

Tuo voimaa mutta pelottaa ja ärsyttää

TEKNOLOGIAN TEHTÄVÄT NUORTEN MIELIKIRJALLISUUDEN TARINOISSA

Hillervo Pohjavirta

Tampereen yliopisto
Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos

POHJAVIRTA, HILLERVO: Tuo voimaa mutta pelottaa ja ärsyttää
TEKNOLOGIAN TEHTÄVÄT NUORTEN MIELIKIRJALLISUUDEN TARINOISSA

Sivuja 80, josta 11 liitesivua

Sosiologia
Toukokuu 2001

TIIVISTELMÄ

Tehtävänä oli selvittää, millaisia funktioita teknologia saa nuorten mielitarinoissa ja millaisen identiteetin rakentamista tarinat tukevat. Aineiston muodosti 13 suosittua nuortenromania ja sarjakuvakertomusta vuosilta 1999-2000. tarinat ryhmiteltiin juonirakenteesta ilmenevän konfliktin ratkaisutavan perusteella (1) Tyttöjen tarinoin, (2) Poikien tarinoin ja (3) Yhdistelmätarinoin.

Juonirakennanalyysi paljasti, että teknologia tuo voimaa käyttäjälleen tai omistajalleen. Muita se ärsyttää tai pelottaa. Teknologia voi myös yllättää. Voimantuoja teknologian tehtävät ovat arkisia, tunteita purkavia tai hohdokkaita.

Tyttöjen tarinoissa rakennetaan yksilöllistä identiteettiä sosiaalisin keinoin. Teknologian avulla ratkotaan ihmissuhdeongelmia ja parannetaan omaa elämää. Teknologian tehtävät ovat usein arkisia, terpeuttisia mutta myös hohdokkaita, sosiaalista nostetta omaavia viihde-elämyksiä. Teknologian tarve, etenkin miesten teknologinen maku, kyseenalaistetaan.

Poikien tarinoissa rakennetaan sosiaalista identiteettiä: Miesryhmä ratkaisee rikoksen suorittamalla vaarallisen tehtävän. Vaikka teknologia on tärkeä tuki tehtävän suorittamisessa, se jää loppuottelussa usein sivuun. Teknologian tehtävä voi olla arkinen, aggressiota purkava tai hohdokas.

Tytölle tarinat välittävät teknologiasta kapean ja tutun, sosiaalisiin tarkoituksiin sopivan ja toisaalta heidän identiteetilleen vieraan kuvan. Poikien tarinoissa teknologiaan liittyy ryhmätyö, aloitteellinen riskinotto, taloudellisen voiton tavoittelu, keksinnöt, kätevyys ja aggressiivinen ote asioihin.

Hakusanat: identiteettiprojekti, teknologia, mielitarinat, nuortenkirjallisuus

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO 1

1.1 Johdatus ongelmaan.....	1
1.2. Ongelmanasettelu	3
1.3. Lähestymistapojen vertailua: Teknologia, nuorten identiteetti ja mielitarinat	5
1.3.1. <i>Identiteetti on jatkuva konstruointiprosessi</i>	5
1.3.2. <i>Näkökulmia sukupuolten käyttäytymiseroihin</i>	7
1.3.3. <i>Miksi teknologia ei vedä naisia puoleensa?</i>	8
1.3.4. <i>Tytöt ja pojat viestimienkäyttäjinä</i>	9
1.3.5. <i>Tyttöjen ja poikien tarinamaku</i>	11
1.3.6. <i>Mielitarinoiden tuotanto on ammattimaista toimintaa</i>	12
1.3.7. <i>Yhteenveto</i>	14
1.4. Aineisto	15
1.5. Metodologia.....	16
1.6. Työn rakenne ja eteneminen	19

2. TEKNOLOGIAN TEHTÄVIÄ NUORTEN MIELITARINOISSA 21

2.1. Tehtävänasettelu ja aineiston ryhmittely	21
2.2. Teknologia tuo voimaa hyvälle ja pahoille	23
2.2.1. <i>Arkineuvokkuus tukee tehtävän suorittamista</i>	23
2.2.2. <i>Henkisen paineen purkaminen teknologian avulla</i>	25
2.2.3. <i>Hohdokkuus: oikeita valintoja ja ylivoimaisia keksintöjä</i>	27
2.3. Toisten teknologiankäyttö ärsyttää ja pelottaa muita	29
2.3.1. <i>Puhelimen ja auton omistajaa kadehditaan</i>	30
2.3.2. <i>Isä kasvattaa puhelimitse poikaansa</i>	31
2.3.3. <i>Yksipuolinen lahjakkuus ja porvarillinen ammatinvalinta arvossaan</i>	31
2.3.4. <i>Harry kärsii tavaroissa rypevästä ja laiteriippuvaisesta serkustaan</i>	32
2.3.5. <i>lines kyllästyy korjaustaidottoman Akun kiukutteluun</i>	32
2.3.6. <i>Uudenpelko näkyy epäilyinä ja lamaantumisena</i>	34
2.3.7. <i>Vanhat jäärät vastaan nuoret huligaanit</i>	34
2.3.8. <i>Uusavuttomat vastaan erähenkiset ja romantikot</i>	35
2.4. Teknologia yllättää	36
2.4.1. <i>Tyttöjen tarinoissa teknologia yllättää sosiaalisesti</i>	36
2.4.2. <i>Poikien ja yhdistelmätarinoissa teknologia yllättää fyysisesti</i>	37
2.5. Yhteenveto	38

3. TEKNOLOGIA ON TYTTÖJEN TARINOIDEN ARKINEN, POIKIEN HOHDOKAS TUKI 39

3.1. Tehtävänasettelu.....	39
3.2. Teknologia tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmanratkaisussa.....	40
3.3. Tytöt ratkovat poikien tarinoissa ongelmia ilman teknologiaa.....	42
3.4. Terapeuttinen ja pakon sanelema kulkuvälineiden käyttö	43
3.5. Teknologia tiedonhankinnan apuna	43
3.6. Pojat käyttävät, tytöt kyseenalaistavat	44
3.7. Lopussa teknologia väistyy tai tuo viestin	45
3.8. Yhteenveto	46

4. SANKARITAR SOPEUTUU OSAANSA, SANKARI TAISTELEEE OSANSA	47
4.1. Tehtävänasettelu.....	47
4.2. Identiteettiprojektista seuraa väärinkäsityksiä ja vaaroja	48
4.3. Kiehtova mutta ei korvaamaton yksilöllisen identiteetin rakentaja	49
4.4. Loppuratkaisu: kunniaa vai helpotus.....	50
4.5. Toissijaiset identiteettiprojektit	51
4.6. Yhteenveto	52
5. JOHTOPÄÄTÖKSET	53
5.1. Yhteenveto keskeisistä tuloksista	53
5.2. Havaintojen tarkastelua tutkimustiedon valossa	55
5.2.1. Myyttisen merkitykset ja "uusi" teknologia	55
5.2.2. Yksinkertainen tarina -identiteetin rakentamisen tuki vai este	56
5.2.3. Kaupalliset tarinat vastaavat oletettuihin identiteetinrakentamistarpeisiin	58
5.2.4. Tarinatyypit rajaa teknologian tehtävät: toiminta	60
5.2.5. Teknologia tyttöjen sosiaalisena ja poikien toiminnallisena leluna	61
5.2.6. Arvomaailmojen ero voi heijastua koulutusvalintoihin	61
5.3. Tutkimuksen arviointi ja jatkotutkimuksen aiheet	63
5.4. Loppusanat	65
KIRJALLISUUS	66
LIITE : JUONITIIVISTELMÄT JA -RAKENTEET	70

1. JOHDANTO

1.1 Johdatus ongelmaan

Naapurin pikkupoika tulee käymään. Hän kertoo parhaillaan valmistautuvansa avaruustaisteluun, jossa vihollinen on viimein tarkoitus kukistaa. Pikkuvelikin huokuu itsevarmuutta: Paidan sisällä pullistelee upouusi lasermiekka. Käsitän, että innostuksen takana on uusin Star Wars -elokuva, kiehtova avaruusseikkailu. -Nyt, muutamia vuosia myöhemmin, vaikuttaa kuin pojat olisi liimattu kiinni tietokoneeseen: Pelien kautta he varmaan aikanaan siirtyvät luontevasti tietoteknologian ammatteihin. - Tavallinen tarina pojalle, mutta miksei tytölle käy juuri koskaan näin?

Julkisessa keskustelussa asia on tiedostettu. EU-komission mukaan suomalainen ammattielämä on liian jyrkästi jakautunut naisten ja miesten ammatteihin (Oksanen 1999; HS 9.9. B7). Suomi on kärkimaita uuden teknologian käyttöönottajana, mutta edistys ei ole naisten aikansaannosta, koska alan opiskelijoista vain viidennes on naisia. Teknillisille korkeakouluille tytöt ovat koulutusreservi, joka aine- ja harrastusvalinnoillaan rajaa itsensä teknologian opintojen ulkopuolelle. "Tytöjen kiinnostus luovaa teknologiatyötä kohtaan olisi herätettävä ajoissa, viimeistään yläasteella, muuttaen tarvittaessa koko koululaitosta", kuten Tampereen teknillisen korkeakoulun rehtori J.-T. Eriksson toteaa (Eriksson: Anturi 9/2000; 5). Tyttöjä houkutellessaan diplomi-insinöörin opintohin tarjoamalla mahdollisuutta opiskella puuttuvat matemaattis-luonnontieteelliset valmiudet opintojen alussa.

Sähkö- ja elektroniikkateollisuusliiton selvityksen mukaan nuoret naiset kaipaavat kiehtovaa elämää, johon kuuluvat vapaus, matkustaminen, luovuus ja elämykset. Liiton pestaamat naisinsinöörit kertovat koulutyöille ammattinsa mahdollistamista kaukomatkoista sekä villeistä ja kalliista harrastuksistaan (HS 11.11.2000). Tietopakettiansa vuodelta 2000 liitto kuvaa elektroniikkaa mukavaksi asiaksi, joka on suunniteltu helpottamaan ja piristämään elämää: "Miltä elämä tuntuisikaan ilman televisiota, kännykkää tai videoita?"

Miesten saaminen sosiaali- ja hoitoalalle, jossa yhdeksää naista kohti opiskelee yksi mies, ei näytä olevan kansantaloudellisesti yhtä kiireinen projekti kuin naisten saaminen teknologian alalle. Syyt lienevät taloudelliset: Koska puolet teknologian potentiaalisesta ostajakunnasta on naisia, heidän näkökulmaansa tarvitaan, jotta voidaan kehittää entistä tuottavampia innovaatioita naisten tarpeisiin.

Sytä siihen, miksi teknologia on edelleen vahvasti miehinen ala, on etsitty niin biologisista kuin sosiaalisistakin tekijöistä. Tämän työn tarkoitus ei ole selvittää, mistä sukupuolierot johtuvat, vaan tuoda uusia näkökulmia kyseiseen problematiikkaan tutkimalla nuorten suosimia kulttuurituotteita, mediatarinoita, jotka ovat olennainen osa heidän elämysmaailmaansa ja toimivat identiteetin rakennusaineena.

Tässä tutkimuksessa mediatarinoita edustavat nuortenromaanit ja sarjakuvat. Työ liikkuu mediatutkimuksen, sosiaalipsykologian ja sosiologian välimaastossa. Teknologian ja identiteetin samoin kuin mediatarinoiden ja identiteetin suhdetta on tutkittu usealta kannalta, mutta lasten- ja nuortenkirjallisuuden tutkimuksen kohteena teknologian funktiot eivät nähtävästi ole olleet.

Saanilahden (1999) tutkimuksen mukaan nuoret käyttävät taitavasti viestimiä: televisiota, videota, tietokonetta, puhelinta ja CD-soitinta. Viestimistä kirjat ja lehdet ovat tämän tutkimuksen aineistona. Nuoret pitävät tutkitusti tiettyä juonirakennetta noudattavista viihdetarinoista, pojat (ja nuorimmat tytöt) seikkailu- ja toimintakertomuksista ja tytöt etenkin romanttisista ja ihmissuhdetarinoista. (Kytömäki 1999) Mielitarinoita on saatavilla useiden medioiden kautta siten, että suosittu juonirakenteet, jopa samat tarinat, ovat löydettävissä niin televisiosta, videolta ja peleinä kuin romaaneina ja sarjakuvina.

Mielitarinoiden todellinen vaikutus nuorten valintoihin on liian moniulotteinen ongelma tutkittavaksi tämän työn puitteissa. Tarinoista saatavilla vaikutelmilla lienee kuitenkin -yhdessä muiden tekijöiden kanssa- osuutta siihen, millainen kuva nuorille muodostuu teknologiasta. Kun tiedossa on, että teknologia vetää poikia puoleensa, mutta ei houkuttele tyttöjä, on kiinnostavaa selvittää, *millaisia tehtäviä teknologia saa tyttöjen ja poikien mielitarinoissa ja millaisen identiteetin rakentamista ne tukevat.*

Tässä työssä ovat olennaisia merkitykset, joita romaani- ja sarjakuvakertomusten kautta välittyy nuorille. Tutkimuksen kohteena olevat teknologian funktiot ovat monitasoinen ilmiö, jota mediateknologian kehityksen siivittämä globalistuminen mutkistaa. Tosiasia on, että monet asiat välittyvät nuorille viihdetarinoiden kautta. Esimerkiksi Aku Ankka -lehteä lukevat käytännössä kaikki nuoret. Kirjojen lukeminen on varhaisnuorten, etenkin tyttöjen harrastus. Murrosikäisiä poikia kiinnostavat enemmän sarjakuvat kuin romaanit. Nuorilla on paljon mahdollisuuksia ja oikeuksia, mutta virikkeiden tulvassa minän jatkuvuudentunteen säilyttäminen lienee suurin haaste.

Kun tutkimuksen kohteena ovat kulttuurituotteet, on pidettävä mielessä, että kulttuuri muuttuu kaiken aikaa. Toiseksi on tarpeen muistaa, että kirjallisuusaineisto on fiktiota siitäkin huolimatta, että se saattaa teknologian saamien merkitysten kautta heijastella jotakin yhteiskunnallisesta todellisuudesta. Se on myös monin tavoin tulkittavissa. Erilaisista merkitysjärjestelmistä, kulttuurisista jäsenyyksistä ja malleista on apua ympäröivän maailman jäsentämisessä. Toisaalta jäsenyykset tuottavat itse todellisuutta ja uusintavat sitä ollen samalla myös itse osa sitä. (Alasuutari 1999; 72)

Seuraavassa osiossa kuvailen työn ongelmanasettelua (luku 1.2.), minkä jälkeen tarkastelen näkökulmia, joista käsin ongelma-alue on lähestytty aikaisemmin (1.3.). Lopuksi kerron

tutkimusaineiston valinnasta (1.4), tutkimuksen toteutuksesta ja metodologisista lähtökohdista (1.5.) sekä työn myöhempien osien rakenteesta (1.6.).

1.2. Ongelmanasettelu

Tehtävänä on selvittää, millaisia funktioita teknologia saa nuorten mielitarinoissa ja millaisen identiteetin rakentamista tarinat tukevat. Lähestyn ongelmaa kirjallisuusaineiston pohjalta, laatimalla juonirakennanalyysin nuorten suosikkiromaaneista ja -sarjakuvista. Koska tiedossa on, että miehet ja suhtautuvat eri tavoin teknologiaan, pyrin valitsemaan toisaalta tyttöjä, toisalta poikia miellyttäviä kertomuksia, joiden välityksellä sukupuolten välisten suhtautumistapojen ero saattaisi näkyä.

Työn taustatekijöitä ovat kulttuurituotteita markkinoiva koneisto ja sen kohderyhmä, nuorisoyhteisö, joka valitsee eri kanavia käyttäen senhetkisiä tarpeita ja odotuksiaan vastaavia tarinoita ja käyttää niitä - enemmän tai vähemmän tietoisesti- identiteettinsä rakennusaineena. Tarinoiden kautta nuoret saavat tietoa asioista, joista heillä ei ole vielä omia kokemuksia, mutta joista he voivat keskustella toveripiirissä paljastamatta liikoja itsestään. Oletettavasti tarinoiden tarjoamat mallit osaltaan, yhdessä muiden tekijöiden kanssa, suuntaavat nuorten ajattelua ja saattavat vaikuttaa heidän myöhempiin valintoihinsa kuten esimerkiksi tapaan, jolla he suhtautuvat teknologiaan.

Käytän työssä apuna osia Rom Harrén (1983) identiteettiteoriasta, Kevin Murray (Murray in Shotter ym. 1989) ideaa yhdistää tarinatyypit ja Harrén identiteettiprojektit sekä edellisten tutkimustuloksia käyttäneen Juha Kytömäen (1999) havaintoja varhaisnuorten tarinamausta.

Konstruktionistisesti suuntautuneen sosiaalipsykologin, Rom Harrén, mukaan identiteetti on prosessi, jossa sosiaalisilla merkityksillä ja niiden ymmärtämisellä on keskeinen merkitys. Henkilö omaksuu moraalisia teorioita, "hyvän elämän ohjeita" esimerkiksi tarinoista ja tarkastelee niitä suhteessa omiin kokemuksiinsa. Teorioiden ja kokemusten välisestä suhteesta tulee vähitellen osa identiteetin tunnetta. Keskeistä on oman paikan löytäminen sosiaalisessa järjestyksessä. Se tapahtuu kahden projektin kautta, ensinnäkin (1) Löytämällä *sosiaalinen identiteetti*, arvostettu asema sosiaalisessa järjestyksessä ja toiseksi (2) yrittämällä säilyttää *yksilöllinen identiteetti* elämäkerrallisen ainutkertaisuuden merkityksessä, mikä vaatii luovuutta ja oman näkökulman löytämistä. (Harre 1983; 273, 258; Kytömäki 1999; 201-202; Murray in Shotter ym. 1989; 179-180)

Identiteettiprojekteiksi Harré kutsuu elämänvaiheita tai tilanteita, jotka edellyttävät henkilön muuttavan identiteettinsä ilmaisua ja tapaa jolla kanssaihmiset havaitsevat sen. Sosiaalisen identiteetin projektit ovat ajankohtaisia etenkin marginaaliryhmille kuten maahanmuuttajille ja lapsille,

henkilöille, joilla ei ole tiettyä sosiaalista identiteettiä, mutta jotka haluaisivat sellaisen. (Harre 1983; 273, 258; Kytömäki 1999; 201-202; Murray in Shotter um. 1989; 179-180)

Käytän asetelmassa Murrayn oivallusta yhdistää länsimaisen kerronnan perustyyppit Harrén identiteettiprojekteihin. Maratoonareiden juoksemaanlähtemispäätöstä tutkineen Murrayn havainto oli, että *erilaisista identiteettiprojekteista kertomiseen käytetään eri tyyppisiä tarinoita*. Tarinatyyppit eivät pyri kertomaan, miten asiat todellisuudessa ovat, vaan niistä konstruoi sosiaalinen maailma, joka liittyy tiettyihin, yleisesti tunnettuihin moraalisuhteisiin. Tyyppit erottaa toisistaan tapa, jolla tarinassa ilmenevä konflikti ratkaistaan. Käytän tutkimuksessa ns. "Murrayn romanssia" ja "Murrayn komediaa". Edellinen ilmentää halua "tulla joksikin". Jälkimmäisen avulla "erottaudutaan toisista" elämäkerrallisen ainutkertaisuuden merkityksessä. (Murray in Shotter ym. 1989; 184-186; Kytömäki 1999; 191-192).

Konfliktinratkaisutyyppi "Murrayn romanssi"

Romanssi tai romanttinen kertomus viittaa sankarikertomukseen tai -tarinaan, jonka keskeisenä määritelmänä on se, että tapahtumat ratkeavat taistelun kautta. (Tämä voi tarkoittaa myös taistelua itsensä kanssa ja itsensä voittamista). Konflikti ratkaistaan pikemminkin taistelulla kuin sosiaalisuudella kuten komediassa tehdään. Tyyppillisesti romanssiin kuuluu tärkeä voimienmittely sankarin ja pahan voimien välillä. Kunniallinen menneisyys palautetaan taistelun avulla.

Konfliktinratkaisutyyppi "Murrayn komedia"

Komedia ei viittaa hauskuuteen vaan tapaan, jolla konflikti ratkaistaan kertomuksessa. Komedian luonteeseen kuuluu nuoruuden ja halun voitto vanhuudesta ja kuolemasta. Tyyppillinen konfliktitilanne komediassa on tavallisesti tekemisissä halun tukahduttamisen kanssa yhteiskunnassa. Tämä halu vapautetaan seikkailun tai juhlimisen kuluessa, mikä johtaa sosiaalisen yksikön tervehtymiseen, jolloin tilanne vapautuu. Järkkynyt tasapaino palautetaan sosiaalisin keinoin.

(Murray in Shotter 1989; 181-182)

Kertomus voi olla avuksi sille, joka hakee paikkaansa sosiaalisessa arvojärjestyksessä. Sosiaalinen ja yksilöllinen identiteetti rakennetaan löytämällä omaan itseen sopivia kertomuksia ja kertomalla niitä edelleen. Teoria ja kokemus suhteutetaan toisiinsa ja kertomukseen yritetään löytää sopiva näkökulma. Varhaisnuorten televisionkatselua tutkineen Kytömäen mukaan poikia (mutta myös nuorimpia tyttöjä) miellyttävät sosiaalisen identiteetin rakentamista tukevat tarinat, jotka vastaavat rakenteeltaan "Murrayn romanssia", seikkailutarinaa, jossa paha voitetaan taistellen. Tytöt pitävät "Murrayn komediasta", romanttisista ja ihmisuhdetarinoista, jotka tukevat yksilöllisen identiteetin projektia. Valitsin aineiston tarinat käyttäen tukena Kytömäen havaintoja. (Murray in Shotter ym. 1989, 181; Kytömäki 1999; 190-193; 202-203)

Tämän tutkimuksen kannalta on olennaista, millaisen identiteetin rakentamista tarinat tukevat esimerkiksi ongelman ja sen ratkaisemistapojen kautta. Kumpi on tärkeämpää, julkisen vai yksityisen minän kehittäminen, sankarisaavutukset, vai oman elämän parantaminen. Pyrkimys on selvittää,

millaisia tehtäviä teknologia saa identiteettiprojekteja vasten tarkasteltuna. Oletettavasti teknologia saa erilaisia tehtäviä eri tyyppissä juonirakenteissa ja esiintyessään erilaisten identiteettiprojektien yhteydessä.

1.3. Lähestymistapojen vertailua: Teknologia, nuorten identiteetti ja mielitarinat

Työn lähtökohtana on naisten ja miesten erilainen suuntautuminen elämässä, mikä näkyy esimerkiksi koulutusvalintoina: Koska naiset hakeutuvat harvoin teknologian opintoihin, heidän panoksensa alan suunnittelu- ja kehittämistyössä jää marginaaliseksi (Tilastokeskus; 2000). Se, millaisen identiteetin tyttö tai poika rakentaa, ei ole yhdentekevää henkilön myöhempiä valintoja ajatellen. Nuorten mielitarinat, esimerkiksi romaanit ja sarjakuvat, tarjoavat identiteetin rakennusaineita.

Lasten- ja nuortenkirjallisuuden tutkimuksen keskeisiä motiiveja näyttävät olleen alan kotimainen perustutkimus ja tunnetuksi tekeminen ja esimerkiksi lajityypit (esim. Kuivasmäki 1988; Lappalainen 1976; Heikkilä-Halttunen 2000; Loivamaa 1996; Rättyä 1997; Savolainen toim. 1985). Teknologian tehtävät nuorten mielitarinoiden juonirakenteissa ja niiden suhde identiteettiin ei vaikuta olleen alan tutkijoiden kiinnostuksen kohteena. Sen sijaan tutkimuksen aihepiiriin littyviä, edellistä runsaammin tutkittuja sosiaali- ja yhteiskuntatieteellisiä alueita ovat identiteetti ja sen suhde teknologiaan nyky-yhteiskunnassa (1.3.1), sukupuolten käyttäytymiserojen syyt (1.3.2.), naisten vähäinen suuntautuminen teknologian pariin (1.3.3), nuorten viestintenkäyttö (1.3.4.) ja tarinamieltymykset ja niiden suhde kehitykseen (1.3.5.) sekä ammattimainen viihdetarinoiden tuotanto (1.3.6.). Näkökulmista on yhteenveto viimeisessä osiossa (1.3.7.).

1.3.1. Identiteetti on jatkuva konstruointiprosessi

Konstruktivistisesti suuntautuneiden Bergerin ja Luckmannin (1994 [1966]; 195-198) mukaan identiteetti muodostuu yhteiskunnan määräämissä sosiaalisissa prosesseissa. Se säilyy, muuntuu, jopa muodostuu uudelleen sosiaalisissa suhteissa. Se on ymmärrettävissä vain yhteydessä maailmaan. Teorioiden ja tulkintojen esittäminen identiteetistä on mahdollista vain koko todellisuutta koskevien tulkintojen kehyksessä. Siten esimerkiksi emootiot ovat sosiaalisesti rakentuneita, ne eivät ole tunteita vaan henkilökohtaisten tilojen tulkintoja moraalijärjestyksen sisällä. (Harré 1983; 257)

Identiteetille on ominaista minäkokemuksen jatkuminen läpi roolien ja elämänvaiheiden. Se on koordinoitiprosessi, jossa asioiden uudelleentarkastelu on aina mahdollista. Identiteetti tasoittaa

jännitettä, joka aiheutuu henkilön tarpeiden, sosiaalisten vaatimusten ja toimintakyvyn välisistä eroista. *Sosiaalinen identiteetti* merkitsee minäkokemuksen jatkuvaa toimeentulemistä lukuisien rooli vaatimusten ja toiminnankenttien kanssa ja sosiaalisten normien työstämistä tyyliin "kuten kuka tahansa muu". *Yksilöllinen identiteetti* viittaa yksilön minäkokemuksen pysyvyyteen muuttuvissa elämäkerrallisissa olosuhteissa, erottautumista tyyliin "ei kukaan muu kuin". (Hurrelmann 1988; 114-115, ks. myös Harré 1983 luvussa 1.2)

Hurrelmannin mukaan ihmisten tekemät elämäkerralliset valinnat käyvät sopimattomiksi aiempaa nopeammin. Jatkuva minäntunteen uudelleentuottaminen on raskasta. Selviytymisen avain on, että kykenee löytämään merkityksiä ja tyydytyksen heterogeenisista tilanteista ja arkisista olosuhteista. Modernin yhteiskunnan sosiaaliset vaatimukset ovat perinteisiin nähden matalat eivätkä ikä tai työ määritä aikuisen elämää kuten ennen. Vapaa-aika, materiaallinen hyvinvointi, uudet elämäntavat ja tarve tehdä yksilöllisiä valintoja ovat lisääntyneet. Vapauden kääntöpuolena on vieraantuminen, johon voi liittyä narsismia, henkistä kodittomuutta, merkityksettömyyden tunteita ja vaikutelma auktoriteetin puuttumisesta. Huumeidenkäyttö, tavarankulutus ja massamedian yleisönä toimiminen ovat nykyään myös lasten ja nuorten toiminta-alueita (Marshall 1994; 232-233; Ziehe 1989; Hurrelmann 1988; 117-119). Gergenin mukaan romanttinen, tunteita ja moraalia korostava minäkuva samoin kuin moderni, rationaalista päättelyä painottava minäkuva ovat saaneet tehdä tilaa postmodernille, jatkuvasti konstruoivalle minälle. Stimulaation kyllästämää tilaa hän kutsuu sosiaalisen saturaation tilaksi. (Gergen 1991; 3, 6-7, 170, 228)

Yhteiskunta, jossa 2000-luvun nuoret rakentavat identiteettiään, on erilainen kuin heidän syntyessään. Länsimaiset kulttuuri- ja muut tuotteet leviävät kaikkialle maailmaan suurten kaupallisten mediayhtiöitten kautta. Globaali kulttuuri koostuu kaiken erilaisuuden mahdollistamasta keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Kulttuurituotteiden tarjonta -amerikkalainen mediakulttuuri, tavarat, pikaruoka ja ostoskeskukset- kasvaa ja yhdenmukaistuu, mutta sen tulkinta eri kulttuureissa vaihtelee. Kun vanha kansankuva jäi yksityistämisen, liikelaitoistamisen ja yhtiöittämisen myötä vaille käyttöä, alaa alkoi vallata kuva väestöstä vaativina asiakkaina, joihin tulee suhtautua kunnioituksella. Lisääntyvä tarjonta ja kilpailu -etenkin sähköisen viestinnän alueella- synnyttää osayleisöjä, jotka valitsevat tuotteensa ja koko elämäntapansa makunsa ja mieltymystensä mukaan. Sähköisen viestinnän monopoli on hajonnut, jolloin valtion ohjelmatarjonta kilpailee kansainvälisen viihdeteollisuuden kanssa. (Alasuutari ym 1999; 59, 66, 230-231)

Uutta teknologiaa markkinoidaan kuluttajille tulevaisuusvisioilla. Ennen vedottiin järkeen ja hyötyyn, nykyään tunteisiin, elämyksiin, sosiaalisen vuorovaikutuksen tarpeisiin ja tarpeisiin huomioida ympäristö (Pantzar 2000; 120, 254). Uusimmat uhkakuvat ja utopiat tarjoaa Internet, maailmanlaajuinen tietokoneiden verkko, jossa ihmiset elävät vuorovaikutteisessa tilassa, *cyber space*ssa (Bilton ym. 1996; 40). Postmoderni simulaatiokulttuuri -kuten mahdollisuus läheiseen kontaktiin tietokoneen avulla, reaaliaikaiset videolinkit ja jaetut virtuaalikonferenssihuoneet- vaikuttaa

tapaamme ymmärtää mieli ja ruumis. Ihmiset odottavat tietokoneen muuttavan heidän ajatteluaan. Usean minän yhtäaikainen rakentaminen on Internetissä mahdollista. Useiden identiteettien ylläpito on ollut aikaisemminkin mahdollista, mutta yhteisö kontrolloi niitä (Turkle 1996; 20, 26, 178-9). Internetin on epäilty tekevän ihmiset yksinäisiksi, kaventavan sosiaalisia verkostoja ja vähentävän ystävien kanssa vietettyä aikaa. Franzenin havainnot eivät tue oletusta, päinvastoin, Internetin vaikutukset sosiaalisiin verkostoihin näyttäisivät olevan myönteisiä. (Franzen 2000; 427-438)

Identiteetin ja teknologian suhdetta on usein tarkasteltu sukupuolikysymyksenä, onhan teknologia varsin miehinen ala. Klassinen kysymys on, mistä sukupuolten käyttäytymiserot johtuvat.

