

# Nuorten suosimat kolmannet tilat rakentuvat ankkuroivien mediakäytänteiden ympärille

## Fyysiset ja virtuaaliset kolmannet tilat

Koronaepidemian suljettua useita nuorten tapaamispaikkoja, virtuaalisten kokoontumistilojen merkitys on kasvanut. Virtuaaliset nuorisotilat, sosiaalisen median alustat ja internetin peliyhteisöt voidaankin nähdä niin sanottuina virtuaalisina [kolmansina tiloina](#) (e. *third place*). Perinteisesti kolmansilla tiloilla on tarkoitettu julkisia kodin (ensimmäinen tila) ja työn (toinen tila) ulkopuolisia fyysisiä tiloja, kuten kahviloita, kauppakeskuksia, kirjastoja ja baareja, joihin ihmiset kokoontuvat nauttiakseen toistensa seurasta. Myöhemmin kolmansien tilojen käsitettä on alettu käyttää myös puhuttaessa virtuaalisista vapaa-ajan tiloista.

Ennen korona-aikaa kolmannet tilat olivat yleensä toisistaan erillään. Ensimmäisenä tilana oli koti, toisena tilana työpaikka tai oppilaitos ja kolmantena tilana esimerkiksi kahvila tai nuorisotila. Jokainen sijaitsi eri paikassa ja niihin tuli erikseen siirtyä. Nykyaikana tilanne on monen nuoren ja aikuisen kohdalla muuttunut. Erillisiä paikkoja ei enää ole, vaan kaikki päivän toiminnot tapahtuvat etätöön tai etäopiskelun vuoksi kotona tietokoneen ääressä. Kun rajoitusten vuoksi monet kolmannet tilat ja harrastuspaikat ovat sulkeneet ovensa tai niihin ei ole lupa mennä, myös kolmannet tilat siirtyvät kotiin, mikä merkitsee niidenkin muuttumista virtuaalisiksi. Koronaepidemia on siis paitsi sulkenut meidät kotiimme ja hämärtänyt työn, kodin ja vapaa-ajan välisiä rajoja, myös muuttanut sekä työ- että vapaa-aikamme digitaaliseksi. Se, mikä ennen tapahtui ”oikeasti” ja jossain paikassa, tapahtuu nyt ruudun takaa kotona.

Sekä fyysisille että virtuaalisille kolmansille tiloille on yhteistä, että ne ovat kaikille avoimia ja niihin voi tulla ja mennä, miten haluaa. Kolmansien tilojen pääasiallinen toiminta on rento keskustelu. Kolmansissa tiloissa on usein säännöllisiä kävijöitä, jotka vetävät myös uusia tulijoita mukaan. Viihtyisät ja kodinomaiset kolmannet tilat tuovat helpotusta arjen pyöryksen keskellä sekä tuottavat yhteenkuuluvuuden ja osallisuuden tunteita.

Vaikka monet internetin sosiaalisten areenojen ominaisuudet ovat yhteneviä fyysisten kolmansien tilojen kanssa, löytyy myös eroavaisuuksia. Paikallisen yhteyden sijaan internet

mahdollistaa samaa asiaa harrastavien tai samasta (hyvin marginaalisestakin) asiasta kiinnostuneiden seuraan liittymisen fyysisestä sijainnista riippumatta. Tällöin vaarana on keskustelun kapeutumisen ja muunlaisten näkökulmien jääminen paitsioon. Fyysisissä kolmansissa tiloissa toimintaan osallistutaan omana itsenään, mutta virtuaalisissa kolmansissa tiloissa voi halutessaan toimia nimimerkin, pelihahmon tai avattaren takaa. Virtuaaliset areenat siis tuovat uusia ominaisuuksia perinteisiin kolmansiiin tiloihin. Niissä voi luoda itselleen uuden peliminuuden ja löytää kavereita ympäri maailmaa. Virtuaalisissa tiloissa on myös negatiiviset puolensa. Kun asioita voi sanoa käyttäjänimen takaa eikä toisten reaktioita voi nähdä, kynnys provosointiin ja kiusaamiseen madaltuu.

Nykyisen korona-pandemian aikana internetin kolmannet tilat mahdollistavat turvallisen olemisen niiden kavereiden kanssa, joiden kanssa ennen tavattiin fyysisissä kolmansissa tiloissa. Näin päästään lähemmäs alkuperäistä ajatusta kolmansista tiloista, joissa lähialueen ihmiset kokoontuvat yhteen juttelemaan päivän tapahtumista ja pitämään hauskaa keskenään.

### **Sosiaalinen media ja pelit digitaalisen median käyttöä määrittävinä käyttökohteina**

Vuonna 2019 tutkin Meri-Tuulia Kaarakaisen kanssa nuorten digitaalisen median käyttöä kolmansien tilojen näkökulmasta, ja kirjoitimme tuloksista [artikkelin](#) Nuorisotutkimuslehteen. Kyselyyn vastasi 8661 15-22-vuotiasta nuorta eri puolilta Suomea. Etsimme heidän digitaalisen median käytöstään niin sanottuja ankkuroivia käyttökohteita, jotka niputtavat erilaisia käyttötapoja yhteen jonkin kokoavan mediakäytännön ympärille. Sosiaalinen media ja digitaaliset pelit osoittautuivat tällaisiksi ankkuroiviksi käyttötavoiksi, joista monet muut internetin käyttökohteet saavat merkityksensä. Esimerkiksi digitaalista sisältöä tuotetaan, jotta sitä voidaan julkaista TikTokissa tai tietoa tietystä kaupungista etsitään, koska sillä on merkitystä kyseiseen kaupunkiin sijoittuvassa pelissä. Toiminta on siis mielekästä vasta laajemmassa yhteydessään; osana sosiaalisten suhteiden ylläpitoa tai pelin sujumista. Nykyaikaiset, nuorten suosimat kolmannet tilat rakentuvat juuri tällaisten ankkuroivien mediakäytänteiden ympärille.

