



Journalismin, viestinnän ja
median tutkimuskeskus
Tampere Research Centre for
Journalism, Media and Communication



MEDIA-ALAN  TUTKIMUSSÄÄTIÖ

Julkaisija:

Tampereen yliopisto
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Tutkimuskeskus Comet
Kalevantie 4
33100 Tampere

ISBN 978-952-03-2037-9 (pdf)

Ulkoasu ja taitto:

Kaisa Koski

SISÄLLYS

Hankkeen tausta ja tavoitteet	4
Loppuraportin rakenne	7
Osallistavaa tutkimusta koronaoloissa	8
Verkkokysely nuorten mediamaisemasta	10
Kuvittelutyöpajat	21
Kuvittelutyöpaja menetelmänä: arviointia	35
Loppupäätelmiä ja pohdintaa	37
Kirjallisuus	39
Hankkeen muut tuotokset	40
Liite 1: Verkkokysely	41
Liite 2: Media/arki 2030 - Kuvittelutyöpajan malli	42

TUTKIMUSRYHMÄ

Tulevaisuuden media-arki nuorten kuvittelemana -tutkimushanke toteutettiin Tampereen yliopiston Comet-tutkimuskeskuksen ja Aalto-yliopiston Informaatioverkostojen koulutusohjelman yhteistyönä, ja sitä rahoitti Media-alan tutkimussäätiön osana Nuoret ja media -hakuun. Mediataloista yhteistyökumppaneina olivat Yleisradio ja Turun Sanomat. Hankkeen vastuullisena johtajana toimi mediatutkimuksen professori Seija Ridell Tampereen yliopiston Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunnasta. Aalto-yliopistossa hankkeesta vastasi työelämäprofessori Risto Sarvas. Tutkimuksen käytännön toteutuksesta vastanneiden tutkijatohtori, YTT Minna Saarikedon (Aalto-yliopisto) ja tutkija, YTM Auli Harjun (Tampereen yliopisto, Comet) lisäksi projektissa työskentelivät tutkimusassistentteina FM Kati Hiltunen ja mediatutkimuksen maisteriopiskelija, yhteisöpedagogi Kaisa Koski.

OHJAUSRYHMÄ

Laura Ahva, tenure track -professori, akatemiatutkija, Tampereen yliopisto
Sanna Ketonen-Oksi, futuristi, post doc -tutkija, Laurea-ammattikorkeakoulu
Tomi Kiilakoski, vastaava tutkija, Nuorisotutkimusseura
Thomas Olsson, tenure track -professori, Tampereen yliopisto
Niina Uusitalo, tutkijatohtori, Tampereen yliopisto
Mikko Villi, professori, Jyväskylän yliopisto
Johanna Ylipulli, akatemiatutkija, Aalto-yliopisto

HANKKEEN TAUSTA JA TAVOITTEET

Tällä hetkellä suurimmat somealustat (Snapchat, Twitter, Facebook jne.) muistuttavat koko ajan enemmän toisiaan, koska ne omivat toistensa erikoispiirteitä (esim. story-ominaisuus) ilmeisesti lisäkäytön toivossa. Olisikin hienoa, jos tälle kentälle kasvaisi jotakin uutta ja omintakeista, mutta koska kaikessa on kysymys rahasta, taitaa se olla turha toivo. (Sitaatti¹ hankkeen kyselytutkimuksen avovastausaineistosta.)

Tulevaisuuden media-arki nuorten kuvittelemana -hankkeessa katsoimme tulevaisuuteen, vuoteen 2030, mutta hankkeessa oli samanaikaisesti läsnä kolme aikatasoa. Tulevaisuuden kuvittelemisen lisäksi tavoittelimme ymmärrystä nykyisestä media-arjesta, ja taustalla vaikutti myös 2010-luvun alku silloin toteutetun kyselytutkimuksen (Ridell 2011) muodossa. Kymmenen vuotta sitten suomalaista digitaalista maisemaa ja internetin käyttöä luonnehti innostus ja käytön lisääntyminen. Yllä oleva, hankkeemme kyselytutkimuksesta peräisin oleva sitaatti sisältää sekin eri aikatasoja: toiveen tulevaisuudesta – ja tämän toiveen realistisuuden arvioinnin – sekä käsityksen käynnissä olevasta muutoksesta, siis siitä, mitä on nyt ja mitä muuttuu suhteessa aiempaan. Juuri tähän ajalliseen ulottuvuu-

teen kiinnitämme erityistä huomiota käsillä olevassa loppuraportissa.

Kun näin 2020-luvulla palaa noin kymmenen vuoden takaisin käsityksiin sosiaalisen median ja erityisesti Facebookin käytöstä (Ridell 2011) ja vertaa niitä nykyisiin, huomiota kiinnittää, että vaikutelma Facebookin luonteesta on korvautunut tämänhetkisillä havainnoilla ja kokemuksilla alustasta. Samaan aikaan käyttäjien vuosikymmenen takaisesta puheesta voi tunnistaa, että nyky-Facebook rakentuu alustalla jo tuolloin näkyvissä (ja näkymättömissä) olleille käytänteille ja toiminnallisuuksille. Tarkemmin katsoen Facebookia kohtaan tänään tunnetut epäluulo ja harmi – tai alustan erityiset vetovoimatekijät – eivät lopulta poikkea kovin suuresti aiemmista. Eri-

1. Aineistositaateista on stilisoitu pois vain selkeät lyöntivirheet, kuten puuttuvat tai ylimääräiset kirjaimet.

tyisen kiinnostavaa nykyhetken peilaamisessa kymmenen vuoden takaiseen on, että näkyviin nousee, miten vahvasti kulloisenkin ajankohdan käytännöt jo muovaavat tulevaisuutta, ja että oma arkinen mediankäyttömme lomittuu muutosprosesseihin monin huomaamattomin tavoin.

Arjen ydintä on elämän sujuminen toimivien rutiinien ja totuttujen käytäntöjen varassa. Samaan tapaan kuin muisto ensimmäisestä tietokoneesta voi edelleen tuntua merkittävältä teknologiselta käänteeltä omassa elämässä, tänään älysovelluksen pujottaminen sormeen tai älykellon kiinnittäminen rakenteeseen saattaa herättää muistijäljen jättävän tunteen historian havinasta; koemme, että kyse on itse tekoa isommasta askeleesta kohti tulevaisuutta. Sittemmin tietokoneen avaaminen on muuttunut totutuksi tavaksi, ja kun älylaitteet päivästä toiseen piippaavat tai värähtävät ilmoittaen viesteistä, tykkäyksistä tai uusista päivityksistä, nekin arkipäiväistyvät osaksi mediamaisemaamme. Samalla merkkiäänne ja värähtelyt muuttuvat osaksi kehollista kokemustamme muiden ärsykkeiden, kuten nälän ja janon, viileyden tai säryn, joukkoon. Siedämme, ohitamme, häidin tuskin huomaamme niitä, tai ne saavat meidät toimimaan tai ärsyntyymään.

Tässä loppuraportissa käsiteltävän tutkimushankkeen taustalla on aiemmassa tutkimuksessa esiin nousut älylaitteiden ja sovellusten arkistumiseen liittyvä kylläntymis- ja kyllästymisilmiö (Morrison ja Gomez 2014; Ylipulli 2015; Han 2018; Saariketo 2018), joka näkyy esimerkiksi käyttäjien kuvauksissa median ja teknologian aiheuttamasta stressistä ja kuormittumisesta, ajanhallinnan ongelmista, jumittumisesta sisältöjen ja laitteiden äärelle sekä keskittymisvaikeuksista.

Halusimme kehittää hankkeessa menetelmiä, joiden avulla tutkimuksemme kohderyhmä, 16–30-vuotiaat nuoret ja nuoret aikuiset, voi-

sivat kuvittelukykyään käyttäen pohtia vaihtoehtoja nykyiselle media-arjelleen ja erityisesti sen nurjille puolille. Vaihtoehtojen kuvittelu ei ole helppoa, vaan se edellyttää irtautumista arkisten itsestänselvyyksien ja totunnaisuuksien otteesta. Lisäksi vaaditaan oman arkielämän vakiintuneisuuksien tietoista tunnistamista ja halua ottaa niihin etäisyyttä. Vuoden mittaisessa projektissa kehitimme työpajamenetelmän yhteistyökumppaneidemme Yleisradion ja Turun Sanomien kanssa. Taustana aineistoksi työpajakehittelylle toteutimme verkkokyselyn, johon osallistui 436 kohderyhmään lukeutuvaa nuorta ja nuorta aikuista. Hanketta rahoitti Media-alan tutkimussäätiö osana Nuoret ja media -hakuun.

Hankkeen tavoitteena oli

- 1) ymmärtää nuorten kokemuksellista maisemaa median ja mediateknologioiden kanssa,**
- 2) tuottaa uutta tietoa nuorten käsityksistä nykyisestä media-arjestaan ja heidän toiveistaan koskien sitä, millainen se olisi tulevaisuudessa ja**
- 3) kehittää tulevaisuuden kuvittelemisen työpajamenetelmä media-alan ja muiden kuvittelusta kiinnostuneiden käyttöön.**

Media-alan toimijoille hankkeessa toteutetun kyselyn tulokset ja työpajamalli ovat hyödyllisiä niiden arvioidessa omia toimintatapojaan suhteessa ihmisten median ja mediateknologioiden täyttämään arkeen ja siinä tapahtuviin muutoksiin. Mediatäyteen arjen erityispiirteiden tuntemisesta on media-alalle hyötyä myös tulevan toiminnan suunnittelussa. Nuorille halusimme antaa tilaisuuden saada tutkimuksen kautta julkisesti kuuluviin omia ajatuksiaan ja vahvistaa tätä kautta heidän toimintakykyään aktiivisina kansalaisina. Usein nuorten mediankäyttöä nimittäin ympäröi niin sanottu huolipuhe, ja huolet muotoiltaan nimenomaan aikuisten näkökulmasta (ks. esim. Boyd 2014). Nuoret itse pääsevät vain

harvoin määrittelemään nuorten mediankäyttöä koskevan julkisen keskustelun agenda ja sisältöjä. Lähdimme tutkimushankkeessa siitä, että nuorten tulevaa koskeville käsityksille, toiveille ja peloille on syytä antaa erityistä painoarvoa, sillä tulevaisuus koskee oleellisesti juuri heitä.

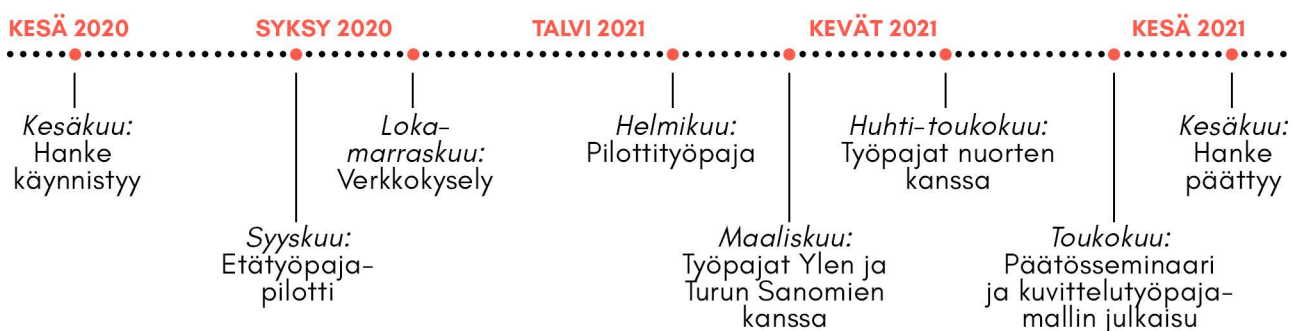
Tutkimuksemme eetoksena oli ajatus, että tulevaisuutta ei ole määrätty ennalta, vaan siihen on mahdollista vaikuttaa. Tavoitteemme oli selvittää, miten nuoret saataisiin innostumaan vaihtoehtoisten tulevaisuuksien kuvittelemisesta. Erityisesti halusimme kehittää keinoja, jotka auttaisivat nuoria pohtimaan, millaista (digitaalista) media-arkea he oikeastaan haluavat elää.

Hankkeemme päätuotoksen, *kuvittelutyöpajamallin*, kehittämistä siivitti tulevaisuuden tutkijoiden tunnistama haaste koskien sitä,

että arkielämän nykyisyydessä on vaikeaa mieltää ja ajatella tulevaisuutta. Saimme inspiraatiota myös design-työpajoista, joissa on herätelty tutkittavien luovuutta ja kannustettu heitä irrottautumaan arkikokemuksista (ks. Ylipulli, Luusua ja Ojala 2017, jotka käyttivät työpajassaan taika-metaforaa). Omassa hankkeessamme keskeisenä ideana oli innostaa ja motivoida työpajojen osallistujia antamaan panoksensa tulevaisuuden muotoutumiseen ja kehittämiseen (ks. myös Bleecker 2009; Duggan, Lindley ja McNicol 2017; Dunne ja Raby 2013). Samalla kehittämämme kuvittelutyöpajamallin tarkoituksena on tarjota pohjaa ja aineksia vastaavien työpajojen toteuttamiselle jatkossa. Korostetakaan, että työpajamenetelmämme tarkoituksena ei ole yrittää ennustaa tulevaisuutta vaan luoda edellytyksiä sen ajattelemiseen uusilla, erilaisilla ja mahdollisesti yllätyksellisillä tavoilla (ks. myös Girardin 2015).

LOPPURAPORTIN RAKENNE

Tässä loppuraportissa valotamme lyhyesti tutkimushankkeen olennaisimpia puolia ja tiivistämme sen keskeisimmät havainnot. Seuraavassa luvussa valaisemme, millaista oli toteuttaa osallistavaa tutkimusta koronapandemian aikana ja miten muuttunut tilanne muutti myös suunnitelmiamme. Tämän jälkeen kerromme syksyllä 2020 toteutetun verkkokyselyn tuloksista, kuvailemme työpajamenetelmän kehittämistä ja esitämme kehittämisprosessin aikana tekemiämme ratkaisuja ja niiden taustaa. Työpajat esittelemme aikajärjestyksessä. Työpajatyökentelystä esittelemme joitakin työpajoissa syntyneitä kuvitelmia tulevaisuuden media-arjesta. Lopuksi arvioimme työpajamenetelmää sekä esitämme hankkeemme keskeiset tulokset. [Verkkokyselyn kysymykset](#) sekä hankkeessa kehitetty kuvittelutyöpajan malli, *Media/arki 2030*, ovat raportin liitteinä. Kuvittelutyöpajamalli on julkaistu myös Media-alan tutkimussäätiön sivulla CC-lisenssillä avoimesti käytettäväksi.



Kuvio 1. Tutkimushankkeen aikajana.

OSALLISTAVAA TUTKIMUSTA KORONAOLLOISSA

Tutkimushankkeen toteuttamiseen sisältyi monia ennakoimattomia, tutkijat usein haastaviin tilanteisiin asettaneita käännteitä. Tutkimussuunnitelman laatimisen aikaan maailmanlaajuisesta Covid-19-epidemiasta ei ollut vielä tietoaakaan, emmekä osanneet etukäteen arvata, että tutkimustyö käynnistyisi kesäkuussa 2020 koronapandemian oloissa. Suoraan toteutukseen ryhtymisen sijasta hanke olikin aloitettava alkuperäisten suunnitelmien uudelleenarvioimisella ja ajatellun toteutustavan muokkaamisella. Kun aloitustilannetta arvioi nyt vuotta myöhemmin, voi todeta, että onneksi ymmärsimme riittävän ajoissa luopua suunnitelmasta järjestää työpajat fyysisissä tiloissa. Tämä puolestaan edellytti monessa mielessä ajattelun nurin kääntämistä, sillä käytettävissä ei olisi pöytiä, joiden äärellä keskustella kasvokkain nuorten kanssa ja käsitellä kuvitteluun virittäviä, aineellisia esineitä tai tuottaa ajatuskarttoja piirtelemällä paperille värikynillä.

Aluksi tutkimussuunnitelman toteuttaminen etänä herätti epäilyksiä ja jopa hieman hirvitti. Mitä ”etä” tekisi vuorovaikutukselle ja miten

selviäisimme sen tutkimukselle tuottamista menetelmällisistä, sisällöllisistä ja eettisistä haasteista? Entä saisimmeko lukuisten korona-ajan tutkimuskyselyiden rinnalla oman kyselymme näkyviin ja nuoria vastamaan siihen?

Pakon edessä koko yhteiskunnan tasolla nopeasti kehkeytyneet korona-arjen toimintamallit ja käytännöt tulivat kuitenkin avuksemme. Kun kaikki, joilla siihen oli mahdollisuus, joutuivat siirtymään etäopiskeluun, -työskentelyyn ja -vuorovaikutukseen, olimme keväällä 2021 kuvittelutyöpajoja toteuttaessamme tilanteessa, jossa etäalustalla keskusteleminen, näytön jakaminen, chat-komentointi ja pienryhmiin jalkautuminen eivät olleet outoja toimintoja, päinvastoin. Ja vaikka osallistujien rekrytoinnissa oli omat haasteensa, saimme kokoon sekä mukavan määrän kyselyvastauksia että osallistujat peräti kolmeen työpajaan. Lisäksi pelkomme siitä, että kuormitamme pandemiatilanteen vuoksi jo kuormittuneita nuoria, osoittautui turhaksi. Itse asiassa saammamme palautteen perusteella nuoret kokiivat työpajaosallistumisen tuoneen ”kivaa ja erilaista tekemistä” arkeensa.

Etäily sai meidät myös todella tietoisiksi siitä, mitä työpajojen järjestäminen teknologiavälitteisesti konkretian tasolla vaatii. Jouduimme miettimään jokaisen pienenkin palasen paitsi tutkimuksellisesti ja tutkimuseettisesti myös tekniseltä ja riskien minimoinnin kannalta. Meidän oli kuviteltava mitä moninaisimpia pulmatilanteita *entä jos* -näkökulmasta (ks. Dunne ja Raby 2013, 3): miten toimisimme, jos verkko kaatuu tai ääni ei kuulu tai mitä sitten, jos osallistujat eivät löydä Zoomiin tai lähtevät sieltä kyllästyneinä kesken pois. Avaamme raportissa hieman lähemmin myös tätä puolta työpajakehittelystä.

Yksi asia, jota olemme joutuneet hankkeen aikana paljon pohtimaan, koskee *osallistumisen* määrittelyä. On helppo esittää, että kutsumme nuoret tutkimuksen osallisiksi tai kanssaosallistujiksi. Mutta mitä tämä oikeastaan tarkoittaa? Mistä osallistumisesta on oikeastaan kyse? Kun käytämme tässä raportissa sanaa 'työpajaosallistuja', on selvää, että ymmärrämme osallistumisen aivan eri näkökulmasta kuin työpajoissa mukana olleet nuoret. Lisäksi tutkijoina olemme olleet roolissa, josta käsin nuorille on haluttu tarjota osallistumisen mahdollisuus tai, toisin muotoillen, heitä on osallistettu. Itse työpajakonteksti on erityinen ja keinotekoinen rakenne, ja työpajaan mukaan tulevilla on väistämättä erilaisia odotuksia siitä, mihin he ovat 'osallistumassa'. Tämä ilmeni myös nuorten palautteessa, erityisesti siinä, mitä he kertoivat ajatelleensa työpajas-

sa käsiteltävistä teemoista sekä heidän kuvauksissaan siitä, millaisia odotuksia he ajattelivat itseensä osallistujina kohdistuvan.

Tämä raportti kuvaa kuvittelutyöpajoja tutkijoiden näkökulmasta, ja siihen sisältyy tulkitsemme työpajoissa käydyistä keskusteluista ja muusta saamastamme palautteesta. Osallistumisen laajan määritelmän kannalta kyse on siis osittaisesta ja vaillinaisestakin näkökulmasta (vrt. Andersen ym. 2015). Emme esitä raportissa tietävämme, miltä kuvittelutyöpajat, niissä tehdyt harjoitukset ja kuvittelu osallistuneista nuorista itsestään vaikuttivat tai miltä ne heistä tuntuivat.

Tutkimushankkeen toteutuksen etämoodista on syytä todeta vielä se, että tutkimusryhmä ei tavannut hankkeen aikana kertaakaan fyysisessä tilassa. Vasta päätösarviointitapaamisen pystyimme toteuttamaan kasvatusten kesäkuussa 2021 eli 12 kuukautta projektin alkamisen jälkeen. Hanke on siis toteutettu ja raportoitu kokonaisuudessaan virtuaalisesti, Turussa ja Tampereella sijaitsevilla kodoilla ja muissa satunnaisissa etätyötiloissa fyysisesti toimien. Hanke lisäsi oman arkemme teknologiakylläntyneisyyttä, ja koimme jokainen vuoden kuluessa myös kyllästymistä teknologiavälitteiseen vuorovaikutukseen ja ajoittaista tarvetta kytkeä itsemme irti verkosta. Onneksaasti kylläntyneimmät hetket eivät kuitenkaan osuneet tutkimusryhmän jäsenillä samaan aikaan.