1.3.2. Näkökulmia sukupuolten käyttäytymiseroihin

Sukupuolten käyttäytymiserojen on esitetty johtuvan niin biologisia kuin sosiaalis-yhteiskunnallisistakin tekijöistä. Biologisten deterministien mukaan kyse on *kromosomi- tai hormonioista* tai muista luonnollisista ominaisuuksista. Lasten leikkikaluvaihtoja tutkineen Servinin (1999; 45-46) mukaan teknologiaa kohtaan tunnetun innostuksen määrä voi olla yhteydessä henkilön mieshormonien tasoon. Servinin mukaan sukupuolierojen tutkiminen pelkin kulttuuritutkimuksen keinoin ei riitä, vaan tarvitaan myös tietoa ilmiön takana vaikuttavista psyykkisistä mekanismeista. Sosiaalinen sukupuoli ei automaattisesti seuraa biologisesta sukupuolesta, vaikka parivuotiaat ovat yleensä tietoisia sosiaalisesta sukupuolestaan ja esikouluikäiset sukupuolistereotyyppioista. Tavat määrittellä maskuliinisuus ja feminiinisyys vaihtelevat merkittävästi kulttuureittain. *Kulttuuriset tekijät* kuten kasvatus voivat liittyä sukupuolierojen syntymiseen. (Bilton ym. 1996; 200-201, 205-206)

Hurrellmanin (1988; 131-133) mukaan sukupuolieroja tulisi tarkastella osana kulttuurista kokonaisuutta, ei irrallisena ilmiönä. Hurrellmanin mukaan on tosiasia, että naiset ja miehet käsittelevät -huolimatta mahdollisesti muuten yhtenevästä taustastaan- kohdalleen tulevia tilanteita eri tavoin, miehet usein aggressiivisemmin kuin naiset. Syynä toimintatapojen eroihin on taloudellinen, sosiaalinen ja kulttuurinen *työnjako*, joka määrää sukupuolten sosiaalistumista ohjaten yhteiskunnallisia ideoita sosiaalisiin rooleihin ja suunnaten samalla asenteita feminiinisyttä ja maskuliinisuutta kohtaan.

Sukupuolten välisiä käyttäytymiseroja on selitetty myös *tarpeen* avulla. Mies jättää kotityöt naiselle, joka tuntee miestä useammin tarvetta tehdä niitä. (Hochschild ym. 1989; 202) Nieminen-Sundellin (1998) mukaan sukupuolittunut työnjako häivytetään näkyvistä: Ei ole työnjakoa, koska työtä ei ole. Naiset eivät tarvitse poraa eivätkä miehet ompelukonetta. Sosiaalinen sukupuoli on liikkuva määre, joka yhtenä tekijänä suuntaa teknologian kehitystä, mikä puolestaan jälleen vaikuttaa sukupuolikäsityksen määrittelyyn.

Sosialisaatioteoria näkee lapsen "tyhjänä tauluna". Identiteetti kehittyy *vuorovaikutuksessa* ympäristön kanssa, paljolti matkimalla. Mitä polarisoituneempi kulttuuri, sitä suurempi ero tyttöjen ja poikien identiteeteillä on. Sosialisaatioteoriaa on moitittu tiedostamattomien henkisten prosessien liian vähäisestä huomioimisesta (Bilton ym. 1996; 205-206). Esimerkiksi tarinoiden roolia identiteetin rakentamisessa tutkineen Kytömäen (emt.; 201) mukaan identiteetti ei synny matkimalla vaan se on konstruointiprosessi, jossa kommunikaatiolla on tärkeä osa.

Sukupuolieroja on tarkasteltu käyttämällä termiä *cathexis*, joka viittaa psyykkisen energian jakamiseen. Henkilön käytettävissä oleva henkinen energia voi olla luonteeltaan sidottua, esimerkiksi unelmiin, konflikteihin, minään ja sosiaaliin rooleihin liittyvää tai liikkuvaa, nopeasti käyttöön vapautuvaa energiaa (Cameron 1963; 154). Freudilainen termi viittaa tunnemieltymyksen muotoon, *emotionaalisesti rakentuneisiin suhteisiin ja toiveisiin*. Sukupuolijärjestys toimii raamina, jossa sukupuolten erot ilmenevät, uusinnetaan tai kyseenalaistetaan. (Marshall 1994; 43; Bilton ym. 1996; 200)

Sukupuolten käyttäytymiseroihin liittyy läheisesti *sukupuolen ja teknologian keskinäinen suhde*. Aihepiiriä koskevaa tutkimusta seuranneen Wajcmanin (2000; 460) mukaan sukupuoli ja teknologia ymmärretään kapeasti ja jäykästi. Tulisi tutkia miten teknologia muotoilee sukupuolten suhteita eikä niinkään, kuinka sukupuoliset suhteet vaikuttavat teknologiaan. Teknologian ja sukupuolen suhdetta tutkittiin 1990-luvulla kulutuksen, sittemmin teknisen muotoilun ja innovaatioiden kautta, nykyään sosiaalisten suhteiden ja kulttuuristen representaatioiden kannalta. Suomalaisessa yhteiskunnassa sukupuolen ja teknologian suhde näkyy sukupuolittuneena ammattielämänä: Teknologinen suunnittelu- ja kehittämistyö ei vedä naisia puoleensa. Seuraavassa luvussa pohdin, mistä tämä voisi johtua.

1.3.3. Miksi teknologia ei vedä naisia puoleensa?

Sanakirjamääritelmän mukaan teknologia merkitsee luonnontieteellisen tietämyksen soveltamista käytännöllisiin, erityisesti teollisuuden, tarpeisiin. Alalle on ominaista ympäristön manipulointi, vanhojen menetelmien korvaaminen uusilla, keksinnöt ja nopea kehitys (Pearsall 1998; Webster's...1994; Encyclopædia Britannica 1999). Jostain syystä vain harva nainen kokee edellisen kaltaisen toiminnan itseään kiinnostavaksi. Informaatioteknologian ammattilaisia tutkineen Vehviläisen mukaan naiset pysyttelivät 1990-luvulla poissa alan ammasteista omasta tahdostaan. Naisten elämän ja teknologian maailman välillä on vain vähän vuorovaikutusta eikä sen lisääminen onnistu irrallisten tai teoreettisten projektien avulla (Vehviläinen 1997; osa 5, 17).

Ruotsalaisnuorukaisten tietokoneharrastusta tutkineen Nissenin (1993; 74-75) mukaan kyse on siitä, ettei lähipiiri juuri kannusta tyttöjä resursseja ja aikaa vieviin miehiin harrastuksiin tai ammatteihin. Tytöt käyttävät tietokoneita, mutta heidän käyttönsä ei näy naisten kehittämistä kaupallisina tuotteina. Ala tuotteineen henkii miehisyttä, mikä tuskin jää tytöiltä huomaamatta. Helven (Helve teoksessa Näre 1992; 246-256) mukaan tytöt eivät luota tieteen ja teknologian kykyyn ratkaista aikamme ongelmia samassa määrin kuin pojat. Oksmanin tutkimat yliopistossa opiskelevat naiset mielsivät tietokoneet "palikkatyyliseksi", jossa "ihmisen kädenjälki ei näy". Naisilla on vähän kokemusta tietokoneista, eikä heitä huomioida riittävästi alan tuotteiden kohderyhmänä (Oksman teoksessa Eriksson ym. 1999; 182).

Tytöt, jotka olivat valinneet ammattinsa teknologian alalta, olivat tehneet ratkaisunsa poikia nopeammin ja myöhemmin (Hertzberg 1989; Alemany 1992). Naisdiplomi-insinöörien työskentely miesvaltaisessa kulttuurissa ei suju kitkatta mm. sosiaalisten verkostojen, etenkin toisten naisten tuen puuttumisen, mutta myös naisiin kohdistuvien odotusten ristiriitaisuuden vuoksi: Naisilta odotetaan perinteistä käytöstä, mutta kumman perinteen mukaista? (Aho 1992; 78)

Paitsi arvostuksina ja asenteina sukupuolten käyttäytymiserot ovat nähtävissä konkreettisesti tavassa, jolla tytöt ja pojat käyttävät viestimiä, esimerkiksi televisiota, tietokonetta, puhelinta, CD-soitinta sekä kirjoja ja sarjakuvalehtiä, jotka ovat tämän tutkimuksen aineistoa.

1.3.4. Tytöt ja pojat viestimienkäyttäjinä

Saanilahden (1999) mukaan televisio on nuorille tärkein viestin, merkittävä tiedonlähde, jota he katsovat muutamia tunteja päivässä. Vain yksi sadasta nuoresta ei katso televisiota. Perheen pojalla on usein televisio huoneessaan. Tietokoneen parissa poika viettää tunnin, pari päivässä. Myös sarjakuvat ovat pojille tärkeitä. Tyttöjen viestimiä ovat puhelin, CD-soitin, televisio ja kirjat. Vaikka poikaperheissä on Internetillä ja CD-rom-asetella varustettu tietokone, useimmat pojat lähinnä vain pelaavat koneella. Heitä kiinnostaa tiedostojen (pelien?) imurointi, surffaus ja omat verkkosivut. Tytöt käyttävät Internetiä sosiaaliin ja käytännöllisiin tarkoituksiin, kuten ajankohtaissivujen lukemiseen, sähköisten tervehdysten lähettämiseen, kotitehtävien tekemiseen -ylipäätään kommunikointiin. Vaikka etenkin nuorimmat tytöt pitävät tietokoneesta, yli puolet tytöistä käyttää konetta vähän tai ei lainkaan. Tietokoneen päivittäiskäyttäjiä 10-vuotiaista tytöistä 9 % ja samanikäisistä pojista 41 %. (Saanilahti 1999; 20-37, 67- 77, 98-99, 135-137; Nua Internet Surveys 2000: Adults surf the Web more than teens)

Nuorten *lukutottumukset* ovat muuttuneet uusien viestimien tulon myötä. Vuonna 1962 oli tavallista, että 14-15-vuotias luki viikossa 6 tuntia kirjaa ja 3-4 tuntia lehtiä. Lukeminen oli tyttöjen ja poikien suosikkiharrastus yhdessä urheilun ja erilaisten yksittäisharrastusten (leipominen, keräily, rakentelu, soittaminen) kanssa. Kirjat olivat keskimäärin yhtä suosittuja kuin radio ja televisio (Lehtovaara 1976; 66, 136-137, 323-326).

Nykyään kirjojen lukeminen ei keskimäärin yllä 7-15-vuotiaiden nuoren viiden suosituimman harrastuksen joukkoon. Vähintään yhden kirjan kuussa lukevia on 40 % aineistosta (Muut lukevat vähemmän tai eivät ollenkaan). Innokkaimpia kirjanlukijoita ovat varhaisnuoret, pojat ja tytöt. Eniten, tunnin päivässä lukevat 10-vuotiaat tytöt. Vähiten lukevat murrosikäiset pojat: Yksi kymmenestä 15-vuotiaasta pojasta harrastaa kirjan lukemista ainakin yhden kirjan verran kuussa. Yhdeksän kymmenestä (87 %) lukee vähän (0-5 kirjaa/6 kk) tai ei lainkaan. (Saanilahti 1999; 26-28,104-112, 123-140)

Lähes kaikki tutkitut lukevat ikään katsomatta *Aku Ankka* -lehteä. Etenkin pojat lukevat miellään sarjakuvia: 13-vuotiaat lukevat *Aku Ankkaa* eri muodoissaan ja rohkeita huumorilehtiä (Myrkky, Mad ja Pahkasika), 15-vuotiaat *Aku Ankka*-lehteä ja aikuisten "aikuisten" verisiä sarjakuvia (*The Crov* ja *Sandman*). (Saanilahti 1999; 26-28,104-112, 123-140). Kaupallisuus, mm. ylikansalliset videopelit, esimerkiksi japanilaiset *Pokémon* tuotteet (Barbo 2000) hallitsevat lasten kokemuskulttuuria. Elokuviin ja televisio-ohjelmiin liittyvät lelut olivat suosituimpia Yhdysvalloissa jo vuosikymmen sitten (Giddens 1996; 369).

Lukemistutkimusten mukaan pojat ymmärtävät kertovaa ja selittävää tekstiä huonommin, mutta dokumentaarista tekstiä yhtä hyvin kuin tytöt. Parhaat tekstinymmärtäjät harrastavat tietokoneohjelmien laatimista, heillä on tietokone kotona ja he ymmärtävät runsaan lukemisen tärkeäksi sekä lainaavat kirjoja kirjastosta (Karjalainen 2000; Julkunen 1997). Usein pojilta puuttuu halu lukea pitkiä tekstejä ja heillä on vaikeuksia havaita tekstin vivahteita, joten on ymmärrettävää, että Opetusministeriö ehdottaa pojille tarjottavaksi heidän harrastuspiiriään tukevaa tietokirjallisuutta. (OPM; 17-18, 35, 44)

Viestimien käytössä ei ole tärkeintä koneen käyttötaito tai sujuva sisälukutaito, vaan henkilön kyky jäsentää viriketulva edukseen. Mustosen mukaan lukemisen laadulla ja määrällä ei ole merkitystä vaan tavalla, jolla nuori tarttuu tekstiin (Mustonen ym. teoksessa Näre ym. 1992; 236-245). On huomattava, että tekstin käsite ja luonne ovat muuttuneet. Verkkotieto on kontekstuaalista, tarkoitusta, tarvetta ja käyttäjää palvelevaa. Tiedon totuudellisuus, pätevyys ja luotettavuus jää lukijan pohdittavaksi. Hänen on arvioitava tiedon merkitys ja arvo ja rakennettava eettinen ja moraalinen näkemys suhteessa verkosta saatuun tietoon (OPM 2000; 58-59). Opetusministeriön mukaan ns. monimedialukutaidon avulla voidaan ehkäistä syrjäytymistä, auttaa henkilöä saavuttamaan omia tavoitteitaan ja osallistumaan yhteiskunnan toimintaan. Edelliseen liittyen on tietoyhteiskunnassa

tarvittavien valmiuksien luominen kaikille kaikille "elinikäisen oppimisen toteuttamisohjelmien" kautta on ollut lukuisien projektien aiheena (esim. Kananoja 1997 ja 1999; Alamäki 1999; OPM/KTPO 1999: Koulutuksen ja tutkimuksen tietostrategia 2000-2004; Tiva-projekti). Kuten Pantzar (2000) toteaa, ihmisten odotetaan seuraavan aikaansa, nöyryvän ja luovan itselleen tietoyhteiskuntavalmiudet.

Nuorten tarinamieltymykset kertovat paitsi mahdollisesti heidän monimedialukutaidostaan, myös heidän sukupuolestaan, kehitystasostaan ja persoonallisuudenpiirteistään. Näitä tekijöitä tarkastelen seuraavassa luvussa.

1.3.5. Tyttöjen ja poikien tarinamaku

Nuoret, etenkin pojat, pitävät viihdetarinoista kaavamaisine teemoineen ja rakenteineen (Tosin viihteellä voi olla monia kerrontatapoja). Varhaisnuoria miellyttävät selkeäjuoniset, toiminnalliset, jännittävät ja toisaalta hauskat seikkailut, joiden päähenkilöt ovat usein aikuisia. Hyvät ja pahat henkilöhahmot erottuvat selvästi toisistaan (Kytömäki 1999; 167-168, 172, 177; Apo in Mäkelä 1990; 75-76). Tytöt saattavat lukea nk. aikuisten kirjoja, kun pojat vielä lukevat lasten- ja seikkailukirjoja. 14-15-vuotiaana tyttöjä kiinnostaa romantiikka, rakkaus, seikkailu ja jännitys, poikia sota-, jännitys- ja jengitarinat. Pojat ovat sankarikäsityksissään fiktiosuuntautuneita ja heidän maailmankuvansa tyttöjä alttiimpi nuorisokulttuurin, esimerkiksi rock-musiikin, vaikutuksille. (Teoksessa Näre ym. 1992: Näre; 69-80; Helve; 246-256 ja Mustonen ym.; 236-245)

Tyttöjen ja poikien tarinamaku on melko samanlainen kuin kolme, neljä vuosikymmentä sitten. Vuonna 1962 tutkitut pojat kuvasivat hyvää kirjaa näin: "Sen pitäisi olla jännittävä ja täynnä yllättäviä käännteitä eikä se saisi loppua ennen aikojaan --- Heti alussa pitää tapahtua paljon." Juuri toiminnan tai hauskuuden puute ja odotusten pettäminen olivat syitä kirja mahdolliseen epäsuosioon. Tyttöjen mielikirja ei juuri koskaan ollut sotakirja eikä poikien nk. tyttökirja. Kun poikia miellyttivät rohkeat, asioita aktiivisesti järjestävät henkilöt, joille tapahtuu paljon, tyttöjä miellyttivät taitavat, avuliaat, huolehtivat ja uskolliset kirjanhenkilöt. (Lehtovaara ym 1976; 214, 291, 275-285)

Aikuisille tarkoitettu materiaali kiinnostaa nuoria. 1960-luvun nuoret joutuivat lukemaan Väinö Linnan teokset salaa vanhemiltaan (Lehtovaara ym. 1976). Nykyään nuoret käyvät salaa Internetin "kielleyillä" sivuilla. Kymmenenvuotiaiden tyttöjen viisi suosituinta televisio-ohjelmaa ovat kaikki kotimaisia naisten saippuasarjoja. (Saanilahti 1999)

Daviesin (2000; 20-21) mukaan lapset eivät tunnista aikuisten ohjelmiksi muita kuin seksiä, väkivaltaa, kirouksia tai uutisia sekä "pitkästyttävää puhetta" sisältävät ohjelmat. He saattavat mieltä

samoihin tarinoin kuin aikuiset mutta eri syystä: Lapset rakentavat aina identiteettiä eivätkä voi emotionaalisen rajoittuneisuutensa vuoksi vaihdella näkökulmaansa aikuisten tapaan. Lasten kiinnittyminen aikuisten mielestä "huonoihin", stereotyyppisiin tarinoin voi olla merkki tunne-elämän kehittymättömyydestä. Toisaalta liioittelua ehkä tarvitaan, jotta lapsi kykenee myöhemmin löytämään asioille sopivat mittasuhteet. Hurrelmannin (1988; 116) mukaan aikuisen identiteetin rakentaminen ei ole mahdollista ennen kuin henkilö on siihen kypsä. Lapsen koordinoitavuuden pitää ensin kasvaa, samoin kuin tietoisuuden omista elinoloista, ruumiista, tarpeista, motivaatiosta ja kiinnostuksenkohteista. Koska lapsi ja aikuinen ovat joustavia kategorioita, määrittelykysymys, lapset vertaavat mielellään omaa kypsyttään yleisiin ikäkategorioihin ja sosiaalisiin makuhierarkioihin ja tekevät identiteettiään koskevia väitteitä. (Davies 2000; 21)

Tarinamielitykset eivät kerro vain henkilön kehitystasosta, vaan myös hänen persoonallisuudenpiirteistään. Väkivaltaviihteen ja aggressiivisuuden yhteyttä tutkineen Mustosen mukaan ohjelmavalinnat ovat melko pystyviä: Tietyn persoonallisuustyyppin omaavat ihmiset valitsivat jo 8-vuotiaana tietyn tyyppisiä ohjelmia. Väkivaltaviihde ja aggressiivisuus liittyivät tutkimuksessa toisiinsa. Aikuisiän "säpinännäkää" ja tunteita "tasaavaa" väkivallankatselua ennustivat persoonallisuudenpiirteistä neuroottisuus, jännityshakuisuus ja introversio. Aggressiiviset pojat valitsivat väkivaltaohjelmia myös aikuisena. (Mustonen teoksessa Pulkkinen 1996; 206-216)

Parhaimmillaan, riittävän yksinkertaisena ja vertauskuvallisena, tarina voi tarjota ne askeleet, jotka lapsen on otettava aikuistukseensa ja sopia siksi identiteetin rakennusaineeksi. Kaupalliset versiot vanhoista tarinoista sisältävät liikaa yksityiskohtia, ja tarina kadottaa alkuperäisen symboliikkansa (Bettelheim 1998; 72, 283, 279). Kaupallisten tarinoiden tuottaminen on tytöt ja pojat omina kohderyhminään huomoivaa toimintaa, jota on syytetty paljon muustakin kuin liioitettujen yksityiskohtien tarjoamisesta.

1.3.6 . Mielitarinoiden tuotanto on ammattimaista toimintaa

Ihmisten suojeleminen kaupalliselta viihteeltä alkoi jo 1940-luvulla kun ns. Frankfurtin koulukunta arvosteli massakulttuuria väittäen, että kulttuuriteollisuus synnyttää keinotekoisia tarpeita ja tukahduttaa aidot. Itse tuotteet ovat kaavamaisia ja yksinkertaistettuja eivätkä tarjoa kiinnostusta mielikuvitukselle tai kriittiselle ajattelulle (Koski in Kinnunen ym. 1996; 17-32). Viihde koettiin addiktiiviseksi, passivoivaksi ja kansalaisvelvollisuuksista vieraannuttavaksi huviksi, joka myös tutkimuskohteena oli uhkaava ja jäi marginaaliseksi. Näkökulmat ovat sittemmin lisääntyneet ja esimerkiksi romanttiset sarjat on nähty sekä romanttisina että radikaaleina. (Alasuutari ym. in Kytömäki ym. 1991; 7-28)

Fiske (1987) kiisti tutkijan oikeuden arvostella ihmisten valintoja. Viihteen tulkinnat vaihtelevat yhteiskuntaluokittain eikä yhtä oikeaa tulkintaa ole. Huikea määrä erilaisia sosiaalisia ryhmiä ja alakulttuureita muodostaa sosiaalisten suhteiden verkon. Esimerkiksi television tulisi toimia kulttuurisen erilaisuuden foorumina. Samansuuntainen on Newcombin (1994) postmoderni näkemys on, että kansalaiset ovat kulttuurin luoja ja arvostelijoita. He muodostavat yksilöllisen ja ryhmäkulttuurinsa, "kulttuurisen pääomamme" käytössään olevista resurseista, mikä näkyy tyyleinä, muotoina, ideologioina, merkityksinä ja tarkoituksina.

Maalaisyhteisö tuotti itse perinteensä, informaatioyhteiskunnassa ihmiset tekevät viiteryhmiä tyypillisiä valintoja. Massakulttuurin tuotanto pyrkii miellyttämään mahdollisimman monia kuluttajia joten kansanperinne tavallaan jatkuu. Laji tarjoaa lukijoille ja katsojille yhteisen odotushorisontin, joka perustuu heidän aikaisempiin kokemuksiinsa saman lajin teoksisista (Koski in Kinnunen ym. 1996; 17-32). Kansansaduilla ja viihdetarinoilla on tutkitusti yhtymäkohtia. Maskuliiniset sankarisadut muistuttavat seikkailutarinoita. Yhteistä ovat esimerkiksi toiminnalliset jännityselementit (taistelut, pakomatkat, hengenvaarasta selviytymiset) ja vaativat, ylivoimaisilta näyttävät tehtävät. Sisällön ja muodon suhteen yhteistä on jännitys, todellisuuden ylittäminen, miljöökotiikka ja keskeisten toiveiden toteutuminen. (Apo 1986; 284-5)

Hyvä tarina ei pääty odotusten vastaisesti. Ajatus, että aikuisille kelpaisi uusi, ainutkertainen ja yllättävä tarina, on väärinkäsitys, joka liittyy moderniksi nimitettyyn aikakauteen, jona uskottiin kaikkeen uuteen ja kehittyvään. On ajateltu, että lajityypin kaavan paljastaminen rikkoo lumouksen ja tekee vastaanottajista "kriittisiä" (Alasuutari ym. in Kytömäki ym. 1991; 7-28). Viihdetarinoiden tuottaminen on ammattimaista toimintaa, johon teknologian kehitys tuo uusia ulottuvuuksia. Tarinan rakentamisen nyrkkisäännöt ovat kuitenkin yksinkertaisia. DiMaggio neuvoo televisiokäsikirjoittajan oppaassaan herättämään katsojan kiinnostuksen heti alussa. Päähenkilölle laaditaan rajat, jotka hän ylittää. Mitä suurempi tarve ja konflikti tarinassa esiintyy, sitä voimakkaampaa toiminnan on oltava. Televisiossa vaihtelevat toiminta ja hiljaisuus, romaanimuoto taas mahdollistaa henkilön sisäisen monologin käytön (Straczynski 1997; 206-215; DiMaggio 1990; 10-15, 87, 171).

Viihteen lajityyppi, *genre*, voi mediasta riippuen esiintyä monella tavalla. Historiallista seikkailuelokuvaa tutkineen Tavesin mukaan seikkailut ovat kirjamuodossa elokuvaa vaihtelevampia, vähemmän kaavamaisia, kompleksisempia ja rikkaampia. Kirjaan nähden elokuvakerronta on tiivistettyä, luonteet ja teema yksinkertaistettuja (Taves 1993; 57). Toistuva kertomusrakenne - kaavamainen johdanto, kehittäminen, toiminnat ja kliimaksi- toistuvat lajityypeittäin. Toistoa tarvitaan lajityypin tunnistamiseksi, muutoksia tarinan yksilöimiseksi ja kiinnostuksen herättämiseksi. Lajityyppi ei ole staattinen vaan se kertoo yleisöstä, sen kansallisesta luonteesta ja kulttuurista. Siten myytit, teemat kertovat yleisön uskomuksista, toiveista ja peloista, johon vaikuttavat aikakauden ajatukset kuten esimerkiksi tieteiskertomuksissa, *science fictionissa*. (Taves 1993; 7)

Carpenterin mukaan lasten, etenkin poikien, seikkailukertomukset ovat keskiaikaisten romanssien seuraajia. Moderni seikkailu polveutuu romaanista Robinson Crusoe (1719). Lapsia silmälläpitäen on kehitetty mm. lomaseikkailuja, fantasiaita ja "vakavia" seikkailuja. Amerikassa vaikutusvaltaisin seikkailun laji on ollut 1930-luvulta alkaen supersankari-tyyppinen tarina, esimerkiksi Batman. (Carpenter ym. 1984; 6-8, 181-182; 474)

1.3.7. Yhteenveto

Lasten- ja nuortenkirjallisuuden alalla ei nähtävästi perustutkimuksen tarpeiden vuoksi ole tutkittu teknologian funktioita ja niiden suhdetta identiteettiin. Teknologian, identiteetin, sukupuolen, viihteen ja nuorison keskinäisiä suhteita sensijaan on tutkittu monesta näkökulmasta. Teknologia voi arkisuudessaan olla lähes huomaamaton, toisaalta varsin monimutkainen ja -tasoinen ilmiö. Modernista näkökulmasta teknologia on luonnontieteellisen tiedon rationaalista soveltamista teollisuuden tarpeisiin. Teknologiaan liittyy ympäristön manipulointi, nopea kehitys, hyödylliset uudet keksinnöt. Makrotason ilmiönä teknologia on osa mediateknologian edesauttamaa globaalistumista, mikrotasolla se näkyy yksityisen ihmisen valinnanmahdollisuuksien kasvuna ja uudenlaisena, sosiaalisena suhteena teknologiaan. Teknologian kehitys on osaltaan tehnyt identiteetin ylläpitämisen vaikeammaksi kuin ennen.

