

## **VIRTAHEPO-hankkeen tulokset tiivistetysti (26.3.2007)**



Toim. Outi Cavén-Pöysä, Ella Sihvonon & Sonja Kangas

Muut kirjoittajat: Anssi Jääskeläinen, Anna Mäkinen, Timo Oinaanoja, Kari Päätaalo, Minna Saarimaa, Sebastian Sihvola

### **JOHDANTO**

Ihmisten välisen vuorovaikutuksen rakentuminen, monipuolisten sosiaalisten kontaktien solminen ja ylläpito ja erilaisten yhteisöjen muodostuminen on kokenut kuluneena vuosikymmenenä valtavan muutoksen, sillä perinteisten toiminta-areenojen ohelle on kasvanut koko ajan laajeneva ja monipuolistuva virtuaalisten areenojen ja palveluiden maailma. Muutos näkyy esimerkiksi siirtymänä, aikanaan 1990-luvulla mullistavaksi koetusta, tiedon valtatiestä (information [super]highway) tämän päivän kaikkialle leviäviin sosiaalisiin vinkkiverkostoihin (vrt. Malcolm Gladwell The Tipping Point 2000).

Informaatioyhteiskunnan arki on täynnä tiedon tulvaa. Kansalaiset ovat tietotekniikan käytön ja vuorovaikutusmahdollisuuksien kannalta tasa-arvoistuneet vauhdilla. Samalla perinteiset yhteiskunnan rakenteet ovat murroksen kourissa. Tiedottaminen, vaikuttaminen, osallistuminen ja päätöksenteko ei ole enää itsestään selvästi valtaapitävien ja asiantuntijoiden etuoikeus, vaan jokainen voi halutessaan osallistua ja ottaa kantaa. Yhteisöjen muodostuminen ja yhteisöllisyyden kehittyminen ei rajoitu enää todellisuuden konkreettiseen toimintaan, vaan virtuaaliset areenat ovat avanneet mahdollisuuden maailmalaajuisten verkostojen, toimintamallien ja intressiryhmien nopeaan kehittymiseen ja toisaalta myös häviämiseen kun kulloinenkin tarve heikkenee. Osallistujat tuottavat itselleen ja toisilleen valikoimaansa tietoa. Virtuaalisten maailmojen tietovarannot karttuvat käyttäjiensä oman toiminnan

seurauksena. Asiantuntijoiden aikaisemmin toteuttama kritiikki ja tiedon valikoiminen on muuntunut käyttäjien itsensä rakentamaksi ja jatkuvasti laajenevaksi globaaliksi tietorakenteeksi.

A **virtual community** or online community is a group of people that may or may not primarily or initially communicate or interact via the Internet. Online communities have become a supplemental form of communication between people who know each other in real life. The dawn of the "information age" found groups communicating electronically rather than face to face. A "Computer-mediated community" (CMC) uses social software to regulate the activities of participants. An online community such as one responsible for collaboratively producing open source software is sometimes called a development community. Significant socio-technical change has resulted from the proliferation of Internet-based social networks.[Wikipedia.org]

Pelkkä tiedon hakeminen ei ole enää riittävää, vaan hakumahdollisuuksien ohelle ja sijaan arvokkaaksi on noussut käyttäjien itsensä rikastama tieto sekä erityisesti ns. metatieto. Metatieto on "tietoa tiedosta". Metatiedolla kuvataan esimerkiksi tiettyyn kuvaan tai artikkeliin liittyvää taustatietoa (kuvaaja/kirjoittaja, paikka, konferenssi/lehti, mitä kuva esittää jne.). Metatiedon avulla yksittäisen tiedon voi koota laajemmiksi kokonaisuuksiksi ja järjestää erilaisten loogisten teemojen alle. Metatiedon tuottaminen toteutuu tänä päivänä entistä enemmän käyttäjien itsensä toimesta. Kuvagalleria Flickrissä kuvien löytämisen helpottamiseksi käyttäjä liittyy kuvaan metatietoja, kuten kuvan kohteen, kuvauspaikan ja ajankohdan. Myös mm. TripAdvisor.comissa ja Amazon.comissa hyödynnetään käyttäjien kommentteja kirjojen myyntivalttina. Viihteen puolelta erilaiset sosiaaliset verkostot, kuten Habbo ja IRC-galleria, MySpace, FaceBook ja Hi5! ovat esimerkkejä sosiaalisen verkostoitumisen kehityksestä. Erilaisissa käyttäjien koostamissa kuvagallerioissa sosiaalisuus painottuu kuvien arvosteluun ja sen myötä virtuaalisen laajentamiseksi arkeen. Monilla nuorilla eräs motiivi verkkoyhteisöissä toimimiseen on juuri uusien kontaktien, seurustelukumppanien, harrastettavien tai ystävien löytäminen asuinympäristöstään. Vertaisverkot, blogit eli verkkopäiväkirjat, pikaviestintäohjelmat sekä käsitteet, kuten sosiaalinen media, sosiaaliset kirjanmerkit, sosiaaliset pelit ja suositusjärjestelmät ovat kaikki tämän kehityksen ilmentymiä.

Virtahepo-hanke (2005-2006) oli Tekesin Fenix -ohjelman rahoittama tutkimushanke, jossa yrityskumppaneinamme oli MS-liitto, Tunturi, Helsingin kaupungin nuorisotoimi, Nokia ja 900 Decibel ay. Virtahepo -hankeessa (*Virtual HotSpots Enabled by Personalisation*) tutkimme virtuaalisen ja todellisen maailman yhdistelmiä kolmesta näkökulmasta. Olimme kiinnostuneita:

- 1) elämyksellisestä vuorovaikutteisuudesta ja itse tekemisestä
- 2) sosiaalisista innovaatioista
- 3) valtaistumista sekä virtuaalista yhteisöllisyyttä tukevista teknologioista.

Tutkijat, kaupalliset toimijat ja teollisuuden edustajat ovat ottaneet huomioon digitaalisten palveluiden kuluttajien muutoksessa olevan roolin. Tutkijat ovat analysoineet käyttäjien rooleja asettaen heidät mm. puoliammattimaisen sisällöntuottajan rooleihin (Laukkanen 2006), kaupallisten palveluiden sisälle rakennettujen elämysten tuottajiksi (Johnson & Toiskallio 2005) ja virtuaalivarallisuutta kauppaaviksi liikemiehiksi (Lehdonvirta 2005). Kaupalliset toimijat puolestaan pyrkivät löytämään keinoja, kuinka kuluttajien tuottamaa tietomäärää tai ratkaisuja voisi hyödyntää osana mediapalveluita. Sosiaalisuuden kasvavan merkityksen ohella elämyksellisyys tai viihteellisyys ovat nousseet palvelujen ja sisältöjen suunnitteluun vaikuttaviksi tekijöiksi. Jatkuvasti kasvavien tietomäärien edessä kuluttaja on oppinut odottamaan ratkaisuja, joilla hallitaan roskapostia, viihdesisältöjä ja suuria tietomääriä vuorovaikutteisesti, kommunikatiivisesti ja reaaliaikaisesti.

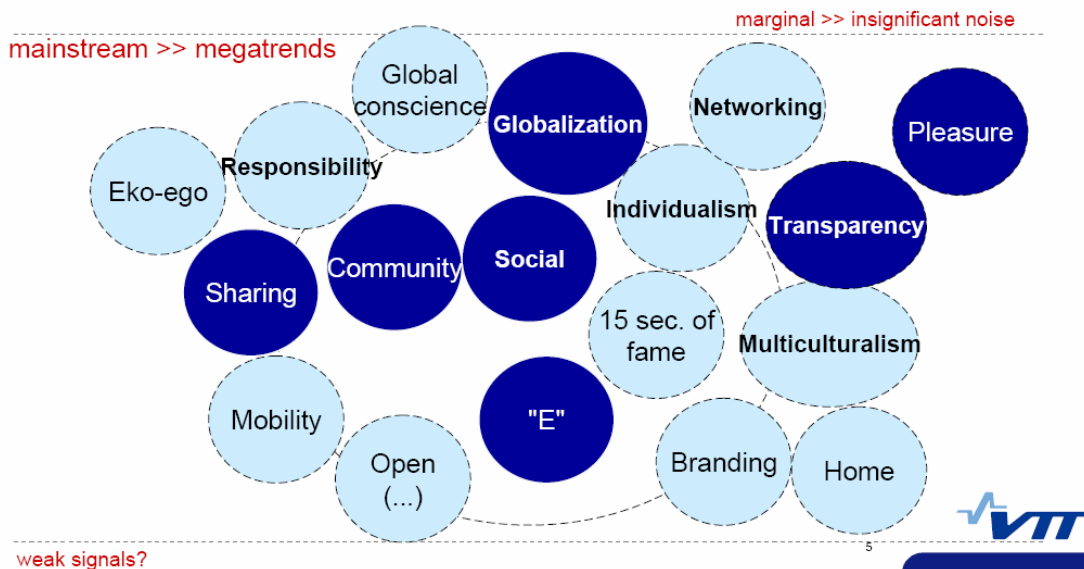
Tutkimme Virtahepo-hankeessa teknologisia ratkaisuja, kuten mobiiliteknologioita, kontekstittietoisuutta ja personointia. Tavoitteenamme oli etsiä ratkaisuja, joilla voisimme tukea arjessa

virtuaalisen yhteisön konseptia ja laajentaa konsepti kattamaan nykyistä monipuolisemmin virtuaaliympäristön ja reaaliympäristön linkittävät ratkaisut. Edellisen tavoitteen taustalla on vankka uskomme siihen, että kuluttajat haluavat valtaistua (*empowerment*) nykyistä voimakkaammin ja tuota valtaistumisen kehitystä on mahdollisuus tukea erilaisin sosiaalisin innovaatioin ja myös teknologisin ratkaisuin ja toimintamalleja kehittäen.

Käymme läpi raportissamme hankkeemme kolme osa-aluetta: virtuaalisen nuorisotyön, tietoverkkoavusteiset opastus- ja ohjaustoimet sekä elämysliikunnan. Valitsimme nämä keskeiset esimerkkiteemat sen vuoksi, että perinteisemmissä viihteen muodoissa nämä trendit ovat jo näkyvissä ja tuotteistumassa. Uskomme lisäksi, että erityisesti juuri erilaiset viihteelliset toimintamallit ja -konseptit tulevat laajenemaan lähitulevaisuudessa myös tiedollisille ja taidollisille toiminta-alueille: oppimiseen ja opetukseen, tiedonvälitykseen, kuntoiluun, liikuntaan ja vuorovaikutukseen sekä kommunikaatioon.

## **Megatrendit vievät digitalisoituvaa arkea eteenpäin**

Teknologisoituvassa arjessa sosiaalisuus, liikkuvuus, elämyksellisyys ja käyttäjän oman persoonallisen jäljen jättäminen ovat nousseet digitaalisen mediakäytön johtaviksi suunniksi. Digitaalisesti tuettu sosiaalisuus ja yhteisöllisyys ovat sosiaalisen median tai web2.0:n ja ubiikkisuuden (~*kaikkialle elämän eri osa-alueille levittäytyvä tietotekniikka ja teknologia*) trendejä eteenpäin vieviä teemoja. Liiallisen ja rasittavaksi muuttuneen länsimaisten teollisuusmaiden tiedon tulvan – informaatioähkyn - ohella elämyksellisyyden megatrendi sekä tekniset kehityskulut tulevat johtamaan siihen, että informaatiota halutaan kuluttaa helpommin, mielekkäämmin ja henkilökohtaisemmin – yhdessä muiden toimijoiden kanssa (kuva1). Esimerkkinä kehitys, jossa pelimäiset keinot tiedon välityksessä tai opetuksessa ovat tällä hetkellä kasvavan kiinnostuksen kohteena.



Kuva 1: Megatrendit määritelty ja ryhmitelty hyödyntäen Mannermaan yhteiskunnallisia megatrendejä, Goodnewn liike-elämän megatrendejä sekä Trendwatching.comin trendiennusteita.



Kuva 2: Valtaistumisen portaat.

”Valtaistumisen portaat” vievät kuvassa kaksi tulevaisuuden ubiikkiseen yhteiskuntaan. 1990-luvun loppupuolella verkottuneisuus oli keskeinen tekijä, kun Internetin ja matkapuhelinten yleisyys kasvoi Suomessa vauhdilla. Nuoret totesivat erilaisissa tutkimuksissa, että jos heillä ei ole kaiken aikaa matkapuhelin mukana tai jos he eivät osallistu tiettyjen chat -kanavien tai IRC -kanavien keskusteluun, he ovat auttamattomasti ulkona ystäväpiireistä (Coogan & Kangas 2001). Tänä päivänä on aivan luonnollista, että matkapuhelin on aina mukana. Siinä kun aikuisilla internetin sähköpostiohjelma rytmittää arkea, nuorilla Messenger eli Mese-ohjelma vahvistaa yksilön verkkopresenssiä (*läsnäoloa verkossa*) tai vaihtoehtoisesti poissaoloa.

World Wide Web eli Internet-selain on osoittanut mullistaneensa internetin käytön 1990-luvulla. Nyt selainäkymästä ollaan siirtymässä sosiaalisiin vinkkiverkostoihin, joissa oman jäljen jättäminen, mielipiteen esittäminen ja yhteisöllisen mielipiteen tulkitseminen on noussut keskeiseksi toiminnaksi. Yhä useampi käyttäjä luottaa tuiki tuntemattomien ihmisten arvioihin kirjoista, hoteleista tai vaikkapa matkapuhelimista, kunhan mielipiteitä on riittävän paljon. Oman jäljen jättäminen linkittyy yhteisöllisyyden ilmenemismuotoihin, jotka ovat tänä päivänä digitalisoitumiskehityksen vuoksi laajenemassa takaisin arkiympäristöihin. Kännykässä oleva internet, televisio ja monipuolinen toiminnallisuus mahdollistavat sen, että digitaalisesti tuettuja elämyksiä voidaan kotiympäristön ohella kokea myös kaupungilla tai matkoilla: niin kauppakeskuksissa kuin puistoissakin.

Viihdekäyttö on usein ensimmäinen uudenlaisten ilmiöiden ilmenemiskenttä, koska viihteellisesti asioita on helpompi lähestyä eikä virheistä koidu suurta haittaa muuten kuin peliympäristössä. Nämä kommunikaatio- ja viihdepalveluissa opitut toimintatavat ovat kuitenkin monistumassa myös hyötykäyttöön, mm. erilaiseen opetus ja valistustyöhön, nuorisotyöhön ja tiedotukseen.

Olemme tarkastelleet Virtahepo-hankkeessamme erityisesti nuorten virtualisoituvaa arkea. Nuorten maailmankuvan muutos, toimintatapojen ja yhteisöjen laajeneminen todellisuuden tapaamisista verkkomaailmaan on arkea muun muassa Helsingin kaupungin nuorisotoimessa. Vastaavalla tavalla muutos on alkanut vaikuttaa myös ammattityöntekijöiden työhön, nuorisotyön osa-alueisiin ja kasvatuksen keskeisiin painopisteisiin. Sosiaalisuus, yhteisöt, yhdessä tekeminen sekä vertaistuen saaminen ja tuottaminen ovat olleet keskiössä, tutkiessamme ja kehittäessämme palveluita verkossa MS-potilaille. Liikunnallisuuden tukeminen, pelillisuus, yhdessä tekeminen ja kilpaileminen puolestaan ovat olleet esillä hankkeemme osiossa, jossa kehitimme ja tutkimme fyysisten suorituspelien merkitystä

ja vaikutusta sekä kunnon kohoamiseen että myös kokemukseen liikunnasta osana todellisuuden ja virtuaalisen areenan yhdistämistä.