VERKKOKYSELY NUORTEN MEDIAMAISEMASTA

Saadaksemme tietoa ja lisätäksemme ymmärrystä nuorten nykyisestä mediamaisemasta ja heidän sitä koskevista ajatuksistaan ja toiveistaan toteutimme syksyllä 2020 verkkokyselyn Lime Survey -työkalulla. Kysely oli vastattavissa loka–marraskuussa 2020. Kyselyyn sisältyi 12 varsinaista kysymystä, 6 vastaajan taustatietoja koskevaa kysymystä sekä mahdollisuus antaa lopuksi palautetta kyselystä tai lähettää muita terveisiä kyselyn tekijöille. Vain kysymys, jossa pyydettiin vastaajaa kertomaan syntymävuotensa, oli pakollinen. Tällä halusimme mahdollistaa alaikäisten vastaajien vastausten poistamisen analysoitavan datan joukosta. Kyselyn saatteessa olimme rajanneet kohderyhmäksi 16–30-vuotiaat. Tätä nuorempia vastaajia oli kaksi, ja nämä vastaukset poistettiin aineistosta kokonaisuudessaan. Muut kysymykset (ks. liite 1) sai halutessaan jättää vaille vastausta, ja sängen moni oli jättänyt nimenomaan taustatietokysymykset tyhjiksi ja vastannut vain varsinaisiin, mediankäyttöä ja media-arkea koskeviin kysymyksiin.

Kyselyä toteutettaessa emme halunneet kerätä tarpeettomasti henkilötietoja tai epä-

suoriakaan tunnistetietoja. Emme esimerkiksi liittäneet kyselylomakkeeseen IP-osoitteiden keruuta. Näin kyselyvastausaineisto muodotui lähtökohtaisesti varsin anonymiksi. Avovastausaineiston luimme kokonaisuudessaan läpi ja tarkistimme, että vastauksissa ei nosteta esiin vastaajia (tai heidän lähipiiriään) yksilöivää tietoa.

Tutkimussuunnitelmassa olimme luvanneet tallentaa kyselyaineiston hankkeen päätyttyä myös muiden tutkijoiden käyttöön Tietoarkistoon (FSD). Ajattelimme, että kysely voisi palvella esimerkiksi graduntekijöitä, koska siinä kerättiin mediankäyttöä koskevien peruskysymysten lisäksi myös laadullinen aineisto. Tiedostimme, että verkkokyselynä aineisto ei muodosta kattavaa, nuorten näkemyksiä edustavaa aineistoa, mutta nähdäksemme aineisto silti tarjoaa kiinnostavan ajankuvan pandemiavuoden tunnelmista koetun media-arjen tasolla. Kyselyn ensimmäisellä sivulla aineiston tallentaminen tuotiin esiin seuraavalla virkkeellä: ”Kyselyvastaukset tallennetaan anonymieinä Tietoarkistoon (fsd.tuni.fi) myös muiden tutkijoiden käyttöön.” Lisäksi kyselyssä oli linkki hankkeen kotisivulle

sekä tutkijan yhteystiedot ja saate, jossa rohkaistiin ottamaan yhteyttä, mikäli hankkeesta tai kyselystä on kysyttävää.

Kaikkiaan kyselyvastauksia tuli 447, joista poistimme välittömästi viisi vastausta: kahden alaikäisen vastaajan lisäksi kolme tyhjänä lähetettyä vastausta. Kesken jätettyjä, lähettämättömiä vastauksia oli 120, ja nämä rajasimme kyselyaineiston ulkopuolelle. Tätä raporttia varten siivosimme aineistosta myös kuuden yli 30-vuotiaan osallistujan vastaukset. Lopullisessa aineistossa ovat näin mukana vain valmiit, lähetetyt kyselyvastaukset, joissa vastaajien ikähaitari on 16–30 vuotta (n=436).

Vastaajien kesken arvottiin taustamelukuu- lokkeet, mitä varten vastaajat saivat halutesaan antaa yhteystiedoksi sähköpostiosoitteensa. Vastaajille tehtiin tiettäväksi, että sähköpostiosoitteita ei yhdistetä vastauksiin; sähköpostiosoitteet poistettiin tietokannasta arvonnasta jälkeen. Vastamelukuu- lokkeet arvottiin, kuulokkeet toimitettiin voittajalle ja arvonnasta kerrottiin hankkeen blogissa joulukuun 2020 alussa.

Kyselyyn vastanneet kiittelivät kyselyn selkeyttä ja kohtuullista mittaa. Joissakin palautteis- sa kerrottiin, että kysely oli saanut vastaajan miettimään omaan mediankäyttöön ja tarkastelemaan omaa toimintaansa uudelta kantilta. Havainnollisia ovat esimerkiksi seuraavat palautepoiminnat:

Kysely oli aika helppo, mutta viimeinen kysymys tulevaisuuden mediasta sai minut pohtimaan. Tästä olen kiitollinen.
(Sitaatti on palaute kyselyyn vastanneelta.)

Kiitos! Hyviä kysymyksiä jotka laittoivat myös miettimään mitä voisi tehdä toisin. Paljon hyvää on medialaitteissa ja niiden

käytössä mutta myös kehittämistä riittää.
(Sitaatti on palaute kyselyyn vastanneelta.)

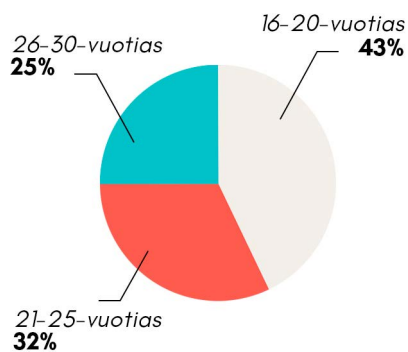
Muutamit kysymykset herättivät joissakin vastaajissa hämmennystä. Vaikeaksi koettiin esimerkiksi avokysymys, jossa pyydettiin jatkamaan lausetta. Lisäksi yksi vastaaja mainitsi monien kysymysten olleen muotoilultaan hankalia ja vaikeita ymmärtää hänen kaltaisilleen, joiden äidinkieli ei ole suomi. Kiitosta vastaajilta puolestaan sai aiheen koettu tärkeys sekä se, että taustakysymyksessä sukupuolesta oli mahdollisuus valita vaihtoehto 'muu'. Tosin yksi vastaaja moitti samaista kysymystä "vanhoilliseksi sukupuolitteluksi", joka ei lisäksi ole tutkimuksellisesti riittävän tarkka. Palautteessa pohdittiin myös kysymysten ja vastausvaihtoehtojen määrittelyjä (esimerkiksi miksi WhatsApp oli somesovellusten listauksessa, mutta sähköposti ei ollut), ja tuotiin esiin, millaisia kysymyksiä vastaajat olivat odottaneet tai minkä näkökulman he ajattelivat puuttuvan kysymyksistä.

Saamamme myönteinen palaute ja ylipää- tään palautteen runsaus yllätti meidän iloi- sesti sikäli, että olimme jännittäneet verkkokyselyn onnistumista. Pandemia-aikana keväällä ja kesällä 2020 oli liikkeellä monia erilaisia verkkokyselyjä, ja uutisissakin tämän tästä korostetun etäkoulu- ja etätyökuormi- tuksen vuoksi pelkäsimme, että kyselyyn olisi vaikea saada vastaajia. Tästä syystä myös keskitimme kyselyssä huomion asioihin, joita koskevista vastauksista olisi hyötyä työpa- jojen valmistelulle. Mietimme tarkasti kysy- mysten määrää, muotoilua ja painotimme avokysymysten osuutta, sillä koimme niiden tuottaman aineiston olevan työpaikojen kehiti- telyn kannalta merkittävintä.

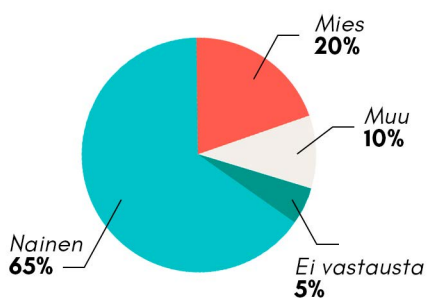
KYSELYTULOKSET

Vastaajien taustat

Kyselyn johdannossa määritimme osallistujien ikähaitariksi 16–30-vuotiaat. Kyselyn vastaajat jakautuvat melko tasaisesti 16–30-vuotiaisiin: 16–20-vuotiaita oli 43 prosenttia kyselyyn osallistuneista, 21–25-vuotiaita oli 32 prosenttia osallistuneista, 26–30-vuotiaita oli 25 prosenttia kyselyyn vastanneista. Yli puolet kyselyyn vastanneista oli naisia (65 %). Miehiä oli viidennes (20 %). Vastauksen 'muu' valitsi noin 10 prosenttia. Sukupuolta koskeneeseen kysymykseen jätti vastaamatta noin viisi prosenttia.



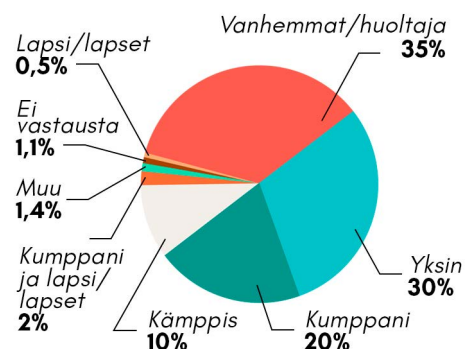
Kuvio 2. Vastaajien ikäjakauma.



Kuvio 3. Vastaajien sukupuolijakauma.

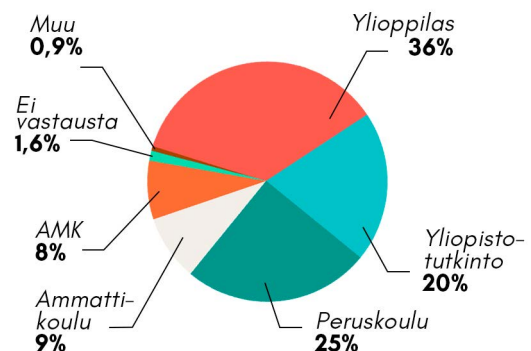
Vastaajista yli puolet asui Pirkanmaalla (59 %) ja viidennes Uudellamaalla (20 %). Varsinais-Suomessa asui seitsemän prosenttia vastaajista ja loput muissa maakunnissa. Yleisin asumismuoto oli asuminen vanhemman tai muun huoltajan kanssa (35 %). Toiseksi yleisin asumismuoto oli yksin asuminen (30 %).

Kumppanin kanssa asui viidesosa (20 %) kyselyyn vastanneista. Kämpin tai kämppisten kanssa asui kymmenen prosenttia (10 %). Vain pieni osa vastaajista asui yhdessä kumppanin ja lapsen tai lasten kanssa (2 %). Puoli prosenttia vastaajista ilmoitti asuvansa yhdessä lapsen tai lasten kanssa. Vaihtoehdon muu valitsi 1,4 prosenttia. Kysymykseen jätti vastaamatta kuusi henkilöä.



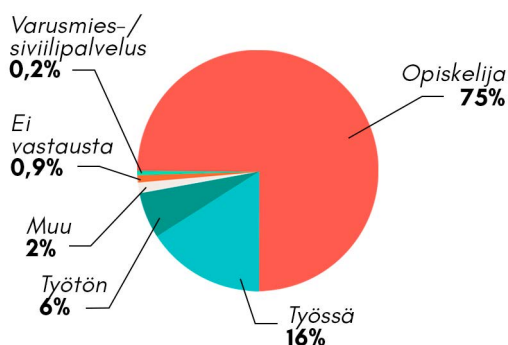
Kuvio 4. Vastaajien perhe/asumismuoto.

Reilu kolmannes (36 %) kyselyyn vastanneista oli koulutustaustaltaan ylioppilas. Toiseksi suurimpana ryhmänä olivat peruskoulututkinnon suorittaneet, heitä oli neljännes vastaajista (25 %). Yliopistotutkinto (kandidaatin tai maisterin tutkinto) oli viidenneksen (20 %) koulutustaustana. Ammatillisen (9 %) tai ammattikorkeakoulututkinnon (8 %) suorittaneita oli selvästi vähemmän. 1,6 prosenttia ei vastannut kysymykseen ja 0,9 prosenttia valitsi vaihtoehdon muu.



Kuvio 5. Vastaajien koulutustaso.

Kolme neljäsosaa vastaajista (75 %) oli opiskelijoita. Seuraavaksi yleisin toiminta oli työsäkäynti (16 %). Vastaajista kuusi prosenttia oli kyselyn toteuttamisen aikaan työttömänä. Yksi vastaaja oli varusmies- tai siviilipalveluksessa. Vaihtoehdon 'muu' valitsi kaksi prosenttia vastaajista. Nämä vastaajat kertoivat esimerkiksi olevansa sairauslomalla tai kuntoutuksessa. Kysymyksen jätti tyhjäksi neljä vastaajaa.



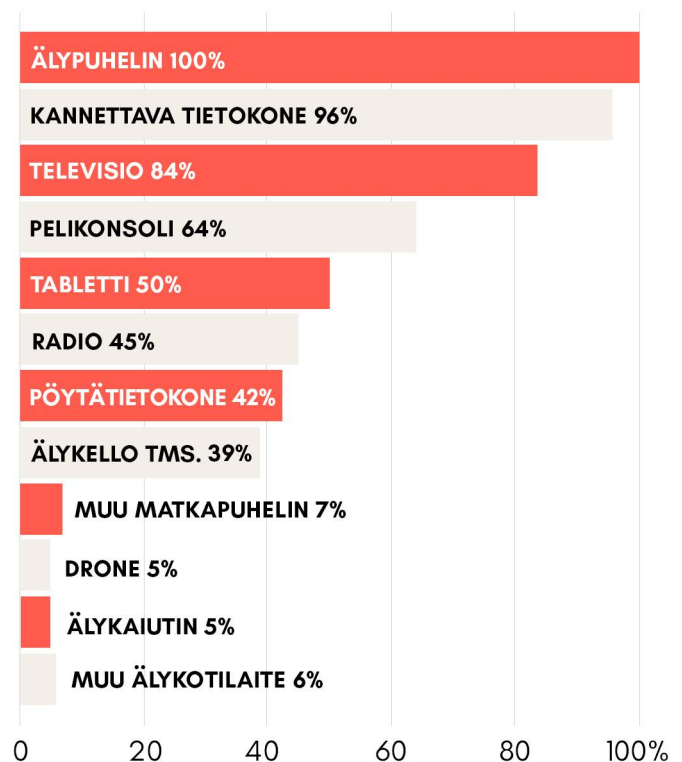
Kuvio 6. Vastaajien pääasiallinen toiminta.

Kotitalouden medialaitteet

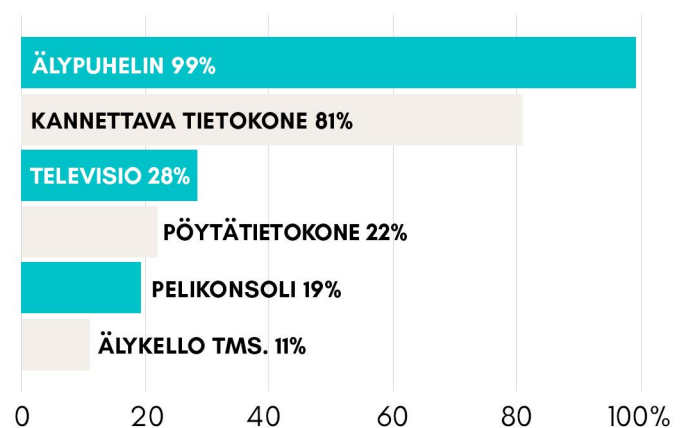
Kyselyyn vastanneista jokaisella (100 %) oli älypuhelin. Lähes jokaisessa taloudessa oli myös kannettava tietokone (96 %) sekä televisio (84 %). Melkein kahdella kolmasosalla (64 %) oli kotitaloudessaan pelikonsoli. Puolella kyselyyn vastanneista oli käytössään taulutietokone eli tabletti (50 %). Alle puolella kyselyyn vastanneista oli taloudessaan radio (45 %), pöytätietokone (42 %) ja älykello, älysormus tai aktiivisuusranneke (39 %). Vähemmän yleisiä mediateknisiä laitteita olivat muu matkapuhelin eli niin sanottu perusmalli (7 %:ssa kotitalouksista), drone (5 %), älykaiutin (5 %) ja muu älykotilaite (6 %).

Tärkein mediatekninen laite kyselyyn vastanneille oli ennalta-arvattavasti älypuhelin (99 %). Toiseksi tärkeimmäksi laitteeksi kyselyssä nousi kannettava tietokone (81 %). Reilu nel-

jännes vastaajista (28 %) piti televisiota, alle neljännes pöytätietokonetta (22 %) ja alle viidennes pelikonsolia (19 %) omassa käytössä tärkeänä mediateknisenä laitteena. Älykelloa, älysormusta tai aktiivisuusranneketta piti tärkeänä 11 prosenttia vastaajista. Kysymyksessä saattoi valita useamman vaihtoehdon.



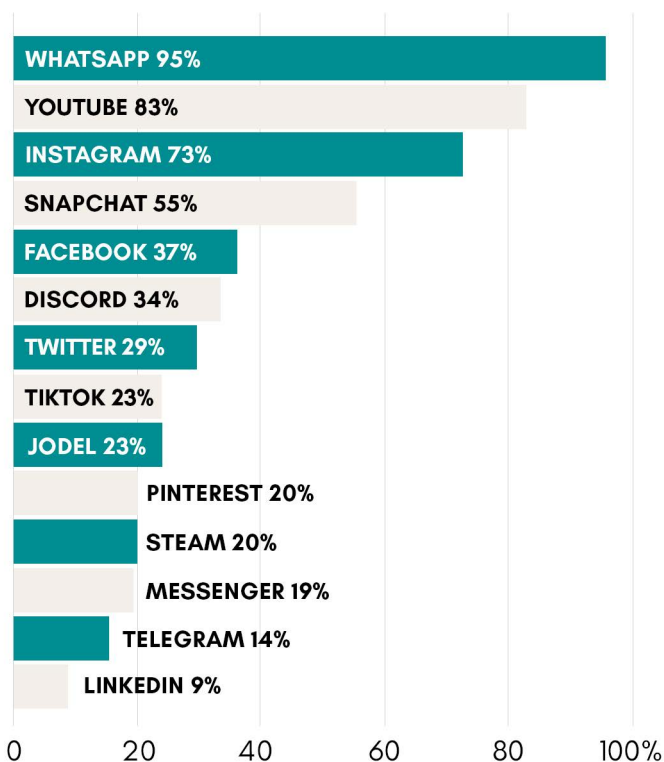
Kuvio 7. Kotitaloudessa olevat medialaitteet.



Kuvio 8. Tärkeimmät medialaitteet.

Säännöllisesti käytetyt somesovellukset

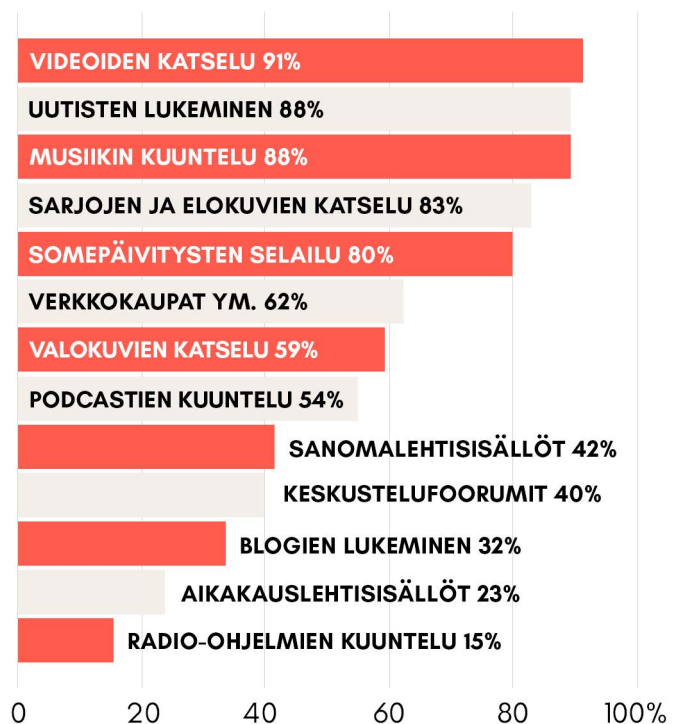
Lähes kaikki kyselyyn vastanneet käyttivät säännöllisesti WhatsAppia (95 %). Suuressa suosiossa olivat myös Youtube (83 %) ja Instagram (73 %). Selvästi vähemmän säännöllisiä käyttäjiä oli Snapchatilla, jota kuitenkin ilmoitti käyttävänsä säännöllisesti yli puolet (55%) vastaajista. Yli kolmasosa vastaajista oli Facebookin (37 %) käyttäjiä, ja lähes yhtä moni käyttää Discordia (34 %). Twitterin säännöllisiä käyttäjiä oli joukossa 29 prosenttia. Seuraavaksi käytetyimmät sovellukset olivat Tiktok (23 %), Jodel (23 %), Messenger (19 %), Pinterest (20 %) ja Steam (20 %). Telegramia vastaajista käytti 14 prosenttia ja LinkedIniä 9 prosenttia. Kohdassa 'muu' mainittiin useimmiten Tumblr, mikä kertoo osaltaan siitä, että kysely lähti leviämään onnistuneesti nimenomaan Tumblrin kautta. Useampia mainintoja säännöllisesti käytettyinä sovelluksina saivat myös Reddit ja Tinder. Signalia ei kyselyajankohtana käyttänyt vielä kuin kaksi vastaajaa. Myös tässä kysymyksessä pystyi valitsemaan useamman vaihtoehdon.



Kuvio 9. Säännöllisesti käytetyt sovellukset.