Teknologiset tuotteet ovat usein miesten kehittämiä ja ylläpitämiä. Naiset käyttävät niitä, mutta teknologinen kehittämistyö tai laitteiden huolto ei vedä heitä puoleensa. Sitä, mistä sukupuolten käyttäytymiserot johtuvat, on selvitetty niin biologisesta kuin yhteiskunnallis-sosiaalisesta näkökulmasta. Sukupuolieroja on selitetty mm. hormonien, sukupuolittuneen työnjaon ja emotionaalisesti rakentuneiden toiveiden avulla. Sukupuolierot näkyvät tyttöjen ja poikien suhteessa uusiin teknologisiin viestimiin ja kirjoihin. Ne näkyvät myös siinä, millaisista tarinoista tytöt ja pojat pitävät. Vaikka teknologiaa ja viihdettä myydään myös nuorille uusien elämysten avulla, viihdetarinoiden suosio perustuu tuttuuteen ja odotuksia vastaavaan juonirakenteeseen. Nuoriso käyttää viihdetarinoita identiteettinsä rakennusaineena. Vaikka uudet mediat ovat muuttaneet lukutottumuksia, nuoret lukevat edelleen kirjoja ja etenkin sarjakuvia.

Lapsia ja nuoria kiinnostaa myös aikuisille tarkoitettu materiaali, mutta eri syystä kuin aikuisia. Aikuisen identiteetin rakentaminen ei ole mahdollista ennen kuin henkilö on siihen kypsä. Identiteetin rakentaminen on tasapainottava prosessi. Liiotteleviin ja kaavamaisiin tarinoihin mieltyminen voi olla osa nuorten kehitystä, mutta se voi kertoa myös henkilön persoonallisuudesta. Viihdetarinat ovat nykyajan satuja, jatkoa kansanperinteelle, mutta etenkin nuoret, joille ei ole aikuisen elämäkokemusta, tarvitsevat monimedialukutaitoja selviytyäkseen medioiden tarjoamasta viriketulvasta syrjäytymättä. -Koska nuoret omaksuvat monia asioita viihdetarinoista, ei ole

yhden tekevää, miten teknologia esiintyy näissä tarinoissa ja millaisen identiteetin rakentamiseen tyttöjen ja poikien mielitarinat kannustavat.

Osoissa 1.4., 1.5. ja 1.6. kuvailen tutkimusaineiston valintaa, tutkimuksen suorittamista ja työn metodologisia lähtökohtia sekä työn myöhempien osien rakennetta.

1.4. Aineisto

Aineisto käsittää 13, noin 7-15-vuotiaille nuorille tarkoitettua, nuorten suosimaa juonellista kertomusta (romaneja ja sarjakuvakertomuksia). Juonellisuuden kriteerinä oli, että kustakin kertomuksesta oli erotettavissa tapahtumarakenne: alku, keskikohta ja loppu. Tarkastelun ulkopuolelle jäivät suositut "tietokirjat" (Travis ym.: Vakoilijan käsikirja) nuorten lukemat aikuisten kirjat (Härkönen: Akvaariorakkautta), vitsikirjat (Perttula) ja suositut mutta eivät aivan uudet romaanit (Tolkien: Taru sormusten herrasta).

Pyrin valitsemaan aineistoon juonirakenteeltaan ja aihepiiriltään joko tyttöjä tai poikia tai molempia miellyttäviä teoksia. Käytössäni olivat Kytömäen (1999) havainnot nuoria miellyttävistä juonirakenteista ja Murrayn (Murray teoksessa Shotter ym. 1989 ks. osio 1.2) havainto, että tarinatyyppit ovat liitettävissä identiteettiprojekteihin. Valitsin tarinat niin, että mukana olisi poikien (ja nuorimpien tyttöjen) suosimia seikkailu- ja sankaritarkoituksia, joissa ryhmä voittaa vihollisen taistelun kautta (tarinat tyyppiä "Murrayn romanssi") sekä tyttöjä miellyttäviä romanttisia ja ihmissuhdetarinoita, joissa järkkynyt sosiaalinen tasapaino korjautuu sosiaalisin keinoin yhteisön tuella ("Murrayn komedia").

Aineistossa on useita Disney-tarinoita, koska Saanilahden (1999) mukaan 13-15-vuotiaat pojat lukevat vähän kirjoja, mutta sitäkin enemmän sarjakuvia, etenkin Aku Ankka-lehteä. Aku Ankkaa, jota lähes kaikki nuoret lukevat ainakin joskus, on saatavilla monessa muodossa. Tarinoilla on lukuisia käsikirjoittajia. Nuoret, etenkin tytöt, suosivat sarjaromaneja, joita ovat Sweet Valley High, The Babysitters-club, Bert-kirjat sekä kotimaiset, esimerkiksi Tuija Lehtisen, romaanit. (Lähde: Tampereen Metso-kirjasto, lasten- ja nuortenosasto 1-8/1999; 2000; 100 lainatuinta). Tiedustelin nuorten suosikkeja myös kustantamolta (Otava), kirjakaupasta (Akateeminen kirjakauppa) ja kioskilta (R-kioski). Huomioin valinnassa pirkanmaalaisten nuorten Plättä-äänestyksen, jolla nuoret valitsevat vuosittain parhaan kotimaisen nuortenkirjan.

Tutkimusaineiston muodostavat seuraavat teokset:

01. Pascal, Francine. Jessican muodonmuutos. Sweet Valley High 32. Helsinki: Otava. 2000 [1986].
02. Martin, Ann M. Violet ja pikkuprinsessat. The Baby Sitters Club 15. Helsinki: Tammi. 1998 [1988].
03. Manninen, Katri. Bittitiikeri. Helsinki: WSOY. 1998.
04. Jacobsson, Anders ja Olsson, Sören. Bertin pähkäilyt. Helsinki: Otava. 1998 [1995].
05. Lehtinen, Tuija. Sara@Crazymail.com. Helsinki: Otava. 1998.
06. Concina, Bruno. Ines Anka: Miehetön maailma. Aku Ankan taskukirja 243. Helsinki Media/ Sarjakuvat. 2000. ss. 179-194.
07. Kurvinen, J. Susikoira Roi ja pyromaani. Helsinki: Otava. 1998.
08. Rowling, J. K. Harry Potter ja viisasten kivi. Helsinki: Tammi. 2000.
09. Gentina, C. Sähköinen seikkailija. Aku Ankan taskukirja 243. Helsinki Media/Sarjakuvat. 2000. ss. 78-109.
10. Rosa, Don. Aku Anka: Kolmen caballeron paluu. 3-osainen jatkosarja Aku Anka -lehdessä. N:o 36. 6.9.2000, ss. 23-31; N:o 37. 13.9.2000, ss. 23-32 ja N:o 38. 20.9.2000, ss. 24-32. Helsinki Media.
11. Nicodeme, Beatrice. Vaarallinen tehtävä. Disneyn Mikin mysteerit 3. Helsinki Media. 2000.
12. Gernstein, David. Mikki Hiiri: Pikku-Pekka. Aku Anka N:o 33 16.8.2000. ss. 15-24.
13. Kinney, Sarah. Mikki Hiiri: Universaalia urheilua. Aku Anka. N:o 38 20.9.2000. Disney. Helsinki Media Company Oy. ss. 14-23.

1.5. Metodologia

Työn lähtökohtana on, ettei tutkimani ilmiön takaa ei löydy yksiselitteistä totuutta eikä ongelmaan ole mahdollista laatia täydellistä selitystä. Oikeita tutkimustuloksia ei ole. Identiteetti on dynaaminen, jatkuva prosessi, joka etenee sosiaalisessa vuorovaikutuksessa todellisuuden kanssa ja johon kulttuuritarjonta -nuorten romaanit ja sarjakuvat- tuo osansa. Mitään kaiken takana olevaa alkuperäistä minää ei ole. En voi myöskään olettaa, että naiset ja toisaalta miehet olisivat identiteetiltään tai käyttäytymiseltään yhdenmukaisia ryhmiä, että feminiinisyys ja maskuliinisuus muodostuisivat tietyissä kulttuurisissa oloissa esimerkiksi iästä ja avioliittotatuksesta riippuen erilaisiksi. Tässä mielessä työn lähtökohdat ovat *konstruktivistiset*. (Marshall 1994; 484, 156, Bilton ym. 1996; 200-201)

Kun modernismi edisti tieteellistä tutkimusta, *postmodernismi* oivalsi nykyperinteen olemassaolon. Postmodernismi paljasti tiedettä ohjanneita asenteita kuten taipumuksen valita siistejä aiheita. Ei ole korkeaa tai matalaa kulttuuria. (Koski in Kinnunen ym. 1996; 17-32; Alasuutari ym. in Kytömäki ym. 1991; 7-28) Aineiston tarinoiden tulkinta riippuu tulkitsijasta, joka tässä tutkimuksessa on tutkija itse.

Kvalitatiivisen tutkimusotteen problematiikan osalta yhdyn saksalaisen sosiaalitieteiden metodologian kehittäjän, *Max Weberin* (1864-1920), näkemyksiin. Weberin mukaan sosiaalitieteiden pääkohde on sosiaalisen toiminnan tulkitseva ymmärtäminen. Sosiaalitieteisiin liittyy aina ns. inhimillinen elementti, ja tutkimuskohde tulisi ymmärtää rajoituksineen. Tutkijan tulisi laatia niin havainnollinen esitys kohteestaan, että toisesta kulttuuripiiristä tulevakin voisi sen ymmärtää. (Weber 1947; 88, 99-101; *Samhällsvetenskapernas objektivitet* 1991; 104 [1904])

Kertomus on paljon tutkittu, helppo kohde, jolla on huomattava kulttuurinen merkitys. Joukkoviestintä koostuu pitkälle juuri juonellisista kertomuksista, joita ovat leimallisesti viihteen kertomukset, elokuvat ja sarjafilmit, mutta myös uutiset ja ajankohtaisohjelmat. Ne sisältävät kertomuksia loogis-kronologisista tapahtumaketjuista. Tarinan (*narrative*) käsitteellä on useita määritelmiä. Kronologisuus, joka tässä tutkimuksessa on tärkeä, on vain yksi tapa, jolla tarinan osat voivat liittyä toisiinsa muodostaen kokonaisuuden (Alasuutari 1999;125-141; *Encyclopædia Britannica* CD. 1999). Tarinaksi ymmärrän merkityskokonaisuudet, joilla on alku, keskikohta ja loppu. Juoni muodostaa kokonaisuuden, johon nähden erilliset osat saavat merkityksensä. Aristoteleen mukaan "Sommittelun on oltava sellainen, että jonkin osan vaihtaminen tai poistaminen muuttaa ja särkee kokonaisuuden ; se mikä voidaan liittää kokonaisuuteen tai poistaa siitä ilman näkyviä seurauksia, ei ole kokonaisuuden osa." (Aristoteles 1994 [1967], 28, 49, 63, 65)

Tutkimusmenetelmänä käytän juonirakennanalyysia, jonka ensimmäinen kehittäjä, venäläinen Vladimir Propp, kiinnitti *Morfologiassaan* (Propp 1984: *Morphology of the Folktale* [venäjänkielinen alkuteos 1928]) huomion satujen aihepiirin sijasta niiden rakenteeseen, alkutilanteeseen, tilanteen muutokseen ja muuttuneeseen tilanteeseen (joka on tarina yksinkertaisimmillaan). Tässä yhteydessä morfologia tarkoittaa sadun kuvausta, jossa sadun osat ja niiden keskinäinen suhde, kuten myös suhde kokonaisuuteen, ovat keskeisiä. (Propp 1984; 19) Juonirakennanalyysia ovat Proppin jälkeen kehittäneet Greimas ja Lévy-Strauss. Klassinen esimerkki juonirakennanalyysista on Will Wrightin lännenelokuvien luokittelu vuodelta 1975. (Alasuutari 1999; 125-141)

Tarinoiden kronologisuuden seuraaminen samoin kuin huomion kiinnittäminen tarinoiden ratkaisuihin ovat käsillä olevan työn ohjenuoria, joita Propp aikanaan korosti. Propp kutsui juonen käännteitä funktioiksi (toiminnan kuvaus). Tärkeää oli funktion merkitys juonen etenemiselle siten, että samat ja samassa kronologisessa järjestyksessä esiintyvät funktiot edustavat samaa juonityyppiä. (Alasuutari 1999; 111-115, 125-141; Apo in Mäkelä 1990; 64) Propp näki kaikki satujuonet yhden peruskaavan ilmentyminä. Hän luokitteli juonet sen mukaan, saavatko ne ratkaisunsa "taistelun ja voiton" vai "vaikean tehtävän" vai molempien tai ei kummankaan kautta. (Propp 1984; 64, Apo 1986; 25) Tarinan hahmot esittävät usein samoja osia, mutta vaikka henkilöitä on paljon, funktioiden määrä on pieni. Toimintaa ei voi määritellä irallaan sen paikasta kertomuksessa. Henkilöhahmojen funktiot

ovat pysyviä elementtejä sadussa riippumatta kuinka ja kuka ne täyttää. Kun funktiot ovat identtiset, kyseessä on sama tarinan tyyppi. (Propp 1984; 20-21, 23)

Dundesin mukaan abstraktiotasoltaan alhainen proppilainen analyysi käy viihteen, romaanien, sarjakuvien ja televisio-ohjelmien, analysointiin. Proppin edustama syntagmaattinen suuntaus on empiirinen, se etenee yksityisestä yleiseen ja nojaa kronologisuuteen ja on helposti toistettavissa verrattuna paradigmaattiseen suuntaukseen, joka korostaa käsitteiden tai kertomusten osien välisiä merkityssuhteita, ei loogista tai ajallista etenemistä ollen spekulatiivinen ja yleisestä yksityiseen etenevä ja edellistä vaikeammin toistettavissa. (Dundes teoksen Propp 1984 esipuheessa; Alasuutari 1989; 111) Dundes muistuttaa, että juonirakenneanalyysi ei ole tavoite ja loppu vaan pikemminkin alku. Tarinan muoto on muistettava suhteuttaa kulttuuriin tai kulttuureihin, joista se on peräisin. Apon mukaan tutkijoilla on halu löytää yhtäläisyyksiä kulttuurituotteiden ja niiden käyttäjien kulttuurin rakenteiden väliltä, mikä ei ole kuitenkaan yksinkertaista fiktiivisten kertomusten, esimerkiksi viihdetarinoiden kohdalla, koska niiden tulkinnat vaihtelevat kulttuureittain. (Apo in Mäkelä 1990; 76-77)

Teknologia on erittäin laaja ja vaikutuksiltaan monimutkainen ilmiö, jonka määrittely ei käy hetkessä. Teknologian määrittely lähtee aineistosta käsin. Pyrin selvittämään, mikä *funktio*, tehtävä, teknologialla on kertomuksen kokonaisuuden kannalta. Kyse on merkityksestä, joka teknologialla on kertomuksen rakenteessa, juonessa ja sen etenemisessä. Näkyykö kertomuksen koko tematiikka mahdollisesti tavassa, jolla teknologia esiintyy kertomuksissa? (vrt. Alasuutari 1999; 125-141, Falk ja Sulkunen 1980)

Toteutin tutkimuksen laatimalla ensin aineistosta juonitiivistelmät ja alustavat juonirakenteet. Sovittelin rakenteita valmiisiin viihteen kaavoihin, DiMaggion (1990) televisiodraaman ja Radwayn (1984) romanttisen kertomuksen kaavaan. Valitsin Di Maggion televisiodraaman kaavan, koska se oli viihdettä varten laadittu ja painotti kiinnostukseni kohteena olevia asioita, tarinan ongelmaa, ratkaisuyrityksiä ja ratkaisua. DiMaggion (1990; 170) kolmiosainen televisiodraaman rakenne on seuraava:

1. Ongelman tai dramaattisen tarpeen paljastuminen
2. esteitä dramaattisen tarpeen täyttämiseksi, ongelma tai ongelmia ratkaistaan, mikä johtaa suurempiin mutkikkuuksiin
3. Käännekohta: Ongelman korjaaminen tai dramaattisen tarpeen korjaaminen onnistuu tai epäonnistuu.

Romanttiset ja ihmissuhdetarinat ovat olennainen osa aineistoa, joten vertailu Radwayn romanttisen tarinan kaavaan, jossa sankarittaren sosiaalinen identiteetti joutuu kyseenlaiseksi, tuntui luontevalta. Radwayn (1984; 150) romanttisen tarinan kaava on seuraava:

1. Sankarittaren sosiaalinen identiteetti asetetaan kyseenlaiseksi.
2. Sankaritar reagoi torjuvasti aristokraattiseen mieheen.
3. Aristokraattinen mies vastaa monimielisesti sankarittarelle.
4. Sankaritar tulkitsee sankarin käytöksen pelkistä seksuaalisista vaikuttimista johtuvaksi.
5. Sankaritar vastaa sankarin käytökseen vihalla ja kylmyydellä.
6. Sankari maksaa samalla mitalla rankaisemalla sankaritarta.
7. Sankaritar ja sankari ovat fyysisesti ja /tai emotionaalisesti erillään.
8. Sankari kohtelee sankaritarta hellästi.
9. Sankaritar vastaa lämpimästi sankarin hellyydenosoituksiin.
10. Sankaritar tulkitsee uudelleen sankarin monimielisen käyttäytymisen aikaisempien loukkausten tuotteeksi.
11. Sankari tuo avoimesti esiin rakkautensa.
12. Sankaritar vastaa seksuaalisesti ja emotionaalisesti sankarille.
13. Sankarittaren identiteetti on korjattu.

Pyrin näkemään juonirakenteet yksinkertaisina. Katsoin juonikuvauksen tarkkuudeksi riittävän tarinoiden sovittamisen valmiisiin kaavoihin, tarinoiden jakamisen episodeihin. Vertasin tarinan alku- ja lopputilannetta keskenään. Laadin juonityyppejä kuvaavat luonnehdinnat. Etsin poikkeavia juonirakenteita, joissa oli aineksia useista juonikategorioista (Apo 1986; 37, 39). Tarinan aktanttiasetelmassa huomion kohteena ovat romanttisten ja ihmissuhdetarinoiden sankaritar (tai sankari), partneri sekä mahdolliset vastustajat. Seikkailu- ja toimintakertomusten tärkeitä henkilöitä ovat sankari (tai sankarit) ja vastustaja (tai vihollisryhmä).

Tarinat sopivat lähes sellaisinaan viihteen kaavoihin. Romanttisissa tarinoissa sankarin ja sankarittaren välisten väärinkäsitysten sarja ennen loppuratkaisua vaihtelee. Bertin pätkäilyissä sankarittaren asemaan asettuu Bert-poika, jonka sosiaalista identiteettiä horjuttaa se, että entinen tyttöystävä seurustelee seksihulluna pidetyn Aldesmanin kanssa. Tarina Jessican muodonmuutos noudattaa Radwayn kaavaa, mikäli sitä tarkastelee tapahtumia sivummalta seuraavan Elizabeth - sisaren näkökulmasta, mutta DiMaggion kaavaa Jessican kannalta.

1.6. Työn rakenne ja eteneminen

Tarkastelen tutkimusaineistoa työn kolmessa sisältöluvussa, joista ensimmäisessä (luku 2: Teknologian tehtäviä nuorten mielitarinoissa) kuvailen teknologian funktioita koko aineiston pohjalta kysymyksenäni on: *Millaisia funktioita teknologia saa nuorten mielitarinoissa*. Toisessa (luku 3: Teknologia on tyttöjen tarinoiden arkinen, poikien hohdokas tuki) vertailen tyttöjen ja poikien mielitarinoiksi luokittelemiani tarinoita. Kysymys on, *millaisia tehtäviä teknologia saa tyttöjen ja poikien mielitarinoissa*. Kolmannessa sisältöluvussa vertailen erilaisia identiteettiprojekteja tukevia tarinoita

keskenään (luku 4: Identiteetti-*projekteja: Sankaritar sopeutuu osaansa, sankari taistelee osansa*)
Kysymyksenä on, *millaisia tehtäviä teknologia saa erilaisia identiteettejä tukevilla tarinoissa.*

Luvun 5 alussa (osio 5.1.) on yhteenveto keskeisistä tuloksista. Muissa osioissa pohdin havaintojen merkitystä ja arvioin tutkimusta.

2. TEKNOLOGIAN TEHTÄVIÄ NUORTEN MIELITARINOISSA

2.1. Tehtävänasettelu ja aineiston ryhmittely

Käytän kirjallisuusaineistoa apuna vastatakseni kolmeen kysymykseen, joista kullekin on omistettu oma luku. Tässä ensimmäisessä luvussa tarkastelen aineistoa yleisesti pyrkimyksenäni selvittää, *millaisia funktioita teknologia saa nuorten mielitarinoissa*. Teknologian yleisten funktioiden kuvailun kautta pyrin kuvailemaan koko aineistoa. Syvennän tarkastelua myöhemmissä luvuissa. Teknologian määrittely lähtee aineistosta käsin eikä ole itsestään selvää, esiintykö aineistossa teknologiaa lainkaan. Analyysin lähtökohtana on, vaikei sitä käsillä olevassa luvussa erikseen korosteta, nähdä kukin tarina, etenkin kertomuksen ongelma ja sen ratkaiseminen päähenkilön kannalta, kronologisena kokonaisuutena.

Lähden liikkeelle *aineiston ryhmittelystä*. Kuten edellisestä luvusta käy ilmi, länsimaiset ihmiset käyttävät yhä enemmän itse teknologiaa, mutta he joutuvat sen kanssa tekemisiin myös mediatarinoiden kautta. Mediatarinoihin lukeutuu myös tämän tutkimuksen aineisto, 13 romaani- ja sarjakuvakertomusta, jotka jaoin kolmeen ryhmään juonirakenteen perusteella. Osa kertomuksista sisälsi kaksi eri tyyppistä tarinaa (Harry Potter ja viisasten kivi; Sähköinen taistelija) tai oli tulkittavissa kahdella juonikaavalla (Jessican muodonmuutos). Seikkailutarina saattoi sisältää ihmissuhdekehityksiä (Susikoira Roi ja pyromaani) ja sosiaalisia ongelmanratkaisuyrityksiä (Pikku-Pekka).

TAULUKKO 1 : Aineisto juonirakenteen perusteella ryhmiteltyinä.

Tarinan nimi	Juonirakennetyyppi
01. Pascal, F.: Jessican muodonmuutos	R, R
02. Martin, A.M: Violet ja pikkuprinsessat	R
03. Manninen, K.: Bittitiikeri	R
04. Jacobsson, A. & Olsson, S.: Bertin pätkäilyt	R
05. Lehtinen, T.: Sara@Crazymail.com	R
06. Concina, B.: Miehetön maailma	R*
07. Kurvinen, J.: Susikoira Roi ja pyromaani	S
08. Rowling, J.K.: Harry Potter ja viisasten kivi	R ja S
09. Gentina, C.: Sähköinen seikkailija	R ja Y*
10. Rosa, D.: Kolmen caballeron paluu	S*
11. Nicodeme, B.: Vaarallinen tehtävä	S*
12. Gernstein, D: Pikku-Pekka.	S*
13. Kinney, S.: Universaaliala urheilua	Y*

R = Romanttinen tai ihmissuhdetarina, (7 kpl) eli "tyttöjen tarina"

S = Seikkailu- tai toimintakertomus (5 kpl) eli "poikien tarina"

Y = Edellisten yhdistelmä (2 kpl) eli "yhdistelmätarina"

*Disney-kertomus

1. Romanttiset ja ihmissuhdetarinat eli "tyttöjen tarinat", R: Tarinoissa on yksilöllisen identiteetin projekti on etusijalla: Päähenkilön sosiaalinen identiteetti järkkyy, mutta korjautuu sosiaalisin keinoin.

- Tarinoiden ongelmat liittyvät identiteetin etsimiseen perhe-, seurustelu- ja ystävyysuhteiden verkossa sekä opiskelu-, työ- ja harrastusasioissa.

- Yritykset palauttaa tasapaino ovat turhamaisia (mallintyöt, kauneuskilpailut), epärehellisiä ja piiloaggressiivisia (vale, petos, rikos, juoru), säällittäviä (juominen ja irtosuhteiden solmiminen) tai passiivisia (nukkuminen, vetäytyminen) ja toisaalta aloitteellisia (keskustelu, kirjoittaminen, opiskelu- tai työpaikan hankkiminen, vanhan harrastuksen jatkaminen).

- Ongelmana on usein, asettaako etusijalle oma vai toisten etu. Tarinassa on etusijalla yksilöllisen identiteetin projekti. Ongelma ratkaistaan sosiaalisin keinoin. Päähenkilö päätyy usein hyväksymään tilanteen sellaisena kuin se on tai löytää uuden näkökulman ongelmaansa. Loppuun liittyy myönteinen tunnelma ja usein tieto uudesta sosiaalisen identiteetin projektista kuten opinnoista tai työstä.

2. Seikkailu- ja toimintakertomukset eli "poikien tarinat", S: Tarinoissa on sosiaalisen identiteetin projekti etusijalla: Sankari tai sankarit suorittavat vaikean tehtävän ja lopuksi lannistavat pahan taistellen.

- Tarinan ongelmana on, että arvoesine on anastettu tai omaisuus on varassa ja rikollinen (tai rikolliset) on vapaana. Sankari (tai sankarit) ottavat tehtäväkseen jäljittää esine ja rikollinen. Aluksi sankari vangitaan tai häntä uhataan.

- Sankari jäljittää roiston hankkimalla tietoa, ajamalla takaa tai harhauttamalla. Sankari suorittaa tehtävän ja nujertaa lopuksi pahan tarvittaessa väkivalloin, usein omilla nyrkeillään (tai ainakin tilanne on erittäin uhkaava). Roisto vangitaan ja oikeus voittaa.

-Sankari kokee sosiaalisen arvonnousun, mutta menettää usein materiaalsen palkkion tai luopuu siitä. Kun sosiaalisen identiteetin projektiin liittyvä tehtävä on suoritettu, yksilöllisen identiteetin projekti, kestävät ihmissuhteet, nousevat etusijalle.

3. "Yhdistelmäkertomuksissa", Y, on sosiaalisen identiteetin projekti aluksi etusijalla. Projekti ei toteudu toiveiden mukaisesti, mutta muut tavoitteet korvaavat menetetyn materiaalsen hyödyn.

- Yhdistelmäkertomukset sisältävät osia seikkailusta ja ihmissuhdekertomuksesta.

- Tarinoiden ongelmat (vangiksi joutuminen, köyhyys) ratkeavat ottamalla haaste vastaan (vapautuminen voimistelemalla, rikastuminen näyttelemällä).

- Alun perin tavoiteltu materiaalsen hyöty (olympiavoitto, ansaitut rahat) jää saamatta tai menetetään, mutta sankarit saavat muuta kunniaa ja tyydytystä onnistuneesta työstään.

"Yhdistelmätarinoiden" tyyppikuvaukset:

1. Tarina Universaalia urheilua kertoo olympiaurheilijoista ja Mikki Hiirestä, jotka joutuvat kesken olympialaisten vangeiksi tappamishaluisten mutta pelokkaiden avaruusolioiden planeetalle, josta he onnistuvat vapautumaan tekeytymällä vaarattomiksi, opettamalla olit voimistelemaan ja pitämällä heille omat olympialaiset palkintoineen. Vapautuminen on vaativa ryhmätyöprojekti, jonka seurauksena urheilijat menettävät halunsa kilpailla toisiaan vastaan ja

jäävät ilman mitaleja. Mikki havaitsee tilanteen ja palkitsee urheilijat "planeettojenvälisestä yhteistyöstä".

2. Tarinassa Sähköinen taistelija Aku Ankasta tehdään Pelle Pelottoman keksinnön, veljenpoikien laatiman käsikirjoituksen ja Roope-sedän levityskoneiston avulla virtuaalinäyttelijä. Keksinnön ja Akun ansiosta Roope säästää näyttelijöiden palkoissa, mutta pidättää Akun kuuluisuudella ansaitsemat rahat Akun velkojen maksuun, jolloin Akulle jää kuuluisuus.

Tarinaryhmien tyyppikuvauksista käy ilmi, että aineiston tarinat ongelmiseen ja ratkaisuineen ovat kaavamaisia. Tätä taustaa vasten on kiinnostavaa selvittää, millaisia tehtäviä teknologia saa nuorten mielitarinoissa.

2.2. Teknologia tuo voimaa hyvälle ja pahoille

Teknologia sai aineiston tarinoissa toistuvia tehtäviä. Läpi aineiston on nähtävissä teknologian vahvistava vaikutus: Teknologia toimii tukena tai voimanantajana sille, jonka hallinnassa se kulloinkin sattuu olemaan. Teknologia tukee myös tyhmä ja pahoja.