## **VERKKOYHTEISÖT JA NUORISOTYÖ**

Tietoverkossa tehdään jatkuvasti monenlaista vuorovaikutteista auttamis-, kasvatus ja ohjaustyötä. Halusimme Virtahepo-hankkeessa tutkia, miten megatrendit ja valtaistumisen eri portaat ilmenevät vähemmän tutkitulla oppimisen ja kasvatuksen alueella. Valitsimme tarkastelun kohteeksi erityisesti nuorten palveluissa parhaillaan käynnissä olevan muutoksen, kun osa työstä on siirretty tietoverkossa tapahtuvaksi, muun muassa virtuaalisessa nuorisotalossa toteutettavaksi työksi. Vastaava murros on alkamassa myös muissa hoito-, kasvatus- ja auttamistöissä, missä asiakkaat muodostavat omia yhteisöjään tietoverkkojen ja erilaisten nimimerkkien sekä kuvitteellisten hahmojen avulla.

Tarkastelimme virtuaalista nuorisotyötä sekä nuorten näkökulmasta, että virtuaalista nuorisotyötä tekevien työntekijöiden näkökulmasta. Laadimme hankkeen alussa kirjallisuuteen ja asiantuntijahaastatteluihin perustuvan tarvekartoituksen. Asiantuntijahaastatteluita tehtiin teknologisoituvasta nuoruudesta kiinnostuneiden asiantuntijoiden, tutkijoiden ja nuorisotyöntekijöiden parissa. Nuorten näkökulmaa kartoitettiin keräämällä nuorilta kyselyaineisto. Lopuksi keskityimme tutkimaan tarkemmin nimenomaan nuorisotyön muutosta virtuaalisten vuorovaikutuspalveluiden yleistyessä. Työntekijöiden näkökulman valottamista varten keräsimme erilaisia aineistoja: nuorisotyöntekijöiden ryhmähaastattelu, päiväkirjamerkinnät ja kuukausiraportit. Hankkeen aikana laitimamme raportit – tarvekartoitusraportti, nuorten kyselyyn pohjautuva raportti ja työn muutosta kuvaava raportti – toimivat tässä luvussa pohjana, josta käsin tarkastelemme ensin virtuaalista nuorisotyötä nuorten näkökulmasta, jonka jälkeen esittelemme tutkimustuloksia nuorisotyöntekijöiden näkökulmasta.

### **Nuoret virtuaaliympäristöissä**

Selvitimme Virtahepo-hankkeessa miten ja millaista nuorten kanssa tehtävää työtä voidaan siirtää verkkoon. Näkökulma oli nuorisotutkimuksellinen ja keskittyi siihen, miten nuoret kokevat nuorisotyöntekijän virtuaaliyhteisöissä. Tutkimustulokset perustuvat keräämäämme kvantitatiiviseen kyselyaineistoon. Kvantitatiivinen tutkimusote toimii erityisen hyvin silloin, kun halutaan saada ensikäden tietoa laajasta ilmiöstä, jota ei ole aikaisemmin tutkittu (Heikkilä 1999). Pitkälle menevien tulkintojen tekemisessä pitää silti olla varovainen, sillä vastausten tilastollinen analyysi on teknisesti helppoa, mutta johtopäätösten tekeminen analyysin pohjalta huomattavasti haastavampaa. Tutkimusmetodimme on siksi ennen kaikkea kuvaileva ja jatkokysymyksiä herättelevä.

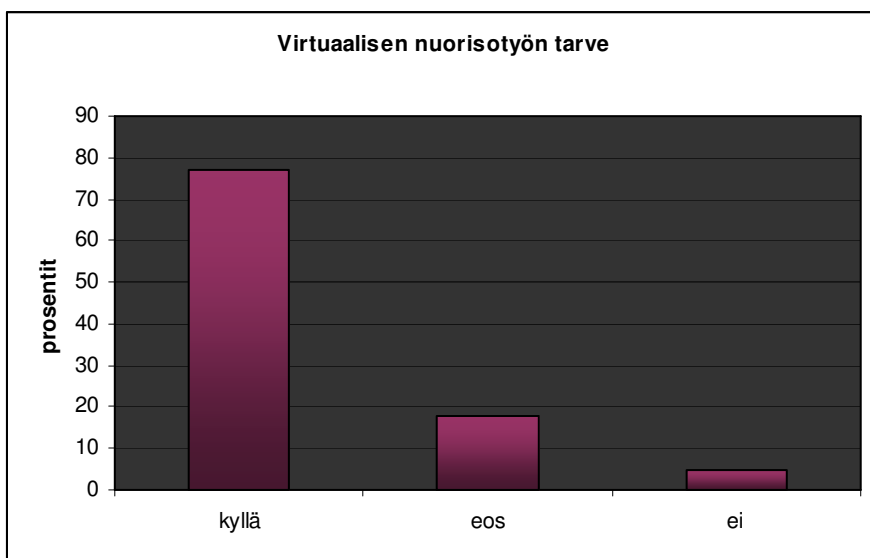
Kysely toteutettiin keväällä 2006. Kyselyyn johtava linkki oli nuorten suosiman Habbon ([www.habbo.fi](http://www.habbo.fi)) etusivulla kahtena ajanjaksona 5.5–7.5.2006 ja 19.5–21.5.2006. Kyselyssä selvitettiin nuorten kokemuksia ja toiveita Habbossa toimivan Netari -nuorisotilan<sup>1</sup> toiminnasta. Laajempaan tavoitteena oli tarkentaa kuvaa virtuaalimaailmassa tehtävästä nuorisotyöstä – nimenomaan nuorten näkökulmasta.

---

<sup>1</sup> Netari on pääkaupunkiseudun nuorisotyön verkossa projektin toteuttama ja ylläpitämä virtuaalinen nuorisotila ja palvelu, joka toimii Habbo Hotellissa, Sulake Corporation omistamassa verkkopelimaailmassa. Netari ylläpitää myös omia verkkosivuja osoitteessa [www.netari.fi](http://www.netari.fi).

Kyselyyn tuli yhteensä 1572 vastausta alle 18-vuotialta nuorilta ja lapsilta. Käsitelimme Netari -kyselyn vastauksia<sup>2</sup> SPSS -tilasto-ohjelman avulla. Myös avoimet kysymykset teemoiteltiin ja luokiteltiin määrällisiksi muuttujiksi. Vastaajien sukupuolijakauma oli varsin tasainen, joka vastaa hyvin aikaisemmin Habbossa tehtyjen tutkimusten tuloksia (Johnson & Toiskallio 2005). Myös ikäjakauma noudatti aikaisempia tutkimuksia: vastaajien keskimääräinen ikä oli 12,4 vuotta. Kyselyyn vastanneiden nuorten joukkoa voidaan siis pitää hyvin kattavana otoksena Habbon kävijöistä.

Kyselystä kävi ilmi, että aikuisten läsnäolo ja ammattityö nuorten verkkoyhteisöissä on nuorten mielestä tarpeellista: peräti 77 prosenttia nuorista totesi virtuaaliselle nuorisotyölle olevan tarvetta. Ainoastaan viisi prosenttia nuorista ei pitänyt virtuaalista nuorisotyötä lainkaan tarpeellisena (kuva 3). Ne nuoret, jotka eivät olleet käyneet virtuaalisessa nuorisotilassa, suhtautuivat luonnollisesti hieman varauksellisemmin virtuaalimaailman nuorisotyöhön. Silti täysin kielteisesti virtuaalimaailman nuorisotyöhön suhtautuvia ei heidänkään joukostaan löytynyt kuutta prosenttia enempää. Tytöt suhtautuivat poikia hieman myönteisemmin virtuaalimaailman nuorisotyöhön sekä Netarissa käyneiden ( $p=0,003^{**}$ ) että ei-käyneiden ryhmissä ( $0,016^{*}$ ). Tutkimuksesta kävi selvästi esille, että tarvetta virtuaaliseen nuorisotyöhön löytyy laajasti. Samaan tulokseen ovat tulleet myös aikaisemmat aiheeseen liittyvät selvitykset (Sihvola 2005).



Kuva 3. Virtuaalisen nuorisotyön tarve nuorten näkökulmasta

Osa nuorista kaipaa nimenomaan oman paikkakunnan työntekijöiden läsnäoloa virtuaalisilla areenoilla. Tällä hetkellä Netarissa voi tavata ainoastaan pääkaupunkiseudun nuorisotyöntekijöitä. Kiinnostavaa on, että kaikkein hanakimmin oman paikkakunnan nuorisotyöntekijän halusivat tavata muualta kuin pääkaupunkiseudulta tulevat nuoret. Ero pääkaupunkiseudun ja muun Suomen välillä tulee esiin nimenomaan kun tarkastellaan Netarissa käyneitä nuoria ( $p=0,012^{*}$ ).

Kyselyssä selvisi, että nuoret haluavat työntekijöiden kuunteluapua, neuvoja arjen hallintaan, tulevaisuuden suunnitteluun ja internetissä toimimiseen (netiketti<sup>3</sup>) mutta myös ratkaisuja vakaviin elämän ongelmatilanteisiin (taulukko 1).

<sup>2</sup> Kysely koostui 43 monivalinta- ja kymmenestä avoimesta kysymyksestä.

<sup>3</sup> Nettiketillä tarkoitetaan tietoverkossa noudatettavia käyttäytymissääntöjä.

*Taulukko 1. Mistä asioista nuoret haluavat jutella nuorisotyöntekijän kanssa*

	Mistä asioista haluaisit jutellut Netari-nuorisotyöntekijän kanssa?	N	%	%
A	Eos	252	31	31
b	Arki aiheista (yleensä)	173	21	33
c	Nuoruuteen liittyvistä aiheista	94	12	
D	Virtuaaliympäristöön liittyvistä asioista	190	23	23
E	Ongelmista	85	10	10
F	Muuta	21	3	3
	<b>Yhteensä</b>	<b>815</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tytöt halusivat poikia hieman enemmän kahdenkeskisiä keskusteluja ja ryhmäkeskusteluja nuorisotyöntekijän kanssa. Pojat sitä vastoin toivoivat virtuaaliseen nuorisotilaan enemmän erilaisia pelejä (taulukko 2).

*Taulukko 2. Mitä nuoret haluavat lisää Netariin sukupuolen mukaan luokiteltuna*

Mitä haluaisi lisää Netariin?	Tytöt (%)	Pojat (%)
Kyselyitä	20	20
Kahdenkeskisiä keskusteluja nuorisotyöntekijän kanssa	20	11
Pelejä	19	35
Tapahtumia	15	14
Ryhmäkeskusteluja	13	9
Kerhoja	11	10
Jotain muuta	2	1
<b>Yhteensä</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

p=0,000\*\*\*

Jatkokysymysten perusteella sekä tytöt että pojat kaipasivat virtuaaliyhteisöön keskustelun lisäksi aktiivista toimintaa, pelejä ja mahdollisuuksia osallistua virtuaalinuorisotalon toiminnan kehittämiseen. Nuoret olivat myös osallistuneet aktiivisesti Habbon sisällön tuottamiseen. Kiinnostava tutkimustulos on, että poikien ja tyttöjen välillä ei ollut sisällön tuottamisen halukkuudessa tilastollisesti lainkaan merkittäviä eroja (taulukko 3). Tulos poikkeaa usein – erityisesti julkisuudessa – esitetystä oletuksesta, jonka mukaan pojat olisivat tässä asiassa tyttöjä huomattavasti aktiivisempia.

*Taulukko 3. Itse tekeminen Habbo Hotellissa sukupuolen mukaan luokiteltuna*

Oletko tehnyt Habbowood-elokuvia, fanisivuja tai pilakuvia?	Pojat (%)	Tytöt (%)	Yhteensä (%)

Olen	62	60	61
Tekisin jos osaisin	17	19	18
En, mutta olen aikeissa tehdä	5	4	4
Ei kiinnosta	16	17	17
Yhteensä	100	100	100

p=0,739

Virtuaalisen vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden kannalta on merkityksellistä nostaa esiin nuorten vahvasti ilmaisema halukkuus olla mukana toteuttamassa ja suunnittelemassa virtuaalisen nuorisotilan toimintaa: kirjoittamassa, sisustamassa, muokkaamassa, vaikuttamassa, vertaistukena muille nuorille ja järjestämässä tapahtumia. Yhteisöllisyys syntyy yhteisten tavoitteiden ja yhteisen tekemisen kautta. Näitä valtaistumisen portaita tulisi rakentaa aktiivisesti myös kasvatukseen suunnattuja palveluita suunniteltaessa. On myös tärkeää huomata, että virtuaalimaailmassa syntynyt yhteisö ja sosiaalinen pääoma on mahdollista siirtää reaali maailmaan voimavaraksi silloin, kun nuoret on ensin otettu mukaan yhteiseen toimintaan ja suunnitteluun jo virtuaalimaailmassa. Selvityksen tulokset liittävät kiinnostavasti yhteen hankkeemme keskeiset selvitettävät asiakokonaisuudet virtuaalisen ja todellisen maailman yhdistämisen tutkimisessa: *itse tekemisen ja virtuaalisen yhteisöllisyyden*.

Tutkimuksen edetessä huomasimme, että nuorten näkökulman lisäksi nuorisotyön muuttumista on syytä tutkia tarkemmin. Kiinnitimme enenevässä määrin huomiota ammattityön tekemisen muutokseen ja haasteisiin uuden välineen äärellä. Näistä lähtökohdista lähdimme rakentamaan uutta työn muutokseen kiinnittyvää tutkimusotetta tilanteessa, jossa virtuaaliset vuorovaikutuspalvelut valtaavat alaa erityisesti nuorten asiakkaiden keskuudessa.

## **Ammattityötä virtuaalisilla areenoilla**

Nuorten kanssa tehtävä työ on tutkimuskohteena luonnollinen valinta, sillä nuoret ovat digitaalisen median käyttöön otossa edelläkävijöitä (Tapscott 1999). Uusimpien tutkimusten mukaan 90 % suomalaisista nuorista (15–21 -vuotta) käyttää internetiä 10 tuntia viikossa (Salasuo 2006). Verkko on erityisesti sosiaalisena tilana vallannut räjähdysmäisesti tilaa nuorten arjessa. Tätä tukee usin Internet Trackin -selvitys (2005), josta käy ilmi, että nuoret kommunikoivat verkon välityksellä yhä enemmän muodostaen ja ylläpitäen aktiivisesti yhteisöjään verkossa. Monille nuorille teknologia onkin ymmärrettävissä viestintäteknikaksi, jonka avulla ylläpidetään ja solmitaan uusia sosiaalisia suhteita (Kangas 2002, 29–30).

Tässä luvussa tarkastellaan minkälaisia asioita nuorten kanssa työtä tekevät ammattilaiset nostavat esiin virtuaalisten vuorovaikutuspalveluiden tämän hetkisestä tilasta. Tiedot perustuvat keräämiimme aineistoihin: nuorisotyöntekijöiden ryhmähaastattelu, kysely ja nuorisotyöntekijöiden itse kirjaamat havainnot työvuoroistaan virtuaalisessa nuorisotilassa sekä päivittäin että kuukausiraportteina.

## ***Virtuaalinen nuorisotyö työntekijöiden näkökulmasta***

Kysely suunnattiin neljän pääkaupunkiseudun kunnan (Helsinki, Vantaa, Espoo ja Kauniainen) nuorisotyötä tekeville syksyllä 2006. Kuntien nuorisotyötä tekevät kertoivat omasta suhteestaan tieto- ja viestintäteknologiaan ja ottivat kantaa nuorisotyön siirtymisestä verkkoon. Kysely toteutettiin

Webropol -ohjelmistolla ajalla 31.10.2006–20.11.2006. Kysymykset laadittiin kahden eri tiedontarpeen perusteella. Taustamuuttujien keräämisen tavoitteena oli mahdollistaa vertailut Tilastokeskuksen ”Kansalaisesta e-kansalainen” -raportin tuloksiin. Tutkimuksellinen tavoitteemme oli verrata nuorisotyöntekijöitä suhteessa muihin suomalaisiin ja heidän kokemuksiinsa tieto- ja viestintätekniiikan käyttäjinä. Kyselyn toisen osio painottui mahdollisimman kattavasti kokoamaan kokemuksia ja näkemyksiä virtuaalisen eli verkossa tapahtuvan nuorisotyön osalta. Osa tämän osion kysymyksistä ja vastausluokista muokattiin yhteneviksi edellisessä luvussa esitetyn nuorille suunnatun kyselyn avovastausten luokitusten kanssa.