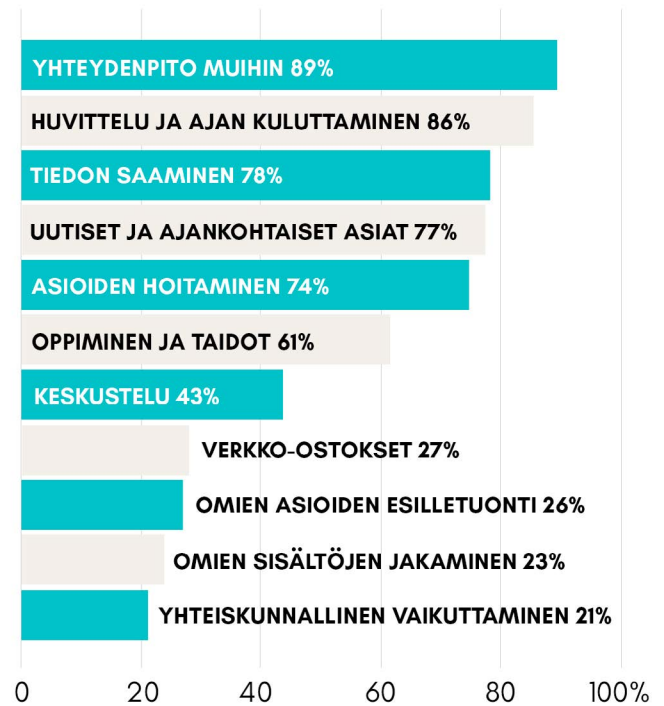
Mediasisältöjen kulutus

Kulutettavista mediasisällöistä suurin osa kyselyyn vastanneista ilmoitti katsovansa videoita (91 %), lukevansa uutisia (88 %), kuuntelevansa musiikkia (88 %), katsovansa televisiosarjoja ja elokuvia (83 %) ja seläävansa somepäivityksiä (80 %). Lähes kaksi kolmasosaa (62 %) käytti verkkokauppojen, tuotteiden tai palveluiden sivuja. Yli puolet kyselyyn vastanneista katsoi valokuvia (59 %) tai kuunteli podcasteja (54 %). Alle puolet kertoi lukevansa sanomalehtisisältöjä (42 %), keskusteluforumien keskusteluja (40 %) tai blogikirjoituksia (32 %). Aikakauslehtisisältöjen kuluttajia oli vastaajista 23 prosenttia ja radio-ohjelmien kuuntelijoita 15 prosenttia. Muu-kohdassa tuotiin esiin muun muassa taide, meemit, luova kirjoittaminen, sarjakuvat ja uskonnollinen sisältö. Kysymyksessä pystyi valitsemaan useamman vaihtoehdon.



Kuvio 10. Kulutettavat mediasisällöt.

Kyselyyn vastanneista suurimmalle osalle tärkeintä medialaitteiden ja -sovellusten käyttöä on yhteydenpito muihin ihmisiin (89 %). Lähes yhtä moni vastanneista mainitsi huvittelun ja ajan kuluttamisen (86 %). Myös tiedon saaminen asioista ja ilmiöistä (78 %), uutiset ja ajankohtaiset asiat (77 %) sekä asioiden hoitaminen (74 %) olivat vastaajille tärkeitä. Vastaajista 61 prosenttia valitsi tärkeimmäksi oppimisen ja taitojen kehittämisen, 43 prosenttia keskustelun ja kommentoinnin. Selvästi vähemmän tärkeäksi koettiin kuluttaminen ja verkko-ostokset (27 %), omien kuulumisten ja itselle tärkeiden asioiden esilletuominen (26 %), omien sisältöjen jakaminen (23 %) tai yhteiskunnallinen vaikuttaminen (21 %). Kohdan 'muu' valitsi vastanneista neljä henkilöä. He toivat esille muiden ihmisten kuulemisen, oman taiteilijauran edistämisen, pelit ja populaarikulttuurin ajan hermolla pysymisen. Kysymyksessä pystyi valitsemaan useamman vaihtoehdon.



Kuvio 11. Tärkeimmät käyttötavat.

MEDIALAITTEIDEN, -SOVELLUSTEN JA -SISÄLTÖJEN KÄYTTÖ – AVOVASTAUSTEN KERTOMAA

Avokysymyksissä vastaajilta tiedusteltiin, ovatko he pyrkineet rajoittamaan medialaitteiden, -sovellusten tai -sisältöjen käyttöään ja jos ovat, millä tavoin. Lisäksi kysyttiin, onko vastaajien mediankäyttö muuttunut kuluneen vuoden aikana ja jos on, millä tavoin. Jälkimmäinen kysymys tuotti tietoa siitä, miten koronapandemia tai muut tekijät ovat mahdollisesti vaikuttaneet vastaajien mediankäyttöön. Avokysymyksiin sisältyivät myös kysymykset siitä, mihin vastaajat ovat omassa medialaitteiden, -sovellusten ja -sisältöjen käytössään tyytyväisiä ja mihin tyytymättömiä sekä millaisia toiveita heillä on tulevaisuuden mediaa koskien.

Tiedostimme jo kyselyä laatiessamme, että pandemia asettuisi vääjäämättä kyselymme taustakontekstiksi, eikä sen vaikutusta olisi mahdollista erottaa siitä, miten vastaajat kokevat oman media-arkensa syksyllä 2020. Kysymyksellä mediankäytön muutoksesta pyrimme kuitenkin saamaan jonkinlaista käsitystä muutosten liittymisestä koronaan. Lähes puolet vastaajista (46 %) ei kokenut mediankäyttönsä muuttuneen, kun taas lähes kolmannes (30 %) koki muutosta tapahtuneen. Peräti 23 prosenttia ei osannut sanoa, oliko muutosta tapahtunut. Vastaajista 29 prosenttia kuvaili muutosta avovastauksella.

Kaiken kaikkiaan saimme avokysymyksiin ilahduttavan paljon vastauksia, ja monet niistä olivat verrattain pitkiä ja hyvin perusteltuja. Kyselyyn vastanneista 83 prosenttia vastasi tyytyväisyyttä koskeneeseen avokysymykseen ja 79 prosenttia kertoi tyytymättömyksistään. Kolme neljäsosaa vastaajista (75 %) kertoi tulevaisuuden mediaa koskevista toiveistaan.

Tyytyväisyydestä ja tyytymättömyydestä kertovat vastaukset muodostavat osin kiinnostavia vastinpareja, sillä molemmissa nousi esiin

samoja teemoja. Esimerkiksi puhetta oman mediankäytön rajoittamisesta nousi esiin vastauksissa kumpaankin kysymykseen. Vastaajat kuvasivat tyytyväisyyttään siihen, että olivat valinneet itselleen hyödyllisiä tai kiinnostavia sovelluksia ja sisältöjä ja osanneet luopua sellaisista, jotka kokivat liian aikaa vieviksi. Tyytymättömyyttä käsittelevissä vastauksissa puhuttiin eniten ajankäytöstä ja sen hallinnasta. Vastauksissa kuvattiin älypuhelimessa kiinni olemista ja laitteiden ja sovellusten kouruttavuutta. Tyytyväisyyttä ilmaisevissa vastauksissa kouruttavuuden käänköpuolena nousi esiin hallinta tai vastaan kamppailu, esimerkiksi kuvailtaessa sitä, miten vastaajat kokivat pystyvänsä olemaan ilman älypuhelinia ja käyttämättä kouruttavia sovelluksia.

Vastaavasti viihtyminen median äärellä näkyi sekä tyytyväisyyttä että tyytymättömyyttä koskevissa vastauksissa. Esiin nousi tyytyväisyys tarjolla olevaan monipuoliseen sisältöön ja sovelluksiin, joiden parissa viihtyä ja kuluttaa aikaa. Toisaalta osa vastaajista kertoi tyytymättömyydestä liialliseen viihdesisältöjen käyttöön. Samalla asialla oli siis vastaajista riippuen kaksi erilaista, jopa vastakkaista puolta: se, mikä joillekin näyttäytyi median monipuolisuutena ja tarjolla olevina erilaisina sisältöinä ja sovelluksina, tuntui toisista siltä, että kaikki on levällään, sovelluksia on liikaa, kiinnostavat asiat eivät löydy samasta paikasta, vaan niitä on eri palveluissa, joiden välillä käyttäjä joutuu luovimaan ja tuhraamaan aikaansa pelkkään etsimiseen.

Vastauksissa kuvattiin myös tyytymättömyyttä siihen, kuinka paljon aikaa kuluu ruudun ääressä esimerkiksi opintojen vuoksi. Tämä kuvanee osin myös korona-ajan kokemusta etäopiskelusta ja siitä, miten mahdollisuus kodin ulkopuolisiin aktiviteetteihin on kaventunut. Moni mainitsi keskittymiskykynsä huonontuneen ja nukahtamisen olevan aiempaa vaikeampaa (ks. myös Salo, Pirkkalainen ja Koskelainen 2019). Myös oma tapa käyttää sosiaalista me-

diaa harmitti useaa vastaajaa sekä aiemmin kuvatuun liiallisen käytön että oman someläsnäolon kannalta: jotkut olivat pettyneitä omaan ujouteensa, toiset taas kokivat, että someläsnäolo tuottaa paineita ja aiheuttaa vertailua muihin.

Tyytyväisyyttä kuvaavista vastauksista oli hahmotettavissa jonkinlaisen ideaalikäyttäjän piirteitä: omaan mediankäyttöön tyytyväiset nostivat vastauksissaan esiin mediakriittisyytensä ja medialukutaitonsa, digitaalionsa, osaamisensa teknologian parissa, kykynsä valita itselleen hyödyllisen ja irrottautua turhasta.

Lähes kolmasosa (30 %) vastaajista toi esiin, että heidän tapansa käyttää medialaitteita ja -sovelluksia olivat muuttuneet kuluneen vuoden aikana. Enemmistö näistä vastaajista kertoi avovastauksissa käyttönsä lisääntyneen; monet perustelivat tätä koronapandemian myötä lisääntyneellä vapaa-ajalla ja etämuotoisella opiskelulla tai työskentelyllä. Osa vastaajista taas kertoi koronan myötä vähentäneensä median käyttöään vapaa-ajalla, ja näistä osa perusteli vähentämistä sillä, että etämuotoisessa opiskelu- ja työelämässä tätä mahdollisuutta ei ollut. Lisäksi vastaajat kertoivat omaksuneensa vuoden aikana uudenlaisia sovelluksia ja käyttötapoja. Vastauksissa tuotiin esiin myös uutisten seuranta: osa mainitsi lisänneensä koronan myötä uutisten seuraamista, osa taas sanoi tietoisesti välttelevänsä niitä. Seuraava poiminta havainnollistaa lisääntyneitä uutisten seuraamista:

Ennenkin tuli uutisia seurattua, mutta kevään aikana siitä tuli päivittäinen säännöllinen tapa. Tarve löytää luotettavaa tietoa koronatilanteesta korostui selkeästi. Samalla medialukutaidon merkitys korostui kun liikkeellä oli hyvin sekalaista ja epäluotettavaa tietoa, varsinkin sosiaalisessa mediassa. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Moni käyttöään vähentänyt oli pyrkinyt vähentämiseen tietoisesti: yhteensä 39 prosenttia vastaajista kertoi pyrkineensä rajoittamaan medialaitteiden ja -sovellusten käyttöään. Heistä valtaosa (37 %) myös kuvasi rajoittamista avovastauksessa. 55 prosenttia vastaajista ei ollut pyrkinyt rajoittamaan käyttöään ja 6 prosenttia valitsi, että ei osannut vastata tai jätti vastaamatta. Monet rajoittamaan pyrkineet vastaajat mainitsivat syyksi hyvinvointinsa ja elämänlaatunsa kohentamisen. Liiallinen tai haitallinen mediankäyttö yhdistettiin esimerkiksi ajan tuhlaantumiseen, keskittymisongelmiin sekä mielenterveydellisiin haittoihin, kuten ahdistuneisuuteen ja kuormittumiseen. Vastauksissa korostuivat erityisesti pyrkimykset vähentää älypuhelimien ja sosiaalisen median käyttöä.

Rajoitukset nousivat avovastauksissa esiin mainintoina erilaisista hallintakeinoista ja itse kehitellyistä säännöistä. Yleisiä rajoituskeinoja olivat esimerkiksi ruutuajankäytön rajoittaminen ja/tai aikarajoittimien asettaminen, älypuhelimien tarkoituksellinen jättäminen pois näkyvistä, haitalliseksi koettujen sovellusten poistaminen sekä sovellusilmoitusten tai koko laitteen mykistäminen (ks. myös Saariketo 2018). Moni myös kertoi ohjaavansa aikaa tietoisesti muuhun tekemiseen; kirjojen lukeminen mainittiin usein tällaisena muuna toimintana. Vastaajat olivat lisäksi kehitelleet itselleen sääntöjä, jotka liittyivät pääasiassa tiettyihin ajankohtiin, paikkoihin tai tilanteisiin. Moni esimerkiksi mainitsi, että ei käytä puhelinta iltaisin tai aamuisin tai esimerkiksi makuuhuoneessa, opiskellessaan tai kavereita nähdessään. Joissakin vastauksissa korostettiin itsehillintää ja tietoisemmän käytön opettelua, ja siten pakonomaiseksi koetun käytön karsimista. Alla oleva sitaatti kuvaa pyrkimystä tietoiseen käyttöön ja millainen vastus älypuhelin tälle pyrkimykselle on.

Aina ajoittain yritän vähentää älypuhelimien käyttöä niin, etten jatkuvasti kurkkisi sitä ja selaisi someja uudestaan ja uudestaan. Älypuhelin ja somen selailu haittaa opiskelua ja muiden asioiden hoitoa, koska siihen jää niin helposti jumiin. Sen vuoksi yritän pitää kunnolla taukoja puhelimen käytössä ja olla räpläämättä ja kantamatta mukaan joka paikkaan. Irtautuminen on todellisuudessa hyvin hankalaa, mutta aina ajoittain onnistuu. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Tulevaisuuden media-arkea koskevat toiveet olivat hyvin moninaisia. Siinä missä avovastauksissa kuvattu tyytyväisyys ja tyytymättömyys (ks. [edellä](#)) liittyivät usein vastaajien omaan toimintaan, toiveet koskivat paljolti muiden tahojen tekemisiä. Noin viidenneksessä avokysymyksen vastauksista esimerkiksi toivottiin yksityisyyden säilymiseen ja tietoturvaan liittyviä parannuksia tai kiinnitettiin huomiota algoritmien ja teknojättien toimintaan.

Yksi näkyvä teema avovastauksissa oli hyvinvointi, joka nousi tavalla tai toisella esiin jokaisen avokysymyksen kohdalla. Hyvinvointia koskevia toiveita nousi esiin lähes 40 prosentissa avovastauksista. Hyvinvoinnin alle listasimme esimerkiksi toiveet, jotka liittyivät ihmisten hyvinvoinnin huomioon ottavaan palveluiden ja laitteiden suunnitteluun, nuorille turvallisiin tiloihin sosiaalisessa mediassa sekä toisiin käyttäjiin ja heidän käyttäytymiseensä. Seuraavassa aineistopöytäkirjassa vastaaja pohtii ihmislähtöistä tuote- ja palvelusuunnittelua ja toivoo, että se pyrkisi sekä yksilöiden että yhteisöjen elämänlaadun parantamiseen:

Tuote- ja palvelusuunnittelua, joka olisi ihmislähtöistä ja jonka ensisijainen tarkoitus olisi tuottaa palveluja ja laitteita, jotka auttavat ihmisiä ja parantavat elämänlaatua sekä yksilötasolla että yhteisöllisesti, ja joiden

toimintalogiikka ei perustuisi algoritmisesti klikkausten ja sitä kautta taloudellisen hyödyn maksimointiin. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Toisten ihmisten käytökseen liittyvissä vastauksissa puututtiin erityisesti vihapuheeseen ja häirintään. Toiveita esitettiin muiden käyttäytymisen parantamisesta, mutta monessa vastauksessa vaadittiin myös somealustoilta ja mediataloilta toimia moderoinnin tehostamiseksi (ks. myös Brough, Literat ja Ikin 2020) sekä tiukempia sääntöjä, jotka estäisivät ja suodattaisivat vihapuhetta. Hyvinvointia koskivat lisäksi toiveet siitä, että sosiaalisessa mediassa saisi olla sellainen kuin on ilman ulkonäköpaineita, ilman vertailua toisiin ja ilman häirintää.

Hallintaa koskien toivottiin, että palveluista ei tehtäisi niin kourkuttavia käyttää ja että ihmiset voisivat olla läsnä toisilleen muutenkin kuin verkon ja laitteiden välityksellä. Alla olevassa sitaatissa vastaaja näkee laitteet ihmisten välistä vuorovaikutusta häiritsevinä tekijöinä.

Toivon, että ne olisivat vähemmän addiktoivia, jotta tavallisessa sosiaalisessa kanssakäymisessä ihmiset eivät olisi medialaitteillaan vaan pystyisivät olemaan ilman niitä ja kommunikoimaan keskenään ilman keskeytystä (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Käytettävyyteen ja laitteiden ja palveluiden suunnitteluun liittyviä toiveita esitettiin varsin paljon. Laitteilta toivottiin kestävyyttä ja kiertettävyyttä, ja monissa vastauksissa nousivat esiin ympäristökysymykset. Muun muassa korostettiin, että kestävä ja korjattavat laitteet tarkoittaisivat, että uusia ei tarvitsisi ostaa niin usein. Myös vastuullisuus ja reiluus, nostettiin ympäristöasioiden rinnalle: avovastauksissa

viitattiin muun muassa laitteiden valmistuksen työoloihin, siihen miten työntekijöitä kohdellaan niissä maissa, joissa mineraaleja louhitaan tai laitteiden osia valmistetaan ja laitteita kootaan.

Erityisesti toivottiin laitteita ja sovelluksia, jotka tukisivat ihmisten hyvinvointia, helpottaisivat elämää, arkea ja työntekoa. Joissakin vastauksissa toiveet kohdistuivat myös sovellusten toiminnallisuuksiin, esimerkiksi siihen, miten ja missä järjestyksessä sisällöt tulevat näkyviin, sekä mainosten määrään ja sovelluksista ja palveluista maksamiseen. Joissakin vastauksissa, kuten alla, viitattiin tässä yhteydessä myös algoritmien valtaan.

Toivon että voisin itse vaikuttaa konkreettisemmin siihen, mitä mediassa koen ja näen. Että medioiden algoritmien kysyisivät enemmän kysymyksiä minulta eikä yrittäisi 'lukea ajatuksia' ja päättää puolestani.

(Sitaatti avovastausaineistosta.)

Journalismiin ja perinteiseen mediaan kohdistuvia toiveita ilmaistiin noin kymmenesosassa avovastauksista. Journalismilta toivottiin parempaa saatavuutta, mikä kertoo mahdollisesti siitä, että nuorilla ei välttämättä ole pääsyä maksumuurin takana olevaan journalismiin. Uutismedioilta toivottiin laadukkuutta, taustoittavia juttuja, syventävää sisältöä, vähemmän klikkiotsikoita ja "shokkimediaa".

Kun vastaajat viittaavat toiveissaan uutisiin, voimme tulkita heidän tarkoittavan journalismia, mutta emme voi olla varmoja heidän uutisen määritelmästä. Emme toisin sanoen voi tietää, ovatko uutiset heidän mielestään nimienomaan journalistista sisältöä. Uutisilta joka tapauksessa toivottiin enemmän läpinäkyvyyttä, lähteiden korostamista ja faktantarkistusta. Avovastauksissa viitattiin feikkiuutisiin ja valheelliseen informaatioon, mutta uutisten tuottajatahot eivät käyneet vastauksista ilmi, eikä

esimerkiksi toimittajien olemassaoloa juurikaan sanallistettu. Esimerkiksi alla olevassa vastauksessa puhutaan uutisista, mutta samaan aikaan sitaatissa sanatasolla näkyvät viitteet sosiaalisen median alustoihin (käyttäjä, kaikukammiot, valeuutiset), eikä sitaatista voi pitävästi tulkita, mitä vastaaja uutisilla tässä yhteydessä tarkoittaa.

Tulevaisuuden median toivon olevan etenkin uutisten suhteen neutraalimpi eikä käyttäjälleen mieltymysten mukaisesti suunniteltu sisällöltään (ajatuksena kaikukammioiden sekä valeuutisten vähentämiseen pyrkiminen).

(Sitaatti avovastausaineistosta.)

Vastausten perusteella on siten vaikeaa hahmottaa, milloin vastaajat viittaavat journalistisiin sisältöihin ja milloin muihin 'uutisiin'. Myös tyytyväisyyttä ja tyytymättömyyttä omaan mediankäyttöön kuvaavissa vastauksissa uutiset ja some kietoutuivat usein toisiinsa: puhuttiin esimerkiksi uutisista ja somefeedistä samassa lauseessa:

[Olen tyytymätön nykyisessä medialaitteiden ja -sovellusten käytössäni] siihen, miten täynnä some on ahdistavia asioita. Uutisten seuraaminen on tärkeää, mutta someen ei voi mennä ilman, että näkee kaikki maailman epäkohdat. Muuten se olisi tärkeää, mutta kun oman pänsisäiset asiat ovat vielä niin päin helvettiä, että on hankala ajatella asioita isommalta skaalalla.

(Sitaatti avovastausaineistosta.)