Aineiston tarinoissa teknologian tarjoamaa tukea on kolmenlaista. Se saattaa olla 1. *arkinen* mutta usein neuvokas tuki tehtävän suorittamisessa, 2. *henkisen paineen* kuten vihan tai pelon, usein terapeutin, *purkamiskanava* tai 3. *hohdokas*, monin tavoin ylivoimaiseksi tekevä voimantuoja ja sosiaalisen nousun väline. Kuvailen alaosioissa teknologian vahvistavia tehtäviä:

2.2.1. Arkineuvokkuus tukee tehtävän suorittamista

2.2.2. Henkisen paineen purkaminen teknologian avulla

2.2.3. Hohdokkuus: oikeita valintoja ja ylivoimaisia keksintöjä

2.2.1. Arkineuvokkuus tukee tehtävän suorittamista

Arkineuvokkuudesta on kyse, kun usein jo tutuksi käynyttä, lähes huomaamattomalta tuntuvaa teknologiaa käytetään omaksi tai ryhmän yhteisen projektin eduksi. Teknologian funktionaalinen käyttö palvelee poikien suosimissa seikkailu- ja toimintakertomuksissa tärkeän tehtävän suorittamista. Poikien tarinoiden arkea ovat nopeaa havaintokykyä ja teräviä oivalluksia vaativat tilanteet, joita sattuu jäljityksessä, vakoilussa ja takaa-ajossa. Aku Ankka ystävineen käyttää kekseliäästi autoa apunaan Meksikon Sierra Madre -vuoristoon sijoittuvassa tarinassa Kolmen caballeron paluu (Rosa 2000), josta seuraavat tapahtumat on poimittu.

Kun Aku ystävineen lastaa vastalöytämänsä hopea-aarten junaan, vaarallinen rikollinen Alfonso anastaa koko junan kuljettajineen. Aku ystävineen onnistuu loikkaamaan autollaan liikkuvaan junaan hyppymäisen kiven päältä. Aivan lopussa Aku keksii, viime hetkellä, kuinka pelastautua vaunu vaunulta rotkoon valuvasta junasta. Hän ajaa autonsa ulos junasta juuri, kun viimeinen vaunu putoaa raiteilta syvyyteen.

Perinteinen miehinen ammattitaito näkyy arkitekologian vähäeleisenä, mutta käteväenä hyödyntämisenä. Maalta kaupunkiin urakatöihin muuttanut Sutela on kunnioitettava henkilö, joka tietää, mitä tekee: "Maanviljelijän piti olla erikoismies joka asiassa. Sutelakin luultavasti pyörittänyt ikänsä traktoreita ja mitä lie koneita ahtaissa paikoissa. Trailerin peruuttaminen kävi sutjakasti." (Kurvinen: Susikoira Roi ja pyromaani 1998; 68). Niinikään poliisin ammattivälineiden, autojen, aseiden, poliisiradion ja puhelimen tarkoituksenmukainen, liioittelematon käyttö kuuluu hyvään työtaitoon. Poliisi käyttää teknologiaa yleisen edun kannalta välttämättömien tehtävien suorittamisessa. Kun susikoira Roi kerää hajujälkiä "ATK:lle", poliisilla on omat yhteydenpitovälineensä:

Hänen sormensa nousi jälleen, tällä kertaa vaatimaan hiljaisuutta poliisiradion kuuntelemiseen. Samalla hän ilmoitti komisario Yrjölälle heidän lähestyvän jo palopaikkaa. Liikennevalot välkkyivät keltaista ja Huusko varmisti vapaan tien antamalla hälytyssireenin ulvahtaa. --- He kolmestaan lähtivät seuraamaan Roita, joka valppaana ja varovaisena eteni kohti saamaansa vainua. Huusko kuiskutteli puhelimeen tiedon tilanteesta ja ilmoitti pitävänsä kuuuntelijat ajan tasalla.

(Kurvinen: Susikoira Roi ja pyromaani 1998; 75, 135)

Tyttöjen tarinoiden ongelmat eivät liity välittömään turvallisuuteen tai omaisuuden suojaamiseen, vaan romanttisten ja ihmissuhdetarinoiden ongelmat ovat usein pohjimmiltaan moraalisia. Tyttöjen tarinoissa *neuvokas arkitekologian käyttö* liittyy edellämainitun kaltaisten ongelmien selvittelyyn tarinassa Violet ja pikkuprinsessat (Martin 1988).

Avioerolapsi Violet Schaferin perheelle puhelin on välttämätön apuväline. Kun Violetin pikkuveli, Jeff, pahoinpitelee koulutoverinsa, perheen puhelinlinjat ovat varatut. Äiti oivaltaa, että muutto isän luo, perheen vanhaan kotiin Kaliforniaan saattaisi rauhoittaa pojan. Äiti hankkii soittokierroksen aikana Jeffin isän, sukulaisten ja juristin tuen ajatukselleen. Violet masentuu Jessin muutosta, mutta kaksi puhelinsoittoa tarinan lopussa piristää hänet. Jeff soittaa ja kertoo ikävöivänsä sisartaan. Kun veli puhuu tunteistaan, sisar ymmärtää hänen löytäneen jälleen tasapainon. Violet huomaa, että kannatti asettaa veljen etu omansa edelle. Lasten kauneuskilpailuihin hiljattain pettynyt Violet ottaa huvittuneena vastaan uuden haasteen: Hoitolapsi Claire soittaa ja pyytää häntä valmentajakseen Kaunis lapsi -kilpailuun.

Arkielämässään Violet ystävineen käyttää puhelinta, siis tutuksi käynyttä arkitekologiaa, oivaltavasti hyväkseen. Ystävykset ovat keksineet keinon, jolla he hankkivat itselleen työtilaisuuksia:

--- aina, kun vanhemmat tarvitsivat lastenvahtia, heidän piti soittaa noin triloona puhelua löytääkseen jonkun, joka oli vapaa. Hän (Lisa) ajatteli, että olisi hienoa, jos yhdellä soitolla tavoittaisi kokonaisen joukon lastenvahteja. Niinpä hän keräsi kokoon ystäväporukan, ja nyt me tapaamme kolmesti viikossa, maanantai-, keskiviikko- ja perjantai-iltapäivisin, puoli kuudesta kuuteen. Asiakkaat tietävät kokouksista (me mainostamme kerhoamme) ja he soittavat niiden aikana.

(Martin: Violet ja pikkuprinsessat 1998; 6)

Se, millainen teknologia koetaan arkiseksi ja millainen hohdokkaaksi, riippuu tulkitsijasta. Jästien eli taikomistaidottomien ihmisten arkitekologia, esimerkiksi rikkinäiset liukuportaat ja hidas

moottoripyörä, ovat käyttökelpoisia noidille ja velhoille vasta, kun he ovat parannelleet niitä kätevin taioin. Tylypahkan noita- ja velhokoulun rehtorin, Albus Dumbledoren, taskujen sisältö on hämmästyttävä:

Hän oli löytänyt etsimänsä sisätaskusta. Se näytti hopeiselta savukkeensytyttimeltä. Hän käänsi sen auki, nosti ylös ja napasautti esinettä uudestaan -seuraava lamppu lepatti ja pimeni. Hän napsautti pimeytintä kaksitoista kertaa, kunnes kadun varressa ei enää palanut ainutkaan valo lukuunottamatta kahta hyvin pientä ja kaukaista valotäplää, jotka olivat häntä tarkkailevan kissan silmät --- Dumbledore niisti kuuluvasti, otti kultakellon taskustaan ja tutkaili sitä. Se oli merkillinen kello. Siinä oli kaksitoista viisaria eikä ainuttakaan numeroa. Numeroiden sijaan sen reunoilla liikkui pieniä planeettoja.

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 15-16, 20)

2.2.2. Henkisen paineen purkaminen teknologian avulla

Toinen teknologian voimaa tuovista, tukea antavista tehtävistä on toimia *henkisen paineen purkamiskanavana*. Karkeasti voi sanoa, että tyttöjen tarinoissa teknologiaa käytetään pahan mielen lääkitsijänä, poikien tarinoissa se on väline, jolla väkivalta mielessä lähdetään kostamaan vanhoja vääryyksiä. Jo *pelkkä teknisen laitteen käyttäminen* sinänsä helpottaa ihmishuoneongelmien aiheuttamaa pahaa oloa. Violetin pikkuveli keskittyy robottinsa pakkailuun ja vielä lentoaseman aulassa karamelli- ja valokuva-automaattien tutkimiseen sen sijaan, että sanoisi hyvästit äidilleen ja sisarelleen, jotka ovat tulleet saattamaan kotoa muuttavaa poikaa yölennolle. Toinen tapa kanavoida ahdistusta, on *valita käyttöönsä tavallisesta poikkeavaa teknologiaa* kuten Bertin avio-ongelmainen bussinkuljettajaäiti tekee. Bert kuvailee äitinsä edesottamuksia näin:

Mä en ymmärtänyt mitään. Mikä nyt oli? Äidillähän oli työpaikka, mies, poika, asunto, kuukausipalkka, ystävätär, äiti, kukkia keittiössä, Segan paras golftulos, tiistaijumppa, torstaiset naisten treffit ja sitten ne vielä lähettävät minut sunnuntaisiin elokuviin tai syömään jonkun sukulaisen luo voidakseen tehdä pikkussiskoja päivänvalossa. Äidillähän on kaikkea. Ei siltä puutu mitään. Kaikki on turvallista ja hyvin.
--- Ajattele nyt, Bert. Jos me vaikka myytäisiin koko omaisuutemme, ostettaisiin asuntovaunu ja vain häivyttäisiin. Mä mietin. Se kuulostaisi tosi kivalta. Sitten mä ajattelin isää. - Mutta entäs isä? Se kyllä kärsisi, jos se ei saisi kaupata silmälasia ja katsoa saksankielisiä satelliittikanavia.
Äiti pyysi mua soittamaan taksin. Mä ihmettelin miksi, kun meillä kerran oli auto. Äiti piti päänsä. Se halusi ajaa taksilla kello seitsemän sunnuntaiaamuna, koska sellaista se ei ollut tehnyt koskaan aikaisemmin. Äiti halusi tietää, miltä sellainen tuntuu. Se tuntui hienolta. Me hypättiin takapenkille ja pyydettiin kuskia ajamaan meidät johonkin aamiaispaikkaan.

(Jacobsson&Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 45-46, 49)

Etenkin tyttöjen tarinoissa teknologia saa *terapeuttisia* tehtäviä. Sen avulla helpotetaan ihmishuoneongelmiin liittyvää ahdistusta. Teknologia toimii apuvälineenä omien ajatusten järjestelyssä. Kalifornialaistyttö Jessica kokee, että häntä kohdellaan identtisen kaksoissisarensa, Elizabethin, kopiona ja muuttaa ulkonäkönsä lähes tuntemattomaksi. Kun Jessica kuulee mallitoimiston kiinnostuneen hänen sisarensa luonnollisesta ulkonäöstä, hän muuttaa kiireesti itsensä alkuperäisen

näköiseksi. Tässä tilanteessa Jessica alkaa katsella perheen vanhoja kotivideoita ja oivaltaa jotain tärkeää.

Jessica tuijotti kuvaruutua, jolla kaksi pikkuista vaaleaa tyttöä piti toisiaan kädestä heinäkasankesken. Hänen oli myönnettävä, että he näyttivät hurmaavilta. Heidät oli puettu täsmälleen samanlaisiin farkkuhaalareihin ja ruutupaitoihin, mutta siitäkin huolimatta Jessica tiesi välittömästi, kumpi pienistä tytöistä oli hän ja kumpi Elizabeth. Liz oli oikeassa, hän mietti ja hänen silmänsä kostuivat hiukkasen. Ma saatammme näyttää samanlaisilta, mutta me olemme kaksi täysin erillistä ihmistä.

(Pascal: Jessican muodonmuutos 2000; 118-119)

Teknologian tehtävät ovat terapeuttisia myös tarinoissa, joissa ahdistunut päähenkilö purkaa patoutuneita tunteitaan *kirjoittamalla* niistä Internetistä hankkimalleen tuttaville. Henkilökohtaisten asioiden läpikäyminen näyttää olevan tärkeämpää kuin se, kenelle kirjoitetaan.

Internetistä on apua 15-vuotiaalle punkkaritytölle, Saralle, joka kirjoittaa ankean elämäntarinansa Internetistä löytämälleen, samanhenkiseksi uskomalleen ystävälleen, brittiläiseksi laitosvangiksi esittäytyneelle Markille. Asioihin järjestelmällisen kielteisesti suhtautunut Sara pehmenee saatuaan puettua sanoiksi ikävät kokemuksensa. Sähköpostiviesteissään Sara kuvailee, miltä tuntui, kun isä ei halunnut tavata häntä perheen avioeron jälkeen ja kuinka paras ystävätär teki itsemurhan huumeiden käytön seurauksena ja miten huumejengi edelleen jahtaa häntä saadakseen rahat Saran myymästä huume-erästä. Kun Saran luokkatoveri Mona Lisa lukee vahingossa koneen muistiin jääneet sähköpostiviestit, hän alkaa ymmärtää Saraa. Internetin kautta purkaa tuntojaan myös hankalaan tilanteeseen joutunut Rauski, Saran luokkatoveri ja ihailija, jonka perheen auton Sara on kolhinut humalassa. Rauski ei kavalla Saraa, vaan tyytyy lähettelemään kalmankatkuisia viestejä nimimerkillä Mad Killer.

(Lehtinen: Sara@crazymail.com 1998)

Poikien tarinoissa teknologialla ei juuri ole edellisen kaltaisia, terapeuttisia, tehtäviä. Vain autiomaahan yksin autoineen juuttunut Mikki Hiiri yrittää hallita pelkoaan videoimalla viimeisiksi uskomansa sanat Minni Hiirelle. Tyttöjen tarinoissa puretaan tunteita teknologiaan esimerkiksi *rikkomalla laite* (miehen auto) tai *estämällä sen käyttö* (mieheltä urheiluohjelmien seuraaminen tai videointi televisiosta). Tällaisella toiminnalla voi olla terapeuttisiakin vaikutuksia: Potkittuaan autonsa Aku Ankka on jonkin aikaa rauhallinen. Aggressio, rikkominen ja raivokohtaukset kuuluvat myös häijyn tätinsä perheessä asuvan Harry Potterin elämään, siitä huolehtii perheen hemmoteltu poika, Dudley, julmilla voimannäytteillään:

Hän (Harry) istuutui sängylle ja tiiraili ympärilleen. Melkein kaikki siellä oli rikki. Kuukauden vanhan kaitafilmikameran alla lojui pieni toimiva panssarivaunu, jolla Dudley oli kerran ajanut naapurin koiran yli; nurkassa oli Dudleyn ensimmäinen televisio, jonka läpi hän oli potkaissut jalkansa, kun hänen suosikkiohjelmansa oli peruttu; huoneessa oli isokokoinen lintuhäkki, jossa oli joskus ollut papukaija, jonka Dudley oli vaihtanut koulussa päikseen oikeaan ilmakivääriin, joka oli ylhäällä hyllyllä piippu pahasti vääntyneenä, koska Dudley oli istahtanut sen päälle. Muut hyllyt olivat täynnä kirjoja. Ne näyttivät huoneessa ainoilta tavaroilta, joihin ei kukaan ollut koskaan koskenut.

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 45-46)

Poikien tarinoissa puretaan tunteita käyttämällä *fyysistä voimaa* teknologian avulla. Poikien tarinoissakin rikotaan laitteita ja estetään toisilta niiden käyttö, mutta tilanteen tekee sävyltään vakavaksi se, että on tapahtunut rikos. Aseiden, vaikkei niitä aina käytetäkään, potentiaalinen voima ei jää epäselväksi eikä myöskään se, että tavoitteen saavuttamiseksi niitä käyttävät, tilanteen niin vaatiessa, myös sankarit tai poliisi. Sadismi siivittää teknologian käyttöä poikien tarinoissa. Poliisi, joka haluaa valmistaa Mikki Hiirtä kohtaamaan ikäviä asioita, kidnappaa koemielessä hänet ja pelottelee aivan kuin oikea rikollinen, lasertykillä. Toisessa tarinassa Musta Pekka haluaa kostaa vankilavuotensa Mikki Hiirelle varastamansa nuorentavan lasersäteen avulla. Ei ole epäilystä siitä, että voimakkain on se, jonka hallussa on upouusi laserasekeksintö.

2.2.3. Hohdokkuus: oikeita valintoja ja ylivoimaisia keksintöjä

Teknologian voimaa-antava tehtävä näkyy *hohdokkuutena*. Hohdokkaalle teknologialle on luonteenomaista, että teknologia itsessään koetaan uudeksi ja ennennäkemättömäksi, mistä seuraa, että se tekee käyttäjänsä ja omistajansa voimakkaaksi, jopa ylivoimaiseksi, tai ainakin se voi parantaa olennaisesti hänen sosiaalista asemaansa. Viimeksi mainitun ominaisuuden vuoksi hohdokas teknologia on tavoiteltua. Tarkastelen aluksi (1) *oikeita valintoja*, joilla on sosiaalista nostetta tyttöjen tarinoissa. Sen jälkeen kuvailen (2) *ylivoimaiseksi tekeviä keksintöjä*, jotka ovat poikien ja yhdistelmätarinoille luonteenomaisia.

1. *Oikeilla valinnoilla on sosiaalista nostetta*. Uuden teknologian käyttö ja omistaminen antaa kuvan, että henkilöllä on hyvä sosiaalinen asema ja käsitys siitä, mitä korkea laatu on. Etenkin tyttöjen suosimista romanttisista ja ihmissuhdetarinoista käy ilmi, että on olemassa ns. hyvä maku, johon kaupallisuus liittyy läheisesti. Jopa taikavälinekauppias Ollivander oivaltanut, millaisin sanakäärtein taikasauvoja myydään:

Jokaisen Ollivander-sauvan ydin on voimakasta taika-ainetta. Me käytämme yksisarvisen jouhta, feenikslinnun pyrstösulkia ja lohikäärmeiden sydänjuuria. Ei ole olemassa kahta samanlaista Ollivander-sauvaa, aivan niin kuin ei ole kahta samanalaista yksisarvista, lohikäärmettä tai feenikslintuakaan. Eikä toisen velhon sauvalla tietenkään voi päästä yhtä hyviin tuloksiin kuin omallaan.

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 95)

Kaupallisen merkkituotteen hohdetta on myös Harry Potterin tuntemattomalta lahjoittajalta saamassa luudanvarressa, jota Tylypahkan koulun noita- ja velho-oppilaat käyttävät joukkuepeli huispauksessa. Harryn luudanvarsi herättää kateutta muissa oppilaissa.

Harrynkin mielestä se näytti upealta, veikkei hän tiennyt mitään luudanvarsien hienouksista. Se oli sulavalinjainen ja kiiltävä, sen kahva oli mahonkia, siinä oli pitkä siisteistä ja suorista varvuista tehty perä ja lähelle sen yläpäätä oli kaiverrettu kultakirjaimin *Nimbus kaksituhatta*.

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 183)

Tyttöjen tarinoissa hohdokasta teknologiaa edusti vain Internet. Tietokone viihdyttää ja voi tarjota mahdollisuuden sosiaaliseen nousuun esimerkiksi alan ammatteihin hakeutuvalla. Paitsi tavarat myös trendikäs toimiala ja ammatti voivat olla hohdokkaita. Ne kertovat henkilön sosiaalisesta asemasta ja kyvystä seurata aikaansa. Helsingin Mediaopistossa opiskeleva Elisa kuvailee ensimmäistä harjoittelupaikkaansa näin:

Mun työharjoittelupaikaksi tuli mediatoimisto UltraNormal. Toimiston pääasiallisia toimeentulolähteitä olivat kotisivut ja CD-romit eli romput. Jo ekana päivänä mulle teroitettiin monen kertaan, että vaikka firma silloin tällöin teki esitteitä, kutsukortteja ja muita sellaisia, se ei missään nimessä ollut mikään mainostoimisto. Toimiston omistaja-johtaja Jorma Mälkky oli keski-ikäinen, jotain graafisen alan kouluja käynyt diplomi-insinööri.
 --- Mä sain katsoa vierestä, kun UltraNormalin työntekijät Seppo, Iiro ja Tapani väsäsivät esittelyromppuja ja nettisivuja yhdelle tärkeälle asiakkaalle. Välillä Kari, taiteellinen johtaja, kävi läimimässä poikia selkään ja sanomassa "hyvä hyvä". Se oli todella sisäistänyt jenkkityyllisen kannustamisen. Firman palvelukseen kuului myös joitain osa-aikaisia taideteollisessa korkeakoulussa opiskevia tyyppisiä, mutta ne kuulemma työskentelivät lähinnä öisin.

(Manninen: Bittitiikeri 1998; 77-78)

Aikansa seuraaminen käyttämällä hohdokasta merkkiteknologiaa voi olla perusteltua, jopa e-linehto, ainakin nuorisolle, mikäli vaihtoehtona on jämähtäminen tanhutertuksi kuten Saran äidin ystävätär, koulunjohtajatar, Inkeri.

Toki Inkeri oli itsellinen nainen jatkossakin, mutta jotenkin se jämähti. Se kävi enää harvoin ulkomailla ja selvästi se oli menettänyt otetta elämästä muutenkin. Muuttunut martaksi. Sen vapaa-aika oli nykyisin täynnä kotiseutuharrastuksia. Seuranäyttämöä, runopiirejä, museotoimintaa, luonnonsuojelua, tanhuja. --- Se jopa tarjoutui ottamaan mut asumaan luokseen, mutta siihen mä en suostunut. Helveti, se ämmähän olisi tehnyt musta tanhuavan kotiseutumaitotyön kuukaudessa. Tai sitten mä olisin tehnyt murhan.

Inkerin kotiseutuinnostus näkyi täälläkin (Inkerin kotona). Räsymattoa, raanua ja ryijyä vaikka tusinan ihmisen käärinliinaksi. Kirnuja, leipälapioita sun muita aataminaikuisia aseita siellä täällä. Hyvä, ettei Inkeri ottanut mua vastaan kansallispuvussa. "Meidän tanhupiirissä olisi tilaa", Inkeri heitti kahvipöydässä. Viimeksi mä olin jammannut teknoraveissa Amsterdammassa. Ne erosi hiukka marttailusta tanhutertuissa.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com. 1998; 10-11, 35)

2. Poikien ja yhdistelmätarinoissa *ihmeellinen keksintö tekee ylivoimaiseksi*. Teknologian sosiaalinen noste liittyy keksinnön kaupalliseen vaihtoarvoon. Keksintöjä, joiden avulla voi rikastua, esiintyi ainoastaan poikien ja yhdistelmätarinoissa, ei tyttöjen tarinoissa. Poikien tarinoissa henkilöstä tulee nerokkaan keksinnön ansiosta tavalla tai toisella ylivoimainen. Hohdokkain on fyysisen koskemattomuuden takaava, kaupallisen vaihtoarvon omaava laserasekeksintö.
 Aku Ankasta tehdään Pelle Pelottoman keksinnön ja Roope-sedän tuotantokoneiston avulla virtuaalinäyttelijä. Pellen tietokoneohjelma muuttaa käsikirjoitustekstin kuviksi, jotka ovat nähtävissä ruudulta. Aku astuu suihkukoppia muistuttavaan laitteeseen.

Pelle Peloton: "Ei hätää, Aku. Laite ottaa sinusta laserilla kolmiulotteisen valokuvan. Siten saan sinusta digitaalihologrammin, jota voi käsitellä tietokoneella."

Roope-setä: "Pelle tarkoittaa, että luomme sinusta virtuaalinäyttelijän, joka saa sinun piirteesi.--
- Tietokoneella ohjattava filmitähti. Tietokoneanimaatiossa piilee elokuvan tulevaisuus. Saat kunnian päästä elokuvayhtiöni ensifilmin pääosaan."

(Gentina: Sähköinen seikkailija 2000; 79-80)

Yleensä keksintö on anastettu arvoesine tai väline, jonka avulla varastettu omaisuus saadaan hankituksi takaisin tai saadaan suoritetuksi jokin muu tärkeä tehtävä. Tavallisesti keksinnöllä pelotellaan ja kiristetään muita. Seuraava lista sisältää muita poikien ja yhdistelmätarinoissa esiintyneitä hohdokkaita, ylivoimaiseksi tekeviä keksintöjä.

Linnunradan nerokkaimman rikollisen, Aivon, suunnittelemaa laseria ei mikään metalli, ei edes ytterbium pysäytä. Aivon kehittämä sädekanuuna leikkaa timantin anastaneen planeetan poliisien partioaluksen runkoa kuin veitsi voita: Laser sulattaa poliisialukset ennen kuin ne ehtivät edes lentoon. (Gentina: Sähköinen seikkailija 2000)

Musta Pekka on varastanut tiedemieheltä lasersäteen, jonka nuorentava vaikutus kestää kaksi viikkoa. (Gernstein: Pikku-Pekka 2000)

Professori Etikan kehittämän kaavan avulla merivedestä voidaan tehdä juomakelpoista. (Nicodeme: Vaarallinen tehtävä 2000)

Satoja vuosia vanhaksi elänyt Nicolas Flamel keksi viisasten kiven, joka muuttaa metallin kullaksi, tuottaa elämäneliiksiiriä ja tekee kuolemattomaksi. (Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000)

Musti-planeetan asukkaat keksivät tykinkaltaisen "väylän", jonka he avaavat pyydystääkseen pussieläimiä maapallolta tutkimustarkoituksiinsa. Toinen mustilainen keksintö on monistaja, joka kopioi esineitä. (Kinney: Universaalia urheilua 2000)

2.3. Toisten teknologiankäyttö ärsyttää ja pelottaa muita

Vaikka teknologia vahvistaa sitä, jonka hallinnassa se sattuu olemaan, muissa ihmisissä *toisten teknologian käyttö ja omistaminen herättävät kielteisiä tunteita*. Poikien tarinoissa asetelma on selkeä: Se pelkää, johon laserase juuri nyt osoittaa. Fyysiset riskit ovat osa takaa-ajoa, jäljitystä, salakuuntelua ja rikollisten harhautusta. Asekeksinnöt ovat sekä tavoiteltuja että pelättyjä. Mitä vahvempi ase, sitä pelottavampi se on, etenkin joutuessaan väärin käsiin.

Tyttöjen tarinoissa teknologian käytön ja kielteisen tunteiden yhteys on epäsuora. Konkreettinen teknologian käyttö ei sinänsä ärsytä vaan tieto siitä, että joku käyttää tai omistaa sitä. Tyttöjen tarinoissa toisten hallinnassa oleva teknologia herättää monipuolisia tunteita, pikemmin ärtymystä kuin pelkoa, jotka tosin tunteina lienevät läheisiä toisilleen. Teknologiankäyttäjää kohtaan tuntemastaan ärtymyksestä huolimatta päähenkilö saattaa itse käyttää teknologiaa omien

ongelmiensa ratkaisemiseen. Alaosioissa tarkastelen tapoja, joilla toisten teknologiankäyttö ärsyttää ja pelottaa muita.

- 2.3.1. Puhelimen ja auton omistajaa kadehditaan
- 2.3.2. Isä kasvattaa puhelimitse poikaansa
- 2.3.3. Yksipuolinen lahjakkuus ja porvarillinen ammatinvalinta arvossaan
- 2.3.4. Harry kärsii tavaroissa rypevästä ja laiteriippuvaisesta serkustaan
- 2.3.5. lines kyllästyy korjaustaidottoman Akun kiukutteluun
- 2.3.6. Uudenpelko näkyy epäilynä ja lamaantumisena
- 2.3.7. Vanhat jäärät vastaan nuoret huligaanit
- 2.3.8. Uusavuttomat vastaan erähenkiset ja romantikot

2.3.1. Puhelimen ja auton omistajaa kadehditaan

Kaikissa romanttisissa ja ihmissuhdetarinoissa ei arvostella toisten ihmisten liioittelevaa elämäntapaa. Kuluttaminen on luonnollinen asia, kun liikutaan hyvinvointeentulevissa piireissä. Kuuluu asiaan, että vanhemmat hankkivat 16-vuotiaiden sisarusten käyttöön punaisen avoauton. Oma tyyliä identtisen kaksoissisarensa rinnalla etsivä sisarelleen *kateellinen* Jessica tosin haluaisi auton kokonaan itselleen, oman persoonallisuutensa tueksi.

Olen kadottamassa oman itseni! Ymmärrätkö --- ettei minulla ole mitään, mikä kuuluisi vain minulle? Miettikääpä sitä. Kenenhän Fiat mahtaa olla?
 - Käsittääkseni se kuuluu teille molemmille, Lila sanoi kuivasti, joskin sinä tunnut käyttävän sitä noin kymmenen kertaa enemmän kuin Liz.

(Pascal: Jessican muodonmuutos 2000; 16-17)

Toisten teknologiankäyttöä kohtaan tunnettu ärtymys voi olla kätkeytyä pelkoa, epäilyksiä siitä, menestykö riittävän hyvin elämässä. Kun joku saa kaikkien tavoitteleman esineen, toiset kiistävät kiireesti sen arvon. Mona Lisan possunpunaista halkoa pilkattiin niin, että hän oli vähällä luopua sen käytöstä.

