmassa syntyi ja kehittyi tietotekniikan harrastustoimintaa, joka kytkeytyi voimakkaasti osaksi aikansa nuorisokulttuuria. Tutkimushanke jatkaa varhaisempaa tutkimusta monitieteisestä näkökulmasta ja uusimman kansainvälisen tutkimuksen huomioon ottaen. Tarkoituksena on keskittyä tutkimaan niitä katvealueita, joita ei ole aikaisemmissa nostettu kovin vahvasti esiin. Erityistä huomiota kiinnitetään harrastustoiminnan yhteisöllisyyteen ja laajempaan merkitykseen.

Kysely:

<http://www.webpolsurveys.com/S/4630FEAE174EACA4.par>

Tutkimushanke:

<http://kotikone.wordpress.com/>

Lisätietoa kyselystä ja tutkimushankkeesta:

FT, dosentti Petri Saarikoski

Turun yliopisto, digitaalisen kulttuurin oppiaine

Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö -hankkeen johtaja

petsaari(at)utu.fi, 0400 534 845, 02 333 8137

Tutkimusraportti käsittelee vuonna 2013 toteutettua Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuheliiniin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä -kyselytutkimusta. Kyselyssä kerättiin suomalaisilta tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Raportin keskeisimmät tutkimuskohteet ja analyttiset käsitteet ovat tietokoneharrastaminen, tietotekniikkaminuus, arki sekä arkipäiväistyminen. Tutkimus tuottaa tietoa tietokoneharrastamisen merkityksistä ihmisille, tietoteknisen arjen sukupuolittuneista ja ikään sidotuista käytännöistä, harrastuksissa käytetyistä ohjelmistoista ja laitteista sekä erilaisten harrastusten vuorovaikutussuhteista. Tuloksista keskustellaan erityisesti käyttäjien ensimmäisten tietokonehankintojen, nykyisten laitteiden, pelaamis-, ohjelmointi- ja muiden tietoteknisten harrastusten sekä tietoteknisten yhteisöjen näkökulmista.



Turun yliopisto
University of Turku

KONEEN SÄÄTIÖ