Tyytymättömyyttä kuvaavissa vastauksissa uutisista puhuttiin usein yhteydessä ahdistavuuteen, kuten käy ilmi yllä olevasta sitaatistakin. Erityisesti tyytyväisyyttä kuvaavissa vastauksissa uutiset ja "maailman asiat" liitettiin tietoon ja tiedon saamiseen, kuten alla:

[Olen tyytyväinen nykyisessä medialaitteiden ja -sovellusten käytössäni] *siihen, miten paljon uutta opin joka päivä lukemalla uutisia ja keskusteluja. Pidän myös yhteyttä läheisiin sovellusten kautta.* (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Toiveita, joita mediaa koskien esitettiin, on kuitenkin mahdollista yhdistää journalismin uutiskriteereihin ja arvoihin kuten moniäänisyyteen tai luotettavuuteen. Näin esimerkiksi seuraavissa tapauksissa:

Toivon enemmän tietotusta nyky maailman tilasta ja syy-seuraus suhteista. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

(...) Toivoisin myös, että mediassa tuotaisiin esille mahdollisimman paljon sisältöä mahdollisimman erilaisilta ihmisiltä, jotta asioihin saataisiin erilaisia näkökulmia, joiden kannalta niitä voidaan pohtia. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Rehellisyyden ja oikeudenmukaisuuden säilyminen suomalaisessa uutismediassa. Puolueeton ja sensuroimaton uutisointi. Ihmisoikeuksien puolustaminen. Parempi tietoturva. (Sitaatti avovastausaineistosta.)

Nuoret arvostivat mediamaisemassaan ja omassa mediankäytössään sitä, että media mahdollistaa yhteydenpidon ystäviin ja läheisiin (ks. Ridell 2011, 58–59). Yhteydenpidon tärkeys saattaa myös korostua kyselyn aikaan valinneiden pandemiapoikkeusolojen vuoksi. Lisäksi nuoret olivat tyytyväisiä mediankäytössään tiedon saamiseen, luovan toiminnan ja itseilmaisun mahdollisuuksiin sekä sosiaalisen median yhteisöihin. Myös Melissa Broughin ja kumppanien (2020) nuorten autoetnografiin ja puolistrukturoituihin teemahaastatte-

luihin perustuvassa tutkimuksessa nuorten näkökulmasta kolme myönteisintä sosiaaliseen mediaan liittyvää voimauttavaa ominaisuutta olivat sen mahdollistamat kontaktit ja yhteisöllisyys, oman itsen ja omien kokemusten esittämisen mahdollisuus sekä pääsy heille tärkeiden uutisten ja tiedon äärelle.

Kyselymme tuloksista piirtyy osin varsin samanlainen kuva nuorten toivomasta tulevaisuuden mediasta kuin Lasten ja nuorten säätion julkaisemassa, niin ikään verkkokyselyyn perustuvassa Unelmien some -selvityksessä. Se kuvasi nuorten näkemyksiä ja toiveita koskien sosiaalista mediaa. (Lasten ja nuorten säätio 2021.) Lasten ja nuorten säätion kysely toteutettiin maaliskuussa 2021, ja siihen osallistui 731 iältään 15–18-vuotiasta nuorta. Selvityksen mukaan nuoret toivovat sosiaalisen median olevan turvallinen ja yhdenvertainen paikka, josta vihapuhe on kitketty, jossa saa olla oma itsensä ja jossa kaikki saavat äänensä kuuluviin. Erona omaan hankkeeseemme on, että kyseisen selvityksen tulokset pohjautuvat nuorille esitettyihin väittämiin, joita vastaajat arvioivat, kun taas me pyysimme nuorilta vastauksia avokysymyksiin. Myös aikajänteet eroavat hieman toisistaan. Missä Lasten ja nuorten säätion kyselyssä arvioitiin tulevaisuutta viiden vuoden päähän, siinä meidän hankkeessamme kuviteltu tulevaisuus sijoittui kyselyhetkestä kymmenen vuoden päähän eli vuoteen 2030. Merkille pantavaa joka tapauksessa on, että molemmissa tutkimuksissa nousi merkittävällä tavalla esiin nuorten huoli verkkokäyttäytymisestä, kiusaamisesta ja vihapuheesta. Molemmissa tutkimuksissa havaittiin lisäksi, että nuoret ovat huolissaan siitä, saadaanko nykyisiä ongelmia ratkaistuksi lähitulevaisuudessa. Kummassakin hankkeessa pantiin merkille myös nuorten usko asioihin vaikuttamiseen median välityksellä. Lisäksi jaamme Unelmien some -kyselyn tekijöiden havainnon siitä, että nuorista vastaajista piirtyy kuva aikaansa seuraavina, analyttisinä ja medialukutaitoisina toimijoina.

KUVITTELUTYÖPAJAT

Tutkimushankkeen keskeisenä tavoitteena oli kehittää tulevaisuuden media-arjen kuvittelemiseksi työpajakonsepti erityisesti media-alan toimijoiden käyttöön ja avoimesti saataville kenen tahansa kiinnostuneen käytettäväksi. Pääasiallinen toiminta hankkeessa kohdentuikin kuvittelutyöpajamallin kehittämiseen ja menetelmälliseen kokeiluun. Konseptiksi ajateltu työpajamalli tuotettiin ja sitä testattiin kevään 2021 aikana; Media/arki 2030 -kuvittelutyöpajamalli julkaistiin hankkeen päätösseminaarissa 26.5.2021. Malli on julkaistu [Media-alan tutkimussäätien verkkosivuilla](#), ja se löytyy myös tämän raportin liitteestä (Liite 2).

Alun perin kuvittelutyöpajat oli tarkoitus järjestää kasvokkaisina tapaamisina yliopistolla tai sellaisissa tiloissa, joihin nuorten olisi helppo tulla. Koronapandemian vuoksi jouduimme kuitenkin muuttamaan suunnitelmia ja kehittämään etätöskentelyyn perustuvia toimintatapoja. Hyödynsimme työpajasuunnittelussa kyselyaineiston avovastauksia, jotka koskivat tyytyväisyyttä ja tyytymättömyyttä omaan mediankäyttöön sekä toiveita tulevaisuuden mediaa kohtaan. Työpajakonsepti

syntyi iteratiivisesti kehittäen: eri osasia kehitettiin ja työstettiin eteenpäin kevään 2021 aikana. Kehittelytyössä olivat mukana hankkeemme yhteistyökumppaneina Riikka Lätti ja Jenni Müller Yleisradiosta ja Veijo Hyvönen Turun Sanomista. Lisäksi ideoita ja kommentteja nuorten työpajojen toteutusta varten kerättiin molempien mediatalojen henkilöstölle järjestetyissä työpajoissa. Mediataloilta tuli myös toive, että työpajat järjestettäisiin nimienomaan 16–18-vuotiaiden nuorten kanssa. Halusimme testata kuvittelutyöpajan mallia ensin pilottiryhmän kanssa. Helmikuussa 2021 pilotoimme työpajamenetelmää yliopisto-opiskelijoiden kanssa. Maaliskuussa järjestimme työpajat Ylen ja Turun Sanomien kanssa. Huhti–toukokuussa järjestimme kolme työpajaa 14–18-vuotiaiden nuorten kanssa. Ensimmäisessä työpajassa oli kuusi Varsinais-Suomesta ja Uudeltamaalta mukaan ilmoittautunutta 17–18-vuotiasta nuorta. Toinen paja toteutettiin yhteistyössä varsinaissuomalaisen lukion äidinkielen ryhmän kanssa; osallistujina oli 14 iältään 16–18-vuotiasta opiskelijaa, ja yhteyshenkilönämme toimi heidän äidinkielen opettajansa. Työpaja järjestettiin äidinkielen tunnin aikana. Kolmanteen työ-

pajaan saimme osallistujat yhteiskunnallisesti aktiivisen nuoren avustuksella. Osallistujia oli määrä olla kuusi, mutta työpajaan pääsi lopulta mukaan vain kolme nuorta, joista yksi oli 14-vuotias ja kaksi 18-vuotiaita. Nuorimman osallistujan huoltajalta saimme vahvistuksen, että työpajaan osallistuminen oli tällekin alakäiselle nuorelle mahdollista.

HANKKEEN TUTKIMUSETIIKASTA

Koska tutkittavamme olivat nuoria, pohdimme erityisen tarkasti, miten voisimme työpajoja suunnitellessa ehkäistä tutkimukseen osallistumisen mahdollisia kielteisiä puolia. Tulevaisuuden kuvittaminen ei ole helppoa, ja etäosallistuminen asetti omat haasteensa esimerkiksi ryhmäytymiselle ja tilanteen kokemiselle turvalliseksi. Lisäksi oli mietittävä digitaaliseen turvallisuuteen liittyviä haasteita, kuten sitä, miten suojata etätyöpajojen Zoom-istuntoja mahdollisilta ulkopuolisilta – niin teknologian kuin ihmisten aiheuttamilta – häiriöiltä (katkokset yhteyksissä, ulkopuolisten häiriköiden pääsyn estäminen jne.) sekä miten varmistaa, että työpajat toteutuisivat tietoturvallisesti ja osallistujien yksityisyys suojaten.

Noudatimme hankkeen työpajaosuuden toteutuksessa tietoon perustuvan suostumuksen periaatetta (ks. Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8–9). Mediatalojen työpajaosallistujien suostumus osallistumiseen sekä Zoom-session tallentamiseen järjestettiin niin, että osallistujille lähetettiin etukäteen sähköpostilla tietoa työpajasta ja tallentamisesta ja pyydettiin olemaan yhteydessä, mikäli tallentaminen ei sovi. Suostumus varmistettiin vielä työpajasession alussa. Nuorten työpajoissa keräsimme suostumuksen erillisellä verkkolomakkeella. Samalla kysyimme osallistujien iät sekä esitimme kolme kysymystä osallistujien omasta mediankäytöstä; kysymysten toivoimme virittävän osallistujia tulevan työpajan aiheeseen.

Lukiotyöpajan yhteyshenkilölle kerroimme etukäteen, että vaikka työpajat järjestetään osana äidinkielen kurssia, opiskelijoille on annettava mahdollisuus kieltäytyä osallistumasta. Työpajan alkaessa varmistimme, että kaikki läsnäolijat olivat antaneet suostumuksensa verkkolomakkeella.

Verkkolomakkeella annetun suostumuksen lisäksi otimme työpajojen alussa puheeksi pajojen tallentamisen, kerroimme syyn tallennukselle ja avasimme, miten aineistoa tullaan käyttämään. Lisäksi varmistimme, että tallennus sopi kaikille mukana oleville. Painotimme osallistujille myös sitä, että pienryhmissä tapahtuvaa vuorovaikutusta ei tallenneta, vaan tallennus koski ainoastaan yhteisessä tilassa käytyjä keskusteluja. Kuvittelutyöpajat muodostivat hankkeemme keskeisen tutkimusaineiston, ja sen vuoksi halusimme tallentaa työpajojen yhteiset osuudet myöhemmin litteroitavaksi aineistoksi.

KUVITTELUTYÖPAJAMALLIN KEHITTÄMINEN

Kuvittelutyöpajojen taustalla oli oleellisesti ajatus tutkimuksesta interventiona: halusimme kehittää menetelmiä, joilla haastaa ihmisiä kuvittelemaan vaihtoehtoisia tulevaisuuksia. Lähdimme ensiksikin siitä, että tällainen kuvittaminen ei ole helppoa. Toinen lähtökohta oli se, ettemme halunneet työpajojen avulla tuottaa ennusteita siitä, mitä noin kymmenen vuoden päästä todennäköisesti tapahtuu. Sen sijaan pyrimme virittämään osallistujissa ajatuksia ja pohdintaa koskien sitä, mitä voisi tapahtua ja ennen muuta, mikä heidän mielestään olisi toivottavaa tulevaisuutta (ks. Dunne ja Raby 2013, 3–6). Näistä tulevaisuuksista yhdessä keskusteleminen oli työpajojen yksi keskeinen elementti.

Ideamme oli, että tulevaisuuskuvitelmät voisivat lähteä syntymään entä jos? -kysymyksestä (*what if?*), joka antaa tilaa kuvitella asioiden mahdollista tolaa tulevaisuuden aikahorisontissa. Kysymys kiertää juuttumisen asioiden nykytilaan ja avaa tilaa ajatella, että asiat voisivat olla toisinkin. (Dunne ja Raby 2013, 3.)

Hankkeen tutkimussuunnitelmassa olimme hahmotelleet kolme kasvokkaista tapaamista saman osallistujajoukon kanssa. Luovuimme tästä suunnitelmasta, koska osallistujien sitouttaminen kolmeen peräkkäiseen tapaamiseen etänä näyttäytyi liian suurena riskinä. Sen sijaan päädyimme yksittäisten, eri osallistujakokoonpanojen kanssa järjestettävien työpajojen sarjaan. Näin voisimme työpajoissa soveltaa samoja harjoituksia useamman kerran tai testata jossakin työpajassa uudenlaista tehtävää ja siten kehittää menetelmää työpajoista kertyneiden oppien perusteella. Etätoteutukseen siirtyminen kuitenkin tuotti työpajatoteutuksille uusia, omaamme ja osallistujien toimintaa rajaavia reunaehtoja. Ne liittyivät muun muassa keskustelevan vuorovaikutuksen viri(tt)ämiseen, teknisten ongelmien ennakointiin ja ehkäisemiseen sekä ajankäyttöön työpajatapaamisissa.

Etätyöpajassa alun perin ajatellut kolme osiota tiivistettiin yhdeksi parituntiseksi työpajarakenteeksi. Nykyisen media-arjen käsittely sijoitettiin alun esittelykierrrokseen, jossa osallistujia pyydettiin miettimään, minkä asian he ottaisivat nykyisestä media-arjestaan mukaan vuoteen 2030. Esittäytymiskierros viritteli ajatukseen aikamatkasta vuoden 2030 media-ärkeen, ja samalla kaikki osallistujat pääsivät ääneen ensimmäistä kertaa.

Kuvittelutyöpajan ytimeen – sen dynamoksi – rakentui kuvittelupeli, johon ammensimme aineksia kyselyaineistosta. Tyytyväisyydestä, tyytymättömyydestä ja toiveista kertovien avovastausten teemat toimivat pohjana hahmotella tilannekortteja, joista tulevaisuuteen sijoittuvan tuokion kuvittelu työpajassa kulloinkin lähtisi liikkeelle.

Aluksi jäsensimme kuvittelupeliä ajatuksella, että kuvitellut tuokiot sijoittuisivat yhteen päivään vuonna 2030, ja tämän vuoksi teimme peliin myös kellonaikakortit. Pilottityöpajan kokeilussa totesimme kuitenkin, että kellonai-ka ei tuo tarinoihin lisäulottuvuuksia. Varsinai-siin työpajoihin vaihdoimmekin kellonaikojen sijaan paikat, joissa kuviteltu tilanne tapahtuisi tai joissa se käynnistyisi.



Kuvio 12. Työpajojen rakenne.

Entä jos? -kortit syntyivät tarpeesta saada kuvitelmiin mukaan mediankäytön ja mediateknologian muutoksia kymmenen vuoden aikajänteellä. Saimme näihin kortteihin inspiraatiota **Futures-pelin Change-korteista** sekä jo aiemmin mainitusta kuvittelulle tilaa antavasta what if? -kysymyksestä (Dunne ja Raby 2013, 3). Hyödynsimme entä jos? -korttien sisältöjen kehittämissä kyselyn avovastausaineistosta tulevaisuuden mediaan liittyviä toiveita koskevia vastauksia. Niiden perusteella muodostimme niin sanottuja myönteisiä tulevaisuusskenaarioita; lisäksi rakensimme kullekin myönteiselle skenaarille vastapariksi kielteisen skenaarion. Tunnetila-kortit puolestaan kehitettiin tukemaan tarinallisuutta ja pelihahmon kytkemistä tapahtumiin. Tunnetila-kortit määrittävät, millainen kuviteltu tilanne on tai millainen tilanteesta tulee.

Kaikki työpajatyöskentelyyn sisältyneet kortit ovat nähtävillä kuvittelutyöpajan mallin lopussa **liitteessä 2**. Mallin idea on, että käyttäjät voivat muunnella sitä haluamallaan tavalla. Tästä syystä kussakin korttipakassa on mukana myös tyhjiä kortteja itse täytettäväksi.

KUVITTELUPELI JA PELIAHMOJEN LUOMINEN

Nuorten työpajatoteutuksissa varsinainen kuvittelu lähti liikkeelle siitä, että osallistujien muodostamat 'joukkueet' saivat valita oman pelihahmonsensa kolmesta vaihtoehdosta ja luoda hahmolle pienen taustatarinan vastamalla viiteen kysymykseen. Ajatus pelihahmojen käyttämisessä oli, että näin osallistujien ei tarvinnut kuvittelemisen yhteydessä avata omaa media-arkeaan liian henkilökohtaisesti tai avautua omista kokemuksistaan muille epämukavuutta aiheuttavalla tavalla. Mediatalojen työpajoihin tutkimusassistenttimme loivat pelihahmot valmiiksi, ja lukiotyöpajassa opiskelijat saivat hahmon luomisen ennakoitehtäväksi, joka toteutettiin työpajaa edeltävällä äidinkielen tunnilla. Näin toimittiin, koska mainitut työpajat olivat muita lyhyempiä kestoltaan. Olimme antaneet hahmoille etukäteen nimet (Ilo, Pyry ja Viima) sekä iät (17 tai 18 vuotta). Kyseiset iät valittiin, jotta osallistujat pystyisivät samastumaan hahmojen arkeen (toisin kuin vaikkapa keski-ikäisen perheenisän tai eläkkeelle jäämässä olevan toimistotyöntekijän arkeen).

Nuorten luoma esimerkkiahmo erästä työpajasta:

17-vuotiaan Ilon lähipiiriin kuuluvat lemmikkisiili, seurustelukumppani, kaksi äitiä ja pikkuveli. Ilo on luova ja voimakastahtoinen feministi, joka pukeutuu vintage-tyyliin, soittaa sähkökitaraa bändissä, maalaa ja hoitaa viherkasvipuutarhaa. Tärkeintä Ilon elämässä tällä hetkellä on opiskelu, sillä hän tähtää kaksoistutkintoon ja suorittaa yhtä aikaa lukion ja media-alan opintoja. Lisäksi hänelle tärkeää elämässä ovat perhe, ystävät, poikaystävä ja itseilmaisus. Hänen suhteensa mediateknologiaan on yhtä aikaa innostunut ja varautunut: hän on varhainen omaksuja ja kokeilija, mutta mediakriittinen, osittain opintojensakin ansiosta.



Kuva 1. Ilo-niminen hahmo (piirros Laura Loukola).

Kun hahmot oli luotu, pelattiin kuvittelupeliä. Joukkueille oli arvottu ennalta kortit. Niiden pohjalta heitä pyydettiin yhdessä keskustellen kuvittelemaan vuoteen 2030 sijoittuva pieni tarina, joka koskisi tuokiota heidän luomansa hahmon päivästä. Kuvittelukierrokseen käytettiin aikaa 10–15 minuuttia, minkä jälkeen tarinat kerrottiin ja niistä keskusteltiin yhdessä.

Työpaja päättyi purkuosuuteen, jossa keskusteltiin tulevaisuuden media-arjesta sekä työpajatyöskentelystä. Kuvittelutyöpajan malliin (Liite 2) koostimme harjoituksia sekä kuvittelun virittämiseen että purkukeskusteluun. Lisäksi mallissa on kuvittelupelin ohjeet ja pelikortit.

TYÖPAJAT AIKAJÄRJESTYKSESSÄ

Ensimmäinen pilottikokeilu syksyllä 2020

Hankeellemme avautui tilaisuus päästä mukaan Mediakritiikin iltapäivään, joka on tutkimuskeskus Cometin, Media- ja viestintäteollinen seura Mevi ry:n ja Media & viestintä-lehden järjestämä jokavuotinen keskustelutilaisuus ja kuuluu valtakunnallisen Mediataitoviikon tapahtumiin. Vuoden 2021 Mediakritiikin iltapäivän lukiokumppanina oli Ruoveden lukio. Hankkeen tutkija vieraili toisen tutkimuskeskus Cometin tutkijan kanssa alkusyksystä 2020 Ruoveden lukiossa tapaamassa äidinkielen ryhmää, joka oli ilmoittautunut mukaan Mediakritiikin iltapäivään opettaja Mari Saavalaisen johdolla. Näimme yhteistyössä mahdollisuuden kokeilla Ruoveden lukio-opiskelijoiden kanssa työpajatyöskentelyn toimivuutta etänä.

Ruovedellä oli käytössä Microsoft Teams, joten hyödynsimme sitä etätyöskentelyn alustana. Toisena työskentelyalustana toimi [Flinga](#). Työpaja toteutettiin äidinkielen oppitunnin ai-

kana syyskuussa 2020. Valtaosa opiskelijoista oli paikalla luokassa, muutama osallistui etänä kotoa. Yhteinen osuus tapahtui Teamsissa. Tutkijat kertoivat työpajan tarkoituksesta ja virittelivät kuvitteluun pienellä tarinalla. Metodina käytettiin entä jos? -kuvittelua (Dunne ja Raby 2013, 3) pyrkien miettimään, mitä seuraisi, jos internetiä ei olisikaan käytössä. Taustatarina johdatteli tilanteeseen, jossa maailmanlaajuinen palvelunestohyökkäys oli kaatanut internetin määrittelemättömän pitkäksi ajaksi. Flinga-seinälle oli luotu valmiiksi neljä työskentelypistettä, joissa opiskelijat liikkuvat learning cafe -menetelmän mukaisesti pienryhmissä pisteeltä toiselle, lukivat aiempien ryhmien tuotokset ja lisäsivät omansa. Pisteiden teemat olivat 1) viihtyminen ja vapaa-aika, 2) uutiset, 3) opiskelu ja 4) kaverisuhteet.