Mona Lisa sai synttärilahjaksi vanhemmiltaan kännykän, jossa oli vaaleanpunainen kuori. Se esitteli kapistusta mulle välkällä ja oli onnesta väkkyrä, kun joku sen sukulainen pirautti juuri silloin toivottaakseen onnea. Puhelin soitti jotain hempeää biisiä, josta tuli mieleen toisiaan halailevat koivut ja keskiyön aurinko.
 - Ai sulla on tollanen kännykkä, joku Mona Lisan luokkakaveri totesi ohimennessään. - Siitä puuttuu monta toimintoa.
 - Aika kömpelökin se on, toinen mimmi lisäsi. -Mä en voisi ajatellakaan tuollaisen museoaikaisen kapineen ottamista.
 Mona Lisa hymyili epävarmasti ja ilo kuoli sen kasvoilta. Se pani puhelimen takkinsa taskuun, mutta ei muistanut sulkea sitä. Sen mutsi oli varmaan jakanut numeron koko suvulle, koska tasku alkoi soida romanttisesti. Mona Lisa tempaisi puhelimen esille ja vastasi aika epäystävällisellä äänellä.
 - Ihan väärä väri, Gitta ilmoitti. Kännykän pitää olla kirkkaankeltainen tai neonturkoosi ja minikokoinen. Mitä sun vanhemmat oikein on ajatelleet, kun osti sulle tuollaisen possunpunaisen halon?
 - Vai voititko sä sen jossain runokisasta? Minä ja Nasu?

- Sulje tuo, mä sanoin, kun vaaleanpunainen paholainen soi taas.
- Mona Lisa näpläsi onnettomana kännykkäänsä. Rauski katsoi puhelinta inhoavasti.
- Näppäimet on varmaan ranskalaisista pastilleista, Rauski totesi.
- Siinä olisi ideaa, mä sanoin, Kerro Totille, niin se ehdottaa sua vuoden keksijäksi.
- Onko sulla kännykkä? Rauski kysyi multa.
- Ei tällä hetkellä, mä sanoin kevyesti. Mulla ei ollut koskaan ollut. Miksi ihmeessä mä olisin investoinut kapineeseen, josta tuli laskuja tämän tästä.
- Mä voisin hankkia edullisesti.
- No thanks. Mä en tahdo olla tavoitettavissa joka hetki.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com. 1998; 82, 84)

2.3.2. Isä kasvattaa puhelimitse poikaansa

Vaikka uudessa teknologiassa on kiehtovat puolensa, tarinoiden henkilöt eivät pidä hyvänä teknologian keräilemistä. Trenditietoiset, hyvän ja vauraan teknologisen maun käyttäjät saavat osakseen kirpeää arvostelua. Bertin luokkatoverin, Christofferin, isällä on varaa sisustaa uudella teknologialla, mutta ei hankkia pojalleen lapsenvahitia kotiin ulkomaanmatkansa ajaksi.

Christofferin isä on Bonel-firman toimitusjohtaja. Perhe asuu sikasuuressa huvilassa, jossa on kaikki mukavuudet kuten esimerkiksi lautasantenni, mikrouuni, liesi joka toimii kosketussysteemillä, poreallas, kolme vessaa, langaton puhelin, kauko-ohjattu pöntönhuuhtelu, sisäpuhelimia, kaksi autoa autotallissa, neljä televisiota, keltainen jääkaappi, viisi orjaa ja seinän sisään rakennetut CD-laitteet.

Kello 22.41 oli katastrofi lähellä. Puhelin soi. Christoffer ihmetteli, kuka hullu uskalsi soittaa ja häiritä kesken lemmiskelyn. Se oli sen isä. Me kuultiin yläkertaan asti, kuinka herra Johtaja huusi Las Palmasista, että se hakkaisi jokaisen räkänokan lihokset muusiksi heti, kun se tulisi kotiin. Christoffer sai 10 minuuttia aikaa heittää kaikki ulos talosta. - Syö myrkyä! Jörgen Karlsson 9B:ltä huusi yhtäkkiä ja otti puhelinduurin Christofferilta, joka oli purskahtamaisillaan itkuun.

(Jacobsson&Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 23, 25)

2.3.3. Yksipuolinen lahjakkuus ja porvarillinen ammatinvalinta arvossaan

Toisten poikien yksipuoliselta tuntuva lahjakkuus, harrastukset ja niiden seurauksena tapahtuva porvarillisen, miehekkään ammatin valitseminen ärsyttää ja ihmetyttää Bertiä, joka tosin itsekin haaveilee mediamogulin urasta. Bert oudoksuu teknologian parissa viihtyviä ihmisiä. Tietoneita harrastavaa luokkatoveriaan hän kuvaa näin: "Ossian Karlhamn. Tietokonefriikki. Istuu kotona ja ujuttaa itsensä kaikkiin tietokantoihin ja tietokonesysteemeihin. Kaikki, mitä se sanoo, on käsittämätöntä." (Jacobsson&Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 56)

Bert kuvailee entisen tyttöystävänsä, Nadjan, gansterimaisissa isoissa veljissä tapahtunutta muutosta: "Rolf oli ennen vanhaan vaarallisin. Silloin sitä kutsuttiin Roffeksi. Nyt sen nimi on Rolf ja se on tietokoneitten myyntiedustaja." (Jacobsson&Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 125) Nadjan veljien

perustama Nuoret lahjakkuudet -yhdistys haluaa avustaa kulttuurirahaston tuella Bertin luokkatoverin, Åken, teknisiä kokeiluja.

--- Ne olivat kulleet kokeista, joita Åke teki sähköllä ja puhelinjohdoilla. Nyt ne halusivat keskustella Åken kanssa mahdollisuudesta antaa tälle taloudellista tukea, jotta se voisi tulevaisuudessa tehdä kokeitaan laillisesti. --- Mä sanoin että mä olin monissa asioissa lahjakkaampi kuin Åke. Parempi lemmiskelemään tyttöjen kanssa, pissaamaan kuvioita lumihankeen, soittamaan bassoa, huutamaan falsetissa, matkimaan maisteri Lundholmin laulutunteja ja monessa monessa muussa jutussa.

(Jacobsson&Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 127)

2.3.4 . Harry kärsii tavaroissa rypevästä ja laiteriippuvaisesta serkustaan

Orpopoika Harry Potter elää tuhkimomaista elämää Dursleyn perheessä. Edes hänen syntymäpäiviään ei vietetä, mutta 11-vuotta täyttävälle Dudleylle Petunia-täti ja Vernon-setä ostavat raivokohtauksen pelossa 38 lahjaa.

Pöytä oli melkein kadonnut Dudleyn syntymäpäivälahjojen alle. Dudley oli näköjään saanut uuden tietokoneen niinkuin oli toivonut, samoin kuin toisen television ja kilpapyörän. Harrylle oli arvoitus, miksi Dudley oli edes toivonut kilpapyörää, Dudley oli nimittäin tosi lihava ja inhosi liikuntaa -paitsi tietysti silloin, kun siinä sai täräyttää jotakuta nyrkillä. --- Dudley kaivoi paketistaan kilpapyörän, kaitafilmikameran, kauko-ohjattavan lentokoneen, kuusitoista uutta tietokonepeliä ja videonauhurin.

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 26- 27, 29)

Harryn kärsimykset päättyvät, kun hän monen mutkan jälkeen saa kutsun Tylypahkan noita- ja velhokouluun ja kuulee viimein perhehistoriansa koulun riistanvartijalta, Hagridilta. Aluksi Dursleyt eivät noituudenpelossaan anna Harrylle kutsukirjettä. Kun kirjeitä alkaa tunkea sisään talon kaikista aukoista savupiippua myöten, Vernon-setä pakkaa perheen autoon, ajaa rannikolle ja pakenee veneellä ulkomeren saarelle. Pakomatkan aikana Harry panee inhoten merkille Dudley-serkkunsa edesottamuksia:

Illan pimetessä Dudley uikutti. Päivä oli ollut hänen elämänsä hirvein. Hänellä oli nälkä, häneltä oli jäänyt väliin viisi televisio-ohjelmaa, jotka hän olisi halunnut nähdä eikä hän ollut koskaan ennen ollut niin kauan räjäyttämättä yhtäkään avaruusoliota tietokoneessaan. --- Alkoi sataa. Pullet pisarat ropisivat auton kattoon. Dudley nyhki. "Nyt on maanantai", hän sanoi äidilleen, "Mahtava Humberto tulee tänään. Minä tahdon jonnekin, missä on telkkari."

(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi 2000; 50-51)

2.3.5 . Iines kyllästyy korjaustaidottoman Akun kiukutteluun

Tyhmän pojan ja miehen kuvaan kuuluu laiteriippuvuus, taipumus rikkoa laitteet ja -mikä ikävintä-kyvyttömyys korjata niitä. Nämä ominaisuudet yhdistettynä kumppanin raivonpuuskiin saavat lineksen

epäonnisen vuoristoretken päätteeksi kyllästymään muutamaksi tunniksi Akuun ja koko miessukupuoleen.

Kun sade alkaa vuoristossa, Aku ei saa auton kuomua ylös, jolloin lines kastuu. Rengas puhkeaa, mutta Aku saa sen vaihdetuksi. Kun bensiini loppuu ja Aku kaatuu kuraan, hän alkaa potkia autoaan moittien sitä kuin elollista olentoa "ruosteensyömäksi peltilehmäksi" uhaten viedä sen suohon ja purkaamoon ja jättää sen termittien hampaisiin. Palatessaan bussilla kotiin lines muistelee, kuinka Akulla on tapana räyhätä liikenteessä ollen "tyyni kuin villihevonen". Akulle on tärkeintä ehtiä näkemään puulaakipotkupallon mutasarjan loppuottelu. Televisiota Aku kommentaa potkien: "Toimi, toimi! Eikö sana kuulu. Et tottele vai? Minä en toosan edessä nöyry! Opetan sinut niskoitlemaan loppuotteluilta." "

Akulla on tapana tulla tunteja myöhässä korjaamaan lineksen vesihanaa. Hän puhuu asiantuntevasti: "Röörivipstaaki on löystynyt. Sitä pitää kiristää", mutta aiheuttaa voimankäyttöllään vesivahingon. Lineksen rikkinäisestä televisiosta Aku repii irti "joka käämin ja komponentin", mutta ei löydä vikaa. Lineksen autosta Aku saa auki öljypohjan korkin. Kun öljyt valuvat Akun kasvoille, hän haluaa "saada käsiinsä sen insinööriin, joka virittelee tuollaisia ansoja." Kuten lines asian ilmaisee, Aku on holtiton, vaikea ja riehuu.

(Concina: Miehetön maailma 2000)

Palatessaan bussilla kotiin lines uneksuu "miehettämstä maailmasta". Unen horteessa hän näkee naisissa lukuisia hyviä puolia.

1. Naisbussinkuljettaja ei kastele pysäkillä odottajia, vaan on tarkka, kärsivällinen, taitava ja vielä vaatimatonkin, eikä räyhää.
2. Naispoliisi sakottaa hienotunteisesti, kiittää tasarahasta ja kiinnostuu lineksen kakkuresepteistä.
3. Virastossa virkailija auttaa linestä täyttämään kaavakkeen viimeiset kohdat, vaikka hän on unohtanut täyttää ne, koska esitteli kudontamallejaan jonon naisille.
4. Maikki on Mummo-Ankan ahkera renki, oikea tehopakkaus, jolle voi huoletta uskoa maatilansa eläimineen matkansa ajaksi.
5. Naisten suunnitteleman kaupungin talot eivät ole luotaantyöntäviä. Ilma on ekobensan ansiosta raikasta, meluhaitat on saatu vähenemään ja autot soittavat Kuutamoserenadia.
6. Ketään ei häiritsisi, vaikka kaikki televisiot menisivät rikki kesken loppuottelun. Tilaa jäisi kulttuuriohjelmille, hyvälle elokuville, musiikille ja saippuasarjoille.
7. Naiskorjaaja vaihtaa hanaan tiivisterenkaan ilmaiseksi eikä aiheuta vedenpaisumusta.
8. Naispuolinen televisionkorjaaja vaihtaa kuvaputkeen uuden elektronitykin, tarkistaa moduloinnin ja -mikä tärkeintä- säätää kanavat kohdalleen.
9. Naispuolinen autonkorjaaja tietää, minne vanhat öljyt toimitetaan ja mihin uudet öljyt autossa kaadetaan.
10. Ehkä tärkeintä on että naispuolinen sisustussuunnittelija ei löydä lineksen kodista mitään muutettavaa. Hänen mielestään lineksen sisustusmaku on "täydellinen".

(Concina: Miehetön maailma 2000)

Teknologiaa käyttävät, täydelliset naiset ärsyttävät linestä jo unessa. Ajatus saippuasarjojen komeista miestähdistä saa hänet muistamaan Akun: "Ainakin yksi asia elämästä puuttuisi ilman Akuliinia. Kenen kanssa silloin kurjertelisin kuutamolla?" Lines ei ilmeisesti oman mustasukkaisuutensa vuoksi, kestä täydellisiä naisia eikä Akun mustasukkaisuuden vuoksi voi käyttää vierasta miestä korjaustöihin. Sukupuoliroolinsa vuoksi hän ei voi opetella itse korjaamaan. Lines sopeutuu tilanteeseen ja hyväksyy Akun virheineen.

2.3.6. Uudenpelko näkyy epäilynä ja lamaantumisenä

Tarinoissa uutta teknologiaa pikemmin ihailaan kuin pelätään. Kun pelkoa tai ärtymystä ilmenee, yksi syy ovat *nuorten valinnat teknologian suhteen*. Mediaopistossa opiskeleva Elisa huomaa, ettei hänen nykyaikainen ammatinvalintansa vakuuta isän sisaria.

- Niin luetkos sinä nyt sitten lakia, Mirja, yksi mun isän puolen tädeistä, kysyi.
- Itse asiassa en. Mä opiskelen nykyään Helsingin Mediaopistossa, mä vastasin tietäen jo etukäteen, että sanat media ja opisto kuulostivat tädeistä todella epäilyttävilä.
- Jaa no, mutta sehän on kiva, tädit nyökyttelivät kuin rikkimenneet vierteriukot. Niiden ilme paljasti, ettei se niistä nyt niin kauhean kivaa ollut.

(Manninen: Bittitiikeri 1998; 105-106)

Toisen pelokas tapa suhtautua teknologiaan saa muut ärtymään. Elisaa harmittaa *pelon lamaannuttama* kurssitoveri Hanne, joka pelkää ja inhoaa ATK-tunteja jo ennen kuin ne ovat alkaneet niin, ettei halua nousta ylös sängystä ja sanoen: "Ei vois vähempää kiinnostaa." Elisan ja Hannen luokka tutustuu Internetiin. Kukin saa tehtäväkseen valmistaa syksyn aikana oman kotisivun. Elisaa harmittaa, kun Hanne kehittelee paniikkireaktiota masentuen pienimmästäkin vastoinkäymisestä ja moittii opettajaa siitä, että hän antaa tehtäviä, joiden tekemistä ei ole opetettu. (Manninen: Bittitiikeri 1998; 41-45)

2.3.7. Vanhat jäärät vastaan nuoret huligaanit

Nuoret tietävät, miten teknologian avulla voi ärsyttää vanhempaa väkeä. Harry Potterin Vernon-setä ei pidä moottoripyöräilijöistä, jotka "pärräävät ympäriinsä kuin mielipuolet, mokomat nuorisorikolliset". Kun susikoira Roi kulkee Tomiin ja Soikkelin kanssa vapaana Pajusaareissa, Ukko Remes yltyy rähjäämään.

- Pitäisi olla semmoinen laki, ettei köyhillä ole oikeutta ostaa joutoeläimiä. He, pojat, purskahtivat nauruun, Roikin.
- Pitäisi olla sellainen laki, että köyhille ostetaan jotakin, mikä lohduttaa ankeuden keskellä, ja se maksetaan korotetuilla tontinvuokrilla! Soikkeli pirui. - Kolme koiraa sille, joka koirista pitää, kunnon prätäkä sille, joka tykkää ajella, ja Soikkeli yritti arvata äijästä, mitä tämä inhoaisi kaikkein eniten. - Kunnon vahvistimet ja soittimet niille, jotka kestävät köyhyyden soittamalla.

(Kurvinen: Susikoira Roi 1998; 11-12)

Se, että toisten valinnat ja tottumukset teknologian suhteen ärsyttävät juuri tyttöjen tarinoissa ja päähenkilöä, voi johtua siitä, että tyttöjen tarinoissa päähenkilö on usein vaikutusvallaton, ihmissuhdeongelmainen alaikäinen, joka joutuu sopeutumaan aikuisten ratkaisuihin. Syntyy vaikutelma, että teknologia ja miehet ovat sijaiskärsijöitä ja henkilön todelliset ongelmat ovat muualla. Esimerkiksi Sara käy, sotkettuaan asiansa pääkaupunkiseudulla, pikkukunnan koulussa enonsa luona peruskoulun kymppiluokan. Sara kuvaa inhoten enon elämää.

Jyrkistä oli sitten tullut mummon tuki ja turva. Aikamiespoika, nyhverö, jonka maailman napoja olivat sen duuni ja radioamatööritouhu, jota se oli harrastanut kersasta lähtien. Ainoa moderni juttu talossa olikin hervottoman pitkä antenni katolla.--- Jyrki oli duunissa jossain elektroniikkafirmassa ja suunnitteli piirilevyjä. Mitä se sitten tarkoittikin. Mutsin mukaan se oli pääsuunnittelija, ja nähtävästi Hellevin mutsi oli sen alainen. Mun oli kyllä vaikea käsittää, että Jyrki vois olla jonkun pomo.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com. 1998; 14-15, 23)

2.3.8. Uusavuttomat vastaan erähenkiset ja romantikot

Riippuvaisuus teknologiasta on tyttöjen tarinoiden päähenkilöistä yleensä paha asia. Innokkaat televisionkatsojat esitetään lähes poikkeuksetta henkisesti alamittaisina tai ainakin televisio-ohjelmista ja niiden seuraamisesta annetaan vähemmän vakavastiotettava kuva. Esimerkkejä on monia. Aku Ankan riippuvuutta television urheiluohjelmista ja Dudley-pojan riippuvuutta tietokonepeleistä kuvailin jo. Bert katsoo musiikkivideon toisensa jälkeen ja ihmettelee, miksi kaikissa musiikkivideoissa kerrotaan samasta asiasta, sukupuolisesta rakkaudesta, joka ei ainakaan hänen elämässään ole konkreettisesti läsnä. Aku Anka puolestaan hämmästyttää kaikki onnistuessaan lumoamaan viihdettäjanoavat naiskatsojat näyttelemällä avaruussankari Saku Rankkaa. Rikollisellekin on viikottainen mielisarja tärkeä: Partneri ei saa puhua, kun roisto-Alfonso katsoo Zorroa.

Esimerkki *uusavuttomasta* henkilöstä on mielestään maaseudulle joutunut Sara: "Miten hitossa mutsi kuvitteli mun selviävän luonnossa, missä ei ollut katuvaloja, metroa eikä muutakaan elämää? Miten täältä yleensä pääsi keskustaan? (Lehtinen: Sara@Crazymail.com, 1998; 16) Kun maalta kaupunkiin muuttaneita lapsia epäillään pyromaaneiksi, paljastuu samalla kaupunkilaisten tietämättömyys maalaiselämästä:

Maalaisilla ei ole mitään käsitystä kellonajoista, Jussi väitti. Nukkuvat niin pitkään kuin haluavat ja nousevat kun huvittaa. Esa nauroi pojalle.
 - Milloin sinä olet ollut maalla, oikeassa maalaistalossa eikä kaupunkilaisten lomamökillä?
 Tietoniekka meni hämilleen.
 - Nehän ovat työssä omassa talossaan ja saavat tehdä miten haluavat.
 - Jätkä ei ole eläissään kuuullutkaan lehmistä-! Esa toittotti. - Luulet sinä, että maito tehdään tölkkitehtaassa!
 - Enkä luule!
 - Lehmät on lypsettävä aamulla hurjan aikaisin. Ja maitoauto noutaa milkit täsmälleen määrättyllä minuutilla ja lehmät nostavat mekkalan muutenkin, jos karjako on myöhässä.
 (Kurvinen: Susikoira Roi 1998; 79)

Lasten erätaidoista on apua tarinan ongelman ratkaisemissa, pyromaaneiksi epäiltyjen väijymisessä ja koirien opettamisessa tunnistamaan epäiltyjen tavaroita hajun perusteella. Samalla laitteeton eräelämä näyttäytyy vastavetona uusavuttomalle kaupunkikulttuurille.

- Kato nyt ensin tätä tulentekoa ja puhu sitten! Pojan tomeruudessa oli jotain vakuuttavaa. Samoin nuotiossa, kun sitä katsoi tarkemmin: tulipaikka oli kivillä ympäröity ja valittu hiekalle, josta oli kiskottu vähätkin kuivat heinätuppaat kauemmaksi. Soikkeli oli vetoamassa vielä kipinöitten vaarallisuuteen, mutta nielaisi sanansa nähdessään kaksi risaista muoviympäriä, joissa oli isot marketin pussit täynnä vettä kaiken varalta. Ei tämä ollut nassikoitten tulella

leikkimistä, vaan huolellisten erämiehenalkujen ruokanuotio. Ja vasta nyt Tomi huomasi, ettei tämä ollut myöskään mikään makkarajuhla, vaan tikuissa nuotion vieressä kypsyvät -kalat.

(Kurvinen: Susikoira Roi 1998; 37-38)

Kaikissa elämäntilanteissa ei kovan teknologian käyttö ei tuo parasta tulosta.

Teknologiattomuudella on mahdollista vedota naisiin. Kun Soikkeli katoaa kesken pyromaenin jäljittämisen, häntä vakoillut Pete tietää Soikkelin olleen valmistelemassa romanttista veneretkeä vaativalle heilalleen:

Gondolissa oli totisesti tuomenkukkiä, koko keula täynnä. Ne sekä hohtivat valkoisina että tuoksuivat nenään rantaan saakka. Ei siinä tarvinnut Roin kirsua. Mutta oli pahempaakin... Maalaismorsian, vedenneito, istui airoissa. Soutaahan ei tarvinnut, kun virran ja rannan väliin jäi täysi tyven. Soikkeli oli ilmeisesti pukkinut melalla venhon siihen. Nyt hän tarvitsi kuitenkin molemmat kätensä -huuliharppuun.

--- Musiikki ja lyhty tekevät vaikutuksen, Pete muistutti. Niin, lyhty. Gondolieeri oli jollakin koukulla ripustanut vanhan navettalyhdyn roikkumaan ja luomaan tunnelmaa. Mitäpä Soikkeli ei tekisi naisen valloittamiseksi.

--- Kai kaupunkilaisjätkä tuossa iässä osaa pitää huolen itsestään! Päivi me tiedetään vanhastaan, ollut kihloissakin ainakin kuusi kertaa. Yhtenä kesänä Tukholmassakin kahdesti. Niitä ei kannata ottaa vakavasti, kun ne purkautuvat joka tapauksessa.

(Kurvinen: Susikoira Roi 1998; 57-58)

2.4. Teknologia yllättää

Yllätyksellisyys liittyy nuorten mielitarinoihin. Usein mutta ei aina yllätyksen aiheuttaa tavalla tai toisella teknologia. Tapa, jolla teknologia yllättää tyttöjen ja poikien tarinoissa sekä yhdistelmätarinoissa vaihtelee tarinatyypeittäin. Tyttöjen tarinoissa yllätys on teknologian välittämä viesti. Poikien tarinoissa itse laite toimii arvaamattomasti tai tietoisien petkutuksen välineenä.

2.4.1. Tyttöjen tarinoissa teknologia yllättää sosiaalisesti

Tyttöjen tarinoissa teknologian tuomat yllätykset liittyvät sosiaalisiin suhteisiin. Yllätys on jotain sellaista, mitä tarinan aikaisempia käänteitä ajatellen ei voisi ajatella tapahtuvan, toivoa kylläkin.

Tyypillinen yllätys on odottamaton yhteydenotto kuten puhelinsoitto tai sähköpostiviesti. Teknologia yllättää Internetin kautta. Paljastuu, että henkilö pitää yllä useita identiteettejä:

Elisalle selviää hitaasti, että hänen Internetin keskusteluryhmistä hankkimansa kirjeenvaihtoverit, Romeo ja Joonas, ovat sama henkilö. Romeo-Joonas on yökerhosta tuttu, hurmaava Joonas Suvanto, jonka Elisa oli yrittänyt unohtaa.

(Manninen: Bittitiikeri 1998)

Saran punkhenkiset tuttavuudet osoittautuvat hyvätaustaisiksi perhepojiksi. Internetin kautta paljastuu, että Saran sähköpostikirjeenvaihtoystävä ei olekaan vanki vaan opiskelee sisäoppilaitoksessa.

Saraa sähköpostitse vainoava Mad Killer on tuttu Rauski, punkkarin ulkomuodostaan huolimatta oopperaa harrastava, lemmikkirotaansa rakastava, lääkäriperheen poika, joka on kiinnostunut Sarasta.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com 1998)

2.4.2. Poikien ja yhdistelmätarinoissa teknologia yllättää fyysisesti

Poikien tarinoissa teknologia yllättää toisella tavalla kuin tyttöjen. Teknologia yllättää tarinan alussa sankarin ja usein myös roiston. Tarinoiden alussa sankari joutuu uhkaavaan tilanteeseen, tavallisesti vangiksi ja laseraseella uhatuksi. Teknologia, joka on usein keksintö, vahvistaa omistajaansa ja on siksi roistojen ja sankareiden tavoittelema. Laseraseen avulla hyökätään, uhataan tai kiristetään toisia ja paetaan paikalta ja aiotaan rikastua. Teknologia voi *yllättää* tekemällä mahdottomat toiveet mahdollisiksi, mutta myös toimimalla vastoin odotuksia.

- Saku Rankka yrittää hankkia takaisin vieraalle planeetalle anastetun timantin. Antimateria-ammus ei riitä säikäyttämään eikä sulattamaan planeetan poliisia ja robotia, joka vangitsee Sakun. (Gentina: Sähköinen taistelija 2000)

- Musta-Pekka houkuttelee Mikin syrjäiseen taloon aikoen nuorentaa hänet tiedemieheltä varastamallaan lasersäteellä ja kasvattaa hänestä rikostoverin itselleen. Sädepistooli nuorentaakin vahingossa, peilin kautta Pekan itsensä, jolloin Mikki saa tilaisuuden yrittää kasvattaa Pekasta kunnan kansalaisen. (Gernstein: Pikku-Pekka 2000)

- Kun Aku ja ystävät ovat lastanneet löytämänsä hopeatynnyrit junaan, se karkaakin heidän käsistään. Kolmikko saa junan kiinni autolla, ja alkaa hurja taistelu vuoristossa kiitävässä junassa. (Rosa: Kolmen caballeron paluu 2000)

- Kemiallinen kaava, jolla meriveden voi muuttaa juomakelpoiseksi, on varastettu. Mikki pelästyy, kun poliisi uhkailee häntä lasertykillä testausmielessä. Mikki yllätty itse, kun saa salakuuntelulaitteiden avulla tiedon roistojen aikeista kavaltaa muukalaislegionaleirinsä. (Nicodeme: Vaarallinen tehtävä 2000)

- Aku pelästyy Pelle Pelottoman keksintöä, mutta sen avulla hänestä tulee rikas ja kuuluisa, ainakin hetkeksi. (Gentina: Sähköinen taistelija 2000)

- Mustiplaneettalaisten pussieläinten keräämiseen kehittämä väylä kerääkin maasta ihmisiä, joita mustilaiset luulevat sotilaisiksi. (Kinney: Universaalia urheilua 2000)

Teknologia yllättää toiminnallaan tai toimimattomuudellaan tyypillisesti siten, että ase tai kulkuväline ei toimi odotusten mukaisesti, menee rikki, lipsahtaa tai anastetaan. Teknologia voi yllättää myös tarinan lopussa, kun sitä käytetään petoksen apuvälineenä. Erilaisten laitteiden ääni on omiaan pitämään pyromaaniksi epäillyt hyvässä uskossa.

Jos joku pahoissa aikeissa liikkuva tarkkaili ääniä saareissa, hän harhautui varmasti täydelliseen työn ja leikin Eedeniin: kompressori jyrtytteli omaan tahtiinsa vakuuttaen urakan olevan käynnissä, silloin tällöin pärähti kiilakone jyskyttämään, ja junioreitten kiljunta yhdessä Roin haukuskelun kanssa täydensivät saari-idyllin.

--- Huuskolla oli kännykkä auki toisessa kädessään. Tilanne meni suoraan poliisin johtokeskukseen. He kuulivat jo hälytysajoneuvon äänen, auto liikkui Rantakatua ja Pajusaarta kohti.

- Poliisiauto! Tomi veikkasi.
- Paloauto, Huusko korjasi. - Harhauttamassa Matalaa!