### *Taustatietoja vastaajista*

Kyselyn vastausprosentti oli 35 ja korkeimmillaan se oli Vantaalla, jossa noin puolet lomakkeen saaneista osallistui kyselyyn. Koska kyselyllä pyrittiin tässä vaiheessa saamaan hyvinkin alustavaa kuvaa virtuaalisesta nuorisotyöstä, aineisto on analysoitu sellaisenaan.

*Taulukko 4: vastaajien määrät ja kuntakohtainen jakauma*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Espoo	28	16,9	16,9	16,9
Helsinki	103	62,0	62,0	78,9
Kauniainen	2	1,2	1,2	80,1
Tuntematon	2	1,2	1,2	81,3
Vantaa	31	18,7	18,7	100,0
Total	166	100,0	100,0	

Vastaajista suurin osa oli kenttätyötä tekeviä nuorisotyöntekijöitä (82 %), mikä oli tavoitteenakin, sillä kysely kohdennettiin erityisesti kenttätyötä tekeville (taulukko 5). Helsingin vastaajien osalta joukossa oli myös hallintoon (16 %) sekä erityisesti ylempään johtoon (2 %) kuuluvia vastaajia. Jako työnjohtoon ja hallintoon tehtiin aineistoa luokittelemalla niin, että jos henkilön ilmoittama virkanimike viittasi esimiestehtäviin, niin kyseisen vastaajan vastaukset luokiteltiin työnjohdon ryhmään. Koko aineistossa erityisesti Helsingin osalta vastaajissa oli eniten kaikkiin kolmeen eri luokkaan kuuluvia.

*Taulukko 5: Vastaajien sukupuoli ja työtehtävä*

			Onko kentällä?			Total
			Kentällä	Hallinto	Ylempi johto	
4. Sukupuolesi?	Mies	Count	45	7	1	53
		% within 4. Sukupuolesi?	84,9%	13,2%	1,9%	100,0%
	Nainen	Count	91	20	2	113
		% within 4. Sukupuolesi?	80,5%	17,7%	1,8%	100,0%
Total		Count	136	27	3	166
		% within 4. Sukupuolesi?	81,9%	16,3%	1,8%	100,0%

Kolmasosa vastaajista oli miehiä (53 vastaajaa) ja kaksi kolmannesta naisia (113 vastaajaa). Suurin osa (85 %) miehistä ja (81 %) naisista työskentelee nuorisotyössä kentällä. Vain muutama vastaaja edusti

johtoa, ja hallintoa edustaneita vastaajissa oli sukupuolesta riippuen 13–18 prosenttia. Vastaajien voidaan siis katsoa edustavan suhteellisen hyvin juuri konkreettista nuorisotyötä tekeviä.

*Taulukko 6: Vastaajien ikäjakauma*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20-29	61	36,7	36,7	36,7
30-39	50	30,1	30,1	66,9
40-49	29	17,5	17,5	84,3
50-59	7	4,2	4,2	88,6
60 tai yli	16	9,6	9,6	98,2
alle 20	1	,6	,6	98,8
Ei vast.	2	1,2	1,2	100,0
Total	166	100,0	100,0	

Vastanneista 67 prosenttia kuului 20–39 -vuotiaitten ryhmään. Vain harva vastaajista on yli 50-vuotias. 60 tai yli – ryhmään kuuluvista vastaajista 13 eli suuri osa oli kentällä nuorisotyössä. Työnjohtoon kuuluvat vastaajat edustivat pääsääntöisesti ikäryhmää 30–49 -vuotiaat.

## **Tietotekniset valmiudet ja suhde viestintätekniikkaan – vertailua Tilastokeskuksen aineistoihin**

Tilastokeskus on seurannut suomalaisten viestintävälineiden käyttöä monin pitkittäistutkimuksin. Tarkastelimme nuorisotyöntekijöille suunnatun kyselyn vastaajia suhteessa yleiseen tietoyhteiskuntakehitykseen ja erityisesti kehityksen vaiheeseen vuonna 2006. Pyrimme vastaamaan seuraaviin kysymyksiin: missä määrin nuorisotyöntekijät vastaajina edustavat tyypillistä suomalaista tietoyhteiskunnan kansalaista, ja onko vastaajissa jotain sellaista viestintäteknologian käyttäjinä, joka herättäisi kysymyksiä suhteessa Tilastokeskuksen keräämiin tuloksiin?

Kyselyymme vastanneista 86 prosentilla oli kotona tietokone. Valtaosa (98 %) käytti ylipäänsä tietokonetta. Suurimmalla osalla (69 %) tietokoneen käyttö oli alkanut alle 10 vuotta sitten, mutta kuitenkin niin, että alle viisi vuotta tietokonetta käyttäneitä oli vain 24 prosenttia vastaajista. Vastaajat olivat siis tyypillisiä tietoyhteiskunnan kansalaisia – tietokone oli jo osa jokapäiväistä työtä ja yksityiselämää. Suurin osa (81 %) arveli, että heidän verkkoyhteyksiensä käyttö lisääntyy jonkin verran tai selvästi tulevaisuudessa. Matkapuhelimen käytön arveltiin pysyvän melko ennallaan tai lisääntyvän enää vain jonkin verran (19 %) tulevaisuudessa.

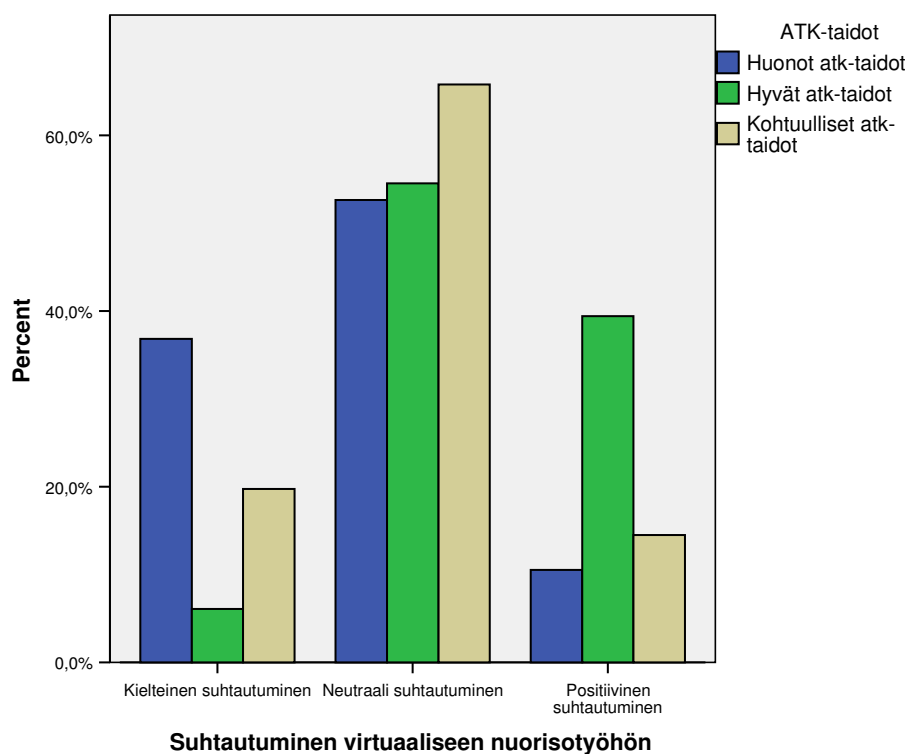
Pyysimme vastaajia arvioimaan itseään tietokoneen käyttäjänä. Painopiste oli vielä selvästi välttämättömien asioiden hoidon ja surffauksen tasolla. Vain viisi prosenttia koki olevansa asiantuntijatasolla ja 25 prosenttia ilmaisi olevansa aktiivinen harrastaja. Nettiä käytettiin sähköpostin hoitoon ja erilaisten raha-asioiden ja pankkiyhteyksien käyttöön (noin 90 %). Vastaajista 61 prosenttia oli myös tehnyt ostoksia verkossa. Chattailu, pelien pelaaminen ja musiikin imurointi oli vielä harvojen vastaajien harrastus.

Vastaajista noin 50 %:lla puolet tietokoneen käyttöajasta kului internetissä. Viikossa tietokoneen parissa kului 6-10 tuntia (36 %:lla) tai 11 - 15 tuntia (16 %:lla). Pikaviestimistä tutuin oli MSN Messenger, joka oli tuttu 91 prosentille vastaajista. Skype oli pikaviestimistä seuraavaksi tunnetuin (53

%,lle vastaajista). MSN Messengeriä oli käyttänyt (77 %) hieman vähemmän kuin minkä sen tuntee yleensä. Noin puolet (48 %) vastaajista oli käyttänyt myös www-pohjaisia chatteja.

Aktiivinen harrastaminen ja asiantuntijuus liittyivät selvästi ikään siten, että nuoret työntekijät olivat myös aktiivisempia tietokoneen käyttäjiä. Suurin osa vastaajista lähettää internetissä viestejä ja liitetiedostoja päivittäin (98 %). Hieman yli neljäsosa vastaajista oli osallistunut keskustelupalstalle tai chattiin (26 %) ja yhtä moni useammankin kerran (kerran pari 27 %). Nettiradion kuuntelu, internetpuhelimien käyttäminen, MP3-musiikkitiedostojen lataaminen, vertaisverkkojen käyttö tai verkkoyhteisön toimintaan osallistuminen oli vasta muutaman vastaajan arkea.

Ymmärtääksemme paremmin nuorisotyöntekijöiden erilaisia suhtautumistapoja virtuaalisen nuorisotyön erilaisiin tarpeisiin, sisältöihin ja merkityksiin, teimme karkean summamuuttujan, jonka avulla luokittelimme vastaajat kolmeen eri luokkaan: hyvät, kohtuulliset ja huonot atk-aidot.



Kuva4: Erilaisin atk-aidoin omaavien vastaajien suhtautuminen virtuaaliseen nuorisotyöhön

Hyvät ja kohtuulliset atk-aidot auttavat suhtautumaan neutraalisti tai jopa positiivisesti virtuaalisen työn haasteisiin. Tarkemmassa aineiston tarkastelussa vastaavilla ryhmillä, kohtuulliset ja hyvät atk-aidot, oli myös selvästi halua ottaa ylipäänsä kantaa virtualisoitumiseen liittyviin kysymyksiin, kun taas vastaavasti huonot atk-aidot omaavat valitsivat vaihtoehdon ”en osaa sanoa” tai jättivät vastaamatta.

Miehet suhtautuvat kielteisemmin virtuaaliseen nuorisotyöhön; tämä on sukupuoliero eikä johdu erilaisista atk-taidoista, koska miesten atk-aidot eivät osoittautuneet vastauksissa naisia huonommiksi, vaan itse asiassa yleiset atk-aidot olivat parempia miehillä. Tämän löydöksen osalta on vielä mietittävä lisää, miten miehet ja naiset profiloituvat tarkemmissa pohdinnoissa. Naiset vastasivat

kyselyssämme miehiä herkemmin ”en osaa sanoa”, mutta silti näyttää siltä, että se, miten tärkeänä teknologiavälitteistä nuorisotyötä pidetään, riippuu ennen muuta arvioijan omista atk-taidoista.

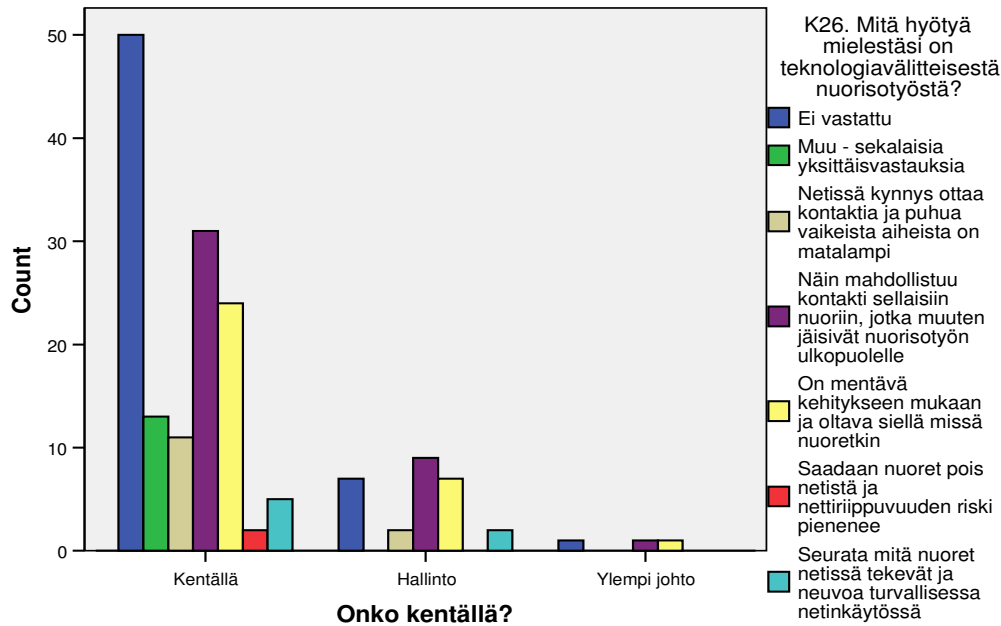
Korkea ikä sen sijaan merkitsee sekä kielteisyyttä virtuaalista nuorisotyötä kohtaan että huonompia tietoteknisiä taitoja. Spekuloiden voidaan ajatella, että ilmeisesti kielteisyys taustalla on iän sijasta atk-taidot, koska niiden korrelaatio kielteisyyteen on niin vahva. Edelleen voisi miettiä, mitä hyvien atk-taitojen taustalla on kiinnostus uutuuksiin ja etujoukkoon kuulumisen muutenkin kuin tietokoneiden tapauksessa. Tulevaisuuden trendi on se, mitä nämä etujoukkoon kuuluvat vastaavat. Kunnista Espoossa vastaajat suhtautuivat positiivisimmin virtuaaliseen nuorisotyöhön, Vantaalla taas negatiivisimmin. Vantaalla vastaajilla oli myös huonoimmat atk-taidot, mutta Helsingissä taas paremmat kuin Espoossa.

Kun vertailimme kyselystämme saamaamme kuvaa Tilastokeskuksen ”Kansalaisesta e-kansalainen, Tilastotutkimusten tuloksia suomalaisten tieto- ja viestintätekniikan käytöstä 1996 – 2005” -raportissa esitettyihin tuloksiin, teimme monia kiinnostavia havaintoja. Suhteessa Tilastokeskuksen raporttiin vastaajamme olivat keskivertoa selvästi aktiivisempia tietokoneen ja netin käyttäjiä. Sähköposti, ostosten tekeminen netissä, pankkiasioiden hoito ja chattailu olivat ahkerasti käytettyjä palveluita. Ainoastaan verkkopelaamista oli harrastettu vähemmän. Vastaajiemme vertailua vuoden 2005 tilanteeseen vaikeutti se, että Tilastokeskus oli muuttanut luokittelujaan aiempiin vuosiin nähden. Ei-vastaukset olivat kuitenkin useimmiten vertailukelpoisia. Kaiken kaikkiaan nuorisotyöntekijöiden keskivertoa parempi tietotekninen osaaminen nousi tutkimuksessamme selvästi esiin.