Reaalimaailman ja virtuaalitodellisuuden välisen rajan menetettyä paljolti merkityksensä nuorten elämässä, ei ole enää mielekästä tehdä eroa perinteisen ja virtuaalisen kolmannen tilan välillä; nuorten kohtaamispaikat voidaankin nähdä kolmansina tiloina, riippumatta siitä tapahtuuko kohtaaminen nuorisotalolla, kahvilassa, somealustalla tai Fortnitessa. Tämä tuo lohtua etenkin

koronan aikana. Nuorille on paikkoja kokoontua, vaikkei se fyysisesti olisikaan aina mahdollista, ja myös yksinäisillä nuorilla on mahdollista löytää uusia kavereita liittymällä kiinnostuksenkohteidensa mukaisiin verkkoryhmiin.

### **Pojat kokoontuvat yhteen tekemään jotain, tytöt juttelemaan keskenään**

Havaitsimme tutkimuksessamme, että digitaalisen median käyttöä määrittävät tekijät ja toiminta virtuaalisissa tiloissa erosivat sukupuolen mukaan. Pojilla etenkin digitaalinen pelaaminen nousi esiin muita käyttökohteita määrittävänä käytäntönä. Pelaaminen määritti sosiaalisten suhteiden ylläpitämistä, digitaalisen viihteen kuluttamista ja digitaalista viestintää. Toinen merkittävä mediakäytäntö pojilla oli ajankohtaisasioiden seuraaminen, joka määritti tiedonhakuun, asiointiin, viestintään ja opiskeluun liittyvää netin käyttöä. Oman digitaalisen sisällön tuottaminen nousi poikien keskuudessa kolmanneksi teknologioiden käyttöä määrittäväksi tekijäksi. Juuri pelaaminen oli pojilla se kokoava tekijä, jonka parissa merkittävä osa kohtaamisista tapahtui ja joka määritti muiden medioiden käyttöä ja vapaa-ajan organisoimista. Pojilla ajankohtaisasioiden seuraaminen lisääntyi ja pelaamisen merkitys hieman väheni iän myötä. Tyttöjen internetin käytössä kokoavaksi tekijäksi nousi sosiaalisten suhteiden ylläpito, johon yhdistyi digitaalisen viihteen kuluttaminen ja viestintä. Opiskelu määritti tytöillä ajankohtaisasioiden seuraamista, asiointia ja tiedonhakua. Kolmas keskeinen käyttötottumuksia kokoava käyttökohde tyttöjen keskuudessa oli oman digitaalisen sisällön tuottaminen, johon korreloivat sisällön jakaminen ja pelaaminen.

Tutkimuksemme tytöille sosiaalisten suhteiden ylläpito oli itsessään syy teknologioiden käytölle, kun se pojille on usein osa digitaalisen pelaamisen ympärille syntyviä digitaalisia käytänteitä. Pojilla sosiaalinen kanssakäyminen liittyy usein johonkin toimintaan myös netin ulkopuolella; he kokoontuvat yhteen esimerkiksi pelaamaan jalkapalloa. Tytöille taas on ominaista kokoontua yhteen sosiaalisen vuorovaikutuksen vuoksi. Tutkimuksemme perusteella tämä ilmiö toistuu samankaltaisena myös digitaalisissa kohtaamisissa. Pojat kerääntyvät esimerkiksi pelaamaan jotain digitaalista peliä ja tytöt hakeutuvat juttelemaan toistensa kanssa. Tytöt eivät siis kaipaa sosiaalisuudelle välittävää tekijää, kuten pelaamista, vaan pelkästään jonkin sopivan digitaalisen alustan. Ei kuitenkaan tule unohtaa nuorten yksilöllisyyttä. Varsinkin moni poika käyttää teknologioita hyvin samaan tapaan kuin tutkimuksemme tytöt ja digitaalisten pelaajien joukossa on paljon tyttöjä.

Koronaepidemian aikana onkin hyvä, että meillä on virtuaalisia kolmansia tiloja, joissa voi kohdata toisia. Vaikka internet ei voikaan täysin korvata fyysisiä kohtaamisia ja kodin ulkopuolisia paikkoja, se voi kuitenkin tarjota nuorille tärkeän sosiaalisen areenan, kodin ja koulun arjesta erillisen kolmannen tilan, jonka keskiössä ovat ajanvietto, viihtyminen ja jutustelu. Kun kaikki joskus palaa taas normaaliksi, jää nähtäväksi, pysyykö virtuaalisten kolmansien tilojen käyttö samalla tasolla kuin nyt, vai käykö niin, että koronaepidemia on näyttänyt meille fyysisten kohtaamispaikkojen arvon.