Opettaja heijasti työpajatyöskentelyn ohjeet valkokankaalle, opiskelijat työskentelivät pienryhmissä kasvokkain luokassa, etäosallistujat olivat mukana ryhmäkeskusteluissa kännykän WhatsApp-sovelluksen ja yhdessä työstettävän Flingan välityksellä. Etänä tilanteessa olevat tutkijat eivät seuranneet ryhmien työskentelyä muuten kuin Flinga-taululle ilmaantuvien tuotosten kautta, mutta opettaja oli paikalla seuraamassa sivusta. Lopuksi Flingaan kertyneet ajatukset purettiin Teamsin välityksellä yhdessä niin, että kukin ryhmä avasi yhden työskentelypisteen teeman alle kertyneitä ajatuksia.

Osa opiskelijoista koosti työskentelyn pohjalta esityksen helmikuussa 2021 järjestettyyn Mediakritiikin iltapäivään. Lisäksi opiskelijat kirjoittivat jutun työskentelystä [Mediataito-lehteen](#).

Ruoveden pilotin perusteella saatoimme todeta, että työpajatyöskentely onnistuu etänäkin. Teams oli tuttu mukana oleville opiskelijoille ja toimi etävälineenä kohtuullisesti.

Verkkoyhteyksissä oli ajoittain häiriötä, mikä hankaloitti erityisesti toisen tutkijan osallistumista: hän näki Teamsin chattiviestit vasta viiveellä. Opettajan läsnäolo työskentelyn fasilitaattorina oli tärkeää, koska opiskelijat eivät olleet Teamsissa videokuvien kautta läsnä, ja äänessä oli vain osa opiskelijoista, joten opettajan rooli työskentelyn välittäjänä opiskelijoiden ja tutkijoiden välillä korostui.

Varsinaisia työpajoja ajatellen opimme ensimmäisestä etätyöpajasta sen, että turvallisen vuorovaikutuksen synnyttämiseen etänä on löydettävä toimivia keinoja. Ainakin koulukontekstissa nuorille osallistujille oli luontevaa pitää videokuvansa pois päältä, mikä taas tuntui hankalalta pajojen vetämisen ja vuorovaikutuksen vastavuoroisuuden kannalta.

Kokeilun jälkeen tulimme siihen tulokseen, että varsinaisiin työpajoihin ei tuotaisi mukaan suurta määrää nuorille vieraita aikuisia, kuten mediatalojen edustajia. Päätimme myös, että tutkijat eivät tulevaisuudessa työpajoissa seuraisi nuorten pienryhmätyöskentelyä. Lisäksi pyrkisimme löytämään työpajoihin osallistujiksi kaveruksia, jotta kullakin olisi työpajassa joku tuttu osallistuja. Tämä tuntui tärkeältä, jotta keskustelemaan vuorovaikutukseen antautuminen ja kuvitteluun heittäytyminen helpottuisi. Pohtimista vaati myös, miten monia alustoja ja sovelluksia olisi mielekästä käyttää etätyöpajassa sekä miten tauottaminen, harjoitusten monipuolisuus ja osallistujien mahdollisuus olla äänessä voitaisiin toteuttaa hedelmällisellä tavalla.

Opiskelijat saivat työpajasta kuitenkin pohdittavaa. Mainitussa Mediataito-lehden jutussaan he totesivat seuraavasti:

Kyseisen työpajan innoittamana voisi tulla joskus mukavaa kokeilla millaista oikeasti olisi elää ilman internetiä, jolloin tajuaisi kuinka tärkeitä internetyhteydet

tänä päivänä ovat yksilölle ja koko yhteiskunnalle. Jokainen voisi kokeilla viettää muutamana päivän kokonaan ilman internetiä.

(Mediataito 2021, 19.)

Mediakritiikin iltapäivässä 10.2.2021 opiskelijoiden työn esittänyt, yhtenä panelistina toiminut nuori totesikin, että suuri osa työpajaan osallistuneista nuorista oli kokeillut some- tai nettipaastoa työpajan jälkeen.

Pilottityöpaja (helmikuu 2021)

Järjestimme helmikuussa 2021 pilottityöpajan yliopisto-opiskelijoiden kanssa. Koska Flinnga-sovellus toimi hyvin syksyn lukior ryhmän kanssa, käytimme sitä uudelleen. Alustan etuna on, että osallistujien ei tarvitse luoda tunnuksia alustaa käyttääkseen, vaan alusta on mahdollista ottaa käyttöön viiveettä, lyhyen toiminnallisuuksien esittelyn jälkeen. Työpajan keskustelukanavana toimi Zoom, joka oli opiskelijoille ennalta tuttu.

Tämän pilotin avulla halusimme testata työpajakokonaisuutta kertaalleen ennen varsinaisia työpajatoteutuksia. Yliopisto-opiskelijat olivat kohderyhmänä meille helposti tavoitettavissa; etsimme osallistujia muun muassa meneillään olevilta kursseilta, joilla hankkeen tutkijat olivat mukana, sekä hankkeessa työskentelevän tutkimusassistentin verkostojen kautta. Saimme pilottiin mukaan kuusi osallistujaa. Kerroimme osallistujille, että kuvittelu-työpajaa ei käytetä tutkimusaineistona, vaan se toimii menetelmän testauksena. Työpaja tallennettiin, mutta tallenne luvattiin tuhota hankkeen päättyessä. Tallenteen avulla saimme palata työpajan kulkuun ja tarkastella lähemmin sen eri vaiheita, mikä auttoi meitä työpajakonseptin jatkokehittämisessä.

Pilottityöpaja kesti kaksi tuntia ja sen aikana osallistujille esitettiin ensin kyselystä nousseita teemoja, joista heitä pyydettiin valitsemaan itselleen tärkeimmät. Tämän jälkeen osallistujat vietiin aikamatkalle, jonka avulla he virittäytyivät tulevaisuuden kuvittelemiseen. Testasimme kuvittelupeliä ensimmäisen kerran tämän pilottiryhmän kanssa. Peliä pelattiin kaksi kierrosta, ja se aloitettiin pelihahmon luomisella. Pilotissa arvoimme kummallekin joukkueelle pelikortit pelikierrosten aluksi, mutta arpominen ei toiminut etänä samalla tavoin jännitystä luovana elementtinä kuin pelikorttien nostaminen toimisi kasvokkaisessa tilanteessa. Lisäksi arpakuutioiden pyörittäminen selaimen kautta, Zoomin jaetun näytön tilassa toi vain yhden uuden alustan lisää. Saimme myös palautteessa kommentin, ettei arpominen tuntunut merkitykselliseltä, joten päädyimme jättämään sen pelitilanteesta pois.

Pilottityöpajassa saimme palautetta, että kuvittelu oli tuntunut osallistujista hauskalta. Lisäksi toinen kuvittelukierros oli tuntunut ensimmäistä helpommalta, kun ensimmäisen kierroksen jälkeen oli kuultu toisen joukkueen tarina ja keskusteltu yhdessä kuvitelmista. Palaute työpajasta oli kaiken kaikkiaan positiivista; osallistujat olisivat vain toivoneet enemmän aikaa kuvittelemiseen ja jopa kolmatta kuvittelukierrosta. Tämä kertonee siitä, että kun kuvittelussa päästiin vauhtiin, se vei mennessään. Lisäksi osallistujat toivoivat mahdollisuutta palata kehittämäänsä tarinaan sen jälkeen, kun siitä oli keskusteltu yhdessä.

Saimme pilottikokeilusta vahvistuksen sille, että etätyöskentely onnistuu ja että kuvittelupeli sekä virittävät harjoitukset kannattaa pitää työpajatyöskentelyssä mukana. Pohdimme kokeilun jälkeen paljon sitä, miten saisimme kuvittelun purkua keskustelevammaksi, ja millä tavoin pääsisimme puhumaan toivottavasta tai epätoivottavasta tulevaisuuden me-

dia-arjesta. Pilotissa oli kiireen tuntua, mikä vuoksi tiputimme varsinaisista työpajoista pois kyselyelementin eli kyselystä nousseiden teemojen tutkiskelun. Sen sijaan päätimme keskittyä nimenomaan kuvittelupeliin ja siinä syntyvistä tulevaisuuskuvitelmista keskustelemiseen.

Mediatalojen työpajat (maaliskuu 2021)

Järjestimme hankkeen yhteistyökumppanien Ylen ja Turun Sanomien henkilöstölle omat kuvittelutyöpajat, jotka poikkesivat osin tavoitteiltaan nuorten työpajoista, mutta joissa kuitenkin kokeiltiin kuvittelua yhden pelikierroksen verran. Yhteyshenkilömme Ylessä ja Turun Sanomissa hoitivat osallistujien rekrytoinnin. Ylen työpajaan osallistui kuusi henkeä ja Turun Sanomien työpajaan seitsemän henkeä. Ylen työpajassa osallistujien työnkuva liittyi enimmäkseen kehittämis- ja tutkimustehtäviin, kun taas Turun Sanomien työpajaosallistujat olivat toimittajia. Ylen työpajassa alustana oli Google Meet, Turun Sanomien kanssa kokoonnuimme Zoomissa. Mediatalot saivat valita käytettävän alustan.

Mediatalojen työpajojen tavoitteina oli kertoa verkkokyselyssä nousseista teemoista ja nostaa nuorten kuvitelmien rinnalle myös media-alalla työskentelevien kuvitelmia tulevaisuuden media-arjesta. Lisäksi halusimme saada näkemyksiä ja ideoita kuvittelupelin kortteihin, joista nuorten työpajojen kuvitelmat lähtevät syntyymään. Työpajat olivat kestoltaan reilun tunnin mittaisia.

Vaikka tutkijat eivät nuorten työpajoissa seuranneet pienryhmien käymiä keskusteluja tai osallistuneet niihin, Ylen työpajassa tutkijat otettiin osallistujien suostumuksella mukaan pienryhmien keskustelutilaan. Sielläkään he eivät olleet äänessä vaan kuuntelivat keskustelua ”kärpäsinä katossa”. Mediatalojen

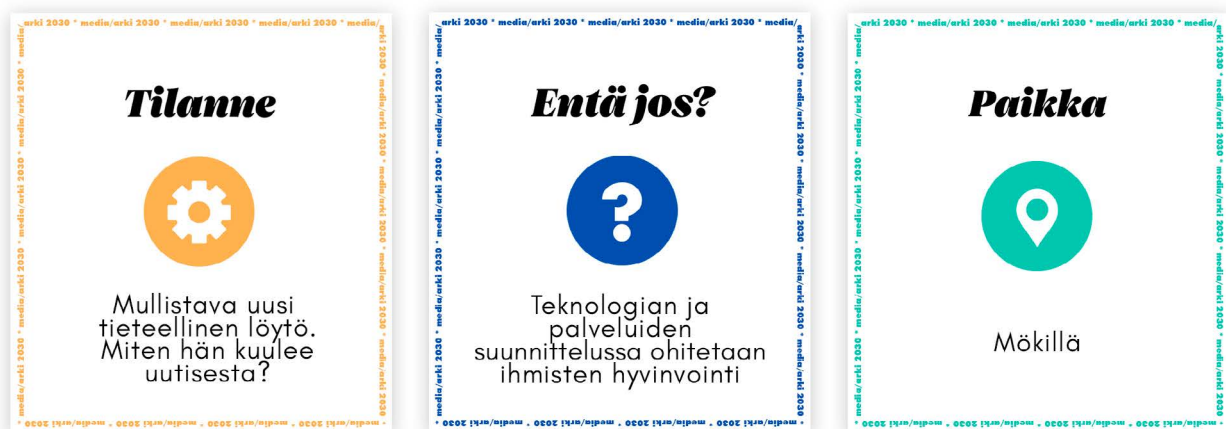
työpajat olivat ennen nuorten työpajoja, ja koimme, että Ylen työpajassa yhteisen kuvittelun kuuntelu antoi meille arvokasta tietoa muun muassa siitä, miten erilaisella tavalla 'joukkueet' lähtivät kuvittelussa toimimaan.

Mediatalojen työpajoissa syntyneissä kuvitelmissa esiintyviä medialaitteita olivat muun muassa älykaiutin ja kännykän kaltainen kannettava laite. Esimerkiksi yhdessä kuvitelmassa (ks. kuva 2: kuvitelman pohjana olleet pelikortit) älykaiutin toimi arkisen elämän taustalla pakotettuna: se oli aina päällä ja sieltä korviin kantautuivat niin uutiset kuin muutkin sisällöt. Pelihahmo Viima halusi käyttää kaiutinta, mutta koki sen ahdistavaksi, koska ei voinut valita sisältöjä, vaikkakin hän oli oppinut jättämään kaiuttimen tuottaman sisällön taka-alalle. Kaiutin kuitenkin häiritsti Viiman arkea ja aiheutti taustahälyä, lisäksi sen tuottamaan sisältöön ei voinut luottaa, koska sisältöä ei voinut itse valita, joten tiedot oli pakko tarkistaa muistakin lähteistä.

Toisessa kuvitelmassa Pyry tarkasteli päivityssyötettään kahvilassa kännykän kaltaisesta, mutta nykyistä älypuhelinta pienemmästä laitteesta, jossa ei kuitenkaan ollut nykyisenkaltaista näyttöä, vaan kuva heijastettiin laitteelta jollekin käytettävissä olevalle pinnalle.

Molempien mediatalojen työpajoissa oli yhteinä pelikortin mukaan tuomana pelitilanteena yllättävä häiriö. Ylen työpajassa syöte oli mennyt rikki ja tuotti kummallista sisältöä, Turun Sanomien työpajassa yhteydet olivat katkenneet kokonaan. Ensimmäisessä tilanteessa algoritmien hajoamisen nähtiin purkukeskustelussa tuottavan ehkä jotain yllättävää ja myönteistä, hauskaakin seurausta; itse kuvitelmassa tämä näkyi niin, että Pyry halusi jakaa oudot päivitykset eteenpäin. Toisessa tapauksessa taas kuvitelmapöydästä keskustellessa päädyttiin puhumaan siitä, miten yhteyksien katkeaminen, mikäli kyse ei ole mistään laajasta ja pitkäkestoisesta ongelmasta, saattaa toimia kaivattuna hengähdystaukona. Keskustelut etenivät ajatukseen somepaastosta.

Kiinnostavaa on, että niin sanottu perinteinen media tai journalismi ei noussut mediatalojen työpajakuvitelmissa esiin. Turun Sanomien purkukeskustelussa eräs osallistuja tosin havahtui siihen, että he eivät tulleet kuvitelleeksi harjoituksessa itselleen – siis toimittajille – roolia tulevaisuuteen. Mediatalojen sisäiset kuvittelutyöpajat saattaisivatkin olla hedelmällinen työkalu oman organisaation tulevaisuuden roolin pohtimiseen ja toimia hedelmällisenä ponnistuspinnaana toivottavien mallien ja toimintasuunnitelmien luomiselle.



Kuva 2. Esimerkkikortit Ylen työpajasta.

Nuorten työpajat (huhti-toukokuu 2021)

Osallistumiskutsua nuorten työpajoihin välitettiin aluksi sosiaalisen median, kuten Twitterin, Facebookin ja Instagramin, kautta. Työpajoja kohtaan osoitettiin kiinnostusta ja kutsua jaettiin laajalti, mutta jakojen ja tykkäysten perusteella kiinnostajat olivat aikuisia, eivät tavoittelemaamme ikäryhmää. Osaamme odottaa vaikeuksia osallistujien rekrytoinnissa, koska emme itse olleet läsnä niissä verkkotiloissa, joissa kohderyhmämme ikäiset nuoret viettävät aikaa. Lisäksi osallistujia etsittäessä toisen asteen oppilaitokset olivat pandemiatilanteen vuoksi laajalti etäopetuksessa, joten uumoilimme, että etätyöpajaan osallistuminen ilta-aikaan etänä tapahtuvan opiskelun päälle ei välttämättä tuntunut nuorista kovin houkuttelevalta ajatukselta.

Saimme kuitenkin rekrytoituksi osallistajat työpajoihin. Osin tämä onnistui niin sanotun lumipallomenetelmän kautta eli kun tavoitimme yhden kiinnostuneen, pyysimme häntä etsimään kaveripiiristään ”omaan pelitiimiinsä” pari muutakin jäsentä. Onnekkaisesti saimme myös kollegamme kautta kontaktin äidinkielen opettajaan, jolla oli meneillään luovan kirjoittamisen kurssi ja joka innostui yhteistyömahdollisuudesta. Pelillisyyttä ja tarinallisuutta yhdistävä kuvittelytyöpajamme sopi kurssin ohjelmaan, ja saimme työpajan järjestymään yhdelle oppitunnille 1,5 tunnin mittaisena tiiviimpänä versiona. Muut kaksi nuorten työpajaa pidettiin arki-iltoina, ja niiden kesto oli noin 2,5 tuntia.

Kuvittelytyöpajojen toteutusta suunnitellessamme mietimme erityisesti kuvittelemiseen menetelmänä mahdollisesti liittyviä psykologisia haittoja. Erityisesti keskustelimme siitä, millaisia syötteitä tulevaisuuskuvitteluun tarjoamme työpajoissa. Halusimme välttää dystooppisten tulevaisuuskenaarioiden esittelyn keskustelun virittämiseksi, emmekä esimerkiksi kuvitteluun virittävissä aikamatkaosiossa halunneet näyttää ahdistavia tulevaisuusku-

via. Toisaalta oli mahdollista, että osallistajat kuvitteluharjoituksissa päätyisivät dystooppisiin kuvitelmiin vaikkapa negatiivisten entä jos? -korttien virittäminä. Tunnistimme kuitenkin tarpeen olla tutkijoina hereillä kuvitteluharjoitusten purkutilanteissa ja pystyä käymään keskustelua nuorten kanssa niin, että ahdistavat aiheet eivät jäisi käsittelemättä ja vaivaamaan ikävällä tavalla osallistujien mieltä.

Yhdessä työpajoissa syntyneistä kuvitelmista oli piirteitä, jotka saattoivat herättää ahdistavia ajatuksia. Osallistujien luomassa tarinassa pelihahmo sai verkon seuranhakupalvelun kautta uhkaavan häirikön, joka oli selvittänyt hahmon kotiosoitteen. Hahmo oli kuitenkin neuvokas, ei mennyt kotiin vaan kahvilaan ja soitti kaverilleen, jonka tuella uskalsi mennä kotiin. Ryhmälle osui pelikortti *Hän saa häiritsevän viestin. Mitä hän tekee?*, mikä jo itsessään kutsui kuvittelemaan ikävää tilannetta. Purkukeskustelu herätti nuorissa mietteitä tietojen hakeroinnista ja siitä, miten turvallista teknologiaa kehitettäessä myös rikollisten menetelmät kehittyvät. Yksi osallistuja pohdiskelee kuvitelman herättämiä tunteita työpajan keskustelussa seuraavasti:

(...) mitä jos tuollainen, että on mahdollista esimerkiksi hakeroimalla saada jonkun osoitetiedot ja mennä häiriköimään jonkun kotiin. Sinänsä pelottava ajatus. (Sitaatti työpajasta.)

Tilanteessa otimme työpajan vetäjinä ensin kiinni näistä uhkakuvista ja puhuimme siitä, miten fyysinen ja verkon maailma kietoutuvat yhteen. Tämän jälkeen nostimme esiin tarinan myönteisen syrjän eli sen, miten hahmon ystävänä toimi tukena tilanteessa ja sen jälkeen.

Lukioryhmän kanssa toteutetussa työpajassa huomasimme, että osallistujia oli vaikea saada laittamaan videota päälle. Työpajan alus-

sa toimme muutaman kerran esiin, että olisi mukava nähdä osallistujia, mutta pyynnöt eivät tuottaneet tulosta. Vain ne osallistujat, jotka kertoivat ryhmänsä kuvittelemalla tarinan, laittoivat puheensa ajaksi videokuvan päälle. Työpajan loppua kohden myös tarinoita kommentoivat alkoivat laittaa videokuvaansa näkyviin. Suurinta osaa osallistujista emme kuitenkaan nähneet tai kuulleet kertaakaan. Nuorten chatissa antama palaute oli silti kiitävää, mikä ehkä kertoo siitä, että vuorovaikutus oli tuntunut toimivalta heidän suuntaansa, vaikka me tutkijat koimme ilman videokuvaa toimimisen hankalaksi. Esimerkiksi kun pienryhmätuokioista palattiin yhteiseen Zoom-tilaan, jouduimme varmistelemaan ja pyytämään kuitauksia chatin kautta, että opiskelijat olivat palanneet, koska emme nähneet heitä.

Saimme työpajan jälkeen ryhmän opettajalta kuulla, että nuoret olivat olleet tyytyväisiä työpajaan. Opettaja myös mainitsi, että koko korona-ajan etäopetuksessa nuoret olivat olleet vastahakoisia laittamaan videoita päälle opetustilanteessa. Opettajan tulkinnan mukaan se, että osa oli työpajassa videokuvan kanssa läsnä, oli suorastaan kunnianosoitus meitä tutkijoita kohtaan.

Kahdessa muussa työpajassa nuoret sitä vastoin pitivät videokuvaa päällä. Konteksti näihin työpajoihin oli erilainen jo siten, että nuoret olivat itse ilmoittautuneet mukaan, eikä työpajaa mielletty samalla tavoin osaksi opettajan ohjaamaa opiskelua kuin lukioryhmän kanssa.