Kyselyssämme oli myös joukko avovastauksia, joista olemme nostaneet esiin kiinnostavimpia huomioita alla olevaan koosteeseen:

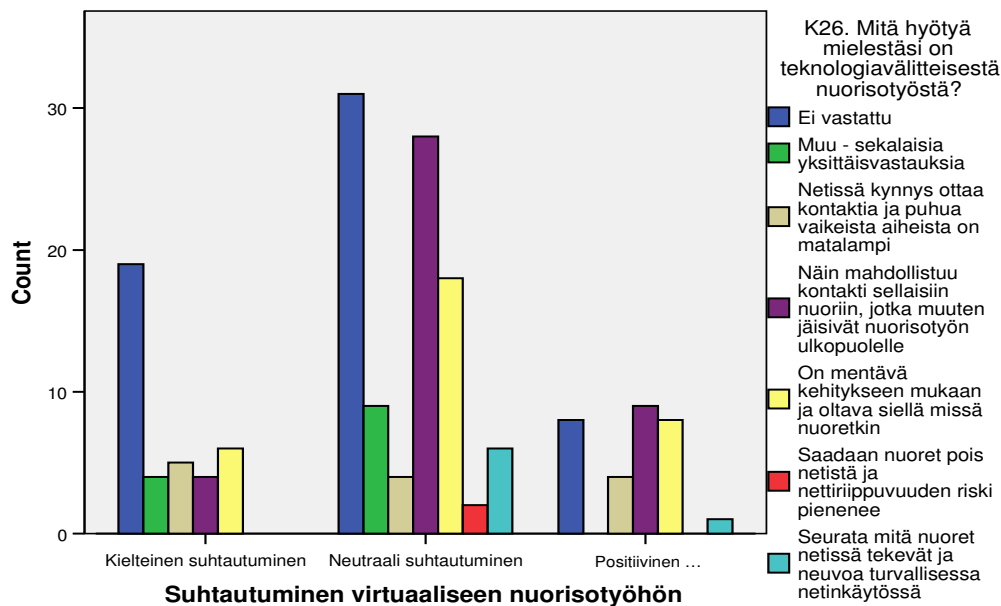
1. Vastaajat, jotka suhtautuivat positiivisesti virtuaaliseen nuorisotyöhön ja keillä oli hyvät atk-taidot, olivat *jo* tehneet netissä nuorisotyötä. Mielenkiintoista on myös se, että näillä kokeneilla vastaajilla mikään nettinuorisotyön haittapuoli ei noussut selvästi muiden edelle. Voisi olettaa, että jos vastaajilla olisi ollut tiedossa joku merkittävä haitta, se olisi noussut avovastauksissa esiin.
2. Kun kysyimme, uskotko että keskustelusta netissä on ollut nuorelle hyötyä, työtä jo tehneet vastasivat muita enemmän myöntävästi; ei-vastauksia heillä ei ollut lainkaan.
3. Sukupuolten välillä oli erona se, että naiset jättivät selvästi miehiä useammin vastaamatta. Naisten epävarmuuden taustalla olevia syitä ei ollut mahdollista selvittää tämän aineiston puitteissa – voimme vain spekuloida asenne-eroista tai jostakin konkreettisemmasta erosta.
4. Vastaajan iällä oli vaikutusta: nuoret olivat hanakampia menemään kehitykseen mukaan, mutta muilta osin he jättivät selvästi useammin vastaamatta kuin yli 30-vuotiaat – epävarmuutta ja kokemattomuuttako?
5. Yleisen suhtautumisen kannalta positiivisimmin nettinuorisotyöhön suhtautuvat totesivat, että netissä kannattaa jutella samoista asioista kuin kasvokkainkin: nettiin painottuvat puheet eivät heillä nouse esiin. Nettiä ei ehkä pidetä sen kummempaan ympäristönä kuin irl -maailmaakaan eli todellisuudessa tapahtuvaa nuorisotyötä.

Bar Chart



Kuva 5: Vastaajien jakautuminen position (kentällä, hallinnossa, johdossa) ja teknologiavälitteisen nuorisotyön suhteen

Bar Chart



Kuva 6: Suhtautumisen (kielteisestä positiiviseen) suhde teknologiavälitteiseen nuorisotyöhön

Positiivinen suhtautuminen virtuaaliseen nuorisotyöhön toi mukanaan selvemmin näkemyksen siitä, että virtualisoituminen voisi parantaa perinteisen nuorisotyön ulkopuolelle jäävien nuorien mahdollisuuksia nuorisotoimen kontakteihin. Samoin nettiriippuvuuden pohtiminen tuli aiheena esiin rohkeammin kuin virtuaaliseen nuorisotyöhön negatiivisesti suhtautuvilla.

Edellä esitetyt karkeat jaottelut loivat tässä tutkimuksen vaiheessa vasta alustavia ajatuksia siitä, millaisia mahdollisia oletuksia ja todellisuuden ryhmiä saattaisi löytyä sekä nuorisotyötä tekevien että toisaalta nuorisotyön kehittyvien muotojen välisistä suhteista. Kiinnostavaa on, että nuorten kanssa tehtävässä ammattityössä on pikkuhiljaa herätty muutokseen nuorten lisääntyneestä tarpeesta kohdata ammattilaisia vuorovaikutteisten palveluiden välityksellä. Nuorisotyössä onkin pyritty aina tekemään työtä nuorten kohtaamiseksi ja usein nuorten ehdoilla: kun nuoret ovat siirtyneet nuorisotaloilta kaduille ja ostareille, on nuorisotyön täytynyt seurata perässä (Siurala 2004). Myös erilaisissa järjestöissä, kuten Pelastakaa Lapset ry:ssä, Elämä on parasta huumetta ry:ssä ja Mannerheimin Lastensuojeluliitossa on kiinnostuttu virtuaalisten vuorovaikutuspalveluiden tarjoamasta mahdollisuudesta kohdata nuori erilaisilla virtuaalisilla areenoilla.

Nuorisotyöntekijöiden tietoteknisten valmiuksien ja viestintätekniikkaan suhtautumisen lisäksi halusimme selvittää tarkemmin, miten nuorten kanssa tehtävän ammattityön tekeminen muuttuu – ja on jo muuttunut – sopeutuessaan virtualisoituvien vuorovaikutuspalveluiden murrokseen. Tutkimuskohteenamme oli pääkaupunkiseudulla toimiva virtuaalinen Netari -nuorisotila.

## **Virtualisoituvat vuorovaikutuspalvelut nuorten palveluissa: case - Netari**

Useissa kunnissa nimenomaan *nuorisotiedotus* on ollut jo 1990-luvun alusta raivaamassa tietä verkon hyödyntämiseksi nuorisotyön välineenä (vrt. Kansalaiskasvatuksen keskuksen vuosikirja 1991). Tällaisia palveluita voidaan kutsua *offline -neuvonnaksi*, jossa hyödynnetään virtuaalisuutta, mutta palvelu ei ole reaaliaikaista. Tiedon ja neuvonnan lisäksi nuorille tarjotaan useita *vaikuttamisen ja osallistumisen* kanavia verkossa, joista osa on valtakunnallisia ja osa paikallisia. Nuorille suunnatuilta sivustoilta löytyy usein *interaktiivista toimintaa* keskustelufoorumeiden muodossa. Nuorisotyöhön lukeutuu myös *mediakasvatus ja turvalliseen internetin käyttöön ohjaaminen* (esim. Nettivihje, ihQ-kampanja)<sup>4</sup>.

Pääkaupunkiseudun nuorisotyö verkossa -projektin puitteissa tehdään nuorisotyötä nuorten suosimassa Habbo -verkkoyhteisössä. Nuorisotyö Habbon Netari -nuorisotilassa on reaaliaikaista niin sanottua *online-nuorisotyötä* ja eroaa tältä osin kysymys-vastaustyyppisistä, sekä muista edellä esitetyistä verkossa tapahtuvista nuorisotyön muodoista. Nuorten valmiisiin yhteisöihin jalkautumisen lähtökohdista nuorisotyö muuttuu kokonaisvaltaisemmaksi ja sitä voidaan rinnastaa perinteisen nuorisotyön luokituksissa etsivän nuorisotyön kanssa (vrt. Kempainen 1999, 39).

Reaaliaikainen ja vuorovaikutteinen nuorten valmiissa verkkoyhteisöissä tapahtuva online-nuorisotyö sulkee sisäänsä kaikki edellä mainitut verkossa tapahtuvan nuorisotyön muodot: tiedottamisen, mediakasvatuksen, osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksien kasvattamisen. Näiden lisäksi online-nuorisotyö kiinnittyy nuorten sosiaaliseen vahvistamiseen, sillä aktiiviset nuorten löytävät helposti suoraan tiedottamiseen, osallistumiseen ja vaikuttamiseen kiinnittyvät verkossa tapahtuvan

---

<sup>4</sup> Nettivihje on Pelastakaa Lapset ry:n sähköinen, internetissä toimiva lastensuojelupalvelu, joka tiedon lisäämisen ohella ylläpitää vihjepalvelintä internetin laittoman ja haitallisen aineiston poistamiseksi. Pelastakaa Lapset ry:n ihQ-nettikampanjalla taas halutaan vaikuttaa erityisesti nuorten tyttöjen nettikäyttäytymiseen.

nuorisotyön muodot (vrt. Quan-Haase & Wellman 2002; Kurikka 2003, 124). Nuorten yhteisöissä tehtävässä online-nuorisotyössä kynnyksellä nuorisotyöntekijä on tehty mahdollisimman matalaksi. Näin tavoitetaan myös sosiaalista vahvistamista tarvitsevia nuoria, jotka eivät aktiivisesti hakeudu nuorisotyön tarjoamien palveluiden äärelle.

Virtuaalisen Netari -nuorisotilan suosio on ollut suurta. Suosiosta kielii se, että yksittäisiä kävijöitä oli vuoden 2005 aikana peräti 35 000, ja että nuorisotilaan joutui lähes aina jonottamaan sisäänpääsyä. Netari -nuorisotilan toiminta on sosiaalista, vuorovaikutteista ja henkilökohtaista; nuorisotyöntekijöiden mukaan osa nuorista tuli virtuaalinnuorisotaloon tapaamaan nimenomaan tiettyä nuorisotyöntekijää. Virtuaalinnuorisotalossa keskustellaan reaaliaikaisesti ryhmissä, mutta nuorella on halutessaan mahdollisuus keskustella nuorisotyöntekijän kanssa myös kahden kesken ilman, että kukaan muu pystyi seuraamaan keskustelua.

Teimme virtualisoituvan nuorisotyön tilanteen hahmottamiseksi asiantuntijahaastatteluita<sup>5</sup> vuoden 2006 alussa. Haastatteluiden perusteella piirtyi esiin kuva uudenlaisesta tavasta lähestyä nuoria, luoda nuorille toimintamahdollisuuksia ja vahvistaa yksittäisiä nuoria ja nuorten ryhmiä. Silti tietoverkossa tapahtuva nuorisotyö kytketään vahvasti osaksi perinteistä nuorisotyötä: nuorisotyön tavoitteet ovat samat vaikka tila ja välineet ovat uudenlaiset. Tekemisissä haastatteluissa nousi keskeisenä esiin *nuorten tarpeiden huomioiminen ja käyttäjälähtöisen sisällön tuottaminen, sekä palveluiden turvallisuus*.

Tunnistimme asiantuntijahaastatteluiden perusteella kaksi tapaa lähestyä nuoria virtuaalimaailmassa: menemällä nuorten valmiisiin yhteisöihin tai rakentamalla nuorille oma verkkoyhteisö, josta käsin tehdään nuorisotyötä (ks. myös Kotilainen & Sihvonen 2006, 172). Netarin toiminta perustuu ensimmäisen näkökulman mukaisesti nuorten valmiisiin yhteisöihin jalkautumiseen. Tässä näkökulmassa haasteeksi nousi teknologinen vuorovaikutus ja sen kehittäminen. Toisessa näkökulmassa haasteeksi kohosi tyhjästä luotavan yhteisön onnistuminen ja nuorten motivoiminen sosiokulttuuriseen toimintaan internetissä (vrt. Kotilainen 2001). Tässä jälkimmäisessä lähestymistavassa verkossa tehtävä nuorisotyö oli helpompi kytkeä osaksi paikallista nuorisotyötä, kun taas edellisessä lähestymistavassa nuorten yhteisöt ovat luonteeltaan globaaleja. Molemmissa lähestymistavoissa nuorten motivoiminen nousi keskeiseksi verkkoyhteisöllisyyden syntymisen edellytykseksi ja siirtymän muodostumiseksi reaali maailmaan.

Asiantuntijahaastatteluiden ja tarvekartoituksen lisäksi halusimme selvittää, minkälaisia konkreettisia mahdollisuuksia ja haasteita internet uutena työvälineenä on tuonut nuorten kanssa tehtävään työhön. Keräsimme selvitystä varten Netarissa työskenteleviltä nuorisotyöntekijöiltä päiväkirjamerkintöjä, kuukausiraportteja ja teimme ryhmähaastattelun. Aineistosta nousi esiin voimakkaasti vuorovaikutustaitojen kehittäminen, anonymiteetin haasteet ja yleinen työhyvinvointi.

## **Virtuaalisen vuorovaikutuksen kehittäminen**

Teknologiavälitteisten kommunikointitaitojen kehittäminen nousi tutkimusaineistossamme keskeiseksi haasteeksi virtuaalimaailmassa työskenteleville nuorisotyöntekijöille. Kommunikaatiotaitojen kehittäminen liittyy nimenomaan nuorisotyön ammattilaisten mediataitojen harjaannuttamiseen. Tulkinnan välineet eivät ole teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa yhtä kehittyneitä kuin

---

<sup>5</sup> Haastattelimme verkossa tapahtuvaan nuorisotyöhön kiinnittyviä Helsingin nuorisoesiintilan nuorisotyöntekijöitä (n=5) ja teknologisoituvasta nuoruudesta tavalla tai toisella kiinnostuneita tutkijoita ja asiantuntijoita (n=6).

reaalimaailman kohtaamisissa. Nuorisotyöntekijät korostivat ryhmähaastattelussa kuinka nuoret ovat virtuaalimaailmassa kärsimättömiä ja haluavat vastauksen työntekijöiltä nopeasti. Usein nuoret myös puhuvat päällekkäin, mikä vaikeuttaa vastaamista. Nuorisotyöntekijät nostivat ryhmähaastattelussa esiin myös väärin tulkinnan ongelman virtuaalisilla areenoilla tapahtuvassa vuorovaikutuksessa, varsinkin silloin kun työtahti on kiivasta. Kommunikointi kehittyi kuitenkin koko ajan: jos halutaan lähestyä jotain uutta – oli uusi asia sitten antropologisesti kiinnostava heimokulttuuri tai jokin moderni nuorten alakulttuuri – täytyy ensin oppia tunnistamaan kulttuurin tavat, tottumukset ja merkkijärjestelmät, joiden varassa kommunikointi tapahtuu.

Teknologiavälitteisen kommunikoinnin luonteeseen näyttää liittyvän voimakas läsnäolon vaatimus. Nuorisotyöntekijöiden mukaan läsnäolon vaatimus tuntui verkossa jopa voimakkaampana kuin perinteisellä nuorisotalolla. Nuorisotyöntekijät painottivatkin rauhallisten työskentelyolosuhteiden tärkeyttä silloin kun nuoria ja nuorten ryhmiä kohdataan virtuaaliareenoilla. Rauhallisuus liitettiin sekä fyysiseen työskentely-ympäristöön että virtuaaliympäristöön: samaan aikaan ei voi tehdä työtä ja olla läsnä sekä perinteisessä nuorisotalossa että virtuaalisessa nuorisotalossa.

Työskentely virtuaalisessa nuorisotalossa on usein levotonta: nuoret saattavat huutaa, idlata<sup>6</sup>, floodata<sup>7</sup> ja kiroilla. Osa nuorten häiriköimisestä on samanlaista kuin perinteisellä nuorisotalolla. Keinot puuttua häiriökäyttäytymiseen ovat kuitenkin erilaiset virtuaalisessa ympäristössä. Työntekijät voivat huomauttamisen ja juttelun lisäksi käyttää erilaisia valvontatyökaluja, kuten antaa hahmolle varoituksen, ”potkia” häiriköivä hahmo ulos huoneesta, tyhjentää koko huone tilanteen rauhoittamiseksi, hiljentää hahmo (:shutup x) tai jopa antaa porttikielto jatkuvasti häiriköivälle nuorelle. Erilainen häiriökäyttäytyminen on työntekijöiden mukaan erityisen rasittavaa ja stressaavaa. Sekä työhyvinvoinnin että asiakkaiden viihtyvyyden kannalta olisikin tärkeää tutkia ja kehittää edelleen keinoja puuttua häiriökäyttäytymiseen. Toisaalta työntekijät nostivat ryhmähaastattelussa esiin netiketin eli tietoverkossa noudatettavien käyttäytymissääntöjen opettamisen tärkeyden luonnollisena osana perusnuorisotyötä. Nuorille tekemämme kyselyn mukaan, myös nuoret itse korostivat haluavansa jutella nuorisotyöntekijöiden kanssa virtuaalimaailman säännöistä (vrt. taulukko 1).