(Kurvinen: Susikoira Roi 1998; 133-137)

2.5. Yhteenveto

Tehtävänä oli selvittää, millaisia funktioita teknologia saa nuorten mielitarinoissa. Ensimmäinen havainto oli, että aineiston tarinoissa esiintyi teknologiaa, ja teknologia sai siinä toistuvia tehtäviä. Teknologia oli läsnä tarinoissa erilaisina laitteina (viestimet, kulkuvälineet), keksintöinä (laserase), ammatteina ja harrastuksina (uusmedia-alan ammattilainen, bussinkuljettaja, poratehtaan johtaja, keksijä, radioamatööri).

Teknologia esiintyi tarinoissa *ambivalentisti*. Siihen liittyi voimakkaita myönteisiä ja kielteisiä tunteita. Teknologin tehtävä tarinoissa *tuottaa voimaa* sille, jonka hallinnassa se on: Teknologia on 1. *arkinen apu*, 2. *tunteiden purkamisväline* tai 3. *hohdokka sosiaalisen nousun väline*.

(1) Seikkailu ja toimintakertomuksissa *arkineuvokas* teknologian (esim. auto) käyttö liittyy tarinan ripeisiin, oivallusta vaativiin käänteisiin tai edustaa perinteistä miehistä ammattityötä. Romanttisten ja ihmissuhdetarinoiden kätevä teknologiankäyttö (esim. puhelin) helpottaa ihmissuhteiden hoitoa ja parantaa omaa elämää. Teknologian arkimerkitykset ovat aikaan ja tilanteeseen sidottuja.

(2) Romanttisten ja ihmissuhdetarinoiden päähenkilöt *purkavat tunteitaan* teknologian käyttöön *sinänsä* tai valitsemalla käyttöönsä *epätavanomaista* teknologiaa. Terapeuttisia tehtäviä teknologia saa, kun sen avulla oivalletaan jotain tärkeää esimerkiksi Internetiin kirjoittamisen kautta tai järjestellään omia ajatuksia. Teknologiaan puretaan tunteita *rikkomalla laite tai estämällä toisilta sen käyttöä*. Seikkailu- ja toimintakertomuksissa teknologiaa käytetään oman *fyysisen voiman jatkeena*. Purettavat tunteet ovat aggressiivisia, sadismia ja kostonhalua.

(3) Teknologian *hohdokkaat* tehtävät ovat romanttisissa ja ihmissuhdekertomuksissa trendikkäitä, sosiaalista nostetta omaavia, hyvää makua ja merkkituotteiden tuntemusta osoittavia *valintoja*. Seikkailu- ja toimintakertomuksissa hohdokkuus ilmenee ihmeitä tekevinä, kaupallista vaihtoarvoa, sosiaalista nostetta ja fyysistä ylivoimaa omaavina *keksintöinä*. Tällainen teknologian hohdokkuus on tavallaan ajatonta. Kaikkiaan hohdokka teknologia on vastakohta perinteelle.

Muille kuin käyttäjille tai omistajille teknologia on usein pelon tai ärtymyksen aihe. Kyse voi olla kateudesta tai huolena on oma menestyminen elintasokilpailussa. Useimmiten romanttisten ja ihmissuhdetarinoiden päähenkilöiden ärtymys kohdistuu teknologialla liioittelijoihin, yksipuolisesti suuntautuneisiin, porvarillisen ammatin valinneisiin, teknologiasta riippuvaisiin, tavaranhaalijoihin, korjaustaidottomiin ja uusavuttomiin, vanhanaikaisiin ja toisaalta liian moderneihin. Ärtymyksen aiheuttajat ovat joko ymmärtämättömiä, väärintekijöitä, sovinnaisia tai auktoriteetteja.

Teknologialle oli tarinoissa luonteenomaista arvaamattomuus, joka tarinatyyppistä riippuen oli ilmenemistavaltaan sosiaalista tai fyysistä. Teknologia *yllättää* sosiaalisesti myönteisen viestin, tunneilmauksen muodossa. Fyysisesti teknologia yllättää toimiessaan vastoin odotuksia tai petoksen välineenä.

Teknologian tehtävät vaihtelivat tarinatyypeittäin, ovathan tarinoiden ongelmat ja ratkaisutavat toisistaan poikkeavia. Seuraavassa luvussa pyrin selvittämään, *millaisia funktioita teknologia saa ns. tyttöjen ja poikien tarinoissa.*

3. TEKNOLOGIA ON TYTTÖJEN TARINOIDEN ARKINEN, POIKIEN HOHDOKAS TUKI

3.1. Tehtävänasettelu

Käsillä olevassa luvussa vertailen tyttöjen ja poikien tarinoita toisiinsa. Selvitän, *millaisia tehtäviä teknologia saa romanttisissa ja ihmissuhdetarinoissa ("tyttöjen tarinat") ja seikkailu- ja toimintakertomuksissa ("poikien tarinat").* Kysymys on kiinnostava, koska kyse on toimintamalleista, joita tarinat -ainakin periaatteessa- tarjoavat tytöille ja pojille symbolisesti ongelmien ja niiden ratkaisujen muodossa. Alaosioiden otsikot ovat seuraavat:

- 3.2. Teknologia tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmanratkaisussa
- 3.3. Tytöt ratkovat poikien tarinoissa ongelmia ilman teknologiaa
- 3.4. Terapeuttinen ja pakon sanelema kulkuvälineiden käyttö
- 3.5. Teknologia tiedonhankinnan apuna
- 3.6. Pojat käyttävät, tytöt kyseenalaistavat
- 3.7. Lopussa teknologia väistyy tai tuo viestin
- 3.8. Yhteenveto

3.2. Teknologia tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmanratkaisussa

Tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmat eroavat toisistaan, jolloin myös ratkaisut ovat erilaiset. Taulukkoon 2 olen koontanut tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmia, niiden ratkaisuyrityksiä ja loppuratkaisuja sekä teknologian tehtävän tarinoissa.

TAULUKKO 2: Teknologia tyttöjen ja poikien tarinoiden ongelmanratkaisussa.

<u>Tarinatyyppi</u>	<u>"Tyttöjen tarinat"</u>	<u>"Poikien tarinat"</u>
	- Romanttisia ja ihmissuhdetarinoita	- Seikkailu- ja toimintakertomuksia
Ongelma	Sosiaalinen tasapaino järkkynyt: Ongelmana suhde omaan itseen, poika- tai tyttöystävään ja perheeseen	"Paha on irti", rikollinen vapaana, arvoesine varastettu tai omaisuus vaarassa
Ratkaisuyritykset	Pohdiskelu, odottelu, itkeskely kirjoittelu, unennäkö, juoruilu, juominen, petokset, kiusanteko, ulkonäköprojektit, television ja videoiden katselu (sosiaalisia)	Jäljitys, vakoilu, salakuuntelu, takaa-ajo, todisteiden hankkiminen, ongelmatehtävien ratkaiseminen, aseella tulittaminen
Loppuratkaisu	Päähenkilö sopeutuu tilanteeseen tai löytää uuden näkökulman ongelmaan, vastaanottaa myönteisen tunneilmauksen ja tiedon uudesta projektista.	Kun tehtävä on suoritettu, sankari ottelee rikollista vastaan ryhmä ja sattuma apunaan tai ainakin tilanne on erittäin uhkaava. Roistot saadaan kiinni, oikeus voittaa ja sankari saa kunniaa.
Teknologian tehtäviä tarinoissa	1. Arkinen tuki 2. Tunteiden purkamiskanava: terapeutin, raivon tai ärtymyksen kohde 3. Hohdoka, kiehtova, sosiaalisen nousun tai aseman merkki 4. Myönteinen yllättäjä sosiaalisesti	1. Arkinen tuki tehtävän suorittamisessa 2. Fyysisen voiman tuoja, pelottelija tai pelastaja 3. Hohdoka, ylivoimainen keksintö 4. Fyysinen, konkreettinen yllättäjä.
Teknologian esiintyminen tarinoissa	- Teknologia on tarpeellista ja kiehtookin, mutta ei ole korvaamatonta. - Teknologiaa käytetään ihmissuhteiden selvittelyyn ja oman elämän parantamiseen. - Päähenkilö käyttää tuttua arkitekologiaa konkreettisesti, mutta muuten teknologian tarve kyseenalaistetaan puheissa. Etenkin miesten teknologiset valinnat ärsyttävät. - Internet on hohdoka lelu, jolla on sosiaalista nostetta, joka viihdyttää ja terapoi.	- Teknologia on tärkeä tuki tehtävän suorittamisessa, mutta jää loppuottelussa sivuun. - Teknologian tarvetta ei kyseenalaisteta, tehtävä pyhittää keinot, myös aggression. - Keksinnöillä itseisarvo ja kaupallinen vaihtoarvo. - Naiset eivät käytä teknologiaa ongelmanratkaisuun.

Tyttöjen tarinoissa teknologia (videot, televisio ja Internet) lisää itsetuntemusta, nopeuttaa kommunikointia (puhelin, Internet) ja laskee yhteydenoton kynnystä (puhelin, internet). Teknologia tuo väriä ihmissuhteisiin ja niiden selvittelyyn ja tarjoaa mahdollisuuksia oman elämän parantamiseen. Tarinan todellinen ratkaisu on usean tekijän summa. Ongelma saattaa säilyä sellaisenaan, mutta se asettuu uusiin mittasuhteisiin, kun päähenkilö kirjoittaa tunteistaan, odottelee tai ottaa vastaan uuden tehtävän. Sosiaalinen yhteisö, päähenkilön lähipiiri, on hänen tukenaan, vaikkei hän aina koe asiaa itse niin. *Poikien tarinoiden* ongelmana on hankkia takaisin anastettu arvoesine, mihin tarvitaan ase pelottelua varten ja jokin kulkuväline takaa-ajoa varten. Oman sävynsä ongelmanratkaisuun tuo se, että anastettu arvoesine tai käytetty ase voi olla hohdokas, tavoiteltu keksintö, jolle olisi ostajia. Ongelman ratkaisussa sattuma, petos ja ryhmän tuki ovat keskeisiä.

Teknologia ei yleensä ratkaise tarinan ongelmaa, mutta se liittyy usein tavalla tai toisella tarinan loppuratkaisuun. Seuraavassa tapoja, joilla teknologia liittyy *tyttöjen* tarinoiden loppuratkaisuun:

1. Jessica katsoo vanhoja kotivideoita ja oivaltaa, että hänellä on oma paikkansa perheessä identtisen sisarensa rinnalla. Yhtä tärkeää on, että Jessica pääsee malliksi omana itsenään. (Terapeuttinen voimantuoja: videolaite)
2. Takaisin isänsä luo muuttaneen Jeffin kaipaava puhelinsoitto tuo Violetille varmuuden, että veli on löytänyt jälleen tasapainon, että oli oikein asettaa veljen etu omansa edelle. (Arkinen tuki ja yllättäjä: puhelin)
3. Media-alan opinnot ja kirjoittelu Internetin keskusteluryhmiin tuovat Elisalle aikanaan trendikkään ammatin ja aluksi etenkin uutta ajateltavaa ja hämmentävän yllätyksen: Nettiystävällä on useita identiteettejä. Romeo onkin tuttu Joonas. (Hohdokas, sosiaalisen nousun väline, terapeutti ja yllättäjä: mediaopinnot, Internet)
4. Nadja soittaa sukupuolielämästä haaveilevalle Bertille, joka ymmärtää tytön soiton merkiksi sukupuolisesta kiinnostuksesta. (Yllättäjä: puhelin)
5. Sara saa uutta ajateltavaa, kun hän oppii käyttämään Internetiä. Hän helpottuu, kun saa kirjoitettua ikävistä elämäkokemuksistaan. Nettiystävät eivät olekaan niin jännittäviä kuin antavat ymmärtää. (Hohdokas harrastus, terapeutti, yllättäjä: Internet)
6. Lines, joka näki unta miehettömästä maailmasta, kyllästyy täydellisten naisteknikkojen maailmaan. Lines ei halua elää ilman romanttista ja jännittävää Akua, joka tosin on kelvoton korjausmies. (Välttämätön paha, tunteiden purkamiskanava, ärtymyksen aiheuttaja: rikkinäinen kodinteknologia)
- 8.A. Harry perheineen pakenee Tylypahkan noita- ja velho koulun lähettämiä kutsukirjeitä autolla, mutta jää toiseksi koulun rehtorin uskotun miehen Hagridin taikavoimille. Harry saa aloittaa koulun, ja nousee kesän lopussa Tylypahkaan vievään pikajunaan. Koulusta hän palaa taikomistaitoisena sukulaisten luo lomalle. (Neuvokkaasti käytetty arkinen apuväline: Vernon-sedän auto)

Luettelo sisältää tapoja, jolla teknologia liittyy *poikien* tarinoiden loppuratkaisuun:

7. Poliisi harhauttaa pyromaanit lavastetuilla työmaäänillä ja paloauton ujelluksella, järjestää väijytyksen puhelin ja auto apunaan ja pidättää rikolliset ase tukenaan. (Arkinen tuki: poliisin kalusto ja välineet)
8. B. Harry Potter ystävineen ratkoo koulutiedoilla opettajien laatimat suojataiat. Iseeviot-peili luovuttaa kiven Harrylle. Harry kuristaa Pimeyden lordi Voldemortia kaulasta. Rehtori pelastaa Harryn ja kertoo, että kerran saatu äidinrakkaus suojeli häntä Voldermortilta. (Ongelmaa ei ratkaista teknologialla vaan taikuuteen liittyvällä tietämyksellä ja kerran saadun äidinrakkauden tarjoamalla suojalla)

9. B. Sankari Saku Rankka liittoutuu laseraseen keksineen roiston kanssa. Saku ja roistot hankkivat laseraseella tulittamalla timantin takaisin. Saku vangitsee liittolaisensa ja palauttaa timantin sen alkuperäisille omistajille. (Hohdokas keksintö: laserase)

10. Tuuli vie roiston vankilaan, jolloin Aku ystävineen saa aarteensa takaisin. Sen jälkeen heidän on pelastauduttava rotkoon valuvasta junasta ajamalla auto ulos viimeisestä vaunusta viimeisellä hetkellä. (Neuvokas, pelastava oivallus: auto ulos junasta)

11. Mikki saa pöytään kiinnitetyn mikrofoniin avulla tiedon roistojen aikeista kavaltaa muukalaislegioonaleiri. Mikki harhauttaa roistot myymällä heille valeaseita ja tyhjentämällä leirin juuri ennen hyökkäystä. Kun roistot hyökkäävät leiriin, heidät vangitaan ja kaava saadaan takaisin. (Neuvokas tiedonhankintaväline: salakuuntelumikrofoni)

13. Lasersäteen nuorentama Musta-Pekka muuttuu jälleen omaksi, pahaksi itseksensä. Mikki ottaa laserpistoolin, mutta Pekka vie sen ja painii Mikin tajuttomaksi. Suku pelastaa Mikin ja toimittaa Pekan vankilaan. (Hohdokas teknologia jää lopussa käyttämättä: nuorentava lasersäde)

3.3. Tytöt ratkovat poikien tarinoissa ongelmia ilman teknologiaa

Vaikka tyttöjen tarinoissa arvostellaan miesten teknologista makua, heidän valintojaan, miehet eivät ainakaan suoraan aliarvioi vastakkaisen sukupuolen teknologiankäyttöä, päin vastoin: Miehet auttavat tyttöjä ja naisia teknologiankäytössä ja kehuvat heidän taitojaan. Jyrki-eno päästää Saran mielihyvin tietokoneelleen "koulutehtäviä" tekemään. Elisan veli hankkii sisarelleen tietokoneen ja harjoittelupaikan. Poliisi kehuu 10-vuotiaan Titan ja hänen "sissiporukkansa" neuvokkuutta pyromaaniin paljastamisessa. Kun lapset opettavat koirat tunnistamaan epäiltyjen tavaroita hajun perusteella, susikoira Roi johdattaa poliisit pyromaaniin bensiniitynnyrille.

Miehet kehuvat naisia sekä tyttöjen että poikien tarinoissa. Tyttöjen tarinoissa tytöt käyttävät lähinnä arkitekologiaa mutta myös hohdokasta Internetiä. Poikien tarinoissa tytöt eivät käytä teknologiaa (lukuunottamatta Soikkelin äitiä, joka soittelee poikansa perään) vaan toimivat partnerina tai työtoverina. Osassa tarinoita he saattavat ratkoa juonen kannalta keskeisiä ongelmia ilman teknologian tukea. Velho- ja noitakoulun rehtori kiittää Harry Potterin koulutoveria, ahkeraa Hermione Grangeria, kylmän järjen käytöstä tulisessa paikassa. Viisasten kivi olisi saattanut jäädä löytymättä ilman kirjastossa viihtyvän Hermionen tietoja. Hermione on ollut tarkkana yrttitiedon tunnilla, mistä on apua, kun ystävykset ratkaisevat yksi kerrallaan kunkin erikoisalan opettajan viisasten kiven suojaksi laatiman taian.

Hermionen oli onnistunut päästä irti ennen kuin kasvi oli saanut hänestä kunnon otetta. Nyt hän katseli kauhuissaan, kun pojat pyristelivät päästäkseen irti kasvista. Mitä kiivaammin he taistelivat, sitä tiukemmin kasvi kietoutui heidän ympärilleen.
"Älkää liikkuko!" Hermione komensi. "Minä tiedän mikä se on -se on pirunnuora!" --- Mitä professori Verso sanoikaan? Se pitää pimeästä ja kosteasta- --- Hermione kiskaisi taikasauvansa esiin, huiskautti sitä, mutisi jotain ja lähetti kasvia päin suihkun samaa sinikellon väristä tulta, jota hän oli käyttänyt Kalkarosta vastaan. Kesti vain muutaman sekunnin ennenkuin pojat tunsivat kasvin otteen höllentyvän, kun se kاپristyi etäämmäs valosta ja lämmöstä.

3.4. Terapeuttinen ja pakon sanelema kulkuvälineiden käyttö

Kulkuvälineiden tehtävät ovat erilaiset tyttöjen ja poikien tarinoissa. Tyttöjen tarinoissa laitteiden -kuten auton- hallinta ja käyttö ei liity juonen kulkuun yhtä dramaattisesti ja kiihkeärytmisesti kuin poikien tarinoissa. Tyttöjen tarinoissa auto on sosiaalisen aseman merkki tai arkinen kulkuväline, poikien tarinoissa ääri rajoillaan toimiva pako- ja takaa-ajoväline. Tyttöjen tarinoissa kulkuvälineen, lähinnä henkilöauton käyttö lievittää hermostuneisuutta, se päättää kiusallisen odotuksen tai jopa kokonaisen painostavan elämänjakson. Hagrid, Tylypahkan koulun rehtorin luottomies, tuo lentävällä moottoripyörällä Harry-vauvan turvaan Voldemortin ulottuvilta.

Matala jyly oli rikkonut heitä ympäröineen hiljaisuuden. Jyly vahvistui tasaisesti ja he katsoivat katua oikeaan ja vasempaan nähdäkseen ajovalojen paisteen. Jyly yltyi pahuksi ja he kohottivat katseensa taivaisiin. Valtava moottoripyörä laskeutui ilman halki ja tupsahti kadulle heidän eteensä.
(Rowling: Harry Potter ja viisasten kivi, 1998; 20)

Harry joutuu ilkeiden sukulaistensa hoiviin. Uusi elämänvaihe alkaa lopullisesti vasta Tylypahkan pikajunassa Charring Crossin asemalaiturilla numero 9 ja 3/4, kun Harry 11-vuotiaana saa aloittaa uuden koulun ja muuttaa pois sukulaistensa luota.

Poikien tarinoissa kulkuvälineiden käyttö on pikaista ja pakon sanelemaa, tilanteesta seuraavaa pakenemista tai pelastautumista, joka tavalla tai toisella liittyy anastettuun arvoesineeseen. Tarinassa Kolmen caballeron paluu Aku käyttää autoaan tuomalla veljenpojat partioleirille Meksikoon, etsimällä yöpaikkaa, pelastamalla ystävänsä petollisen naisen luota, pakenemalla hänen rikollista miesystäväänsä, roiston seuraamiseen ja itsensä pelastamiseen. Kulkuvälineeseen liittyy poikien tarinoissa usein väkivallan uhka: Kulkuväline voi olla taistelutanner (juna), roiston lymyilypaikka (valtamerilaiva) tai sadismin väline (roiston antama rikkinäinen jeeppi, jonka on tarkoitus pysähtyä keskelle autiomaata).

3.5. Teknologia tiedonhankinnan apuna

Sekä tyttöjen että poikien tarinoissa teknologia on tiedonhankinnan väline. Tosin tehtävät ovat varsin erilaiset. Poikien tarinoissa jäljitetään, vakoillaan ja petkutetaan roistoja erilaisten välineiden avulla. Tärkeimpiä ovat puhelimet, salakuuntelulaitteet ja poliisiradion tiedotukset. Näin saadaan tietoa arvoesineestä tai vaarassa olevasta omaisuudesta ja rikollisen sijainnista.

Tyttöjen tarinoiden ihmissuhdeongelmia selvitetään hankkimalla tietoa omasta itsestä tavoilla, jotka ongelmaan nähden vaikuttavat asiaankuulumattomilta ja mutkistavat alkutilannetta. Päähenkilö

harjoittaa pohdiskelua ja itseensä tutustumista erilaisten projektien kautta, joissa teknologia -puhelin, televisio, videot ja Internet- toimii apuna. Elisa tutustuu Internetin kautta miehiin ja tulevaan kumppaniinsa kartoittaen samalla omia tarpeitaan ja toiveitaan. Lopussa Elisalle selviää nettittävien oikea henkilöllisyys.

- Miten mä voin pyytää siltä anteeksi? mä ihmettelin. - Enhän mä edes tiedä sen oikeaa nimeä.
 - Etsi netistä...
 --- Hahaa! Mähän sanoin! Joni iloitsi, kun hakuohjelma antoi tuloksensa. Kun mä avasin silmäni, Romeon kotisivut olivat jo latautumassa ruudulle. Kun mä näin Romeon oikean nimen, kaikki voima pakeni mun vartalosta.
 - Joonas Suvanto, Joni tavasi. - Kappas, sä et olekaan ainoa, joka elää kaksoiselämää!
 Mä tuijotin typeryneenä kuvaruutua.

(Manninen: Bittitiikeri 1998; 137)

3.6. Pojat käyttävät, tytöt kyseenalaistavat

Tyttöjen tarinoissa päähenkilön ajatuksia kuvataan laajemmin kuin poikien tarinoissa, joissa tehtävän suorittamiseen liittyvät seikat ovat ensisijaisia. Tosin sama teos saattaa sisältää sekä ihmissuhde- että seikkailutarinan. Tyttöjen tarinoissa päähenkilö on tietoinen siitä, millaista teknologiaa, uutta vai vanhaa, paljon vai vähän hänen tuttavapiirinsä omistuksessa on ja samoin kuin kuka sitä käyttää. Autoa, puhelinta, tietokonetta, videoita ja televisiota lukuunottamatta tyttöjen tarinoissa ei juuri konkreettisesti käytetä teknologiaa vaan se esiintyy vain puheissa.

Tyttöjen tarinoissa teknologian tarve kyseenalaistetaan poikien tarinoin nähden usein. (ks. tarkemmin osiosta 2.2.Toisten teknologiankäyttö ärsyttää ja pelottaa muita.) Tyttöjen tarinoiden päähenkilö, joka voi olla myös poika, arvostelee usein kypsän miehen jäykkää tai liioittelevaa teknologista makua tai kypsymättömän pojan taipumusta keräillä teknologista romua. Arvostelijan tyytyväisyys on usein lähtöisin teknologiattomista asioista (esimerkiksi Bertiä kiinnostaa vitsailu) Tyttöjen tarinoissa ei yritetä hyötyä taloudellisesti teknologiasta eikä ihannoida mielikuvituksellisia keksintöjä tai voittamattomia aseita.

Poikien tarinoissa tehtävä suoritetaan tarvittaessa aseina. Poikien Disney-tarinoissa laserasetta käytetään etenkin pelotteluvälineenä, kiristykseen, kidutukseen sekä poliisialusten ja vankilan seinän sulattamiseen. Verenvuodatukselta säästyään kuin ihmeen kautta tai siitä vaietaan. Poikien tarinoissa teknologiaa ei kyseenalaisteta juonirakenteen tasolla, mutta tarinassa Susikoira Roi ja pyromaani pohditaan rikolliseksi tulemista, kännykkäveropetoksia, "broken windows "- teoriaa ja toisaalta teknologian osuutta maalaisten elämässä niiden suoraa liittymättä juoneen. Poikien tarinoista poikkeavia, sosiaalisia ongelmanratkaisukeinoja, kokeilee Mikki Hiiri yrittäessään kasvattaa Mustasta-

Pekasta kunnan kansalaisen. Lopussa tilanne käy niin uhkaavaksi, että Mikki joutuu hamuamaan asetta.

3.7. Lopussa teknologia väistyy tai tuo viestin

Teknologia eli aseet jäävät poikien tarinoiden viime metreillä sivuun tai ainakin käyttämättä: Aseella korkeintaan uhataan (poliisi), aseessa on vaarattomia paukkupatruunoita (petos) tai siihen ei yletytä. Sankari taistelee paha vastaan paljain nyrkein. Sattuma tai muu yllätys (luonnonvoimat tai lähiomainen) pelastaa sankarin. Seuraavassa tapoja, joilla paha kukistetaan tarinan lopussa ilman konkreettista aseidenkäyttöä.

- Kun todisteet riittävät, poliisi järjestää väijytyksen ja pidättää pyromaanit aseella osoittaen.
- Harry kuristaa Voldemortia kerransaatu äidinrakkaus suojanaan. Rehtori pelastaa hänet viime hetkellä.
- Kun timantti on saatu takaisin roistojen laseraseksinnön avulla, Saku Rankka pakottaa roistot köyttämään toisensa.
- Roistot hyökkäävät vaarattomin paukkupatruunoin tyhjennettyyn leiriin ja jäävät kiinni.
- Koskeen pudonnut Mikki nuorentaa laseraseella vedessä olevan oksan avukseen. Kun hän pääsee rannalle, Musta-Pekka ottaa aseensa, muttei käytä sitä vaan painii Mikin tajuttomaksi. Suku pelastaa Mikin ja toimittaa roiston vankilaan.

Tarinassa Vaarallinen tehtävä on erittäin uhkaava tilanne lopussa, mutta väkivallalta vältytään ja arvoesine saadaan takaisin:

Korporaali Luodin johdolla muukalaislegioonan sotilaat loikkaavat piiloistaan ja piirittävät sheikin armeijan. Rosvojoukolla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin antautua. Musta-Pekka, Haukka ja sheikki Jussuf ehtivät tuskin ymmärtää mitä tapahtuu, kun heidät on jo riisuttu aseista. "Tarkistakaa hänen taskunsa", Mikki kommentaa seikkii piteleviä miehiä. Sotilaat tottelevat vikkelästi. Mikin epäilyksien mukaisesti väljän viitan laskoksista löytyy kirjekuori, jonka sisällä on kadonnut kaava.

(Nicodeme: Vaarallinen tehtävä 2000; 85)

Tyttöjen tarinoiden lopussa teknologia esiintyy usein myönteisellä tavalla, viestintuojana. Teknologiaa kuten puhelinta ja sähköpostia saatetaan käyttää apuna omien, patoutuneiden tunteiden ilmaisemisessa. Rakkauden, kiintymyksen tai kiinnostuksen osoitus tulee usein mieheltä mutta myös naiselta, henkilöltä, jolla ei uskottu olevan tällaisia tunteita.

- Elisa, tuu tänne -äkkiä Joni huusi. Sun tietokonees sekoaa. Mun tietsikka ei ollut seonnut, sähköpostiohjelma vain joutui työskentelemään täysillä kierroksilla hakiessaan niitä kolmeakymmentä viestiä, jotka Joonas-Romeo oli mulle lähettänyt. Viestien otsikot kuvasivat Joonaksen tunteita: "Rakastan sinua", "Olet unelmieni nainen", "Anna anteeksi". "Olen paha ihminen", "Vastaa, ole kiltti".

(Manninen: Bittitiikeri 1998; 138)

Se (Mad Killer) oli selvästi rauhoittunut. Mulle oli enää neljä uutta korttia. Ne oli numeroitu, joten mä stekkasin ne järjestyksessä läpi.

Ekan viesti oli: MÄ.
Toisen: RAKASTAN
Kolmannen: SUA

Neljäs: PERKELE!
 Että semmoinen tapaus. Jätkä oli selvästi terapian tarpeessa.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com 1998; 198)

Karu, mutta imarteleva sähköpostiviesti on Mad Killeriltä, Rauskilta: Kuvassa on uhkaava hautajaiskukka, rotta ja leijona sekä tappouhkauksia, mutta myös rakkaudentunnustus. Tunteenilmaukset kuuluvat tyttöjen tarinoiden loppuun. Naisten myönteisiä tunteenilmauksia edeltävät yleensä kielteiset tunteet. Elizabeth on ollut mustasukkainen poikaystävästään sisarelleen, mutta rauhoittuu, kun pariskunta tunnustaa välirikon jälkeen toisilleen rakkautensa. Tarinan lopussa Akun avosylin vastaanottava lines on muutamia tunteja aikaisemmin jättänyt Akun "lopullisesti". Nadja, joka tarinan lopussa soittaa Bertille, ei ole kertomuksen aikana pystynyt päättämään seurustellako Bertin vai Adelsmanin kanssa.