Kuvitteluun virittelevässä osiossa käytimme videoita ([Ericssonin visio aistien internetistä](#) ja [Keiichi Matsudan lyhytelokuva Hyper-Reality](#)) osana aikamatkaa, siirtämään osallistujien ajatukset tästä päivästä tulevaisuuteen. Videoita käytettiin vain kahdessa pienryhmänä toteutetussa työpajassa, ei lukioryhmän kanssa. Ajatuksemme oli tuoda työpajan alkuun elementti, jonka osallistujat saisivat katsoa omassa rauhassa, ja joka antaisi kullekin virik-

keen osallistua keskusteluun. Videoiden katsomisen jälkeen kysimme osallistujilta, mitä heille jäi päällimmäisenä mieleen. Ajattelimme tämän olevan riittävän matalan kynnyksen kysymys myös ujommille tai uusissa sosiaalisissa tilanteissa jännittäville osallistujille. Erityisesti Keiichi Matsudan lyhytelokuva tuntuikin herättävän lähes kaikissa osallistujissa ajatuksia ja virittävän tulevaisuutta koskevia pohdintoja. Videot saivat nuoret yhtäältä kuvailemaan tuntemuksiaan – miltä videoiden kuvaama tulevaisuus tuntuisi ja millainen tunne videoista syntyi – ja toisaalta arvioimaan visioiden uskottavuutta, kuten alla olevat sitaattit osoittavat.

(...) mulla jäi enemmän se toinen video enemmän mieleen, ehkä mä ajattelin kuinka siinä alussa videomaailmassa, että vau tämä on noin hieno, ihanaa, mutta sitten loppua kohden mä olen vähän, että alkaa pelottaa ja jotenkin ei-inhimillistä.

(Sitaatti työpajasta.)

Joo no siinä ensimmäisessä videossa ainakin, jotenkin hämmensi se, että miten isoja ne prosenttiosuudet siinä oli, tai en mä tiedä muistanko oikein, mutta esim. että näin ja näin paljon älypuhelinien käyttö, 2025 käytetään niitä VR-laseja, se oli hämmäntävää miten oikeasti moni uskoo siihen. Ja sit se jälkimmäinen, että se just tota vaikea uskoa, että se tommoinen tulee toteutumaan, tommoinen kaksoistodellisuus, koska just miten aikaisemmin, se oli niin kaoottista, en usko, että ihmiset haluaisi elää semmoisessa.

(Sitaatti työpajasta.)

(...) no siis tuon videon perusteella mä nyt mietin, että tuli semmoinen epärealistinen fiilis, että musta tuntui, että noi on asioita, jotka on ollut jo tiedossa että vaan teknologian kehitys luultavasti tulee olemaan tosi huikeeta, ja että just asiat

mitkä tavallaan ne ei oo aiemmin mahdollisia, niin mahdollistuu aivan eri tavalla ja kokemukset virtualisoituu ja tavallaan just tossakin videolla tuli noita prosenttilukuja mihin ihmiset uskoo niin se on ihan käsittämätöntä, mutta taas jäi vähän semmoinen epäluotettava fiilis, että just se, että mihin voi enää uskoa ja mikä on aitoa ja että tavallaan, kun on niin helppo muunnella kaikkia virtuaalisesti, muokkaa ihmisten ääntä ja ulkonäköä ja aivan kaikkea ihmisten sanomisia, että semmoinen mediakriittisyys niin sen painoarvo kyllä kasvaa ihan superisti (...)
(Sitaatti työpajasta.)

Videot toimivat ajatusten siirtämisessä tulevaisuuteen ja herättivät keskustelua, joka sysäsi keskustelevaa vuorovaikutusta liikkeeseen. bell hooksin (2007) ajattelun inspiroimina halusimme heti alussa kannustaa osallistujia mielipiteen ja omien kokemusten ilmaisemiseen, jotta jokaisen ääni tulisi kuuluksi ja jotta osallistujille syntyisi kokemus siitä, että hänen ajatuksillaan on merkitystä ja häntä kuullaan.

Lukioryhmän kanssa emme käyttäneet viritteleviä videoita työpajan lyhyen keston vuoksi. Oli kiinnostavaa havaita, että tässä ryhmässä ainakin joillekin osallistujista oli syntynyt mielikuva, että työpajassa oli tarkoitus ennakoida tulevaisuutta, vaikka johdonmukaisesti puhuimme kuvittelemisesta jokaisessa työpajassa. Ajatus ennustamisesta kävi ilmi palautteesta:

aika mielenkiintoista pohdintaa tuli, mutta vaikeaa miettiä ja yrittää eläytyä aikaan ensi vuosikymmenellä. toki yritin ainakin peilata kymmenen vuoden takaiseen aikaan, mutta aika vaikeaa! hauskoja tehtäviä silti ryhmässä tehdä :D
(Sitaatti työpajan Zoom-chatista.)

Tarinoiden keksiminen oli paras osa, vaikka oli vaikea ennustaa mitä tulevaisuus tuo tullessaan.
(Sitaatti työpajan Zoom-chatista.)

Jälkimmäisessä palautteessa nousee myös esiin, että lukioryhmän kontekstilla, äidinkielen luovan kirjoittamisen kurssilla, oli oma vaikutuksensa. Opiskelijat orientoituivat kuvitteluun vahvasti tarinallistamisen kautta, mikä näkyi myös pelin aikana kuvitelluista tilanteista. Verrattuna kahden muun työpajan tuotoksiin, tarinallinen kehys oli selvemmin näkyvissä: lukiotyöpajan neljä pienryhmää olivat lähteneet kehittämään ehjää tarinaa, jossa tapaus seurasi toistaan. Toki tarinallisuutta oli näkyvissä muidenkin ryhmien kuvitelmissa, mutta se ei korostunut samalla tavalla kuin lukioryhmän kuvitelmissa.

Hahmojen keksiminen oli toimiva tapa käynnistää pienryhmien työskentely. Vaikka hahmojen kehittelyyn käytettiin kussakin työpajassa aikaa vain kymmenisen minuuttia, hahmojen kuvat (taiteilija Laura Loukolalta) tuntuivat puhuttelevan nuoria. Lisäksi tehtävänanto – luoda hahmolle lähipiiri, kolme kuvaavaa piirrettä, harrastukset ja kiinnostuksen kohteet sekä suhde mediateknologiaan – saivat nuoret keksimään moniulotteisia ja syviä hahmoja. Hahmojen perhesuhteet olivat moninaisia, heillä oli lemmikkejä – sekä lihaa ja verta olevia että hologrammeja – ja heidän kiinnostuksen kohteensa ulottuivat maalauksesta bändissä soittamiseen, opiskelukaan unohtamatta.

Keskeinen havaintomme tulevaisuuden tuokioiden kuvittelusta nuorten työpajoissa oli, että ensimmäinen kierros ja sen aikana syntyneistä kuvitelmista kertominen ja niistä keskusteleminen vapauttivat toisella kierroksella kuvittelemista. Pienryhmät olivat kuitenkin keskenään erilaisia. Ensimmäisessä työpajassa pienryhmän jäsenet eivät kaikki tunteet toisiaan ennalta, viimeisessä työpajassa

pienryhmän osallistujilla oli useamman vuoden ikäero. Lukioryhmän taas opettaja oli jakanut pienryhmiin aakkosjärjestyksen mukaisesti, joten esimerkiksi mahdolliset kaverukset eivät välttämättä osuneet samaan ryhmään. Myös kuvitelmat olivat hyvin erilaisia. Osallistajat ottivat tilannekortit kaikissa kuvitelluissa tuokioissa lähtökohdiksi, ryhmille arvotut entä jos? -, paikka- ja tunnetilakortit näkyivät kuvitelmissa vaihtelevasti. Joissakin ryhmissä hyödynnettiin kaikkia kortteja, joissakin ryhmissä osa korteista ohitettiin kokonaan. Kuvittelupeliin sisältyi yllätyksen elementti; kun ryhmälle ihmisiä annetaan kolme korttia ja aikaa kuvitteluun, keskustelu ja mielikuvituksen voima synnyttävät aina jotakin ainutkertaista. Sama tilannekortti tuotti eri kontekstissa erilaisia kuvitelmia.

Nuorten työpajoissa syntyi yhteensä kymmenen kuvitelmaa tulevaisuuden media-arjesta. Osa kuvitelluista hetkistä oli lennokkaita sci-fi-henkisiä tarinoita. Toiset taas olivat hyvinkin arkisia tuokioita, jotka voisivat kenties tapahtua jo nykyisessä media-arjessa tai ainakin lähitulevaisuudessa. Näissä arkisissa tarinoissa vietettiin aikaa medialaitteiden parissa, kysyttiin ongelmaan neuvoa naapurilta tai Googlelta, esimerkiksi seuraavasti:

(...) eräänä päivänä Viima lähti lenkille, hänen olohuoneessaan, hän käytti VR-lasveja. Ja sitten yhtäkkiä lasit menivät rikki ja se koko maailma ja lenkipolku meni vähän, vähän huonoksi ja alkoi glitsaantumaan ihan huonoksi, kaikki syöte on rikki. No sitten hän yrittää googlata, hän on hämmentynyt, että miten nämä lasit korjataan. Mutta Googlekaan ei toimi ja mikään ei toimi. Ja sit hän on vähän, että mitä täällä tapahtuu. No hän päätti sitten mennä oikealle lenkille hänen naapurillensa ja kyseli, että mikä tämä juttu on, että toimiiko teillä. No heillä toimi ja

Esimerkkejä kuvitelmista ja niiden teemoista nuorten työpajoissa:

- Hologrammiturismi ja Mussolini 2.0
- Anonyymiä viestintää kirjassossa orjuudesta kertomiseen
- Rikkinäiset virtuaalilasit ja naapuriapu
- Palopuhe ostarilla kestävän energiantuotannon puolesta
- Uhanalaisten tiikerien puolesta ja pettymys politiikkoihin
- Leijuva näyttö, kohdennetut uutiset ja puheohjattavaa taidetta
- Isän pränkki
- Deittisovellus ja IRL häirintä
- Verkkoyhteydet poikki ostarissa, hakkerit asialla
- Valeutiset ja ketä äänestäisi

he antoivat lasit lainaan. Seuraavana päivänä Viima päätti korjauttaa omat ammattilaisella.

(Sitaatti työpajasta.)

Kuvitelmista kävi ilmi kyselytuloksissakin esiin noussut ystävien ja perheen tärkeys. Edellä lainatussa tarinassa pistäytyy myöhemmin myös hahmon äiti, eräässä toisessa tarinassa isä pilaillee hahmon kustannuksella. Kuvitelmissa on läsnä ystäviä, ja hahmoja kehitellessään nuoret nostivat hahmojen elämän tärkeiksi asioiksi useimmiten ystävät ja perheen.

Medialaitteet. Nuorten tarinoissa media-laitteet olivat vahvasti mukana. Osa oli jo nykyajasta tuttuja, kuten älypuhelin tai edellä olleessa tarinassa esiintyneet virtuaalilasit, pelitietokone tai älytalo, jollainen tarinassa alempana esiintyy älymökin muodossa. Eräessä tarinassa ostoskeskuksessa oli esiintymislava, jonka mikrofonin tarinan hahmo käytti pitämällä spontaanin puheen vihreän energian puolesta.

Seuraavassa tarinassa uutinen vastaanotetaan leijuvalta uutisnäytöltä. Sitä, mikä taho uutisen on tuottanut, tarina ei kerro, mutta vastaanotettu uutinen käsittelee sekin uutta teknologiaa, joka liittyy taiteen tekemiseen. Tarinan päähenkilö, Ilo, tekee taidetta, innostuu uudesta taidekoneesta ja lähtee lentävällä autolla sitä hankkimaan:

Ilo on sen omalla älymökillä, missä on tosi paljon hienoa teknologiaa ja sitten se tuota taiteilee siinä tuommoisella piirto-pöydällä ja yhtäkkiä tuommainen leijuva uutisnäyttö tulee kertomaan. Se tulee aina sen luokse, kun tulee uusi uutinen. Nyt on tullut tämmöinen uusi kone, joka tekee teoksen vaan suullisten ohjeiden mukaan, että se innostuu tosi paljon ja sitten se lähtee sinne, sieltä mökiltä tommoisella lentävällä Teslalla ostamaan sitä taidevälinettä ihan innoissaan. Ja sitten se ottaa sen pienen koiran mukaan ja kun nämä koirat elää niinku vähemmän aikaa kuin ihmiset, niin nyt se on muuttunut robotiksi ja lähtee mukaan sinne ostamaan sitä uutta taidekonetta.
(Sitaatti työpajasta.)

Osassa tarinoista laitteet olivat selvästi kaukaisen tulevaisuuden teknologiaa. Yllä olevassa tarinassa esiintyi robotiksi muuttunut koira; toisessa tarinassa taas oli hologrammi-

koira, jota täytyi välillä ladata. Älylaitteella oli hologramminäyttö, ja yhdessä tarinassa turismin oli hologrammimatkailua.

Vaikuttaminen. Yhtenä pelikorttina oli *Hän ja kaverinsa haluavat vaikuttaa itselleen tärkeään asiaan. Miten he toimivat?* Toinen vaikuttamiseen liittyvä pelikortti liittyi vuonna 2030 järjestettäviin presidentinvaaleihin, ja tilanteessa pelihahmo mietti, ketä äänestäisi. Itselle tärkeään asiaan vaikuttamisen pelikorttia käytettiin kahdessa nuorten työpajassa, presidentinvaalikorttia yhdessä.

Ensimmäisessä vaikuttamistarinassa Viima ystävineen viettää aikaa ostoskeskuksessa. He ymmärtävät, miten paljon energiaa ostoskeskus kuluttaa, eikä energia ole ympäristöystävällistä:

(...) se energiantuotanto ei nykymaailmassa, kuten he tietävät, ole ilmastoystävällistä. Ilmastonmuutos ja sen parantaminen on tosi tärkeä jokaiselle heistä, he päättävät tehdä asiaan muutoksen, niin [Viima] näkee lavan tyhjänä missä on mikki ja päättää käydä nappaamassa sen mikin ja pistää kunnan mekkalan missä he selittävät aivan täysillä ilmastonmuutoksen haitoista ja miten voi parantaa asioita (...)
(Sitaatti työpajasta.)

Tarina päättyy siihen, että teknologiasijoittaja kuulee ja vaikuttuu nuorten vetoamuksesta ja saa aikaan sen, että ostoskeskus hankkii aurinkopaneeleja, ja käytäntö laajenee muihinkin yrityksiin. Tarinan päätteeksi Viimasta tulee rikas.

Toisessa työpajassa samanniminen pelihahmo Viima – tässäkin ystävineen – haluaa pelastaa sukupuutolta uhanalaisen tiikerin,

jollainen Viimalla itsellään on lemmikkinä. Nuoret sopivat poliitikkojen kanssa tapaamisen kissakahvilaan. Poliitikot eivät saavukaan paikalle vaan myöntyvät olemaan yhteydessä ainoastaan hologrammeina, mikä suututtaa nuoria:

Viima ja hänen kaverinsa ja se Viiman tiikeri menee sinne kahvilaan, heillä on tosi isot odotukset siitä, että he pääsee just keskustelemaan niiden poliitikkojen kanssa, mutta siellä paikan päällä selviää, että ne haastateltavat poliitikot ei ole oikeasti paikalla, vaan ne on ainoastaan hologrammeina ja tämä on tietysti tosi iso pettymys Viimalle ja hänen ystävälleen ja heille tulee sellainen mielikuva juuri siitä, että niitä poliitikkoja ei voisi vähemmän kiinnostaa se koko asia ja sitten Viima päätyykin ränttäämään niitä poliitikkoja oikein huolella (...)
(Sitaatti työpajasta.)

Tilanne päättyy siihen, että Viima kavereineen ja tiikereineen heitetään ulos kissakahvilasta.

Presidentinvaaliehtokkaan miettimistä kuvaavasta tilanteesta kehkeytyi puolestaan tarina valeuutisista ja pettymyksestä demokratiaan ja vaikuttamiseen.

Ilo oli jo päättänyt ketä hän äänestäisi ja se oli selvää sille jo alusta saakka ja se on sen ystävän luona, joka on vasta täyttämässä kuusitoista ja ei voi sen takia äänestää. Ja ne keskustelelee niistä presidentinvaaleista ja siitä ketä Ilo aikoo äänestää ja sit ne lukee siellä uutisia vaaleihin liittyen ja sitten Ilo alkaa miettiä, että hetkinen pitääköhän tähän luottaa enää tähän demokratiaan, että joo se ei äänestä yhtään, koska se ei usko, että sen äänellä on merkitystä. Ja sillä on päätettynä jo, että ketä se äänestäis,

se sitten päättää, että joo en äänestä ollenkaan.
(Sitaatti työpajasta.)

Käy ilmi, että kyseessä on valeuutinen ja juuri se syö Ilon luottamusta demokratiaan. Tilanne ratkeaa, kun Ilon äiti muistuttaa äänestämisestä ja keskustelee Ilon ja kaverin kanssa:

(...) sen äiti liittyy siihen keskusteluun ja ne yhdessä pohtii sitä äänestämisen tärkeyttä ja sitten tämä Ilon ystävä muistuttaa vähän kateellisena, katkeroituneena, että hän ei itse voi äänestää, että heidän äänestäminen on tosi tärkeää ja sun ääni tai sun äänellä on oikeasti merkitystä ja tota että ja tämmöistä. Ja sitten tämä tilanne päättyy siihen, että Ilo päättääkin äänestää (...) ja sitten Ilon ystävä on ylpeä tästä Ilosta, kun hän lopulta päättää äänestää ja kääntää tavallaan sinne ne ennakkoluulot sitten vastakkaisiksi.
(Sitaatti työpajasta.)

Myös muissa kuin näissä pelikorttien ohjauksissa yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen liittyvissä kuvitelmissa nousi esiin nuorille tärkeitä asioita, joista käytiin myös keskustelua työpajoissa. Ympäristökysymykset ja ilmastonmuutos nousivat esiin useammassa keskustelussa, lisäksi puhuttiin muun muassa digitaalisen orjuuden muodoista, kun eräässä lennokkaassa tarinassa päähenkilö joutui hologrammiorjaksi. Samassa kuvitelmassa oli viitteitä myös data-valvonnasta, jota tarinan hahmo yritti vältellä menemällä verkkoon kirjastossa sijaitsevalla laitteella. Merkille pantavaa oli osallistujien huoli siitä, että edelleen vuonna 2030 joutuisimme kamppailemaan samojen ongelmien kanssa kuin 2020-luvun alussa. Osallistujat ilmaisivat huolensa esimerkiksi siitä, että vuonna 2030 ilmastonmuutos ja kestävä energiantuotanto olisivat asioita, joiden puolesta nuoret joutuisivat edelleen kamppailemaan.

KUVITTELUTYÖPAJA MENETELMÄNÄ: ARVIOINTIA

Kuvittelutyöpajoissa tavoitteemme ei ollut pyrkiä ennakoimaan tulevaisuutta vaan nimenomaan kuvitella sitä. Pyrimme harjoituksilla houkuttelemaan esiin luovuutta ja ajattelun vapautta. Tiedostimme, että ryhmässä kynnys kertoa ideoitaan voi olla korkea, joten annoimme ohjeeksi, että kaikki pienryhmissä esitetyt ideat hyväksytään, eikä niitä arvioida ja niiden mukaansisällyttämisestä neuvotella. Ryhmässä syntyi monenlaisia tarinoita, joista osa oli hyvinkin mielikuvituksellisia. Halusimme luoda työpajoissa kuvittelulle edellytykset ja antaa luovuudelle tilaa. Tämän perusteella jätimme myös kuvittelupelin tilannekortit mahdollisimman avoimiksi, kytkemättä niitä tiettyihin medialaitteisiin tai -sisältöihin (ks. kortit liitteestä 2). Palautteesta päätellen nuoret olivat itsekkin hieman yllättyneitä siitä, mitä olivat yhdessä tulleet kuvitelleeksi ja miten hauskaa kuvittelu oli ollut.

Vaikka kuvittelupeli lähetti ajatukset lentoon, kuvitelmista keskusteltaessa ja työpajan purkukeskustelussa palattiin maan pinnalle ja nykyiseen arkeen ja pohdittiin kriittisestikin pienryhmissä syntyneitä tuotoksia. Osallistujat saattoivat esimerkiksi arvioida omaa kuvi-

telmaansa sellaiseksi, että se ei vielä vuonna 2030 voisi toteutua tai mainita, että jos esitellyistä kahdesta kuvitelmasta pitäisi valita, niin toisen ryhmän kuvitelma olisi toivottavampi. Tämä kuvittelun ja keskustelun vuorottelu oli toimiva elementti; valintamme jakaa kuvitelmien purku useaksi pieneksi keskusteluksi työpajan mittaan oli onnistunut.

Vuorovaikutuksen vilkkaus vaihteli eri työpajoissa ja myös yhden työpajan aikana eri harjoituksissa. Etenkin lukioryhmän työpajassa keskusteluun osallistuminen oli vähemmän aktiivista kuin muissa työpajoissa, osin varmasti siksi, että valtaosa nuorista oli yhteisessä Zoom-tilassa ilman ääntä ja videokuvaa, sivustaseuraajan roolissa. Emme myöskään olleet kuulolla pienryhmien työskennellessä, joten emme tiedä, miten paljon arvioivaa ja analyttistä puhetta syntyi kuvittelun lomassa ja miten hyvin ”sanokaa kyllä kaikille ehdotuksille” -ohjeistusta noudatettiin. Kuvitelmien ja palautteen perusteella saimme käsityksen, että kuvitteluun heittäydettiin etenkin viimeisellä pelikierroksella, kun pelin periaatteet olivat jo tutut, oli jo kertaalleen jaettu toisille syntyneet kuvitelmat ja nuoret tiesivät heti, mitä tehdä.