### ***Anonymiteetti: uhkat ja mahdollisuudet***

Tietoverkossa on mahdollista toimia anonymisti, joka on herättänyt monenlaista keskustelua. Anonymisyys verkkomaailmassa mahdollistaa erilaisten identiteettien kokeilemisen. Verkossa voi kokeilla sellaisia identiteettejä, joita ei muuten tulisi kokeilleeksi. Jotkut tutkijat ovat esittäneet huolensa identiteettien hajoamisesta virtuaalimaailmassa (Levä & Näre & Oksanen 2003; Näre & Oksanen 2006). Nuoruuteen kuuluu roolien hakeminen ja kokeileminen ja siihen turvalliset virtuaalitalat sopivat mainiosti. Oleellista onkin, saako nuori tukea identiteetin kokeilussa, tai siinä tilanteessa, jos jokin rooleilla pelaamisessa menee vikaan. Netarin kaltaiset virtuaalitalat sopivat tällaiseen turvallisen ja ohjatun kokeilun alustaksi mainiosti.

Anonymisyys mahdollistaa myös kokonaan uudenlaisen vuorovaikutuksen työntekijän ja nuoren välillä. Nuorisotyöntekijöiden mukaan nuoret tulevat virtuaalimaailmassa juttelemaan sellaisista asioista, joista perinteisellä nuorisotalolla voisi olla vaikea keskustella: anonymisyys vähentää riskejä, joita kipeistä asioista keskusteleminen muuten sisältää. Työntekijöiden mukaan nuorten yksilöllinen tukeminen on virtuaalisilla areenoilla näin jopa helpompaa kuin perinteisellä nuorisotalolla: asiaan

---

<sup>6</sup> Olla hiljaa/ei puhu tai kerro itsestään mitään

<sup>7</sup> Toistaa samaa riviä monta kertaa

päästään paljon nopeammin. Nuorisotyöntekijät korostivat ryhmähaastattelussa myös, että verkkoympäristö on usein tasa-arvoisempi: ujompikin uskaltaa avatar-hahmon takaa ilmaista mielipiteensä tai kertoa vaikeista asioista.

Nuorille tekemämme kyselyn tulosten mukaan osalle virtuaalinen nuorisotila oli nimenomaan ongelmista keskustelemisen areena. Nämä nuoret suhtautuivat myös muita nuoria kielteisemmin miitteihin eli tosielämän tapaamisiin: 23 prosenttia nuorista, jotka eivät halunneet tavata nettituttujaan kasvotusten, halusivat puhua nimenomaan ongelmistaan (vrt. muut vain 9 %). Anonymiteetti siis tarjosi nuorille mahdollisuuden ja suojan, jota ilman vaikeista asioista ei välttämättä olisi uskallettu kertoa ammattilaisille.

Anonymiteetti tuo myös haasteita auttamistyöhön. Nuorisotyöntekijöiden kokemuksen perusteella erityisen vaikeissa ongelmatilanteissa anonymisyyden sietäminen voi olla vaikeaa: mistä tietää, että apu on mennyt perille? Vaikeita auttamistilanteita varten tarvitaankin kunnollista työnohjauksen suunnittelua ja kehittämistä. Työntekijöillä tulee olla kunnolliset ohjeet siitä, mihin nuoren ongelmatilanteissa opastaa sekä yhteistyökanavat muiden viranomaisien kanssa ja välitön vertaistuki tilanteen purkua varten.

Anonymiteetti liitetään yleensä luottamukseen. Ajan kanssa kehittynyt luottamus toisiin yhteisöissä toimijoihin ei ole merkitsevää virtuaalisen yhteisön kannalta, vaikka se muussa elämässä sitä onkin (Kosonen 2004, 4-8). Verkon yhteisöissä voi toimia ja viihtyä myös ilman luottamuksellista suhdetta (ks. myös Blanchard ja Markus 2002, 8). Myöskään haastattelemiemme nuorisotyöntekijöiden mukaan luottamussuhdetta ei virtuaalisessa auttamispalvelussa tarvitse luoda samalla tavalla kuin nuorisotalolla työskennellessä: nuoret tulevat puhumaan ongelmistaan suoremmin. Silti nuorten on paradoksaalisesti voitava luottaa, että keskustelukumppani virtuaalisella auttamis- tai neuvonta-areenalla on luotettava ammattilainen. Myös nuoret itse nostivat kyselyssä esiin luottamuksen:

*”Minua koskevista henkilökohtaisista asioista, koska tiedän heidän olevan aikuisia ja luotto henkilöitä...”* [nuoren vastaus kysymykseen mistä asioista haluaisi jutella virtuaalisessa nuorisotilassa]

Luottamus nousee keskeiseksi yhteisöllisyyden rakennusaineeksi silloin, kun verkossa muodostunut sosiaalinen pääoma halutaan siirtää reaali maailman voimavaraksi. Luottamuksen ja yhteisöllisyyden rakentaminen *verkossa* onkin merkittävä ehto, jotta siirtymä verkon ja reaali maailman välillä olisi mahdollista. Luotettavuus on myös sosiaalinen arvo verkossa. Yhteisöissä jäsenten ”maine” leviää ja tuottaa sosiaalista arvoa.<sup>8</sup> Virtuaalinen maine on yhteisön jäsenille tärkeää, sillä toimivassa sosiaalisessa yhteisössä on kannattavaa toimia rehellisesti. Yleisesti voidaan sanoa, että luottamus yksinkertaistaa sosiaalista elämää ja kantaa ihmisiä eteenpäin.

Luottamus on tärkeää silloin kun halutaan muodostaa pysyvä ja toimiva sosiaalinen suhde (vrt. Siisiäinen 2003, 204). Siksi onnistuneen sosiaalisen suhteen rakentumiselle on merkittävää, että nuorisotyöntekijöillä on selkeä identiteetti, tunnistettavissa olevat persoonalliset hahmot ja nimet. Nuorisotyöntekijöiden mukaan Netari -nuorisotilassa käy yhä enemmän samoja vanhoja vakiokävijöitä. Vuorovaikutus näiden nuorten kanssa on toisenlaista kun kertaluonteinen auttamistyö. Nuorisotyön tavoitteena on myös liittää virtuaalikohtaamisessa tavatut nuoret irl-tapaamisiin ja kasvattaa näin

---

<sup>8</sup> Esimerkiksi Huuto.net palvelussa käyttäjät tai ”huutajat” voivat antaa oman huutokokemuksensa pohjalta palautetta tarjoajille. Palautteet näkyvän tarjoajan tiedoissa, joista jokainen voi tehdä omat johtopäätöksensä tarjoajan luotettavuudesta.

nuorten osallistumismahdollisuuksia. Luottamuksen rakentaminen saa aivan uuden arvon silloin, kun nuorten kanssa tehtävän työn halutaan jatkuvan myös virtuaalimaailman ulkopuolella.

## **Työhyvinvointi virtuaalisissa vuorovaikutuspalveluissa**

Teknologia ja tekniset vuorovaikutusvälineet tuovat työn tekemiseen uusia elementtejä joiden kanssa toimiminen ei aina suju ongelmitta. Nuorisotyöntekijöiden päiväkirjamerkintöjen perusteella teknisten välineiden toimivuus on olennaista työn sujuvuuden kannalta. Työntekijöiden stressi lisääntyi, jos tekniset ongelmat häiritsevät liian usein työntekoa. Toimivat tekniset välineet ovat avainasemassa työhyvinvoinnin säilyttämisessä. Lisäksi nuorisotyöntekijät korostivat ryhmähaastattelussa koulutusmahdollisuuksien lisäämistä: työn kehittämiseen pitäisi jäädä tarpeeksi aikaa ja siihen tulisi saada oikeanlaista opastusta.

Ryhmähaastattelussa tuotiin voimakkaasti esiin kaikkialle työelämään levinnyt tulospalkkaus sekä ammattityön projektiluonteisuuden kasvaminen. Työntekijät kokivat erilaiset mittarit ja mittaamiset sinänsä tärkeäksi ja hyödylliseksi, mutta epäilivät että määrällisillä mittareilla mitatusta tuloksellisuudesta ja erilaisten työmuotojen vertailusta on tullut itsetarkoitus työn laadun kustannuksella. Työn projektiluonteisuus sitä vastoin tekee työstä näköalaton ja kiireellistä. Erilaisissa työryhmissä kiertäminen ja vastuun jakautuminen monien tahojen kesken lisää yksilöllisen työn määrää, ja tehtävien priorisointi jää yksittäisten työntekijöiden vastuulle. Tutkijat ovatkin alkaneet käyttää nuorisotyöntekijöiden kuvaamasta tilanteesta nimitystä projektiyhteiskunta (Rantala & Sulkunen 2006).

Netari -nuorisotilassa toimivien nuorisotyöntekijöiden mukaan suurimpana haasteena on rakentaa toimiva ja selkeä verkkotyön malli, johon uusien työntekijöiden olisi helppo tulla mukaan. Tällaisen mallin rakentaminen on mahdollista lisääntyvän tutkimustiedon avulla. Lisäksi verkossa tehtävää nuorisotyötä pitäisi nuorisotyöntekijöiden mukaan saada nykyistä paremmin yhdistettyä alueellisen nuorisotyön välineeksi. Nuorten tavoitettavuus tietoverkossa ylittää kuntien rajat, mikä asettaa haasteita hankkeiden verkostoitumiselle ja nuorisotyön rahoitusperusteiden rakenteisiin tulevaisuudessa (Kotilainen ja Sihvonen 2006, 173). Voidaan kysyä, murtaako nuorten kanssa tehtävän ammattityön virtualisoituminen perinteisiä kuntarajoja? Kenen tehtävä on auttaa ja opastaa nuoria virtuaaliareenoilla joissa esiintyvät nuoret ovat kotoisin ympäri Suomea ja jopa maailmaa? Onko yhteistyö kuntien välillä mahdollista vai olisiko jokin yksityinen taho virtuaalisten vuorovaikutuspalveluiden tarjoajana ja koordinoijana parempi ratkaisu?

Teknologiseen vuorovaikutukseen kiinnittyvässä nuorten kanssa tehtävässä työssä nousee haasteeksi vuorovaikutuksen, kommunikoinnin ja sosiaalisuuden kehittäminen sekä haaste toiminnan kiinnittämiseksi reaali maailmaan (vrt. Kotilainen 2006). Keräämämme aineiston pohjalta jatkotutkimuksen kohteeksi nousevat myös monenlaisia ammattityöhön liittyvät uudenlaisia vaateita ja taitoja. Perinteinen kasvokkainen työskentely muuttuu: chat, irc, pelillisuus, anonymiteetti, luottamuksen synnyttäminen ja ylläpito, monen samanaikaisen kanavan hallinta (kommunikointi puheen, kirjoittamisen, ryhmän tapaamisen jne.) välillä lisääntyy. Työn henkiset ja ergonomiset vaatimukset muuttuvat ja uusia rasittavuustekijöitä kehittyä koko ajan uusin kombinaatioin. Muutos on erittäin merkittävä.

Tutkittavaa ilmiötä erilaisista näkökulmista valottavissa aineistoissa – asiantuntijahaastattelussa, nuorille suunnatussa kyselyssä, nuorisotyöntekijöiden päiväkirjamerkinnöissä ja ryhmähaastattelussa – nousi kaikissa esiin yksi yhteinen teema-alue: virtuaaliseen yhteisöön osallistuminen sisällön

tuottamisen ja muokkaamisen avulla. Asiantuntijat pitivät sisällön tuottamista valtaistumisen ehtona, nuorisotyöntekijät nuorten motivoimisen ja yhteisön rakentumisen ehtona. Nuoret sitä vastoin tarkastelivat asiaa kuluttajan näkökulmasta: mahdollisuus sisällön tuottamiseen nuorille suunnatuissa palveluissa koettiin tärkeäksi palvelun käytön perusteeksi.

## SOSIAALINEN MEDIA JA ITSE TEKEMINEN

Nuorisotyön kautta kuvatus virtuaalisen ja todellisen toimintaympäristön yhdistämisen ohella Virtahepo-hankkeessa keskityttiin tarkastelemaan viihteellisyyden linkittymistä hyötYPalveluihin ja käyttäjien roolin muutosta sisällöntuotannossa. Teimme hankkeen alussa *Kuluttajat sisällöntuottajina* esiselvityksen, jossa kävimme esimerkein läpi ensioireita siitä, mihin käyttäjien roolin nähdään olevan muuttumassa ja miten sisällöntuotannon ja muokkauksen uudet mahdollisuudet näkyvät etenkin nuorten arjessa. Kulttuurinen kehitys liittyy internetin kehittymiseen selainpohjaisesta järjestelmästä Web2.0 tilaan. Yhtäältä internetin muutos monipuolisemmin kuluttajien osallistumista tukevaksi järjestelmäksi ja toisaalta kuluttajan muuttuva rooli sisältöjen käyttäjästä tai yleisöpositiosta sisältöjen tuottajaksi ja muokkaajaksi on synnyttänyt suuren määrän ilmiöitä digitalisoituneeseen arkeen. Nopeiden ja reaaliaikaisten tietoverkkoyhteyksien vuoksi kehitys on globaalia.

Esiselvityksestä nousi esille tekijöitä, joihin Virtahepo-hankkeen prototyypikehityksessä kiinnitettiin huomiota. Näitä tekijöitä ovat:

1. Modulaaristen digitaalisten sisältöjen mahdollisuudet neuvontapalveluissa
2. Osallistavan sisältöjen kehittämisen prosessit
3. Käyttäjien luovuuden tukeminen ja luovuuteen kannustaminen
4. Sosiaaliset monikanavaiset käyttäjä(yhteisö)innovaatiot
5. Ohjaamisen ja tukemisen haasteet: kuluttajien joustavien roolien hallinta
6. Uudet digitaaliset keinot itsensä kehittämisen ja tiedonjakamisen tueksi
7. Vertaistuen hyödyntäminen/vahvistaminen neuvonantaja tukipalveluissa
8. Fanikulttuurisen luomisen, ohjatun tuotannon ja omaehtoisen tuotannon suhteet.

Digitaalisten sisältöjen (re)aktiivisempi ja joustavampi käyttö luo haasteita palveluiden tuottamiselle. Kuluttajien ohjaaminen, tukeminen ja yleensä ottaen kaikki vuorovaikutus tulee miettiä uudella tavalla. Perinteisen kasvokkain tapahtuvan kommunikoinnin sijaan yhtäaikaista asiakkaita voi olla lukuisia erilaisine tarpeineen. Digitaalisten järjestelmien joustavuus mahdollistaa eritahtisen edistymisen ja eritasoisen osallistumisen kokemuksen rakentumiseen.

**User innovation** refers to innovations developed by consumers and end users, rather than manufacturers. Eric von Hippel of MIT discovered that most products and services are actually developed by users, who then give ideas to manufacturers. This is because products are developed to meet the widest possible need; when individual users face problems that the majority of consumers do not, they have no choice but to develop their own modifications to existing products, or entirely new products, to solve their issues. Often, user innovations will share their ideas with manufacturers in hopes of having them produce the product, a process called free revealing. In 1986 Eric von Hippel introduced the lead user method that can be used to systematically learn about user innovation in order to apply it in new product development. [Wikipedia.org].