3.8. Yhteenveto

Teknologian tehtävät tyttöjen ja poikien tarinoissa poikkesivat usealla tavalla toisistaan. Tyttöjen tarinoissa teknologiaa oli määrällisesti vähän ja se liittyi ihmissuhteiden selvittelyyn ja oman elämän parantamiseen. Poikien tarinoissa teknologiaa käytettiin yleisen edun kannalta merkittävän tehtävän, rikoksen, selvittämiseen.

Yritykset *ratkaista ongelma* ovat tyttöjen tarinoissa sosiaalisia, passiivisia tai konservatiivisia. Poikien tarinoiden sankarit ryhtyvät suorittamaan tehtävää aloitteellisesti, riskejä ottaen, tarvittaessa aggressiivisesti. Ongelman ratkaiseminen tyttöjen ja toisaalta poikien tarinoissa edellytti sankareilta varsin erilaista toimintatapaa.

Yleistäen voi sanoa, että tyttöjen tarinoiden teknologia oli tuttua ja neutraalia, poikien ennennäkemätöntä ja siksi arvokasta. Tyttöjen tarinoiden teknologia oli enimmäkseen (1) *arkista*, tuttuutensa vuoksi jopa huomaamatonta, mutta toisaalta neuvokkaasti käytettyä. Etenkin poikien tarinoille oli ominaista oivaltava, neuvokas teknologiankäyttö kiperissä tilanteissa. (2) Tyttöjen tarinoille oli ominaista teknologian käyttö *tunteiden purkamisen* apuvälineenä: terapeutina tai kiusantekovälineenä. Poikien tarinoissa halutaan kostaa ja pelotella. (3) *Hohdokasta*, sosiaalisen nosteen omaavaa teknologiaa edustaa tyttöjen tarinoissa vain Internet, jonka käyttö jää mahdollisuuksiin nähden viihteellisen kapeaksi. Poikien tarinoissa hohdokasta, ylivoimaiseksi tekevää teknologiaa edustavat keksinnöt (laserase), joita ihailaan ennennäkemättömyytensä vuoksi ja jotka ovat tavoiteltuja kaupallisen vaihtoarvonsa vuoksi.

Sekä tyttöjen että poikien tarinoissa sopeudutaan: edellisissä se on ratkaisu, jälkimmäisessä sopeudutaan vasta, kun tehtävä on suoritettu. Tyttöjen tarinoiden *ratkaisu* on usein sopeutuminen tai uuden näkökulman löytäminen ongelmaan. Tarinan loppuun liittyy uusi haaste tai tunneilmaus. Tässä prosessissa teknologia on tarpeellinen ja kiehtova, mutta ei korvaamaton. Poikien tarinoiden ratkaisu on saavutettu vasta, kun tärkeä tehtävä on suoritettu teknologian toimiessa keskeisenä tukena ja kun rikolliset on saatu kiinni. Tytöt ovat useimmissa poikien tarinoissa marginaalissa, ainakaan he eivät käytä teknologiaa ongelmanratkaisun apuna. Tyttöjen tarinoissa muiden ihmisten, etenkin miesten, liioitteleva tai kuiva teknologinen maku ärsyttää tyttöjen tarinoiden päähenkilöä, mutta tyttöjen tarinoiden miehet kannustavat naisia käyttämään teknologiaa ja kehuvat heidän taitojaan.

Tehtävän suorittaminen tyttöjen ja poikien tarinoissa on tiedonhankintaa erilaisin, usein teknologisin välinein. Poikien tarinoissa tehtävä suoritetaan ryhmätyönä, urkkimalla tietoja rikollisesta, lopuksi usein harhauttamalla ja ottelemalla sattuman, mutta ei niinkään aseiden, avustamana. Poikien tarinoissa teknologian aiheuttamat yllätykset ovat usein fyysisiä ja ei-toivottuja. Tyttöjen tarinoissa tiedonhankinta on sosiaalista, omien tarpeiden kartoittamista. Poikien tarinoiden kiinteä sankariryhmä puuttuu. Tyttöjen tarinoissa teknologia yllättää usein myönteisen viestin muodossa, mikä käy ilmi esimerkiksi kulkuvälineiden käytöstä, joka on poikien tarinoissa pakonomaista ja tilanteen sanelemaa, tyttöjen tarinoissa terapeutista.

Tarinat ongelmiseen ja ratkaisuineen tukivat erilaisia identiteetti projekteja. Kussakin tarinassa oli erotettavissa sekä yksilöllisen että sosiaalisen identiteetin projekti, joista toinen hallitsi toisen ollessa taka-alalla. Viimeisessä luvussa tarkastelen aineiston pohjalta kysymystä, *millaisia tehtäviä teknologia saa erilaisia identiteetti projekteja tukevilla tarinoissa.*

4. SANKARITAR SOPEUTUU OSAANSA, SANKARI TAISTELEEE OSANSA

4.1. Tehtävänasettelu

Identiteetti projektit ovat tyypillisiä marginaaliryhmille, etenkin nuorille. Tytöt haluavat lukea romanttisia ja ihmissuhde tarinoita, joissa ratkotaan ihmissuhde ongelmia sosiaalisiin keinoin ("Murrayn komedia"). Poikien suosimissa seikkailu- ja toimintakertomuksissa selvitetään rikoksia ja lannistetaan paha taistellen ("Murrayn romanssi").

Tyttöjen tarinoissa on etusijalla yksilöllisen identiteetin projekti, pyrkimys erottautua toisista elämänkerrallisessa mielessä tyyliin "ei kukaan muu kuin". Poikien tarinoissa on etusijalla sosiaalisen identiteetin projekti, pyrkimys kohota sosiaalisessa arvoasteikossa, "tulla joksikin". Yhdistelmätarinat ovat sekoitus molemmista identiteettiprojekteista (ks. 1.2. Ongelmanasettelu). Tässä luvussa pyrin vastaamaan kysymykseen, *millaisia tehtäviä teknologia saa erilaisia identiteettiprojekteja tukevilla tarinoissa*. Alalosiot ovat seuraavat:

- 4.2. Identiteettiprojektista seuraa väärinkäsityksiä ja vaaroja
- 4.3. Kiehtova mutta ei korvaamaton yksilöllisen identiteetin rakentaja
- 4.4. Loppuratkaisu: kunniaa vai helpotus
- 4.5. Toissijaiset identiteettiprojektit
- 4.6. Yhteenveto

4.2. Identiteettiprojektista seuraa väärinkäsityksiä ja vaaroja

Ihmissuhdeongelmaisten Jessican, Violetin, Bertin, Saran, Elisan ja Lineksen sosiaalisen identiteetin järkkymisestä seuraa ongelman ratkaisuyrityksiä, jotka sekoittavat tilannetta entisestään. Esimerkiksi Jessica aiheuttaa *väärinkäsityksiä* muuttamalla ulkonäkönsä ja tapansa hillityn ranskalaisiksi, vikittelemällä sisarensa poikaystävä, tekemällä velkaa vanhemmilleen, yrittämällä esiintyä sisarenaan työnantajalle ja lukemalla sisarensa päiväkirjan. Niinikään Bertin ongelmanratkaisuyritykset ovat sosiaalisia eikä niissä käytetä (puhelinta lukuunottamatta) teknologiaa apuna. Saadakseen Nadjan jättämään Adelsmanin Bert lähettää liikkeelle keksityn juorun Adelsmanin kynsienpureskelusta.

Aamulla juoru kiersi mulle takaisin. Patricia mun luokalta soitti ja kertoi uutiset. Se kertoi mulle, että mun vanha tyttökaverini oli inhottava ihminen. Sillä oli tapana syödä varpaankynsiään cornflakesien sijasta. Se ei käyttänyt saippuaa, vaan kaapi itsensä puhtaaksi tulitikkulaatikolla. Sen takia sen kainalot haisivat pilaantuneelta.

(Jacobsson & Olsson: Bertin pätkäilyt 1998; 74-75)

Väärinkäsitysten määrään nähden tyttöjen tarinoiden ratkaisu, sopeutuminen tai näkökulman vaihtaminen, vaikuttaa niin yksinkertaiselta, että syntyy vaikutelma kuin ongelmaa ei olisi oikeasti ollutkaan.

Poikien tarinoiden sankari rakentaa sosiaalista identiteettiään suorittamalla mahdottoman tuntuisen tehtävän, jonka ratkaisuyritykset ovat *vaarallisia*. Sankari joutuu vaaraan usein heti alussa. "Kiehtova, salaperäinen, sädepyssyvaras" -kuten Musta-Pekka itserakkaasti itseään nimittää- sieppaa Mikin ja uhkaa laseraseella. Tarinassa Vaarallinen tehtävä (Nicodeme 2000) Mikki huijataan asumattomalle kadulle väärennetyllä avunpyyntökirjeellä. Seuraavasta kuvauksesta käy ilmi, millaisiin vaaroihin Mikki

joutuu tehtävää suorittaessaan ja kuinka neuvokkaasti hän käyttää teknologiaa apunaan tiedonhankinnassa, joka ilman salakuuntelulaitteita olisi liian uskaliaista.

Alussa Mikki Hiiri vangitaan, viedään säkki päässä ja kapula suussa parakkiin kidutettavaksi. Häntä kutitetaan, kiusataan äänillä ja uhataan lasertykillä. Kyse on poliisin testistä: Mikki saa tehtäväkseen hankkia takaisin varastetun kemiallisen kaavan, jolla merivedestä voidaan tehdä juomakelpoista.

Haukka-roiston kelloon asennetun radiolähettimen mukaan kaava on laivassa matkalla mahdolliselle ostajalle. Mikki nousee laivaan jäniksenä, mutta jää kiinni. Hän vakoilee Haukkaa mutta jää kiinni. Hän selviytyy, kun lupaa viedä roiston paketin maihin.

Mikki seuraa Haukkaa muukalaislegioonaan, missä hänen lähin esimiehensä onkin roisto, Musta-Pekka, joka lähettää Mikin rikkinäiseksi tietämällä jeeppillä erämaahan. Pekka seuraa tutkalla uhrin edesottamuksia mm. kuinka Mikki videoi viimeisiksi uskomansa sanat kotiväelle. Ylemmän esimiehensä käskystä Musta Pekka joutuu hakemaan Mikin erämaasta, jolloin Mikki anastaa noutajansa moottoripyörän pelotellakseen vuorostaan hänkin.

Pöydänjalkaan asennettu mikrofoni paljastaa Mustan Pekan ja Haukan suunnittelevan joukko-osastonsa pettämistä. Mikki osaa varautua hyökkäykseen myymällä sheikki Jussufille paukkupatruunoin varustettuja aseita sekä tyhjentämällä leirin juuri ennen hyökkäystä, jolloin roistot jäivät kiinni ja kaava saadaan takaisin ennen kuin kukaan ehtii kiristää sillä.

(Nicodeme: Vaarallinen tehtävä 2000)

4.3. Kiehtova mutta ei korvaamaton yksilöllisen identiteetin rakentaja

Yksilöllisen identiteetin rakentamista tukevissa tarinoissa teknologia on tarpeellinen ja kiehtovakin, mutta täysin korvaamaton se ei ole. Teknologiaa käytetään yhteydenpitoon, joka voisi hoitua myös kirjeitse. Internetiä käytetään päiväkirjan tai naistenlehden tapaan. Tarinoiden henkilöt ylläpitävät useita identiteettejä. Samantyyppinen juonenkehittely olisi ollut mahdollinen myös vaikkapa vanhanaikaisen postilokeron ja salanimillä esiintyvien ihailijoiden kirjeiden pohjalta. Vaikka Internetin käyttömahdollisuudet ovat laajat, käyttö rajoittuu ihmissuhteiden selvittelyyn.

- Sä pääset kaikkialle maailmaan, Mona Lisa katsoi mua kuin vähäjärkistä. -Milloin vain. Mä olen mankunut Internetiä meille, mutta isä pelkää, että mun pikkuveli ei sen jälkeen tekisi muuta kuin istuisi tietsikan ääressä ja imuroisi pelejä. Mä käyn kirjastossa selaamassa pelejä. Mona Lisa vaikutti suorastaan kiihtyneeltä. Mä en ollut aavistanutkaan, että sen runotyttökuoren alla lymysi tietokonefriikki. Se kertoi, että vieraili joskus deitti- ja chatti-sivuilla ja oli tutustunut muutamiin hyviin tyyppeihin.

- Niistä ei kuitenkaan koskaan tiedä, onko ne sitä, mitä väittävät, Mona Lisa huokaisi. -Yks kundi rakastaa Lorcaa ja se on pyytänyt mua skannaamaan sille kuvani. Mä en oikein tiedä.

(Sara@Crazymail.com. 1998; 59)

Elisa käyttää Internetiä pelotta ja kätevästi. Mahdollisuus valita, kenen kanssa seurustelee realiajassa, kiehtoo uudessa välineessä.

Kun mä olin saanut kotisivuni nettiin, mä ilmoitin sen osoitteen kaikille mahdollisille hakukoneille niin, että jos joku haluaisi jostain syystä vilkaista Elisa Kaarina Peltomaan kotisivuja, se löytäisi ne helposti netin valtavasta kotisivutulvasta. Pian sen jälkeen mun sivuille asennettu laskuri alkoi näyttää nopeasti lisääntyviä kävijälukuja.

Mä tsättäilin SuperChatissa ja kirjoittelin Superelämää-listalle päivittäin. Tsätissä me heitettiin tutuksi tulleiden tyyppien kanssa lähinnä kevyttä läppää. Listalla taas käsiteltiin

syvällisempiäkin aiheita kuten, mikä on elämän tarkoitus, siis netissä roikkumisen lisäksi. Netissä liikkuvista valtaosa tuntui olevan kündeja, joten sanavalmiina naisena mulla kävi loistava flaksi. Myös mun valitsema nimi herätti hilpeyttä tsätissä. Listoilla mä tietysti esiinnyin omana itsenäni.

"Bittitiikeri, jännittävä nimi", kirjoitti chat-listalle ilmestynyt uusi hemmo, joka käytti salanimeä Romeo.

"Eikö? Se kuvastaa mun todellista luonnetta...", mä kirjoitin nopeasti vastaukseksi.

"Joka on?"

"Peto bittien kanssa, muuten bitin verran tiikeri."

"Todella mielenkiintoista. Niin olitko sä mies vai nainen? Romeo joutui varmistamaan.

"Mitä sä luulet, mä kiusasin sitä, voisko naiset olla hyviä tietokoneiden kanssa."

"Totta kai voi. Sä olet siis nainen."

"Vain siinä tapauksessa että sä olet mies. Mä vastasin hetken mietittyäni."

--- "Älä mene, mä olen jo vähän rakastunut suhun. Mähän kuolen ikävään...", Romeo valitti. Vaikka mä tiesin sen vain flirttaavan, sen tunnustus sai mun sydämen väpättämään."

(Manninen: Bittitiikeri 1998; 57-58)

Erona edelliseen, yksilöllisen identiteetin rakentamista tukevaan tarinaan, sosiaalisen identiteetin projektia tukevissa tarinoissa esiintyy teknologiaa, jonka ennennäkemättömät ominaisuudet herättävät hämmästyttävää ja pelkoakin tehden mahdottomasta mahdollisen. Teknologia toimii usein jo pelkällä olemassaolollaan keskeisenä tukena tehtävän suorittamisessa. Laseraseella kidutetaan, kostetaan ja tuhotaan vihollisen puolustus kuitenkin niin, että kaikki koituu tehtävän suorittamisen hyväksi tai lopulta roistoja itseään vastaan. Sosiaalisen identiteetin projektiin kuuluu pyrkimys "tulla joksikin". Roistoillakin on tämä toive, jonka he yrittävät toteuttaa rikastumalla uuden keksinnön avulla. Tässä mielessä teknologialla on kaikkien tunnustama arvo, jota siltä ei ole mahdollista riistää. Toisin kuin yksilöllistä identiteettiä tukevissa tarinoissa, sosiaalisen identiteetin projektiin kuuluu, että sekä sankari että roistot ovat valmiita joko voittamaan tai häviämään kaiken.

4.4. Loppuratkaisu: kunniaa vai helpotus

Sosiaalisen identiteetin projektia tukeville tarinoille on ominaista, että sankari tai sankariryhmä lepää vasta, kun tehtävä on suoritettu: anastettu arvoesine hankittu takaisin ja rikolliset vangittu. Sosiaalisen identiteetin projektin suorittamisesta seuraa sankarille kunniaa.

Kotimaahan palattuaan Mikki menee ilmoittautumaan majuri Vainulaiselle. Majuri onnittelee sankaria lämpimästi. "Teit todella hyvää työtä", hän kehuu. "Koiramo tiesi, mistä puhui, kun kehui sinua poikkeuksellisen teräväksi. Salainen palvelu kaipaa juuri sinunlaisiasi miehiä. Kiinnostaisiko valtion virka?"

"Kiitos tarjouksesta, mutta tämä oli ainutlaatuinen tehtävä joka mielessä. Etsivätoimistoni odottaa jo toista osakastaan."

"Ymmärrän", majuri sanoo ja hymyilee.

"Sallinet sentään meidän maksaa sinulle hiukan ylimääräistä tavallisen palkkion lisäksi?"

"Totta kai", Mikki virnistää. "Etsivätoimistomme taitaakin siirtyä seuraavaksi pariksi viikoksi jollekin paratiisisaarelle."

(Nicodeme: Vaarallinen tehtävä 2000; 87)

Vaikka sankari on kohdannut uskomattomia vaaroja, hän on vaatimaton kuten avaruussankari Saku Rankka, joka on tuonut takaisin aavikkoplaneetta Ressimmin asukkaiden ainoan aarteen.

Ressimilaisten kuningas: "Siriuksen tähden avulla kansani voi vihdoon päästä köyhyydestä. Kuinka voimme ikinä korvata tämän sinulle, Saku Rankka?"
 Saku Rankka: "Ihan tavallinen kiitos riittää. Tämä kuuluu sankarin toimenkuvaan."
 Kuningas: "Saat siis kansamme kiitokset, ystävä."
 Kansa: "Eläköön Saku!"
 Saku Rankka: "Mitä pienistä. Nyt minun on mentävä. Uudet seikkailut odottavat. Näkemiin."

(Gentina: Sähköinen taistelija 2000; 105)

Sosiaalista identiteettiä tukevissa tarinoissa onnistunut ryhmätyö sinänsä on ylpeydenaihe. Joskus sankari ja roistot työskentelevät yhdessä, vaikkakaan jako hyviin ja pahoihin ei jää epäselväksi. Yksilöllisen identiteetin rakentamista tukevissa tarinoissa yhteisön tuki ei ole yhtä selvä. Päähenkilö, joka taistelee arkielämän auktoriteetteja vastaan, on epätietoinen siitä, miten pitäisi toimia, kuka on oikeassa ja kuka väärässä. Moraalikysymykset esitetään moniulotteisemmin kuin poikien tarinoissa. Yksilöllisen identiteetin rakentamista tukevissa tarinoissa myös onnellista loppua hehkutetaan hieman toisin kuin sosiaalisen identiteetin rakentamista tukevissa tarinoissa. Tyttöjen tarinoista puuttuvat suuren luokan rahapalkkiot ja kunnianosoitukset. Identtiset kaksoiset Jessica ja Elizabeth pääsevät mannekiineiksi muotinäytökseen yhden henkilön palkalla. Elizabethille on tärkeintä, että hän ja Jeffrey ovat löytäneet jälleen toisensa.

Hän mietti ensimmäistä kertaa tosissaan, että tässä saattoi olla kyse rakkaudesta -aidosta, oikeasta rakkaudesta. Ja hän tiesi, että Jeffrey tunsi samoin. Hän vaistosi sen karheasta äänestä, jolla poika puhui, tavasta, jolla tämä uppoutui katsomaan häntä, sormien hellästä kosketuksesta hänen poskellaan. Elizabeth ei ollut koskaan nähnyt Jeffreytä tämän näköisenä. Ja hän tiesi omien kasvojensa kuvastavan samoja tunteita -onnea, kunnioitusta ja kiintymystä.

(Pascal: Jessican muodonmuutos 2000; 139)

Yksilöllisen identiteetin rakentamista tukevissa tarinoissa tyytyväisyys liittyy jälleen saavutettuun sosiaaliseen tasapainoon. Violetin äiti luonnehtii pojastaan luopumista näin:

Se oli raskainta mitä me olemme tehneet mutta se oli oikein. --- Parhaat asiat elämässä yleensä ovat raskaita -niiden oivaltaminen on raskasta tai niiden saavuttaminen on raskasta. Jos ne eivät olisi, ne eivät olisi meille niin tärkeitä.

(Martin: Violet ja pikkuprinsessat 1998; 146)

4.5. Toissijaiset identiteettiprojektit

Tyttöjen tarinoissa on sosiaalisen identiteetin projekti toissijainen, mutta se tukee yksilöllisen identiteetin projektia. Sitä edustavat erilaiset haasteet kuten työt, koulunkäynti, opiskelu ja harrastukset ja hyvätaustaisen poikaystävänsä hankkiminen (tai pyrkimys aloittaa sukupuolielämä). Tyttöjen tarinoissa nämä asiat ovat kytköksissä tunteisiin ja oman elämän parantamiseen.

- Kun Jessica pääsee malliksi, hänen sisarkateutensa hellittää.
- Lasten valmentaminen kauneuskilpailuin tuo Violetille elämäkokemusta ja uutta ajateltavaa.
- Elisa pääsee opiskelemaan trendikkääseen ammattiin ja löytää itselleen hyvätaustaisen poikaystävän.

Tyttöjen tarinoissa, joissa yksilöllisen identiteetin projekti on etusijalla, suuremmat yleisen edun kannalta tärkeät tehtävät eivät näytä kuuluvan päähenkilön intressipiiriin.

Mä seilasitin pitkin ja poikin maailmaa ja sain tietooni muun muassa USA:n pressan kalsareiden koon. Mun silmissä vilisi ja rannetta alkoi särkeä ja mä olin juuri lopettamassa kun mä päädyin jonkin mutkan kautta keskelle kiivasta mielipiteidenvahtoa delfiineistä.---Silloin ruutuun ilmestyi viesti: Mark: There is no hope in the world.

(Lehtinen: Sara@Crazymail.com. 1998; 63)

Poikien tarinoissa yksilöllisen identiteetin projekti nousee tärkeäksi vasta, kun tehtävä on suoritettu. Lopussa palataan siihen, mistä alussa lähdettiin. Yksilöllisen identiteetin projekti nousee arvoonsa kestävien ihmissuhteiden muodossa.

- Vaarallisen tehtävän jälkeen Mikki palaa etsivätoimistoonsa, jossa Minni Hiiri on hänen poissaollessaan selvittänyt taskuvarkauksia ja ahdistelutapauksia.
- Kolmen caballeron löytämä hopea-aarre onkin elohopeaa, mutta vanha ystävyys ja muistot naisseikkailuista yhdistävät heitä. Aguel eli Aku, José Carioca ja Panchito Pistoles ryhtyvät yökerholaulajiksi.
- Kun Musta-Pekka on jälleen kerran joutunut vankilaan, Mikki pohtii olisiko jaksanut enää, Pekan petettyä hänen luottamuksensa, olla Pekalle ystävä. Pekka huomaa vankilassa muistelevansa kaiholla Mikin ystävyyttä.

Yhdistelmätarinoissa sosiaalisen identiteetin projektina alkava tarina saa uusia sävyjä, koska se saa antaa tilaa yksilöllisen identiteetin projektille.

Avaruuteen kaapattujen urheilijoiden alkuperäinen projekti, mitalin voittaminen, kariutuu, kun he joutuvat vangiksi ja joutuvat vapautuakseen järjestämään olympialaiset avaruusolioille. Vapauduttuaan he eivät enää halua kilpailla toisiaan vastaan. Mikiltä he saavat tunnustukset onnistuneesta ryhmätyöprojektista, "planeettojen välisestä yhteistyöstä".
(Kinney: Universaalia urheilua 2000)

Aku ottaa vastaan haasteen, hän pyrkii kuuluisaksi elokuvanäyttelijäksi Pelle Pelottoman keksinnön avulla. Akusta tulee kuuluisa ja aluksi rikaskin, mutta hän menettää ansaitsemansa rahat Roopelle velkojen maksuun. Akulle tekee hyvää saada olla ihailtu ja kuuluisa.
(Gentina: Sähköinen seikkailija 2000)

4.6. Yhteenveto

Identiteettiprojektit ilmenevät eri tavoin eri tyyppisissä tarinoissa. *Sosiaalisen identiteetin projekti* on poikien tarinoissa yleisen edun kannalta tärkeä, miltei mahdoton tehtävä, jonka suorittamisesta seuraa julkista kunniaa ja kiitosta. Tyttöjen tarinoissa toissijaiset sosiaalisen identiteetin projektit ovat tyttöjen

arkiunelmia, joista voi pitkäjänteisellä työllä tehdä totta. Yhdistelmätarinoissa sosiaalisen identiteetin projektina on "tulla joksikin" voittamalla kilpailu tai suuren yleisön suosio puolelleen.

Yksilöllisen identiteetin projektin edistyminen merkitsee tyttöjen tarinoissa sitä, että päähenkilö kypsyy kestävämpään elämäntilanteeseen, jolle hän ei voi mitään. Poikien tarinoissa yksilöllisen identiteetin projekti on toissaijainen ja se merkitsee kestäviä ystävyys- ja perhesuhteita, yhdistelmätarinoissa ryhmätyötä ja henkilökohtaisen tunnustuksen saamista.

Yksilöllisen identiteetin projektin ratkaisuyrityksistä seuraa väärinkäsityksiä ja sosiaalisen identiteetin projektin tehtävän suorittamisesta vaaroja. Teknologian käyttö on edellisessä mahdollisuuksiin nähden kapeaa, jälkimmäisessä lähinnä tehtävään sidoksissa olevaa tiedonhankintaa. Tarinoiden ongelmat ratkaisuihin ovat erilaisia, mutta ne on mahdollista nähdä samankin ilmiön ulottuvuuksina: Tavallaan moraalilla on aarre, arvoesine, jota yleisen edun vuoksi pidetään yllä. Mikäli ei löydy niitä, jotka ovat valmiita asettamaan toisten edun omansa edelle, yhteiskunta on kriisissä. Tyttöjen tarinoissa pahaa edustavat ahneus ja sydämettömyys eri muodoissaan. Sosiaalista identiteettiä tukevissa tarinoissa on paljon hävittävänä, koska lopussa paha kukistetaan taistellen tai ainakin tilanne on erittäin uhkaava. Arvoesine on konkreettinen ja se liittyy taloudellisten ja fyysisten voimavarojen hallintaan. Kun ongelma on ratkaisu sosiaalisen identiteetin rakentaja saa kunniaa rohkeudestaan, yksilöllisen identiteetin rakentaja helpotuksen tilanteen normalisoitumisesta.

5. JOHTOPÄÄTÖKSET

5.1. Yhteenveto keskeisistä tuloksista

Tutkimuksen tehtävänä oli selvittää nuortenkirjallisuuden tarinoiden pohjalta, millaisia tehtäviä teknologia saa tyttöjen ja poikien mielitarinoissa ja millaisen identiteetin tukemista juonirakenteet tukevat. Lähtökohtana oli tieto siitä, että teknologia ei ammattialana juuri vedä naisia puoleensa. Koska nuoret käyttävät tarinoita identiteettinsä rakentamiseen, teknologian tehtävät tarinoissa voisivat kertoa jotain niistä tekijöistä, jotka vaikuttavat nuorten myöhempään suuntautumiseen.

Keskeinen havainto oli, että teknologia esiintyy tarinoissa ambivalentisti, voimantuojana käyttäjälleen ja omistajalleen, muille pelottavana ja ärsyttävänä asiana, joka on kaikille yllätyksellinen.

Tyttöjen tarinoissa teknologia tukee yksilöllisen identiteetin projektin ongelman ratkaisemista sosiaalisin keinoin. Tarinoille on leimallista määrältään vähäinen ja tuttu teknologia. Teknologia on kyseenalaistetaan ja se on korvattavissa. Teknologian tehtävät palvelevat sosiaalisia motiiveja ollen arkisia (puhelin), terapeutisia (videot, Internet) tai hohdokkaan viihteellisiä, sosiaalista nostetta omaavia (Internet). Tehtävät liittyivät ihmissuhteiden selvittelyyn ja oman elämän parantamiseen. Ratkaisu, vaikka sen etsimiseen käytettäisiin uudenhoitoista teknologiaa, löytyy passiivisin, perinteisin ja sovinnaisin keinoin, sopeutumalla tai näkökulmaa muuttamalla. Sosiaalisen identiteetin projektia edustavat päähenkilön elämää parantavat työt, opiskelu ja harrastukset. Mielikuvitukselliset ympäristöt, keksinnöt ja aseet sekä miltei mahdottomat materiaaliset tavoitteet ja loppuun liittyvät kunnianosoitukset puuttuvat tyttöjen tarinoista.