Työpajan päättävän keskustelun tavoitteena oli päästä puhumaan siitä, millaisia erilaisia media-arjen mahdollisuuksia nuoret näkevät ja millaisia tulevaisuuksia he pitävät toivottavina ja millaisia taas epätoivottavina. Tämä astuminen ulos kuvittelupelin tulevaisuuden tuokioista osoittautui tutkimuksellisesti haastavaksi. Päätöskeskustelun avasimme kysymällä nuorten ajatuksia tulevaisuuden media-arjesta, jolloin tulimme kutsuneeksi heidät ulos kuvittelemisen mahdollisuuksien maailmasta. Tällöin he näyttivät palautuvan nopeasti nykyiseen media-ärkeen ja sitä määrittäviin ongelmallisiin käytänteisiin ja reunaehtoihin, eikä keskusteluun vaihtoehtoisista tulevaisuuksista varsinaisesti päästy. Tämä arkiseen realismiin astuminen ikään kuin sulki näkymän tulevaisuuden vaihtoehtoihin. Teimmekin sen johtopäätöksen, että loppupohdinnat tulisi rakentaa osaksi luovaa harjoitusta, ei työntää osallistujia ulos kuvitelmista keskustelemaan työpajasta ja sen tuoksista. **Yksi hankkeemme tärkeä opetus, joka samalla näyttäytyy haasteena tuleville tutkimus- ja kehityshankkeille, olikin, miten luoda linkki oman arjen ongelmallisiksi koetuista puolista niiden toisin kuvitteluun.**

Kokeilimme lukioryhmän kanssa kuvittelupelin päätteeksi harjoitusta, jossa jokainen kirjoitti muutaman minuutin ajan pelihahmon päiväkirjaa vapaan ajatusvirran periaatteella yksinkertaiselle verkkokyselyn lomakepohjalle (harjoitus on kuvattu [liitteessä 2, sivulla 7](#)). Ajattelimme harjoituksen sopivan heidän meneillään olevaan luovan kirjoittamisen kurssiinsa. Nuorten kirjoittamat teksti-

katkelmat olivat rikkaita ja moniulotteisia; ne kytkeytyivät aiemmin kuviteltujen tuokioiden tapahtumiin, mutta kertoivat samaan aikaan esimerkiksi siitä, mitä pelihahmo, siis päiväkirjan minä-kertoja, tunsu ja ajatteli. Vastaavasti voitaisiin hyödyntää vaikkapa roolipelien tai draaman menetelmiin nojaavia harjoituksia.

Työpajoissa syntyneissä kuvitelmissa esiintyviä sekä nykyisyyteen että tulevaisuuteen kytkeytyviä yhteiskunnallisia teemoja olivat muun muassa häirintä, datavalvonta, valeuutiset, ympäristökysymykset ja ilmastomuutos, energiantuotanto, uhanalaiset eläimet ja uudenlaiset teknologiaan liittyvät orjuuden muodot. Vaikka osa näistä aiheista esiintyi varsin villeissä, ehkä humoristisissakin kuvitelmissa, kuvittelukierroksen jälkeisissä keskusteluissa nuoret viittasivat näiden aiheiden merkittävyyteen ja puhuivat painavasti siitä, miten tärkeää olisi näitä ongelmia ratkaista – jo ennen vuotta 2030.

Esitimme tämän raportin alussa ajatuksen, että tulevaisuutta ei ole ennalta määrätty vaan siihen voi vaikuttaa. Tulevaisuus syntyy nykyisyydestä, ja sekä kyselystä että työpajoista saamamme palaute antoi ymmärtää, että nuoret olivat niihin osallistuessaan tulleet miettineeksi omaa media-ärkeä ja sen tulevaisuutta uudella tapaa. Muutos edellyttää uudelleen ajattelemista ja myös nykyhetken tietoista miettimistä. Työpaja on kuitenkin hyvin omanlaisensa konteksti, ja se jättää avoimeksi kysymyksen, miten tulevaisuuden kuvitteluun olisi mahdollista haastaa muissa, tutkimuksellista työpajaa jokapäiväisemmissä tilanteissa.

LOPPUPÄÄTELMIÄ JA POHDINTAA

Tutkimushankkeen tavoitteena oli

- 1. ymmärtää nuorten kokemuksellista maisemaa median ja mediateknologioiden kanssa,**
- 2. tuottaa uutta tietoa nuorten käsityksistä nykyisestä media-arjestaan ja heidän toiveistaan koskien sitä, millainen se olisi tulevaisuudessa**
- 3. kehittää tulevaisuuden kuvittelemisen työpajamenetelmä media-alan toimijoiden käyttöön.**

Nuorten kokemusta nykyisestä mediamaisemasta määrittää tutkimuksemme perusteella tarve tasapainotella median laajan tarjonnan äärellä ja etenkin älypuhelimien sekä sosiaalisen median käytölle rakentuneissa puitteissa. Kyselyn perusteella nuoret ovat tyytyväisiä monipuolisiin sisältöihin ja sovelluksiin, joiden parissa kuluttaa aikaa ja viihtyy. Tämän tyytyväisyyden käänköpuoleksi asettuu tyytymättömyys siihen, että viihdesisältöjen käyttö kasvaa helposti liialliseksi ja ruudun edessä vietetään aikaa paljon myös opiskelujen takia – tämä kokemus on todennäköisesti entisestään korostunut koronapandemian aiheuttaman etäopiskelun ja -työn vuoksi.

Sekä kyselytutkimuksessa että työpajatyökentelyssä mediankäytöstä puhuttiin hallinnan kehyksessä; nuoret määrittivät omaa mediasuhdettaan paljolti juuri hallinnan tarpeen ja keinojen kautta. Yhtäältä he toivat esiin omaa osaamistaan: mediakriittisyyttään, medialuku- ja digitaitojaan, kykyään valita olennainen ja irrottautua turhasta. Toisaalta he puhuivat someläsnäolon ongelmista ja siitä aiheutuvisista paineista, sovellusten ja sisältöjen kouttavuudesta, ajankäytön hallinnan vaikeuksista, keskittymiskyvyn heikentymisestä ja uniongelmistä.

Keskeisimmät nuorten toiveet tulevaa media-arkea ajatellen liittyivät yksityisyyden turvaamisen ja tietoturvan parantamiseen, hyvinvointiin koskien niin ihmisten hyvinvoinnin ottamista huomioon palveluiden ja laitteiden suunnittelussa, nuorille turvallisia sosiaalisen median tiloja kuin mediankäyttäjien keskinäistä vuorovaikutustakin. Nuoret toivoivat esimerkiksi sosiaalisen median alustoilla tapahtuvaan vihapuheeseen puuttumista sekä parempaa keskustelukulttuuria. Nuorille olivat tärkeitä myös ympäristöasiat, jotka nousivat esiin niin kyselyssä kuin työpajoissakin. Ympäristöasioiden kytkös mediankäyttöön tehtiin muun

muassa puhumalla laitteiden korjattavuudesta ja kierrätettävyydestä sekä niiden käytön vaatiman energiantuotannon muodoista.

Kehittämämme Media/arki 2030 -kuvittelu-työpajan malli julkaistiin toukokuussa 2021 [Media-alan tutkimussäätiön sivuilla](#), lisäksi se on tässä raportissa [liitteenä](#). Työpajamalli kehitettiin mediataloja ajatellen yhteistyössä Ylen ja Turun Sanomien kanssa, mutta se on kaikkien käytettävissä ja myös muokattavissa eri käyttötarkoituksiin sopivaksi. Malli koostuu erilaisista harjoituksista tulevaisuuden media-arjen kuvittelemiseen. Ytimessä on peli, jossa yhdessä keskustellen kuvitellaan nuorten itse kehittelemän pelihahmon päivän kulkua.

Järjestämissämme työpajoissa perinteinen media jäi kuvitelmissa sivurooliin. Tämä johtui osin siitä, että emme ohjanneet pelikorttien avulla kuvitelmia perinteisen median suuntaan, lukuunottamatta korttia, jossa mainitaan yllättävä uutinen, vaan halusimme katsoa, millaista mediaa ja mediankäyttöä kuvitelmiin tulee mukaan. Menetelmä voisi kuitenkin muunneltavuutensa ansiosta toimia suunnittelun työkaluna media-alan toimijoiden omaan organisatoriseen toimintaan ja tarjota kiinnostavan tavan kutsua nuoria, tulevaisuuden mediankäyttäjiä, myös mukaan tähän suunnitteluun. Työpajamme osoittivat, että nuorilla on paljon annettavaa, kun he pääsevät puhumaan tulevaisuuden mediasta.

Nuorten luomat hahmot olivat moniulotteisia, luovia ja aktiivisia. Hahmoilla oli paljon kiinnostuksenkohteita ja he näyttäytyivät toimijoina, jotka osasivat luovia eteen tulevissa, hämmentävissäkin tilanteissa ja selvisivät teknologian tuottamista ongelmista neuvokkuutensa turvin. Kohdatessaan aikuisia ja yrittäessään vaikuttaa asioihin, hahmot ”pistivät päälle mekkalan” ja ”ränttäisivät”, mutta myös kävivät keskusteluja ystävien, vanhempien, naapureiden ja satunnaisesti kohtaamiensa

ihmisten kanssa. Hahmot eivät siis vetäytyneet laitteidensa piiriin vaan suuntautuivat ulospäin, vuorovaikuttivat ja toimivat.

Kuvittelu-työpajat onnistuivat virittämään nuorissa monenlaisia ajatuksia tulevaisuudesta ja teknologian kehityksestä. Tulevan tutkimuksen ja kehittämistyön haasteeksi jää luoda tapoja, joilla omassa arjessa tunnistettuja nurjia puolia, erityisesti liian tiiviiksi koettua suhdetta älypuhelimeen, voitaisiin haastaa ja problematisoida. Tämä loisi edellytyksiä irrottautua nyt vallitsevasta nykyisestä käsityksestä, että käteen kiinni kasvaneelle älypuhelimelle ei ole vaihtoehtoja.

Tulokset pähkinänkuoressa

1. Nuoret kokevat tarvetta tasapainotella median laajan tarjonnan äärellä ja etenkin älypuhelimien sekä sosiaalisen median käytölle rakentuneissa puitteissa. Tämä ilmenee tutkimusaineistossa monisävyisenä pohdintana hallinnan tarpeesta ja rajojen vetämisen keinoista.
2. Nuorten keskeiset tulevaisuuden media-arkea koskevat toiveet liittyvät yksityisyyden säilyttämiseen ja tietoturvan parantamiseen, (digitaaliseen) hyvinvointiin, turvallisiin verkko-tiloihin ja ympäristön huomioon ottavaan teknologian suunnitteluun.
3. Kuvittelu on taito, jota voidaan kehittää jo lyhyessä työpajassa. Vaihtoehtojen kuvittelemisen nykyisen media-arjen nurjille puolille ei kuitenkaan ole helppoa, ja siihen sopivien työskentelytapojen kehitys vaatii lisätyötä.

KIRJALLISUUS

- Andersen, Lars Bo, Peter Danholt, Kim Halskov, Nicolai Brodersen Hansen ja Peter Lauritsen. 2015. "Participation as a Matter of Concern in Participatory Design." *CoDesign* 11: 3–4, 250–261. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081246>.
- Bleecker, Julian. 2009. *Design fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Near Future Laboratory. Luettu 22.6.2021. <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>.
- boyd, danah. 2014. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press.
- Brough, Melissa, Ioana Literat ja Amanda Ikin. 2020. "Good Social Media?": Underrepresented Youth Perspectives on the Ethical and Equitable Design of Social Media Platforms." *Social Media + Society* (April 2020). <https://doi.org/10.1177/2056305120928488>.
- Duggan, James R., Joseph Lindley ja Sarah McNicol. 2017. "Near Future School: World Building Beyond a Neoliberal Present With Participatory Design Fictions." *Futures* 9, 15–23.
- Dunne, Anthony ja Fiona Raby. 2013. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: MIT Press.
- Girardin, Fabien. 2015. Our Approach of Design Fiction. Luettu 22.6.2021. <https://medium.com/design-fictions/our-approach-of-design-fiction-3ac0b1ae81f0>.
- Han, Bo. 2018. "Social Media Burnout: Definition, Measurement Instrument, and Why We Care." *Journal of Computer Information Systems* 58 (2): 122–130.
- hooks, bell. 2007. *Vapauttava kasvatusta*. Helsinki: Kansanvalistusseura.
- Lasten ja nuorten säätio. 2021. Unelmien some. Luettu 3.6.2021. <https://www.nuori.fi/unelmien-some-2021/>.
- Mediataito-lehti 2021. "Mitä tapahtuisi ilman internetiä?". Luettu 3.6.2021. <https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2021.pdf>.
- Morrison, Stacey ja Ricardo Gomez. 2014. "Pushback: The Growth of Expressions of Resistance to Constant Online Connectivity." *iConference 2014 Proceedings*, 1–15.
- Ridell, Seija. 2011. *Elämää Facebookin ihmemaassa: Sosiaalinen verkostosivusto käyttäjiensä kokemana*. Tampere: Tampereen yliopisto, CMT.
- Saariketo, Minna. 2018. Koodin rytmittämät kokemusmaisemat. *Kulttuurintutkimus* 38 (1–2): 37–49.
- Salo, Markus, Henri Pirkkalainen ja Tuuli Koskelainen. 2019. Technostress and Social Networking Services: Explaining Users' Concentration, Sleep, Identity, and Social Relation Problems. *Information Systems Journal* 29 (2), 408–435.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 3/2019.
- Ylipulli, Johanna. 2015. "A Smart and Ubiquitous Urban Future? Contrasting Large-scale Agendas and Street-level Dreams." *Observatorio (OBS*)* 9 (ESPECIAL): 85–110.
- Ylipulli, Johanna, Anna Luusua ja Timo Ojala. 2017. "On Creative Metaphors in Technology Design: Case "Magic"." *Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T '17)*. <https://doi.org/10.1145/3083671.3083691>.

HANKKEEN MUUT TUOTOKSET

Overwhelmed by connectivity? Digital saturation experienced and (un)challenged by digital natives in pandemic times. European Communication Research and Education Association pre-pre-conference 'Advancing Digital Disconnection Research', 2.10.2020.

Media-arki 2030: nuoret tulevaisuuden yhteiskuntaa kuvittelemassa. Sukupuolentutkimuksen päivät 12.11.2020.

Mediakritiikin iltapäivä 10.2.2021. Toteutettiin yhdessä Tutkimuskeskus Cometin, Mevi ry:n ja Media & viestintä -lehden kanssa. <https://research.tuni.fi/comet/mediakritiikin-iltapaiva/>

Tulevaisuuden media-arki -työpaja. Cometin mediatutkimustunti toisen asteen opiskelijoille. 17.5.2021.

Tackling the obstacles to imagining mediated futures: Observations from experimental workshops with young people. Nordic Science and Technology Studies conference 20.5.2021.

Nuorten media-arki nyt ja tulevaisuudessa. Ammattiosaamisen kehittämissyhistys AMKE:n Pikku-VIMMA -seminaari viestinnän ja markkinoinnin ammattilaisille. 8.6.2021.

Mitä jos työpaja pitääkin järjestää etänä? Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken blogi 11.6.2021: <https://www.verke.org/blogit/mita-jos-tyopaja-pitaakin-jarjestaa-etana/>.

Vaihtoehtoisten tulevaisuuksien kuvittelemisen taidon tärkeydestä. Mediakasvatusseuran puheenvuoro 16.6.2021: <https://mediakasvatus.fi/puheenvuoro/2021/06/vaihtoehtoisten-tulevaisuuksien-kuvittaminen/>.

Connectivity saturation and disconnection in uncertain times. European Communication Research and Education Association pre-conference 'Advancing Digital Disconnection Research' (tulossa 2021).

Imagining alternative mediated futures? Reflections on experimental workshops with young people. Association of Internet Researchers annual conference (tulossa 2021).

1. Syntymävuosi (vuodet pudotusvalikossa)**2. Kotisi mediatekniset laitteet****A. Mitä mediateknisiä laitteita kotonasi on? (Voit valita useamman vaihtoehdon.)**

älypuhelin
 muu matkapuhelin ("perusmalli")
 pöytätietokone
 kannettava tietokone
 taulutietokone ("tabletti")
 pelikonsoli
 televisio
 radio
 drone
 älykello, älysormus tai aktiivisuusranneke
 älykaiutin (esim. Amazon Echo)
 muita älykotilaitteita (esim. robotti-imuri, älyjääkaappi)
 muu mikä _____

B. Mitkä ovat omassa käytössäsi tärkeimmät laitteet? (Voit valita useamman vaihtoehdon.)

älypuhelin
 muu matkapuhelin ("perusmalli")
 pöytätietokone
 kannettava tietokone
 taulutietokone
 pelikonsoli
 televisio
 radio
 drone
 älykello, älysormus tai aktiivisuusranneke
 älykaiutin (esim. Amazon Echo)
 muita älykotilaitteita (esim. robotti-imuri, älyjääkaappi)
 muu mikä _____

3. Mitä somesovelluksia käytät säännöllisesti? (Voit valita useamman vaihtoehdon.)

Instagram
 Facebook Messenger
 WhatsApp
 Periscope
 Snapchat
 YouTube
 TikTok
 Jodel
 Telegram
 Signal
 Discord
 Steam
 Facebook
 Twitter
 LinkedIn
 Pinterest
 Muu, mikä _____

4. Mitä mediasisältöjä katselet, kuuntelet tai luet verkossa? (Voit valita useamman vaihtoehdon)

Uutisia
 Blogikirjoituksia
 Keskustelufoorumien keskusteluja
 Somepäivityksiä
 Televisio-ohjelmia, elokuvia
 Radio-ohjelmia
 Podcasteja
 Videoita (esim. YouTube)
 Valokuvia
 Musiikkia
 Sanomalehtisisältöjä
 Aikakauslehtisisältöjä
 Verkkokauppojen tuotteiden tai palvelujen sivuja
 Muu, mikä _____

5. Mikä sinulle on medialaitteiden ja sovellusten käytössä tärkeää? (Voit valita useamman vaihtoehdon.)

a. yhteydenpito
 b. keskustelu ja kommentointi
 c. huvittelu, ajan kuluttaminen
 d. omien kuulumisten ja itselle tärkeiden asioiden esille tuonti
 e. omien sisältöjen tekeminen
 f. yhteiskunnallinen vaikuttaminen
 g. asioiden hoitaminen (esim. pankkipalvelut, lääkäri- ym. aikojen varaaminen)
 h. tieto asioista ja ilmiöistä
 i. oppiminen tai taitojen kehittäminen
 j. uutiset ja ajankohtaiset asiat
 k. kuluttaminen ja verkko-ostokset
 l. muu, mikä _____?

6. a) Ovatko tapasi käyttää medialaitteita ja -sovelluksia muuttuneet vuoden aikana?

(kyllä/ei / en osaa sanoa)

b) Jos vastasit kyllä, kerro muutoksesta ja sen syistä:**7. a) Oletko pyrkinyt rajoittamaan medialaitteiden ja -sovellusten käyttöäsi?**

(kyllä / ei / en osaa sanoa)

b) Jos vastasit kyllä, kerro miten:**8.a Jatka lausetta: Olen tyytyväinen nykyisessä medialaitteiden ja -sovellusten käytössäni....****8b. Jatka lausetta: Olen tyytymätön nykyisessä medialaitteiden ja -sovellusten käytössäni...****9. Kerro lopuksi, mitä toivot tulevaisuuden medialta (esim. laitteet, sovellukset sisällöt).****10. Sukupuoli**

nainen
 mies
 muu

11. Missä maakunnassa asut (alasetovalikko)**12. Perhe/asumismuoto**

asun vanhempien/vanhemman/ muun huoltajan kanssa
 asun yksin
 asun yhdessä kämppiksen/kämppisten kanssa
 asun yhdessä kumppanin kanssa
 asun yhdessä kumppanin ja lapsen/lasten kanssa
 asun yhdessä lapsen/lasten kanssa
 muu, mikä _____

13. Koulutus (ylin suoritettu tutkinto tai koulutusaste)

peruskoulu
 ammatillinen koulu tai opisto
 ylioppilastutkinto
 ammattikorkeakoulututkinto
 yliopistotutkinto (kandidaatin tai maisterin)
 muu, mikä _____

14. Mikä on pääasiallinen toimintasi seuraavista?

Opiskelen
 Käyn töissä
 Olen yrittäjä
 Olen varusmies- tai siviilipalveluksessa
 Olen äitiys- tai vanhempainvapaalla
 Olen työtön
 Muu, mikä: _____

15. Terveisiä tutkijoille tai anna palautetta kyselystä

16. Jos haluat osallistua vastamelukuulokkeiden arvonnan, kirjoita alle toimiva sähköpostiosoitteesi. Yhteyshetimitä ei yhdistetä vastauksiin ja tiedot poistetaan, kun arvonta on suoritettu.

Media/arki **2030**

Kuvittelutyöpajan
malli

Projekti

Media/arki 2030 -työpajamalli kehitettiin *Tulevaisuuden media-arki nuorten kuvittelemana* -tutkimushankkeessa vuosina 2020 ja 2021. Hanke toteutettiin Tampereen yliopiston Comet-tutkimuskeskuksen ja Aalto-yliopiston Informaatioverkostojen koulutusohjelman yhteistyönä, ja sitä rahoitti Media-alan tutkimussäätiön osana *Nuoret ja media* -hakuun. Mediataloista yhteistyökumppaneina olivat Yleisradio ja Turun Sanomat. Hankkeen vastuullisena johtajana toimi mediatutkimuksen professori Seija Ridell Tampereen yliopiston Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunnasta. Aalto-yliopistossa hankkeesta vastasi työelämäprofessori Risto Sarvas. Tutkimuksen käytännön toteutuksesta vastanneiden tutkijatohtori, YTT Minna Saarikedon (Aalto-yliopisto) ja tutkija, YTM Auli Harjun (Tampereen yliopisto, Comet) lisäksi projektissa työskentelivät tutkimusassistentteina FM Kati Hiltunen ja mediatutkimuksen maisteriopiskelija, yhteisöpedagogi Kaisa Koski.