Käyttäjän roolin laajeneminen tuottajaksi tai olemassa olevien sisältöjen muokkaajaksi on vahvimmin tullut esille peliteollisuudessa ja internetin hupikäytössä. Käyttäjien luomat muunnelmat peleihin, verkkopalveluiden fanisivustot, hupihakkerointi, verkkopäiväkirjat ja vuorovaikutteiset televisio-ohjelmat viittaavat kaikki tilanteeseen, jossa entistä vahvemmin sisällöntuottajina toimii niin ammattimaisia kuin harrastelijatahoja. Muutos ei ole niinkään tapahtunut passiivisesta kuluttajan roolista aktiivisen tuottajan rooliin. Pikemminkin muutosta ovat edistäneet tekniset kehitysaskleet ja

digitaalisen median muutos mekaanisesta kohti luovaa ja vuorovaikutteista sosiaalista kokemusta. Kehitys näkyy vahvasti digitaalisissa peleissä, joissa aiemmin koettiin lähinnä pelisuunnittelijoiden rajaamia suoraviivaisempia ennalta käsikirjoitettuja elämyksiä. Tänä päivänä monissa digitaalisissa peleissä käyttäjille annetaan paljon joustovaraa pelimaailman edelleen kehittämiseksi, mahdollisuuksia luoda omia seikkailuja ja tarinoita sekä olla aktiivisemmassa vuorovaikutuksessa pelinkehittäjien kanssa. Internetissä kehitys WWW:stä Web2.0:ksi on ollut samansuuntainen. Kehityksen odotetaan vakiintuvan digitaalisen median kulutusmalliksi läpi koko skaalan, mukana kannettavista laitteista digitaaliseen televisioon. Siirtymän voi tiivistää muutokseksi selainpohjaisesta world wide webistä sosiaalisiin vinkkiverkostoihin. Tämän muutokset ilmentymiä voi muunnellen löytää Jose Luis Orihuelan "*10 Paradigms of Blogging and eCommunication*" mallista (Orihuela 2003).

### **Paradigma: Semanttinen medianäkymä**

**I Yleisöltä käyttäjälle:** Passiivinen, yksisuuntainen mediankulutus on osittain korvattu aktiivisella, etsivän kuluttajan ("Trysumers") ideaalilla. Motivoituneista käyttäjistä tulee sisällöntuottajia monikanavaisessa mediaympäristössä. Käyttäjät ovat yleisön jäseniä, mutta usein myös osa yhteisöä. Luominen, esillä oleminen ja verkkoyhteisöjen linkittäminen arkielämään sekä sosiaaliset innovaatiot tulevat entistä keskeisemmäksi ilmaisunmuodoksi.

**II Mediasta sisältöön:** Painopiste on siirtymässä perinteisestä sisällöntuotannosta (lehdet, radio, internet, mobiili, televisio jne.) sisällön hallintaan monikanavaisen mediaympäristöön. Välinettä olennaisempaa on käyttökonteksti, tarve ja käyttäjäyhteisö. Mediatilat eivät enää fokusoi tiettyihin mediatyyppeihin, vaan hallitsevat koko mediaympäristöä rakentamalla brändejä, joilla he osoittavat auktoriteettiaan sisällöntuotannon eri alueille. Siirtymä välinekeskeisestä palvelukeskeiseen edellyttää käyttäjäyhteisöjen osallistamista ja hallintaa eri medioissa.

**III Monomediasta multimediaan** Multimediapresentaatiot laajenevat TV, PC ja Internet-alustoilta mobiilialustoille. Sosiaalisia ja viihdepainotteisia multimediasisältöjä jaetaan monikanavaisissa mediaympäristöissä ja reaktiivisissa arkitiloissa (Ambient Intelligence, AmI).

**IV Periodisuudesta reaaliaikaisuuteen** Vallalla olleen mediapäiväajattelun keskeinen paradigma oli säännöllisyys. Mediankulutusta arvioitiin ajankohdan ja mediamuodon suhteen kautta. Verkottuneessa maailmassa sisältö on saatavilla 24/7. Sisällön tuotannon ja levityksen reaaliaikaisuuden ohella myös käyttäjien osallistuminen ja kommentointi ovat reaaliaikaista.

**V Niukkuudesta runsauteen** Keskustelua informaatioähkystä, käyttäjistä sisällöntuottajina, sisällön välityksen ja myynnin uusista mahdollisuuksista on käyty enenevässä määrin. Uutisten yhdistely, suosituimmuuslistaukset, suositukset, 'eniten linkitetyt' hakemistot, läheisyysratkaisut, ryhmittymät/yhteisöt, temaattiset ja maantieteelliset blogosfäärit ja blogien seurannasta ovat esimerkkejä prosesseista ja työkaluista, joita on kehitetty tietotulvan hallintaan. Jatkossa kaikki ovat potentiaalisia sisällöntuottajia ja sisällön jakelun sijaan keskeiseksi kysymykseksi nousee sisällön todentamisen, arvioinnin ja edelleen analysoinnin tarpeet.

**VI Toimittajavälitteisestä sisällöntuotannosta vertaisverkkoihin** Perinteisen julkaisun ohella, maailmanlaajuinen P2P-julkaiseminen ilman nimettyjä toimittajia, vahvasti vertaisarvioituna sisältömassana on nouseva trendi. Wikipedia, Amazon.comin tai OhMyNews! – palveluiden tuottaminen ja vertaisverkostojen roolin painottuminen ovat varhaisia esimerkkejä trendin kehityksestä.

**VII Jakelusta saatavuuteen** Saatavuuden paradigma täydentää käyttäjäkeskeistä paradigmaa ja määrittelee vahvasti vuorovaikutteisen luonnetta. Saatavuus merkitsee kehittyviä hakutoimintoja, tiedon

löytämistä ja analysointia ja hakutulosten arviointia. Aktiivinen asenne sisällönkokemiseen, halu ottaa osaa ja kommunikoida muiden kanssa laventaa eroa passiiviseen mediakuluttamiseen.

**VIII Yksisuuntaisuudesta vuorovaikutteisuuteen** Kehittyvässä mediaympäristössä käyttäjällä on mahdollisuus valita eri sisältövaihtoehtojen väliltä ja määritellä saatavuusaika. Vuorovaikutteisuus merkitsee myös mahdollisuutta muuttaa sisältöä, tuottaa sisältöä järjestelmiin ja kommunikoida muiden käyttäjien kanssa. Nuorten verkkoyhteisöissä (IRC-galleria, Habbo) vuorovaikutteisuuden tukema "15 sekunnin julkisuus" on jo ilmennyt eri tavoin. Mahdollisuutta ottaa antaa ja jättää jälkensä, on käytetty. Nuoret ovat nopeasti omaksuneet uuden roolin persoonana massakuluttajan sijaan.

**IX Linearisesta monimuotoiseen** Sähköisen kommunikaation digitaalinen luonne luo uusia tapoja tilalliseen sisällön hallintaan ajallisen sisällön hallinnan sijaan. Virtuaaliset tilat, joissa käyttäjät suorittavat erilaisia toimintoja: tapaavat toisiaan, oppivat, kokoontuvat, jakavat, vaihtavat uutisia ja mielipiteitä, ostelevat, viihtyvät ja luovat venyvät eri mediamuotojen yli. Kehitys johtaa tilanteeseen, jossa käyttäjä saa yhteyden tiettyyn verkkoyhteisöön tai pääsyn tiettyyn tietoon ajasta, välineestä ja sijainnista riippumatta. Monimuotoinen mediankäyttö lähtee monikanavaisuuden ajatuksesta, siitä että kuluttajalla on käytössään useita digitaalisia välineitä yhtäaikaaisesti ja sisällöt muokkautuvat automaattisesti kuluttajan tarpeiden ja välineiden esitysmahdollisuuksien mukaan.

**X Datasta tietämykseen** Sosiaalinen tiedonlouhinta ja tiedonkäsittely, henkilökohtainen verkkosivujen evaluointi ja käyttäjille tarjotut muokkaustyökalut tukevat aktiivisen kuluttajan ideaalia. Aktiiviset osallistajat (kuluttajat) muuttavat yleistä, paikallista tai temaattista dataa tietämykseksi. Käyttäjät sisällöntuottajina on nähty seuraavana suurena kulutustrendinä digitaalisen median alueella. Kehitys mahdollistuu teknisen kehityksen myötä, joka tukee yksittäisten kuluttajien sisällöntuotantoa ja aktiivisten käyttäjäyhteisöjen rakentumista. On ilmeistä, että uusi trendi voi lisätä mahdollisuuksia myös nykyisille mediataloille ja etenkin käyttäjille. On myös selvää, että kehitys ei johda joko-tai, vaan pikemminkin sekä-että tilanteeseen.

## **Casual Exercise – digitaalisten elämysten linkittäminen arkikuntoiluun**

VTT:n tekemän kuluttajatutkimuksen (N=1489) mukaan nuoret elävät monipuolisesti aktiivista elämää. Uskomme vahvasti siihen, että virtuaalimaailmihin fyysisistä tiloista (mm. nuorisotilat) siirtyneet nuoret kokevat lähitulevaisuudessa takaisinkytkentäefektin – eli laajentumat digitaalisista ympäristöistä takaisin digitaalisesti vahvistettuihin arkiympäristöihin. Teknisessä termistössä on ollut esillä ubiquitous communication ja ambient intelligence -termit, jotka molemmat kuvaavat samaa kehitystä. Kuluttaja on vuorovaikutuksessa arkiympäristön kanssa joko mobiili päätelaitteen välityksellä, ympäristöön sijoitettujen sensorien, paikatiedon tai painettujen koodien avulla.

Elämyskuntoilu valittiin yhdeksi Virtahepo-hankkeen sovellusalueeksi, koska tutkimuskohteenamme ovat nuoret, joiden elämään kuuluu monipuolisesti erilaisia aktiviteetteja digitaalisen olemisen ohella. Fyysinen aktiivisuus ja verkkoaktiivisuus on usein nähty toistensa vastakohtina. Haluamme vastakkainasettelulla tuoda esille yhdistäviä trendejä ja löytää uusia mahdollisuuksia elämyksellisen kuntoiluun ja toisaalta digitaalisen tiedonvälityksen mahdollisuuksiksi. Valitsimme case-tutkimuskohteiksi neljä hyvin erilaista tuotetta ja kohderyhmää. Tunturi-case painottui keski-ikäisten kuntoilijoiden liikuntakokemuksen rikastamiseen. Megazone painottui laserhippapeliiä harrastavien nuorten arkeen ja lajin liikunnallisuuden tutkimiseen. SMAC lähti sosiaalisen median trendeistä ja mobiilisuudesta ja MS-liiton case-tutkimus tarkasteli mahdollisuuksia tukea maantieteellisesti hajallaan

sijaitsevien erityisryhmien digitaalisesti tuettua kuntoiluun motivoimista. Seuraavassa case-tutkimuskohteet ja niiden keskeiset tulokset on esitelty tiiviisti.

## **Case: Tunturi**

Tunturi-osahankkeen ensisijaisena päämääränä oli kehittää työkaluohjelma virtuaalimaisemakuntoilun sisällön tuottamiseksi käyttäjäystävällisellä ja helpolla tavalla. Case -hankkeen vastuullisena tekijänä toimi Anton Yrjönen Lappeenrannan teknillisestä yliopistosta. Virtuaalimaisemakuntoilu on konsepti kuntoilumuodolle, jossa kuntovälineen käyttäjälle luodaan simuloitu, interaktiivinen kokemus oikeassa ympäristössä tapahtuvasta kuntoilusta. Kehitetyllä työkalulla voidaan yhdistää ja muokata itse kuvattu videotallenne ja kuntoilusta taltioitu reittidatatieosto ehyeksi virtuaalimaisemaksi, ensisijaisesti soveltuvalla tietokonemittarilla varustetulla kuntopyörällä käytettäväksi. Työssä tarkasteltiin ja vertailtiin eri vaihtoehtoja toteuttaa virtuaalimaisemakuntoilumuoto teknisten toteutusmahdollisuuksien ja käyttäjäkokemuksen mielekkyyden kannalta ja selvitettiin aiempaa sovelluskehitystä.

Työkalusta tuotettiin toimiva prototyyppi Linux-ympäristöön, joka on helposti muunnettavissa myös Windows-järjestelmässä toimivaksi. Ohjelmalle annetaan lähdetiedostoiksi videotiedosto ja satelliittipaikantimen tuottama reittidatatieosto, jotka se esittää visuaalisesti graafisessa käyttöliittymässä. Käyttäjä voi ohjelmassa määrittellä näiden datalähteiden keskinäisen synkronisaation, leikata ylimääräiset osat pois alusta ja lopusta, ja rajata näkyvän kuva-alan alkuperäisestä videosta sekä kirjoittaa tulostiedostot valitun toistolaitteen mukaisessa formaatissa. Työkalu voi helpottaa ja nopeuttaa sisällön tuottamista huomattavasti verrattuna käsin tehtävään tiedostojen muokkaamiseen. Käyttäjien valtaistuminen ja mielenkiinto tuottaa ja jakaa itse kuvaamia videoita kuntoilevien ystävien kesken otettiin kehitystyön lähtöoletukseksi. Kuntoilija voi näin esimerkiksi kotonaan kuntopyörällä saman reitin, jonka hän kuvasi Lontoon turistibussista. Kuntopyörään liitetty ohjelma tunnistaa ylämäet ja alamäet ja lisää tai vähentää vastetta sen mukaan. Tunturi (Accell Group) jatkaa tuotekehitystä eteenpäin.

## **Case: Megazone**

Megazone -pelihallissa pelattava laserhippapelii ei perinteisessä mielessä ole digitaalinen peli tai tietokonepeli. Laserhippapelii on kuitenkin rinnastettavissa uudenlaisiin liikkumisen muotoihin kuten tanssimattopeliiamiseen. Tästä syystä meitä kiinnosti tutkia, millaista liikuntaa laserhippapelii on. Kehittykö peliajien kunto pelatessa? Rasittavuusmittaukset ja lajiansalyysin toteutti Timo Oinaanoja ja Kari Pääatalo Lahden ammattikorkeakoulun Liikunnan laitokselta.

Laserhippa on yksilölajii, jota voidaan pelata myös joukkuemuotoisena. Joukkuemuotoisena lajissa menestyminen perustuu enemmän yksilöiden henkilökohtaisiin taitoihin kuin joukkueena toimimiseen. Yksilön taito ja peruskunto ovat laserhipassa menestyksen edellytyksiä. Pelamisessa on muutamia hyvin usein toistuvia liikkeitä, jotka ovat lajille tyypillisiä. Pelin aikana pelaaaja tekee paljon sivuttaisliikettä ja vartalon taivutuksia eteen, sivuille ja taakse. Lisäksi pelin aikana tulee paljon suunnanmuutoksia nopeissa tilanteissa sekä hämäys-, että väistötarkoituksessa. Joillain peliajilla myös kyykkyyden meneminen ja nouseminen kuuluvat pelityyliin. Aktiivipelaaajat mainitsivat tärkeimmiksi pelamisessa käytettäväiksi lihasryhmiiksi keskivartalon sekä jalkojen lihakset. Pitkäkestoisissa kilpailuissa etenkin reisien ja pohkeiden lihakset joutuvat kovalle koetukselle. Olka- ja hartiaseudun

lihakset ovat myös olennaisessa roolissa asetta käsiteltäessä. Monipuolisen liikkumisen vuoksi pelatessa hyödynnetään kaikkia lihastyötapoja (staattinen, konsentrisen ja eksentrisen). Paikallaan olon ja liikkeen suhde pelin aikana riippuu pelimuodosta ja pelaajan pelityylistä, mikä vaikuttaa pelaamisen kuormittavuuteen ja intensiteettiin.

Suuri osa Megazone -testiin osallistuneista koehenkilöistä (N=11) oli murrosiässä tai juuri saavuttanut täysi-ikäisyyden. Nuoren kehossa tapahtuu murrosiässä paljon muutoksia ja osa niistä vaikuttaa myös tutkittuihin ominaisuuksiin. Tutkimuksessa pyrittiin erottamaan normaalista fyysisestä kehityksestä sellaiset tekijät, jotka johtuivat säännöllisestä laserhipan pelaamisesta.

Testissä havaittiin, että kehon rasvamassan ja rasvattoman massan suhde pysyi testijakson aikana keskimäärin samana. Viskeraalisen rasvan määrä keskimäärin hieman laski. Se on kuitenkin ominaisuutena elintapariippuvainen, joten siihen vaikuttavat liikunnan lisäksi voimakkaasti myös ruokailutottumukset. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta viskeraalisen rasvan määrä pysyi koehenkilöillä samana. Viskeraalisen rasvan muutokset koehenkilöillä olivat verrattavissa kokonaisrasvamassan muutoksiin eli niillä joilla kokonaisrasvamassa pieneni, myös viskeraalisen rasvan määrä väheni. Vaikka rasvamassa keskimäärin lisääntyikin, niin rasvaprosenttien keskiarvo pysyi ennallaan. Koehenkilöiden rasvaton massa kasvoi siis samassa suhteessa rasvamassan kanssa. Lihasmassassa tapahtui koehenkilöillä keskimäärin huomattavaa muutosta. Laserhippa ei ole luonteeltaan erityisesti lihaksia kasvattavaa harjoittelua, joten lihasmassan keskimääräisen kasvun voidaan olettaa johtuvan pitkälti normaalista murrosikään liittyvästä fyysisestä kehityksestä. Laserhipan tyylinen liikunta kehittää enemmän lihaskestävyysominaisuuksia kuin aiheuttaa lihashypertrofiaa.

Kuormitusmittausten mukaan yli puolet pelisessiosta liikuttiin vauhtikestävyysalueella. Vauhtikestävyysalueella energiaa tuotetaan pääosin aerobisesti, jolloin huomattava osa energiasta muodostetaan rasvoista. Suorituksen intensiteetin lisääntyessä hiilihydraattien käyttö energialähteenä lisääntyy. Aikuisilla ihmisillä säännöllisestä liikunnasta johtuvan kasvavan energiankulutuksen voidaan olettaa kuluttavan kehon rasvavarastoja elintapojen muuten pysyessä ennallaan. Koehenkilöillämme rasvamassassa ei tapahtunut keskimääräistä pienenemistä, joten voidaan olettaa, että säännöllisen liikunnan vaikutukset eivät ohittaneet fyysisestä kasvusta johtuvaa painon nousua ja rasvamassan lisääntymistä.

Laserhipan kaltaisella liikunnalla on oletetusti vaikutusta dynaamisen lihaskestävyyden kehittymiseen. Pääosa lihaskuntotestien tulosten kasvusta voidaan selittää normaaliin fyysiseen kehitykseen liittyvällä lihasmassan kasvulla, mutta myös laserhipan pelaamisella voidaan todeta olevan vaikutusta. Lihaskuntotestien osa-alueissa useimmin tapahtui parannusta selkälihasosiossa. Samoilla henkilöillä oli huomattavissa parannusta myös vatsalihas- ja kyykkytestissä. Pystypunnerrustestien tuloksissa ei tapahtunut tasaista muutosta. Suurimmalla osalla koehenkilöistä käsien ja olka- hartiasseudun lihasten dynaaminen lihaskestävyys pysyi samana tai muutos oli hyvin pientä. Pystypunnerrusten keskiarvoa nostaa muutaman yksilön huima tulokasvu, joka ei ole selitettävissä pelkällä laserhipan pelaamisella. Tulosten perusteella voidaan todeta laserhipan kuormittavan etenkin keskivartalon ja jalkojen lihaksistoa.

Maksimaalinen hapenottokyky absoluuttisena arvona ilmoitettuna kasvoi yhtä poikkeusta lukuun ottamatta kaikilla koehenkilöillä. Fyysisessä suorituksessa suurin happea käyttävä yksikkö kehossa on lihaksisto. Näin ollen hapenottokykyyn vaikuttaa oleellisesti henkilön lihasmassa. Mittausten tuloksista voidaankin tehdä johtopäätös, jonka mukaan lihasmassan kasvu vaikutti  $VO_{2max}$  absoluuttiseen arvoon nostavasti. Noin puolella koehenkilöistä absoluuttisen arvon kasvua ei voida selittää yksin lihasmassan

kasvulla. Suorittamamme taustakyselyn avulla selvitimme koehenkilöiden aikaisempaa liikunta-aktiivisuutta ja pelihistoriaa Megazonessa. Tutkimuksessa havaittiin selkeä yhteys aikaisemman pelaamisen ja  $VO_{2max}$  absoluuttisen arvon nousun välillä.

Sellaisilla koehenkilöillä, joilla ei ollut mainittavaa pelihistoriaa (n=5), absoluuttisen arvon nousu oli huomattavaa. Voidaan siis todeta, että testijakson aikaisella laserhipan pelaamisella, sekä edeltävällä pelihistorialla on ollut vaikutusta koehenkilöiden maksimaaliseen hapenottokykyyn. Voi myös olla, että testijakson aikana viikoittainen pelimäärä ei tuonut riittävää muutosta aikaisempaan pelaamiseen niillä koehenkilöillä, jotka olivat valmiiksi lajin harrastajia. Tutkimuksen tulosten ja taustamateriaalin perusteella laserhippa on yleiskuntoa kohottava liikuntamuoto. Keskimääräisen kuormittavuuden mukaan laserhippaa voidaan pitää fyysisesti kohtalaisen raskaana intervallityyppisenä liikuntana. Intervallityyppisessä liikunnassa rasitus ei pysy vakiona tai muutu tasaisesti, vaan vaihtelee tilanteiden mukaan. Laserhippa todettiin viihteelliseksi tavaksi aloittaa liikuntaharrastus ja ylipäätään tutustua liikuntaan. Megazone -selvitys antoi lupaavia suuntaviivoja uudenlaisen liikunnan tutkimiseen. Viihteellisyys ja sosiaalisuus ovat selkeitä motivaatiotekijöitä sekä liikkumisessa että digitaalisissa harrasteissa. Seuraava haaste on hahmottaa uudenlaisia liikuntatapoja, joilla lapsia ja nuoria voisi kannustaa liikkumaan.

## **Case: SMAC-alusta**

Tunturi ja Megazone -casejen tuloksista nousi teemoja, joita halusimme todentaa pienessä case-tutkimuksessa. Kehitimme nuorille suunnatun mobiilisovelluksen, koska multimodaalisuus ja monimediaalisuus ovat vahvasti mediankäyttöä jo nyt muokkaavia tekijöitä. Internet ja televisio ovat muiden lisäsovellusten ohella integroitumassa mobiilipäätelaitteeseen. SMAC (*Simple Mobile Application Code*) -casetutkimuksessa pohdimme, voisiko kännykkään rakentaa muokkausohjelman, jolla kuka tahansa kaupungilla aikaansa viettävä nuori voisi tehdä itselleen ja ystävilleen mielekästä ajanvietettä ja sovelluksia, jotka yhdistävät taidollista tai toiminnallista aktiivisuutta pelimaiseen kehykseen.

Sosiaalisella pelaamisella tarkoitetaan jaetussa tilassa tai verkon yli pelattavia digitaalisia pelejä. Samassa tilassa pelattavat pelit ovat tyypillisemmin erilaisia pelikonsoleilla (XBox360, PS3, Nintendo Wii) pelattavia pelejä, joita ohjataan erilaisilla käyttöliittymillä: web-kameralla, anturoidulla tanssimatolla tai vaikkapa erilaisilla soittimia muistuttavilla käyttöliittymillä. Sosiaalisuus toteutuu yhdessä tekemisenä, kuin modernisoitujen lautapelien tapaan. Tietokonepeleissä etenkin LAN-pelaaminen voidaan nimetä sosiaalisesti toiminnaksi. Siinä ryhmä tietokonepelin pelaajia tuo tietokoneensa yhteen ja pelaa tiiminä jotain verkkopeliä (esim. Counter Strike). Helsingissä järjestettävä Assembly-tapahtuma on suuressa mittakaavassa LAN-tapahtuma. Verkkopeleissä sosiaalisiksi peleiksi voidaan nimetä: 1) MMOG:t (*Massively Multiplayer Online Games*), jotka ovat nimensä mukaisesti valtavia verkkomaailmoja, joissa miljoonat pelaajat voivat kirjautua eri puolilla maailmaa oleville palvelimille ja pelata valtavassa pelimaailmassa yhdessä. Suomessa etenkin World of Warcraft on viime vuosina saavuttanut suurta suosiota (tällä hetkellä kahdeksan miljoonaa käyttäjää maailmanlaajuisesti). 2) Ilmaisissa verkkopelimaailmoissa (mm. Pasimaailma, Orisinal) pelaajat ryhtyvät erilaisiin virtuaalisiin pelihuoneisiin pelaamaan kaksin- tai moninpelejä. Monissa peleissä merkkipohjaisella keskustelulla on oma roolinsa pelin lomassa. 3) Kommuikatiiiviset palvelut (mm. Habbo). Habbo sisältää itsessään useita minipelejä ja monet nuoremmat pelaajat pitävät itse hotellissa kuljeskelua ja omien tapahtumien tai leikkien kehittämistäkin pelinä. Sosiaalisuus rinnastetaan usein yhteisöllisyys-termiin. Virtahepo-hankkeessa sosiaalisuus ymmärretään moninaiseksi sosiaalisiksi joko

lyhyt- tai pitkäaikaiseksi kanssakäymistä ihmisten kanssa. Yhteisöllisyyteen emme ratkaisun myötä ole pyrkinneet, koska uskomme että yhteisöllisyys syntyy kuluttajille annettujen mahdollisuuksien myötä. Sopivien työkalujen myötävaikutuksella ja mielenkiintoisesta lähtötilanteesta voi syntyä mielekäs käyttäjälähtöinen virtuaalinen yhteisö.

A **social network service** is social software specifically focused on the building and verifying of online social networks for whatever purpose. Many social networking services are also blog hosting services. As of 2005, there are over three hundred known social networking web sites. MySpace, Facebook and Friendster are some examples. There have been some attempts to standardize these with the FOAF standard but this has led to some privacy concerns. [Wikipedia.org]

SMAC -sovellusalusta toteutettiin siten, että ratkaisu tarjoaa käyttäjälle mahdollisuuden luoda monipuolisesti ympäristöstä saatavaa informaatiota käyttäen liikunnallisia minipelejä missä tahansa, milloin tahansa. Lähdimme oletuksesta, että käyttäjät ovat myös yhä innokkaampia ja taitavampia pelien muokkaamisessa ja laajentamisessa. Toisaalta haluamme, että myös loppukäyttäjän on mahdollista hyödyntää sovellusalustaa ilman suuria ponnistuksia. Käyttäjän ei näin tarvitse esimerkiksi kehittää sovelluksiaan alusta asti itse, vaan he voivat halutessaan helposti muokata tai laajentaa olemassa olevia pohjia, esimerkisovelluksia tai toisten tekemiä sovelluksia (pelejä). Näitä pohjia ja esimerkkejä on tarkoitus luoda riittävästi eritasoisia ja erityyppisiä, jotta käyttäjät löytävät käyttötarkoitukseensa sopivan mallin. Ohjelmisto on suunnattu teini-ikäisille erityisesti liikunnallisten, elämyksellisten tai sosiaalisten pelien kehittämiseen. Sovelluksen uutuusarvona on helpotettu sovelluskehitys kännykkäympäristössä ja paikkatiedon sekä kännykän kameralla saatavan tiedon tarjoaminen helposti kehittäjän käyttöön.

Alustan ansiosta tavallisesta käyttäjästä voi tulla sovellusten tuottaja eli kehittäjä. Kun käyttäjästä tulee kehittäjä, hän voi tuottaa sovelluksia ja halutessaan jakaa niitä muiden käyttäjien kanssa. Alusta tulkitsee kuvauskieliset tekstidokumentit ajettaviksi ohjelmaksi. Ensimmäisessä vaiheessa tyydytään yksinkertaisen kuvauskielen käyttämiseen, jota voi kirjoittaa tavallisella vapaavalintaisella tekstieditorilla. Myöhemmässä kehitysvaiheessa on mahdollista kehittää graafisen editorin (WYSIWYG), jolloin käyttäjä voi erilaisia visuaalisia objekteja ryhmittämällä ja jaksottamalla luoda pelejä aivan uudella tavalla. Lisäksi kehittämiseen voi käyttää esimerkiksi graafisia editoreja käyttäjän luoman grafiikan tuottamiseksi.

Mobiilipeleissä sosiaalisuus ei ole vielä kovin monipuolisesti toteutunut. Keskeisenä syynä ovat käytössä olevien matkapuhelinten rajoitukset. Etenkin Suomessa matkapuhelinten uusiutumissykli on ollut verrattain hidas etenkin niihin maihin verrattuna, joissa matkapuhelin ja liittymä on myyty pakettina jo vuosia. Sosiaalinen mobiilipelaaminen on matkapuhelimella pelaamista, jossa mahdollistuu sosiaalinen kanssakäyminen toisten pelaajien kanssa: mm. kaksinkamppailu, yhteistoiminta, tietojen vaihto tai tiimipelaaminen. Teknisinä ratkaisuinä NFC-, bluetooth- ja infrapuna-yhteyksiä on hyödynnetty lähialueen ja lähellä olevien muiden bluetooth-laitteiden paikannukseen. Solu- tai GPS-paikannusta puolestaan käytetään aarteenetsintä- tai suunnistushenkiseen pelaamiseen. Myös erilaiset RFID-, viiva- ja matriisikoodit ovat yleistymässä. Niillä tarkoitetaan joko radiotaajuutta hyödyntäviä tai painettuja koodeja, joita kamerakännykällä lukemalla saadaan lisätietoa, animaatio tai vaikkapa vihje seuraavasta sijainnista.

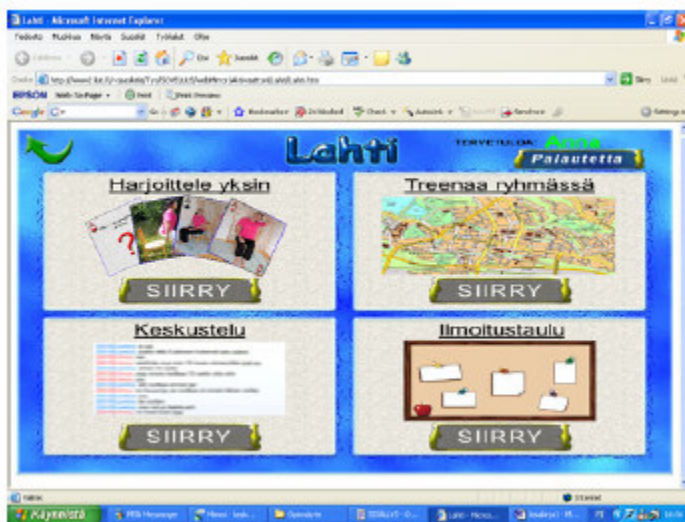
Uutena ilmiönä sosiaalisessa mobiilipelaamisessa on käyttäjien roolin vahvistaminen ja ad hoc -tyyppinen spontaanimpi pelaaminen. Virtahepo-hankkeessa tätä mahdollisuutta on selvitetty sosiaalisen pelaamisen kontekstissa. Lähtökohtana on se, että kuka tahansa voi esimerkiksi kaupungilla ollessaan spontaanisti kehittää pienen pelin, johon hän voi kutsua ystäviään tai miksei ihan satunnaisia ohikulkijoitakin. Pelejä pelataan hyödyntämällä mm. paikkatietoa ja ympäristötietoa (väriarvot,

etäisyydet yms.). Informaatiota kerätään kännykän GPS-tunnistimen, kameran ja oheisohjelmistojen avulla. Virtahepo-hankkeessa toteutettiin Sonja Kankaan ja Reima Saarisen (VTT) toimesta alusta. Alustan kehitystä jatketaan VTT:llä käyttäjätesteihin syksyllä 2007.

## **CASE: Aktivaattori**

Kolmannen case -hankkeen kohderyhmänä oli MS-potilaiden erityisryhmä ja kehitysympäristönä Suomessa hyvin yleistynyt ja yhteisöllisyyttä jo nyt hyvin tukeva internet. MS-selvitystyön toteuttivat Minna Saarimaa ja Anna Mäkinen Lahden ammattikorkeakoulun Liikunnan laitokselta.