Sisältö

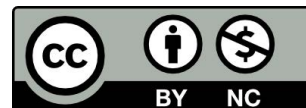
- 3 Miksi kuvittelutyöpaja?
- 4 Ohje vetäjälle
- 5 Kuvittelutyöpaja
 - 5 - Virittelyt
- 6 - Peli
- 7 - Purku
- 9 Hahmolomakkeet ja pelikortit



Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus
Tampere Research Centre for Journalism, Media and Communication

MEDIA-ALAN  TUTKIMUSSÄÄTIÖ

Graafinen suunnittelu: Kaisa Koski
Työpajan hahmojen kuvat: Laura Loukola



Miksi kuvittelutyöpaja?

Arjen teknologiatäyteisyys ja sen herättämät kokemukset ovat nousseet esiin sekä eri tieteenalojen tutkimuksissa että mediassa. Tämä työpaja on kehitetty, jotta nuoret saisivat pelillisessä hengessä sekä pohtia nykyistä media-arkeaan ja sen mahdollisia nurjia puolia. Lisäksi haluamme luoda mahdollisuuksia sen kuvittelemiseen, millaista toivottava media-arki voisi olla tulevaisuudessa. Harjoitukset antavat mahdollisuuksia valita työpajalle tietty teema (esimerkiksi älylaitteet, sosiaalinen media, uutiset tai vaikkapa pelit). Mikään ei estä työpajan toteuttamista myös omassa työyhteisössä. Tutkimushankkeen aikana työpajan osallistujia olivat mediatalojen työntekijät ja 14-18-vuotiaat nuoret.

Työpajan kehittämisen taustalla on ajatus, että tulevaisuutta ei ole määrätty ennalta vaan siihen voi vaikuttaa. Katsomme, että on tärkeää tarjota nuorille tilaisuuksia saada kuuluviin omia ajatuksia ja arvoja ja vahvistaa tällä tavoin heidän toimijuuttaan aktiivisina kansalaisina. Media/arki 2030 -työpaja korostaa nuorten tulevaa koskevien käsitysten, toiveiden ja pelkojen painoarvoa josiksi, että tulevaisuus koskee erityisen oleellisesti juuri heitä.

Löydät kaiken työpajan vetämiseen tarvittavan tästä tiedostosta, joka sisältää seuraavat ohjeistukset:

Ohje vetäjälle: miten työpajan vetäjä voi hyödyntää materiaalia ja mitä työpajan vetämiseen tarvitaan

Työpaja: valikoima harjoituksia virittelyyn, tulevaisuuspeleihin ohje ja siihen tarvittavat materiaalit (lomake hahmon kehittämiseen, muistiinpanojen tekemiseen ja pelikortit sekä osallistujille jaettava tai seinälle heijastettava peliohje); valikoima harjoituksia työpajan purkamiseen.

Toivomme, että näiden avulla voitte koota juuri teidän ryhmälenne sopivan kuvittelutyöpajan.

Antoisaa työpajaa toivottaen,
Tulevaisuuden media-arki nuorten kuvittelemana
-tutkimusryhmä

Ohje vetäjälle

Yhdessä kuvittelemisen ei ole helppoa. Siksi työpaja kannattaa aloittaa viritellen. Mikäli osallistujat eivät tunne toisiaan, on hyvä lähteä liikkeelle esittäytymiskierroksella. Olemme käyttäneet ajatusta aikamatkasta työpajan kantavana ideana, ja esittäytymiskierroksella voi esimerkiksi pyytää kutakin osallistujaa kertomaan, mitä ottaisi nykyajasta mukaan aikamatkalle tai mitä tallentaisi aikakapseliin tulevaisuutta varten.

Virittäytymiseen voi haluttaessa käyttää kuvia tai tulevaisuuden mediaa visioivia videoita, joita osallistujat voivat katsoa omilta laitteiltaan. Videoiden valintaa kannattaa miettiä siten, että ne herättelisivät ajatuksia, mutta eivät löisi liiaksi lukkoon jotain tiettyä tulevaisuuden kehityskulkua. Myös kovin dystooppisten videoiden näyttäminen saattaa suunnata kuvittelua synkkiin, jopa ahdistaviin tunnelmiin, joista voi olla vaikea edetä keskustelemaan siitä, millainen media-arki tulevaisuudessa olisi toivottavaa. Mitkä tahansa ajattelua vapauttavat ja mielikuvitusta haastavat harjoitukset voivat toimia, mutta niihin on hyvä liittää mukaan jonkinlainen tulevaisuusorientaatio. Työpajan aikana kannattaa välillä palauttaa mieliin ajatus aikamatkasta ja siitä, että osallistujat ovat kuvitteellisesti siirtyneet vuoteen 2030. Puhe mediasta kun luisuu helposti takaisin siihen media-arkeen, jota parhaillaan elämme.

Varsinaiset pelikierrokset on tarkoitus toteuttaa pienryhmissä keskustellen. Aikaa kunkin vaiheeseen käytetään kymmenestä viiteentoista minuuttia; tarkoitus ei siis ole tuottaa pitkiä tarinoita vaan ennemminkin luonnostella tuokiokuvia. Osallistujat on hyvä johdatella kuvitteluharjoituksiin ajatuksella, että kaikki ideat ovat hyviä ideoita. Jokainen esitetty ajatus otetaan mukaan tarinaan, ja jatketaan kuvittelua siitä eteenpäin. Ryhmille voi tarjota joitakin apukysymyksiä (ks. hahmolomake), joihin he voivat tukeutua, jos tarinan syntyminen jumiutuu. Pelikorttien virittämä asetelma on kuitenkin ensisijaisesti se, josta kuvittelu saa vapaasti lähteä rönsyämään. Mukana on myös tyhjiä kortteja osoittamassa, että peli on muunneltavissa.

Kunkin kuvittelukierroksen jälkeen pienryhmät palaavat yhteiseen tilaan ja kertovat tarinat toisille. Niistä käytävä keskustelu antaa parhaimmillaan osallistujille aineksia oman mediankäytön pohdintaan ja jopa mediakriittiseen puntarointiin. Keskusteluun kannattaa siksi varata saman verran aikaa kuin kuvitteluun. Keskustelua voi viritellä esimerkiksi pyytämällä toisia ryhmiä kommentoimaan kutakin kerrottua tarinaa tai kysymällä itse täsmentäviä kysymyksiä tarinan esittäneeltä ryhmältä.

Työpaja päättyy loppukeskusteluun, jossa yhteiseen pohdintaan voidaan vetäjän valinnan mukaan nostaa jokin tietty media-arkeen liittyvä asia tai teemoja ryhmien tuottamista tarinoista. Tässäkin virittävänä elementtinä voi toimia jokin kuva tai keskustelua voi herätellä esittämällä kysymyksiä.

Lopuksi on hyvä antaa osallistujien kertoa, miten he ovat kokeneet kuvitteluharjoitukset ja koko työpajan; kaikkien tulisi saada mahdollisuus antaa palautetta työpajasta ja sanallistaa oma kokemuksensa.

Työpaja sopii toteutettavaksi myös etänä videopuhelusovellusta hyödyntäen. Olemme erikseen kirjanneet harjoituksiin ideoita siitä, miten ne voivat toimia, kun ei olla läsnä samassa tilassa.

Kuvittelutyöpaja

1. Virittelyt

Mitä ottaisit mukaan aikamatkalle vuoteen 2030?

Työpajan osallistujia voi pyytää esittäytymiskierroksen yhteydessä tai työpajan alkajaisiksi kertomaan, mitä he ottaisivat mukaan aikamatkalle vuoteen 2030. Tämä harjoitus virittää ajatuksia tulevaisuuteen matkaamisesta mutta myös nykyisyydestä. Kysymystä voi tarkentaa siten, että mukaan matkalle valitaan asioita tai esineitä nykyisestä mediateknologisesta arjesta. Työpajan vetäjän on hyvä aloittaa kierros, jotta hänestä tulee osa ryhmää ja osallistujien on helpompi heittäytyä harjoitukseen mukaan.

Aikakapseli

Työpajan teemaan voidaan virittäytyä myös kokoamalla yhteinen aikakapseli kaikesta siitä, mikä nykyisessä mediateknologisessa arjessa on hyvää ja minkä haluaisi kulkevan mukana tulevaan media-arkeen. Etätyöpajassa tämä virittelytehtävä sopii tehtäväksi chatin välityksellä esimerkiksi siten, että kaikkia osallistujia pyydetään kirjoittamaan oma aikakapselin asiansa chatiin ja lähettämään ne samalla hetkellä, kun työpajan vetäjä antaa siihen luvan.

Aikamatka

Audiovisuaalinen sisältö toimii hyvänä virityksenä tulevaisuuden kuvittelemiseen. Aikamatkalle voidaan lähteä myös konkreettisemmin seuraavan harjoituksen avulla. Soittolistasta voi valita omaan työpajaan sopivia viritteitä, vaikka koko harjoitusta ei toteuttaisikaan.

Työpajan vetäjälle esitettäväksi:

”Hyvät matkustajat, tervetuloa aikakoneen ZX260 matkalle vuoteen 2030. Arvioitu matka-aikamme on X minuuttia Y sekuntia [valittujen videoiden yhteiskesto]. Odotettavissa on tänään hyvä matkustussää. Matkan aikana teille on varattu viihdykkeeksi matkakohteeseenne liittyviä videoita. Ne ovat [lyhyt kuvaus, millaiset videot ovat kyseessä, esim. yrityksen B mainosvideo ja tekijän Q lyhytelokuva]. Kiinnittäkää turvavyönne ja ottakaa hyvä asento. Toivomme, että viihdytte matkan aikana.”

Soittolista

2. Peli

Tässä pelissä ei ole oikeita tapoja tehdä, ei ole voittajia tai häviäjiä, vaan ideana on heittäytyä kuvittelemaan yhdessä pieni kohta, jokin arkinen tilanne tulevaisuuden media-arjessa elävän pelihahmon päivässä.

Tarvitaan: hahmolomakkeet, pelikortit (neljä pakkaa: tilanne, paikka, tunnetila, entä jos?), kynät ja paperia ja/tai digitaalinen ideointialusta (esim. Padlet, Flinga, Miro jne.)

1. Valitkaa omat tiiminne. Kuvittelupeliä pelataan 2-4 hengen joukkueilla.

2. Pelihahmon luominen (10-15 min.). Valitkaa yksi kolmesta valmiista hahmokuvasta tai piirtäkää itse oma hahmonne. Antakaa hahmolle nimi ja kuvailkaa lyhyesti hänen a) lähipiiriään, b) kolmea keskeistä piirrettään tai ominaisuuttaan, c) harrastuksia ja kiinnostuksen kohteitaan, d) tämänhetkisessä elämässään tärkeintä asiaa ja e) hänen suhdettaan mediateknologiaan: onko se innostunut/varautunut/välinpitämätön/pelokas/jotain muuta. Kun hahmot ovat valmiit, esitelkää ne muille pelaajille.

3. Kuvittelukierros 1 (10-15 min.). Kukin joukkue nostaa yhden tilannekortin, yhden paikkakortin ja yhden entä jos -kortin. Joukkueet kehittelevät yhdessä keskustellen lyhyen, vuoteen 2030 sijoituvan tuokion tai tarinan nostettujen pelikorttien pohjalta. Pelikortit kertovat tilanteen ja paikan, joista tarina alkaa, ja entä jos -kortti kuvaa, millaiseksi mediamaiseman jokin piirre on kehittynyt nykyisestä. Tarinan kehittämisessä voi käyttää tukena hahmolomakkeelta löytyviä apukysymyksiä. Joukkue kirjaa tarinan keskeiset elementit muistiin. Kun aika on päättynyt, kokoonnutaan yhteen kertomaan tarinat muille. Toisten joukkueiden jäsenet kommentoivat kerrottua tarinaa esimerkiksi mainitsemalla päällimmäiseksi mieleen jääneen asian tai sen, mikä tarinassa oli heitä pohdituttanut tai ilahduttanut.

4. Kuvittelukierros 2 (10-15 min.). Kukin joukkue nostaa yhden tilannekortin, yhden paikkakortin ja yhden tunnetilakortin. Kierros pelataan samoin kuin ensimmäinen kuvittelukierros, mutta nyt entä jos -kortin sijaan tunnetilakortti kertoo, millainen tunne tilanteessa on tai mihin tunteeseen tilanne päättyy. Kierros päättyy jälleen tarinoiden kertomiseen ja niistä keskusteluun.

5. Vinkki kuvittelun käynnistämiseksi. Heitelkää vapaasti ilmoille ensimmäisiä ajatuksia, ideoita ja mielikuvia, joita mieleen tulee. Ottakaa jokainen esitetty idea mukaan tarinaan ja jatkakaa siitä eteenpäin. Hyvää matkaa vuoteen 2030!

3. Purku

Mikä jäi päällimmäisenä mieleen?

Kerrotuista tarinoista voidaan keskustella esimerkiksi antamalla kaikkien osallistujien kertoa, mikä tarinoista jäi päällimmäisenä mieleen, mikä niissä oli sellaista tulevaisuutta, mitä itse toivoisi eniten tai mikä tarinoissa oli sellaista, mitä ei missään nimessä haluaisi kokea tulevaisuudessa.

Päiväkirja

Tässä harjoituksessa osallistujat pääsevät yksinään pohtimaan kerrottuja tarinoita ja sitä, miten hahmo päivänsä koki.

Kukin osallistuja kirjoittaa muutaman minuutin ajan keskeytyksettä vapaata ajatuskenvirtaa pelihahmon päivästä. Tekstiä voi kirjoittaa esimerkiksi sitä varten laaditulle kyselylomakkeelle, jossa on vapaa tekstikenttä, tai kynällä paperille, omalle laitteelle tiedostoksi jne. Kynnyksen madaltamiseksi on hyvä, että tekstiä ei tarvitse näyttää muille, mutta ryhmä voi myös sopia, että halukkaat voivat jakaa tekstejään, tai vaikkapa päättää, että päiväkirjamerkinnät syntyvät yhdessä kirjoittamalla, toisten lauseita jatkamalla tai muulla tavalla yhteisesti. Alla esimerkki käyttämästämme päiväkirjaharjoituksesta:

[PVM vuonna 2030] Rakas päiväkirjani. [Hahmon nimi] kirjoittaa pienen tekstin päivänsä kulusta. Kaikki ei ole mennyt aivan putkeen. Jatka aloitettua tekstiä antaen ajatuksen virrata vapaasti: *Tänään sain niin tarpeekseni näistä kaikista laitteista....*

Käänteinen aikakapseli

Työpajassa pohdittua on mahdollista purkaa kokoamalla aikakapseli tulevaisuudesta tuotavaksi omaan aikaamme. Osallistujat miettivät, mikä kerrotuissa tarinoissa oli sellaista, minkä haluaisivat tähän päivään. Jos työpaja on etänä, ajatukset voi pyytää chatiin ja toteuttaa esimerkiksi samaan tapaan kuin virittelytehtävän aikakapselissa: kaikki kirjoittavat vastauksensa, ja ne lähetetään yhtä aikaa vetäjän niin pyytäessä.

Työpajan purku

Työpajakokemuksen voi purkaa esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla: Miltä kuvittelu tuntui? Mikä jäi päällimmäisenä mieleen työpajasta? Vastaukset voi etätyöpajassa kirjoittaa chatiin. Jos työpajoja on tarkoitus järjestää useampia, osallistujilta voi myös pyytää ehdotuksia työpajan kehittämiseksi.



Laite 2030?

Millaisia ajatuksia tulevaisuuden media-arjesta teissä on herännyt? Mitä ajattelette suhteestamme mediateknologiaan ja millainen kuvittelette sen olevan tulevaisuudessa? Kysymyksiä pohdittavaksi:

**Onko kännykkä kasvanut meihin kiinni?
Muuttuuko tämä 2030 mennessä?
Millaisia voisivat olla vaihtoehdot?**



Kuva: Jeanne Menjoulet / Flickr

Media/arki 2030

Pelaajat:

①

Hahmo:

Nimi: Ikä:



Lähipiiri:

Kolme kuvaavaa piirrettä:

Harrastukset ja
kiinnostuksenkohteet:

Suhde (media)tekologiaan:

②

Apukysymyksiä:

Mitä päähenkilö ajattelee tilanteessa?

Millaista laitetta/laitteita ja/tai sovelluksia päähenkilö käyttää ja miten?

Mitä hän tekee ensin? Miksi? Mitä sitten tapahtuu? Kohtaako päähenkilö ongelmia vai sujuuko kaikki hyvin? Tapahtuuko jotain yllättävää? Miten tilanne päättyy?

Media/arki 2030

Pelaajat:

①

Hahmo:

Nimi: Ikä:



Lähipiiri:

Kolme kuvaavaa piirrettä:

Harrastukset ja
kiinnostuksenkohteet:

Suhde (media)tekologiaan:


②

Apukysymyksiä:

Mitä päähenkilö ajattelee tilanteessa?

Millaista laitetta/laitteita ja/tai sovelluksia päähenkilö käyttää ja miten?

Mitä hän tekee ensin? Miksi? Mitä sitten tapahtuu? Kohtaako päähenkilö ongelmia vai sujuuko kaikki hyvin? Tapahtuuko jotain yllättävää? Miten tilanne päättyy?

Media/arki 2030		Pelaajat:	①
Hahmo: 		Nimi: _____ Ikä: _____ Lähipiiri: _____ Kolme kuvaavaa piirrettä: _____ Harrastukset ja kiinnostuksenkohteet: _____ Suhde (media)tekнологiaan: _____	②
Apukysymyksiä: Mitä päähenkilö ajattelee tilanteessa? Millaista laitetta/laitteita ja/tai sovelluksia päähenkilö käyttää ja miten? Mitä hän tekee ensin? Miksi? Mitä sitten tapahtuu? Kohtaako päähenkilö ongelmia vai sujuuko kaikki hyvin? Tapahtuuko jotain yllättävää? Miten tilanne päättyy?			
Media/arki 2030		Pelaajat:	①
Hahmo:		Nimi: _____ Ikä: _____ Lähipiiri: _____ Kolme kuvaavaa piirrettä: _____ Harrastukset ja kiinnostuksenkohteet: _____ Suhde (media)tekнологiaan: _____	②
Apukysymyksiä: Mitä päähenkilö ajattelee tilanteessa? Millaista laitetta/laitteita ja/tai sovelluksia päähenkilö käyttää ja miten? Mitä hän tekee ensin? Miksi? Mitä sitten tapahtuu? Kohtaako päähenkilö ongelmia vai sujuuko kaikki hyvin? Tapahtuuko jotain yllättävää? Miten tilanne päättyy?			

Paikka



Mökillä

Paikka



Kävelykadulla

Paikka



Kotona

Paikka



Kahvilassa

Paikka



Lenkkipolulla

Paikka



Kirjastossa

Paikka



Kaverin luona

Paikka



Ostoskeskuksessa

Paikka



Paikka



Paikka



Paikka



Tilanne



Mullistava uusi
tieteellinen löytö.
Miten hän kuulee
uutisesta?

Tilanne



Hän ja kaverinsa
haluavat vaikuttaa
itselleen tärkeään asiaan.
Miten he toimivat?

Tilanne



Syöte on rikki:
päivitykset ovat mitä
sattuu. Mitä nyt?

Tilanne



Hän saa häiritsevän
viestin. Mitä hän
tekee?

Tilanne



Tekemistä viikonlopuksi
kotikaupungissa.
Mistä tietoa?

Tilanne



Luppoaikaa. Miten
hän viihdyttää
itseään?

Tilanne



Hän etsii tietoa
opiskelutehtävää
varten. Mitä tietoa
ja mistä?

Tilanne



Verkkoyhteydet ovat
poikki. Mitä nyt?

Tilanne



Tätä ei voi kyllä
omalla nimellä sanoa!
Miksi ja miten hän
viestii?

Tilanne



Presidentinvaalit
lähestyvät, äänestys-
ikäraja on 16 vuotta.
Ketä äänestää?

Tilanne



Kaverit kertovat
uudesta viestintä-
kanavasta. Mitä
hän tekee?

Tilanne



Entä jos?



Teknologian ja palveluiden suunnittelua ohjaa ihmisten hyvinvointi

Entä jos?



Teknologian ja palveluiden suunnittelussa ohitetaan ihmisten hyvinvointi

Entä jos?



Sovellukset ja laitteet tekevät ihmisten arjesta helpompaa

Entä jos?



Sovellukset ja laitteet hallitsevat arkea täysin

Entä jos?



Verkko on turvaton ja epäluotettava paikka

Entä jos?



Verkko on turvallinen ja luotettava paikka

Entä jos?



Teknojättejä (esim. Google ja Facebook) yrityksinä ei enää ole

Entä jos?



Google on teknologiamarkkinoiden yksinvalti

Entä jos?



Entä jos?



Entä jos?



Entä jos?



Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee epämukava

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee jännittävä

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee innostava

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee hämmentävä

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee huvittava

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee onnellinen

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee kiusallinen

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee uhkaava

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee häiritsevää

Tunnetila



Tilanne on tai siitä tulee outo

Tunnetila



Tunnetila