Aktivaattori -casessa suunniteltiin virtuaalinen liikuntaohjelma erityisryhmälle (MS-potilaat). MS-potilaat asuvat eri puolilla Suomea, eikä joka paikkakunnalla ole tarjolla sopivia kuntoutuspalveluita ja MS-taudin asiantuntijoita. Juuri saatavuuden vuoksi aihe on ajankohtainen. Aktivaattori -sovellus kehitettiin tarjoamaan sekä fyysisiä ja mentaalisia harjoitteita internetin välityksellä. Selvityksessä havaittiin, että sosiaalisten suhteiden solmiminen verkossa on tänä päivänä yleistä. Siitä johtuen ohjelmaan sisällytettiin mahdollisuus tutustua toisiin ihmisiin keskusteluikkunan avulla. Aktivaattori-sovelluksen harjoitteet suunniteltiin pilottiryhmälle. Harjoitusohjelmien paljoudesta johtuen myös pilottiryhmän ulkopuolinen henkilö voi hyvin löytää omalle kunnolleen sopivat ja mieleisensä harjoitteet.



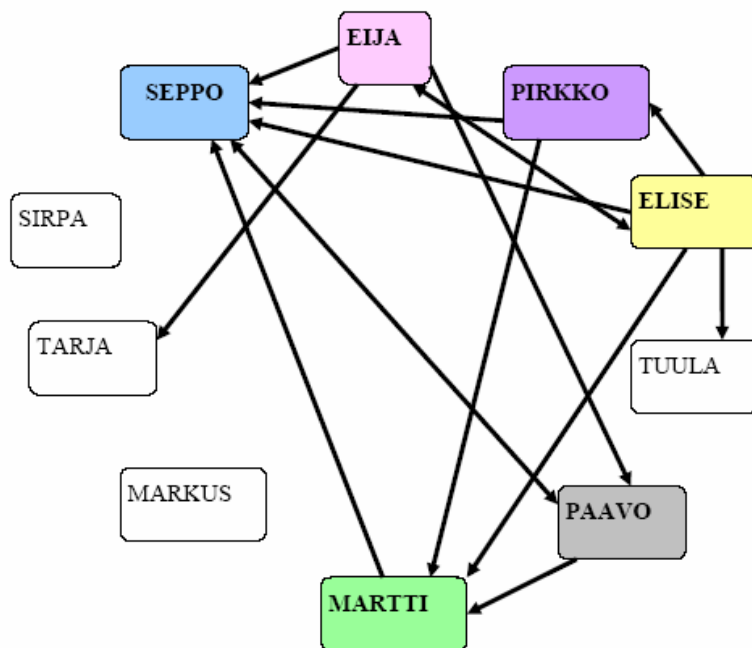
*Kuva3: Aktivaattori-sovelluksen prototyyppi.*

Aktivaattorin kehitystä taustoittavassa kirjallisuusselvityksessä todettiin, että hyvä peruskunto nopeuttaa MS-potilasta toipumaan pahenemiskausista ja jo siksi omasta kunnosta huolehtiminen kannattaa. Liikunnalla ylläpidetään toimintakykyä, joka taas helpottaa arjessa selviytymistä ja näin ollen luo potilaalle edellytykset pärjätä mahdollisimman pitkään kotona ilman ulkopuolista apua (Romberg 2005, 24). Lyhytkestoinen harjoittelu säännöllisesti on harvoin ja runsaasti tehtävää rasittavaa rehkimistä tehokkaampaa (Ketola ym. 2005, 24). Ääri rajoille ja väsymiseen saakka harjoittelusta ei MS-taudissa ole haittaa, mutta eri asia on, kannattaako se. Parasta on harjoitella aerobisella tasolla ja pitää toistot korkeana ja vastukset matalina (Kosonen, haastattelu 12.7.2006).

Virtuaalinen liikuntaohjelma Aktivaattori sisältää itsenäisesti kotona suoritettavia harjoitteita, koska monesti liikuntaharrastuksiin lähtemiseen on korkea kynnyks. Erityisesti sairailta ihmisillä kynnyks saattaa olla korkeampi. Ohjelmassa on myös kaupungilla suoritettavia tehtäviä, joita voi tehdä itsekseen, kun on aikaa tai yhdessä ystävän kanssa. Ohjelmassa on lisäksi ilmoitustaulu ja keskusteluosio.

Harjoitteiden laatiminen osoittautui erittäin haastavaksi, sillä jokainen MS-potilas on erilainen. Aktivaattori -sovellukseen valittiin harjoitteita, joita voi suorittaa niin seisten kuin istuenkin. Siten jokainen pystyy valitsemaan harjoitteet oman kunnon ja mielenkiinnon mukaan. Koska harjoitteita on joka ryhmässä 13 ja viisi liikettä tulisi valita, saa yhdestä osiosta, kuten esimerkiksi lihaskunnosta, vähintään 1278 harjoitusohjelmaa. Liikkeitä ei kuitenkaan ole pakko valita aina viittä, joten lisää harjoitusohjelmia saadaan valitsemalla vähemmän liikkeitä. Nämä liikkeet on koottu asiantuntijoiden sekä lähteiden perusteella.

Sosiaalisia suhteita käsittävän kyselyn tuloksena syntyi kaavio (kaavio 1), joka kuvaa projektin aikana ryhmäläisille tulleita uusia tuttavuuksia. Ryhmäläiset ovat tutustuneet ryhmätapaamisissa, mutta pitäneet yhteyttä toisiinsa puhelimen ja Internetin välityksellä sekä tavanneet kasvotusten. Verrattuna alkukyselyajankohtaan (20.10.2006), loppukyselyyn (7.12.) mennessä sosiaalisissa suhteissa oli tapahtunut selviä muutoksia. Esimerkiksi Martti, joka ei tuntenut alussa ketään, ilmoitti uudeksi ystäväkseen Sepon. Myöskään Seppo ei tuntenut ryhmään tullessaan ketään, mutta sosiaalisen luonteensa vuoksi moni ryhmäläinen tutustui häneen. Kuusi ryhmäläisistä ilmoitti löytäneensä vähintään yhden uuden ystävän ja kolme ei löytänyt ketään. Yksi tunti koko ryhmän entuudestaan, joten hänelle ei projektin aikana syntynyt uusia ystävyysuhteita.



*Kaavio1: Sosiaalisten suhteiden kehittyminen.*

Vertaistuen merkitys nousi hyvin esiin niin kyselyiden kuin haastatteluidenkin kautta. 60 % ryhmäläisistä koki saavansa vertaistukea. Tämä saattoi johtua ryhmän sosiaalisten suhteiden nopeasta kehittämisestä. Saman sairausryhmän jäsenet kokevat olevansa turvassa samankaltaistensa seurassa, ja

ovat siksi vapautuneimpia ja avoimempia. Heidän oli omassa ryhmässään helpompi solmia uusia ystävyysuhteita. Selvityksen aikana ryhmäläiset solmivat kiitettävästi uusia suhteita ja laajensivat sosiaalista verkostoaan. Yli puolet löysi uuden tuttavun testausjaksojen aikana. Selvityksen tuloksia tullaan hyödyntämään MS-liitossa. MS-liitto selvittää internetin hyödyntämistä kuntoutumisen tukena ja monipuolisemminkin MS-potilaiden hyvinvointia tukevana palvelualustana.

## LOPUKSI

Vuoden 2005 lopulla alkanut Virtahepo-hanke keskittyi tietoteknistynyttä yhteiskuntaa määrittäviin ja osin muokkaaviinkin trendeihin: yhteisöllisyyden, valtaistumiseen ja viihteellistymiseen. Puolentoista vuoden aikana hankkeen alussa vielä varsin heikkoina trendeinä esiintyneet ilmiöt ovat arkipäiväistyneet. Verkkopäiväkirjat eli blogit ovat muun muassa kevään 2007 eduskuntavaaleissa keskeisessä roolissa. Internetin tarjoamat treffipalvelut ovat pääministeri Vanhasen internet-suhteen paljastumisen jälkeen hyväksyttävä ja normaali tapaa viettää aikaa tai hakea seuraa. Verkkoyhteisöjen alati kasvavat jäsenmäärät jaksavat hämmästyttää. Esimerkiksi World of Warcraft -verkkopelissä on jo kahdeksan miljoonaa jäsentä, Second Life -yhteisössä puolestaan neljä miljoonaa asukasta. Lisäksi erilaiset verkkojulkaisut verkkotietosanakirja Wikipediasta uutisportaaleihin ovat asettaneet aivan uudenlaisia haasteita sekä kirjojen että sanomalehtien julkaisijoille. Vaikutukset näkyvät jo nyt sanomalehtien tilausmäärien vähenemisenä ja mediatalojen intresseinä avata media-arkistojaan kuluttajille ja sitä kautta luoda uudenlaista liiketoimintaa.

Forrester-tutkimusyhtiön (2006) *Millenniaaleja (1980-luvun jälkeen syntyneet nuoret, jotka ovat siirtymässä työelämään)* käsittelevän tutkimuksen mukaan etenkin nuoret ovat siirtämässä sellaisia toimintatapoja työelämään, jotka he ovat oppineet internetin viihdepalveluissa, peleissä ja vertaisverkoissa. Hierarkkisten ohjeistusten tai määriteltyjen toimintatapojen ja ohjelmistovalintojen sijaan monet etsivät tietoa internetistä, hyödyntävät muiden käyttäjien tuottamia arvioita ja suosituksia ja kyselevät reaaliaikaisilla keskustelukanavilla vihjeitä ja näkemyksiä tiettyyn pulmaan tai aiheeseen liittyen. Yhtä lailla viestintä on muutoksessa, kun sähköpostikin alkaa olla ”vanha media” reaaliaikaisten pikaviestinpalvelujen rinnalla ja reaaliaikaiset blogit korvaavat keskitettyjen lehdistötiedotteiden kirjoittamisen.

Nämä kaikki signaalit viestivät muutoksesta, joka viihde- ja kommunikaatiopalvelujen ohella tulee tapahtumaan myös niin sanottujen hyötypalvelujen alueella. Virtahepo-hankkeeseen osallistunut Helsingin Kaupungin Nuorisotoimi on uudensuuntautuneisiin haasteisiin jo vastannut avaamalla Netarinuorisotilan internetissä toimivaan Habbo -maailmaan. Ohjausta, opastusta ja vertaistukea tarjoavien hyötypalvelujen mahdollisuudet ovat vielä pitkälti hyödyntämättä. Virtahepo-hanke tarjosi näkemyksiä sekä työntekijöiden että kuluttajien eli nuorten näkökulmasta uudenlaisten viihteellisiä kehyksiä hyödyntävien hyötypalvelujen kehitykseen. Tätä työtä jatketaan muun muassa Työsuojelurahaston rahoittamassa Nuorisotyön muutoksia käsittelevässä tutkimushankkeessa, josta esitutkimus on juuri valmistunut.

## LÄHTEET

Forrester Research (2006). *Is Europe Ready For The Millennials? Innovate To Meet The Needs Of The Emerging*. Prepared For Xerox. November 15, 2006.

< [http://loader.eurorscg.fi/partner/xerox/Forrester\\_report.pdf](http://loader.eurorscg.fi/partner/xerox/Forrester_report.pdf) >

Gladwell, Malcolm (2000). *The Tipping Point. How Little Things can Make a Big Difference*. Little Brown.

IAB Finland. Tutkimus. Internetin käyttö. < <http://www.iab.fi/?topmenu=2&submenu=2> >.

Johnson, Mikael & Toiskallio, Kalle (2005). "Fansites as Sources for User Research: Case Habbo Hotel". *Proceedings of the 28th Conference on Information Systems Research in Scandinavia (IRIS'28)*.

Ketola, U., Warinowski, E-L., Viholainen, H-M. & Luoto, E. 2005. Helposti nieltävä. Apua nielemisen vaikeuksiin. Suomen MS-liitto, ss. 24.

Kemppinen, Pertti (1999): *Nuoriso 2000. Nuorisotyön käsikirja*. Vantaa: Kannustusvalmennus P. & K. Oy.

Kosonen, haastattelu 12.7.2006. Saarimaa & Mäkelä lopputyö LAMK 2007.

Kotilainen, Sirkku (2006): *Mediakulttuuri ja nuorisotyö*. Teoksessa Hoikkala, T. (toim.) *Nuorisotyön menetelmäkirja*. Nuorisotutkimusverkosto. TULOSSA

Kurikka, Päivi (2003): *Nuorten kuntakuva*. Nuorten Suomi 2001 –tutkimuksia. Helsinki: Suomen kuntaliitto.

Laukkanen, Marjo (2006). Nähdä ja näkyä netissä. Valokuvagalleriat yhteisöllisyyden paikkoina. Teoksessa Mari Mäkiranta & Riitta Brusila (toim.) *Kuvakulmia. Puheenvuoroja kuvista ja kuvallisesta kulttuurista*. Rovaniemi:Lapin yliopistokustannus.

Lehdonvirta, Vili (2005). Real-Money Trade of Virtual Assets: Ten Different User Perceptions. *Proceedings of DAC 2005*, IT University of Copenhagen, 1-3 December 2005.

Montgomery, Kathryn, Gottlieb-Robles, Barbara & Larson, Gary O. (2004). *Youth as ECitizens: Engaging the Digital Generation*. Center for Social Media. School of Communication in American University. <<http://www.centerforsocialmedia.org>>

Myllyniemi, Sami, Gissler, Mika & Puhakka, Tiina (2005). Kuluttava nuoruus tilastoina. Teoksessa Autio, Minna & Paju, Petri (toim.) *Kuluttava Nuoruus. Nuorten elinolot vuosikirja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 62.

Orihuela, Jose Luis (2003). Blogging and the eCommunication Paradigms: 10 principles of the new media scenario. *BlogTalk: A European Weblog Conference. Web-based publishing, communication and collaboration tools for professional and private use*. Vienna, May 23 - 24, 2003.

Quan-Haase, Anabel & Wellman, Barry (2002). *Capitalizing on the Net: Social Contact, Civil Engagement and Sense of Community*. Teoksessa Wellman, Barry and Haythornthwaite, Carolide (toim.) *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell.

Romberg, Anders (2006). MS ja liikunta. Iloa elämänlaatua toimintakykyä. Edita. Helsinki, ss. 24.

Rutter, Jason & Smith, Greg (1999). *Ritual Aspects of CMC Sociability*. Kathy Buckner (toim.): Esprit i3 Workshop on Ethnographic Studies in Real and Virtual Environments: Inhabited Information Spaces and Connected Communities, Edinburgh: Queen Margaret College.

Sihvola, Sebastian (2005). *Netari.fi. Nuorisotyö Habbo Hotellissa*. Nuorisoasiainkeskuksen julkaisuja 2005 (1). Helsinki: Nuorisoasiankeskus.

Siisiäinen, Martti (2003). Yksi käsite, kaksi lähestymistapaa: Putnamin ja Bourdieun sosiaalinen pääoma. *Sosiologia* 40:3, ss. 204-218.

Tapscott, Don (1999). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill.

**Tähän tiivistelmäraporttiin hyödynnetty seuraavia Virtahepo-hankkeessa tuotettuja raportteja:**

Outi Cavén-Pöysä: Virtuaalinen nuorisotyö

Sonja Kangas: Kuluttajat sisällöntuottajina

Anna Mäkinen & Minna Saarimaa: Aktivaattorilla aktiiviseksi. Virtuaalinen liikuntaohjelma MS-potilaille.

Timo Oinaanoja & Kari Päätaalo: Tutkimus säännöllisen Megazone -pelaamisen vaikutuksista liikunnallisesti muuten passiivisten nuorten yleiskuntoon sekä Lajianalyysi laserhipasta

Reima Saarinen & Sonja Kangas: Mobiilipelialusta Symbian -puhelimeen. Ohjelmistomäärittely ja Use Case:t.

Sebastian Sihvola: Nuorisotyöllinen alusta

Ella Sihvonen: Virtuaalinen nuorisotyö verkkoyhteisöissä

Ella Sihvonen: Nuorisotyötä Habbo Hotellissa nuorten näkökulmasta