Poikien tarinoissa teknologia tukee miesryhmän sosiaalisen identiteetin tehtävän suorittamista. Sitä ei aina -etenkään loppuottelussa- käytetä konkreettisesti, mutta ei kyseenalaistetakaan. Kun yleisen edun kannalta tärkeä tehtävä viedään päätökseen, teknologia saa arkineuvokkaita (auto, salakuunteluvälineet) aggressiivisia tunteita purkavia ja hohdokkaita tehtäviä (laserase). Pojille tarinat tarjoavat aloitteellista riskinottoa tarvittaessa aggression keinoin, taloudellisen voiton ja kunnian tavoittelua, keksintöjen hyödyntämistä ja manipulatiivisuutta. Yksilöllisen identiteetin projekti, ihmissuhteet, lähinnä naiset, nousevat etualalle, kun tehtävä on suoritettu. Poikien tarinoita muistuttavat yhdistelmätarinat, joista hyvän ja pahan välinen loppuottelu kuitenkin puuttuu ja sankareiden inhimilliset saavutukset tuodaan korostetusti esiin.

Juonirakenteen tasolla tyttöjen ja poikien tarinat eroavat olennaisesti toisistaan ongelmien, niiden ratkaisujen, teknologian tehtävien ja identiteettiprojektien suhteen. Suuntana on, että tytöille tarjotaan konkreettisia, omaan tai lähipiirin elämään liittyviä ongelmia sekä sosiaalista ja perinteisen passiivista toimintatapaa. Pojille tarjotaan yleisen edun kannalta tärkeitä tehtäviä, jotka edellyttävät aloitteellisuutta, manipulatiivisuutta, neuvokkuutta, aggressiivisuutta ja kykyä käyttää mielikuvituksellisia työvälineitä taloudellisen edun ja oikeuden saavuttamiseksi.

Teknologian tehtävät tarinoissa liittyvät tähän asetelmaan. Osiossa 5.2 pohdin, mistä edellä esitetyissä havainnoissa on kyse. Ryyditän pohdintoja kirjallisuuspoiminoin. Osiossa 5.3. arvioin tutkimusta ja pohdin mahdollisen jatkotutkimuksen aiheita. Loppusanat ovat osiossa 5.4. Käytän kuvauksen tukena kirjallisuuspoimintoja.

5.2. Havaintojen tarkastelua tutkimustiedon valossa

Tarkastelen aineistosta tekemiäni havaintoja aluksi myyttien ja "uuden" teknologian herättämien tunteiden kannalta (5.2.1.), minkä jälkeen näkökulmana on tarinoiden kehitystä tukeva vaikutus sekä hyvän ja pahan välinen taistelu (5.2.2.), kaupallisten tarinoiden tuki identiteettityölle (5.2.3.), kerrontatavan rooli teknologian tehtävien rajaajana (5.2.4.), teknologia tyttöjen ja poikien leluna (5.2.5.) sekä tyttöjen ja poikien arvomaailmojen ero (5.2.6.).

5.2.1. Myyttisen merkitykset ja "uusi" teknologia

Aineistossa teknologialla oli voimaa tuova tehtävä, joka tyttöjen tarinoissa on usein arkinen ja poikien tarinoissa hohdokas. Teknologian tehtävät muistuttavat Falkin ja Sulkusen (Suomalainen humala valkokankaalla 1980) havaitsemia alkoholin tehtäviä. *Instrumentaaliset merkitykset* ovat arkipuheen jatkeeksi katsottavia. *Myyttiset merkitykset* ovat metaforisessa suhteessa arkikieleen eivätkä ole ymmärrettävissä arkipuheen jatkeeksi. Ei-myyttinen humala korosti henkilöiden yhteiskunnallisia, juopottelun ulkopuoleisia ominaisuuksia, rooleja ja asenteita. Käsillä olevassa tutkimuksessa myyttisiä merkityksiä voisivat käsillä olevassa tutkimuksessa saada poikien tarinoiden ylivoimaiset teknologiset keksinnöt. Instrumentaalisia merkityksiä voisi edustaa arkinen puhelimenkäyttö tyttöjen tarinoissa. Se, millaiseen teknologiaan instrumentaaliset ja myyttiset merkitykset liittyvät, ei pysy samana vaan muuttuu teknologian kehityksen myötä. Esimerkiksi *Kaarlo Nuorvalan* romaanissaan *Taistelulähetti* mainitsema "loistava" sotasaalis, kiikarilla varustettu kiivääri tai päähenkilön itsevalaiseva kello, tuskin herättäisivät enää vastaavaa ihailua kuin teoksen ilmestymisvuonna 1942.

Pantzar (2000; 242) kuvaa teknologiaa ambivalentiksi. Aineiston tarinoissa teknologian käyttö ja omistaminen herättävät voimakkaita myönteisiä ja kielteisiä tunteita. Etenkin uuden teknologian tunteitajakava vaikutus on ilmiönä tunnettu. *H.J. Nortamo* kuvailee novellissaan *Tokila masiindappur* vuodelta 1947 sähkövalon herättämää alkuihastusta Tokilan kylän asukkaissa näin:

Tokilalaise oliva valla hullus se sähkövalastukses kans. Jokaikittehen dorparytiskähängin gulk semnen giildäv kuparlang seinä läpitt ja joka huanen gados killus semnen glasipall, kon dek lambu virkka sillt tavall, ett ko seinäst vääns jottan dappi, siks ett napsatt hiuka, ni siink klasipallis rupes hiän, mone mutkahan giärett rautlang hehkuma, niin ett oike silmi häikäš ja koko huane ol nii valkone, että sen gaukkasimas nurkasakki näk lukki kuif fiini präntti hyvänäs. Eik siink kyll ett niit langoj men asundhuaneihi, muttko niit vedetti viäl talleihi ja navetoihi ja riihihi ja kukatiäs sikakarsnoihingi. Sillet Tokilalaise oliva oike niingom böhnäs siit heijä sähköstäs ja olsiva vissi oll valmi johtama sähkö vaikk plakkreihis, jos semne vaa olis käynnp päis.

(Nortamo 1947; 484-485)

Puimakone eli jättiläisporrö hämmästytti toiminnallaan kyläläisiä.

Taas rupes muuttor pyärimä ja nyk kiäpus se iso pyörökin dapprin gyljes ja koko tappur vallon dudjus ja se sisäld kuulus semmost klopina ja pörinä ett ihmisten däydys huutta oike henges takka saadakses puhes kuuluma. Ja mikä ihmelisemppä ol, ni se näytt oike repivä niäluhus ne elok, kon Guralamme Sampp päälpualeld anno sill ja toises pääs sai kaks flikka kähjät olkki pois, ko se masiin niit oksens ulos ittestäs.

(Nortamo 1947; 490)

Osa kyläläisistä näki puimakoneen antikristuksen, sielunvihollisen laitteena ja maailmanlopun merkinä. Koneenkäyttö ei vastannut ihmiselle synninlankeemuksesta asti Raamatussa määrättyä työtä: "Snuum bitä syämä leipäs ottas hies".--- "Mutt sillaillak tämä käsk täytettäis, ett istutais pengill, heritetäis keppi ja sitt joku väänäis vaa jottan gahva seinäs ja rukkit tliisiva sylyhyn domsist Antikristukse vankkreis?" Mälükän muori aloitti virrenveisuun: "manatan domne siäluvihollisen grapelvärkk, kon dosa pyärills seiso, sinn mihi se kuulu, siihen gaikkjan guumimppaha." (Nortamo 1947; 492-493)

5.2.2. Yksinkertainen tarina -identiteetin rakentamisen tuki vai este?

Tyttöjen ja poikien tarinat ovat kaavamaista viihdettä, jotka juonirakenteeltaan poikkesivat olennaisesti toisistaan. Kun tyttöjen tarinan sankaritar kääntyy sisäänpäin etsiessään itseään ja poikien tarinan sankari toimii aggressiivisesti ulkomaailmassa, kyse on satututkija Bruno Bettelheimin mukaan *saman prosessin* kahdesta, keinoitekoisesti toisistaan erotetusta puolesta. On sankari tyttö tai poika, lapsi kyllä tietää, että tarina käsittelee juuri hänen ongelmiaan. Liian suoraa, realistisia ja yksityiskohtia pursuvia tarinoita Bettelheim ei pidä hyvänä identiteetinrakennusaineena. Ongelmat voivat olla tavallisia, mutta ratkaisujen tulee olla symbolisia. Sankari ei muutu yli-ihmiseksi löydettyään sisäisen varmuuden itsestään, ruumiistaan, elämästään ja asemastaan yhteiskunnassa jatkaa tyytyväisenä tavallista elämää. (Bettelheim 1998; 27-28, 41, 50, 72.73, 91; 272-273)

Bettelheimiläistä tapaa ymmärtää kertomukset ylikulturaalisina, yleisinhimillisinä konteksteina, joiden merkitykset olisivat ajallisesti, paikallisesti ja sosiaalisesti riippumattomia, on pidetty harhaanjohtavana. (Apo 1986). Proppin (1984) mukaan sama kertomus voi esiintyä eri kulttuureissa, mutta sen *merkitys* vaihtelee. Huolimatta tulkintojen vaihtelusta kulttuureittain, saduilla ja viihdetarinoilla on yhtymäkohtia. Tämän tutkimuksen aineisto tosin tukee Kytömäen (1999) havaintoa, että viihdeseikkailun sankarin saavutus jää, toisin kuin Bettelheimin kuvaamissa perinteissä saduissa, epäsuoraksi.

Apon (1986; 270-274) erottamat ihmesatujen *fantasiaesineiden päätyypit* muistuttavat tehtäviä, joita teknologia sai tämän tutkimuksen aineistossa. Teknologian arkisia tehtäviä vastasivat fantasiaesineistä kulkuvälineet, taisteluvälineet ja tiedotusvälineet. Hohdokkaita tehtäviä vastasivat varallisuutta tuottavat fantasiaesineet ja kaikki toiveet toteuttavat esineet. (Aineistossa esiintyi myös oikeita taikaesineitä tarinassa Harry Potter ja viisasten kivi).

Symbolisella tasolla aineiston tarinoissa on kyse *hyvän ja pahan taistelusta*, joka tyttöjen tarinoissa ilmenee omien tarpeiden ja yhteisön tarpeiden välisenä taisteluna. Poikien tarinoissa

taistellaan arvoesineestä, usein keksinnöstä ja otellaan lopuksi pahaan vastaan. Esimerkki myyttisen hyvän ja pahan taistelusta on *R.L. Stevensonin* romaani *Tohtori Jekyll ja Mr. Hyde* [1886].

--- Mutta niin ainutlaatuisen ja mullistavan keksinnön houkutus voitti viimein pelon. Olin valmistanut aineen jo kauan sitten. Ostin heti eräästä apteekkitavarain tukkukaupasta suuren määrän tiettyä suolaa, jonka tiesin kokeitteni perusteella viimeiseksi vaadittavaksi ainesosaksi ja myöhään eräänä kirottuna yönä sekoitin aineet, seurasin miten ne kiehuivat ja höyryt yhtyivät lasissa, ja kun poreilu oli lakannut, join lasin tyhjäksi rohkean päättäväsyyden vallassa.

(Stevenson 1996 [1886]; 89)

Tohtori Jekyllin tieteellinen mielenkiinto yhdistyy viettien houkutukseen. Hän muuttaa laboratoriossaan valmistamallaan aineella itsensä kauhistuttavan näköiseksi ja paholaismaisen häijyksi Mr. Hydeksi, joka tekee mitä mieltä.

Harrén (1983) mukaan tarinat välittävät ns. hyvän elämän teorioita, jotka henkilö suhteuttaa omiin kokemuksiinsa. Teorioiden ja kokemusten välisestä suhteesta tulee vähitellen osa identiteetintunnetta. Daviesin (2000) mukaan liioittelu -tässä tapauksessa vastakohtaisuuksien korostaminen- voi helpottaa sopivien mittasuhteiden löytämistä asioille myöhemmin. Saanilahden (1999) havaitsi nuorten pitävän *huumorista ja komediasta*. DiMaggio (1990; 61) luonnehtii komediaa dramaattisen tarpeen ja tielle tulevien esteiden summaksi, josta seuraa konflikti ja nauru. Mitä voimakkaampi henkilön dramaattinen tarve on ja mitä suuremmat ovat esteet, sitä voimakkaampi ja hauskempi käsikirjoituksen on oltava. Tähän voi liittyä murrosikäisten poikien mieltymys rohkeisiin "huumorilehtiin" ja vitseihin.

On huomionarvoista, että monet aineiston tarinoista ovat humoristisia (kaikki Disney-tarinat Vaarallista tehtävä lukuunottamatta, Bertin pätkäilyt ja Harry Potter ja viisasten kivi -romaanin ihmissuhdejuoni. Tarinoille on ominaista liioittelu. Esimerkiksi Bertille tapahtuu tapahtuu murrosikäisen näkökulmasta katsoen häpeällisiä asioita, jotka ehkä jättävät varjoonsa nuoren oman elämän sattumukset ja lievittävät näin uuteen elämänvaiheeseen siirtymisestä aiheutuvaa ahdistusta.

Opetusministeriö on ollut huolissaan poikien lukemisharrastuksen hiipumisesta. Huumorin sijasta ministeriö ehdottaa harrastuspiiriin liittyvän tietokirjallisuuden tarjoamista pojille. Ajatusta on käytetty poikien sivistämiseksi ennenkin. Lasten- ja nuortenkirjallisuutta tutkineen Lappalaisen (1976) mukaan jo 1900-luvun alussa alkoi ilmestyä vapaamuotoisia poikien seikkailukirjoja, jotka kohdistivat huomion harrastuksiin. *Ilmari Jäämaa* neuvoo *Nuorten Keksijäin ja Kokeilijan kirjassaan* (1919) röntgenlaitteen valmistuksen.

Sinulla lienee samoin kuin useilla muillakin se käsitys, että kokeiluja Röntgenin x-säteillä on sekä vaikeata että vaarallista panna toimeen, puhumattakaan siitä, että ne tulevat kalliiksi. Mutta tuskinpa mikään näistä tavallisista syytöksistä pitää paikkaansa, ainakaan kun on kysymys sellaisista pienistä kokeista, joita tavallinen maallikko voi suorittaa. Luulenpa sen takia sinun kokolailla kernaasti kuulevan, että omalla 3 cm kipinöitä antavalla induktorillasi tai influenssikoneellasi ja pienellä Röntgenin putkella, jonka piirustuksen (129:s kuva) näet tässä, voit synnyttää ihmeellisiä ja kokeiltavia mitä mielenkiintoisimpia x-säteitä, Röntgenin säteitä, kuten niitä nykyään kesksinänsä (keksitty 1896) professori K.W. Röntgenin mukaan

nimitetään. ---Pienen Röntgenin putken saat ostaa parillakymmenellä markalla jostain sähkökokeiluvälineitten kaupasta, esim. Koulutarpeitten Keskusliikkeestä Helsingistä. --- Tällä tavoin saatat tovereinesi tarkastella ruumiinjäseniä, suljetussa rahakukkarossa olevia rahoja, harppilaatikon esineitä, kuolleitten hiirien, sammakoitten tai käärmeitten luurankoa, kissan kypälää tai häntää, saappaasi korkoa, jossa on paljon nauvoja ym. kuten huomaat on Röntgenin putkellesi tarjolla yllin kyllin aineistoa.

(Jäämaa 1919; 181-185)

Viihdetarinat ymmärretään "nykyajan saduksi", jotka ovat kulttuurituotteita ja jatkoa kansanperinteelle (Kytömäki ym. 1991). Saksalainen tutkimusperinne lähtökohtanaan koko Euroopan kirjallisuutta tarkastellut *E. Auerbach* kirjoittaa teoksessaan *Mimesis* lukevasta yleisöstä ja sen rappiosta nykylukijaakin koskettavalla tavalla näin:

Lukeva yleisö oli vuosisadan alun jälkeen jatkuvasti ja valtavasti laajentunut, mihin sitten liittyi maun huononeminen; henkevyys, tunteen eleganssi, elämän ja ilmaisun muodoista huolehtiminen rappeutuivat. --- Tason laskua nopeutti se, että kirja- ja lehtikustantamot hyödynsivät ihmisten lukemistarvetta kaupallisesti; useimmat (eivät kaikki) valitsivat helpoimman ansion ja vähäisimmän vaivan tien ja tarjosivat siis yleisölle sitä mitä se halusi, kenties pahempaakin kuin yleisö olisi omasta aloitteestaan osannut halutakaan.

Mutta mikä sitten oli tämä lukeva yleisö? Suurimmaksi osaksi siihen kuului määrältään kovasti kasvanutta ja koulutuksen parannuttua lukutaitoiseksi ja lukuhaluiseksi käynnystä kaupunkiporvaristoa -ja tämä *bourgeois* oli juuri se ihmisolento, jonka typeryyttä, henkistä laiskuutta, pöyhkeyttä, valheellisuutta ja pelkuruutta runoilijat, kirjailijat, taiteilijat, kriitikot olivat romantiikan ajoista alkaen jaksaneet kiihkeästi moittia. Mutta voiko tähän tuomioon muutta mutkitta yhtyä? Eivätkö juuri nämä samat porvarit saaneet kovalla työllään ja rohkealla seikkailumielellään aikaan 1800-luvun taloudellisen, tieteellisen ja teknisen kulttuurin nousun ja eivätkö heidän piireistään nousseet myös ne vallankumousliikkeitten johtajat, jotka ensimmäisinä näkivät tuon kulttuurin kriisit, vaarat ja korruptioesäkkeet.

(Auerbach 1992 [1946]; 533)

Kaupalliset tarinan- ja tavarantuottajat pyrkivät vastaamaan oletetun asiakaskuntansa tarpeisiin. Identiteettiprojektit näyttävät olevan nykyihmisen normaali olotila, jota liike-elämä hyödyntää.

5.2.3. Kaupalliset tarinat vastaavat oletettuihin identiteetinrakentamistarpeisiin

Aineiston tyttöjen tarinoiden identiteettikriisit muistuttavat Hurrellmannin (1988) kuvausta identiteetin ylläpitovaikeuksista modernissa yhteiskunnassa. Kun identiteetin ylläpito on työlästä, tarinat voivat tuoda struktuuria elämään: Elämä ei näytä muodostavan tajuttavaa kokonaisuutta, mutta taideteoksessa kaikki loogisessa järjestyksessä, "oikein", ehjää ja toimivaa, se on "kuin elävä olento" (Saarikoski teoksessa *Aristoteles* 1994 [1967]; 7)

Kaupallinen tarinatuotanto pyrkii vastaamaan kuluttajien tarpeisiin. Aineiston tarinat muistuttavat Enevoldin (2000; 416) havaintoja suosituista, moderneista kulkuritarinoista ja niiden suhteesta identiteettiprojekteihin. Tarinan Sara@Crazymail.com. sankaritar, Sara, muistuttaa Diana Atkisonin omaelämäkerralliseen romaaniin *Highways and Dance Halls* (1995) perustuvan elokuvan päähenkilöä, naiskulkuri Saraa. Kummankin Saran taustalla on ikäviä lapsuudenkokemuksia,

alkoholia, huumeita ja naisen kuolema. Kumpikin sankaritar kirjoittaa itsensä ulos ikävistä kokemuksistaan ja muuttuu oman elämänsä päähenkilöksi, aktiiviseksi subjektiksi passiivisen häviäjän sijasta. Punk-Saran elämä muuttuu Internetiin tutustumisen myötä. Hänessä on jo merkkejä Enevoldin kuvaamasta, innon ajamasta, postmodernista Internet-matkaajasta.

Aineiston poikien tarinoissa (Vaarallinen tehtävä; Kolmen caballeron paluu) on merkkejä Enevoldin kuvaamista miehisistä kulkuritarinoista, joiden suosion syynä lienee se, että kiinteä identiteetinrakentamiselämä miellyttää postmodernia miestä, jonka maailman moderni teknologia on kutistanut. Autollaajo vaellustarkoituksessa merkitsee mytologista, nostalgista paluuta selkeään identiteetinrakentamiselämään. Toiminta- ja seikkailutarinoissa esiintyvä elämäntapa, jossa sankari lähtee suorittamaan "tärkeää tehtävää", pois kotoa, on nimenomaan miehinen identiteetti-projekti, jossa nainen edustaa paikallaanoloa ja "toiseutta". Alkoholien merkityksiä tutkineen Falkin ja Sulkusen (1980) mukaan nainen edustaa velvoittavaa yhteiskunta, riippuvuutta ja jotakin mitä tekee mieli paeta.

Liike-elämä hyötyy nuorten tarpeesta erottautua lapsista ja toisaalta myös aikuisista myymällä teini-ikäisen identiteetin tueksi kallista teknologiaa, esimerkiksi hienoista osista koottuja polkupyöriä ja ammattilaistasoisia äänentoistolaitteita. Vielä 1960-luvulla tytöt eivät erityisesti maininneet pitävänsä seikkailuista (Lehtovaara 1976). Tarinoita lienee kehitetty vastaamaan sekä tyttöjen että poikien tarpeita. Niinpä nuorimpien tyttöjen mieltymys seikkailuihin voi olla kaupallisen tuotekehityksen tulosta. Sama tarina voi sisältää sekä seikkailu- että ihmissuhdejuonen, jolloin tarinan käyttäjien määrä voidaan maksimoida.

Toinen kysymys on, vastaako tarjonta aidosti kysyntää vai kysyntä sitä, mitä on eniten ja näyttävimmän tarjolla. Uusimpien teknologiavisioiden ihmisihanne on vahva, elinvoimainen ja äärimmäisen vireä. Tulevaisuuden ihanneihminen on avoin, aktiivinen, nopea, sosiaalinen, tuloshakuinen, oppiva, osallistuva, järkiperäinen ja kuitenkin samalla elämyksiä etsivä ihmisen. Entäpä, jos visioiden kuva onkin väärä. Ehkä ihminen haluaakin eristäytymistä ja rutiineja ja ulkopuolisen tarkkailijan kokemuksia, omien lihasten ja aivojen käyttöä koneen käytön sijasta. (Pantzar 2000; 229)

Poikien mielitarinoissa ihannoidaan uutta ja rationaalista modernin ajan ihanteiden mukaisesti: ennennäkemätön keksintö tekee sankarin ylivoimaiseksi. Tätä vasten on kiinnostavaa, että modernin vastakohtaksi mielletty perinne (Koski in Kinnunen 1996), johon liittyy salaperäinen menneisyys ja maagisuus, ovat uusimpaan teknologiaan yhdistettynä esimerkiksi roolipeleinä käypää kauppatavaraa.

Esimerkkinä varhaisnuorten suosimista tuotteista ovat japanilaisen Nintendon lanseeraamat Pokémon-tuotteet, videot ja elokuvat, pelit, kortit ja lukuisat lelut. Virallisen Pokémon-käsikirjan mukaan (Barbo 2000) tarkoitus on kerätä ainakin yksi kutakin 151:tä taskuhirviötä, oppia niiden maagiset ominaisuudet ja käydä otteluita. Henkilögalleria sisältää sekä tytöille että pojille sopivia samaistumiskohteita, pojille voitontahtoisia kerskujia ja johtajatyyppejä, tytöille pehmeitä mutta kunnianhimoisia nuoria naisia. Keskeistä on tietäminen, kilpaileminen ja ottelut. Pokémon-kertomusten suosion syy lienee hyvän ja pahan taistelu sekä mahdollisuus hallita omaa maailmaa samaan tapaan kuin roolipeleissä (vrt. Nissen 1993).

Pokémonien parissa ottelu on tärkeä, mutta ei pakollinen. Käsillä olevan tutkimuksen poikien tarinoissa puretaan tunteita kostamalla. Vaikka teknologia ei aineiston poikien tarinoissa juuri saa terapeuttisia tehtäviä, Nissenin mukaan tietokoneita harrastavat ruotsalaisnuorukaiset, jotka kertovat kärsivänsä "vaikutusmahdollisuuksien puutteesta", käyttävät teknologiaa terapeuttiseen tapaan apunaan. Nissen näkee, että ohjelmointity, oman, keinotekoisin konstruktion, "maailman", rakentaminen on emotionaalisesti palkitsevaa. Teknologia tarjoaa pääsyn aikuisten maailmaan sosiaalisine etuineen, minkä lisäksi harrastajan joustavuus ja ryhmätyötaidot karttuvat. Taustalla on kokemus kuulumisesta johonkin. (Nissen 1993; 359)

5.2.4. Tarinatyyppi rajaa teknologian tehtävät: toiminta

Teknologia liittyy poikien tarinoinhin olennaisena osana mutta tyttöjen tarinoista se saattaa puuttua lähes kokonaan. Teknologian vähäinen määrä tyttöjen tarinoissa on mahdollista nähdä kertomustyyppistä, romanttisesta tai ihmissuhdetarinasta, seuraavana ominaisuutena (Radway 1984). Edelleen, teknologian tehtävät poikien tarinoissa puolestaan on mahdollista nähdä seurauksena kerrontatavasta nimeltä toiminta (*action*), kerrontatavasta, jolle on ominaista miesorientoitunut näkökulma, riippuvuus fyysisestä liikkeestä, väkivallasta ja jännitteestä, velvoittavasta motivaatiosta ja romanssista. Toiminnalla on taipumusta siirtää taka-alalle tunne, luonne, keskustelu ja perhe. Sankari joutuu kasvatusten kuoleman kanssa, voittaa sankarillisesti vaarat ja vastustajat. Seikkailun ominaisuuksina pidetty epätavallisuus ja esteiden täpärä voittaminen liittyvät nekin itseasiassa toimintaan. (Taves 1993; 3-5, 59)

Poikien tarinoille on ominaista rikokseen liittyvä väkivallan uhka, joka puuttuu tyttöjen tarinoista lähes kokonaan. Rikoselokuvissa ja trillereissä vakoojineen, salapoliiseineen ja ganstereineen vallitsee jyrkkä jako hyviin ja pahoihin. Avainpiireitä ovat jännitys ja mysteeri -ei taistelu vapaudesta kuten perinteisissä seikkailuissa. Laskeudutaan rikolliseen alamaailmaan ja lopuksi pyritään paljastamaan rikollinen tai kuka varasti arvokkaan esineen. Etsimiseen liittyy rikollisliigoja ja roistoja, ei esimerkiksi luontoa tai alkuperäisväestöä kuten perinteisissä seikkailuissa. (Taves 1993; 8-9)

Poikien mielitarinoille ominainen toiminnallisuus pääsee parhaiten oikeuksiinsa kuvallisen median kautta. Ajatellaan vaikkapa Star Wars Episodi I Pimeä Uhka -elokuva, joka romaanimuodossa ei kykene tuottamaan vastaavaa elämystä kuin kuvankäsittelyllä aikansaadut huikeat elokuvataistelut.

Aineiston tarinat muistuttavat Kytömäen erottamia poikien mieliseikkailun tyyppisiä. Universaalia urheilua, sisältää "*sensaatioita*", joita seuraa avaruuden muukalaisten ominaisuuksista. Suuri sankariryhmä joutuu avaruusolioiden vangiksi ja ryhmä henkilöt ponnistelevat yhteisen tavoitteen

eteen kukin tavallaan. Sähköisessä taistelijassa sankari Saku Rankka joutuu hetkellisesti *suureen seikkailuun*: Hän pelastaa lähimmäisen pulasta eli tässä tapauksessa köyhän planeetan asukkaille heidän ainoan aarteensa, jalokivi Siriuksen tähden. *Seikkailu elämäntyönä* -tyyppiä on Susikoira Roi ja pyromaani, jossa pojat ja Roi työskentelevät sarjan muiden osien tapaan poliisin kanssa rikollisuutta vastaan (Kytömäki 1999; 174-177).

5.2.5. Teknologia tyttöjen sosiaalisena ja poikien toiminnallisena leluna

Tyttöjen ja poikien mielitarinoiden erilaisuus ja siitä seuraavat teknologian tehtävien erilainen luonne tuntuvat ymmärrettäviltä, kun niitä tarkastelee leikki-ikäisten leikkikaluvaihtoja tutkineen Servin (1999; 45-46) havaintoja vasten. Servinin mukaan teknologiaa kohtaan tunnettu innostus voi olla yhteydessä henkilön mieshormonien tasoon. Mitä korkeampi mieshormonin taso, sitä enemmän lapset pitävät ns. poikien leluista (kuljetus- ja rakentelulelut, ukkelit). Tytöt valitsevat tyttöjen leluja (nuket, keittiö- ja kauneudenhoitovälineet) jo alle vuoden ikäisinä. Poikien leluja valitsevat myös tytöt, joilla on poikkeuksellisen korkea mieshormonin taso.

Servinin käyttämät tyttöjen lelut liittyvät sosiaaliseen vuorovaikutukseen, poikien mekaaniisiin tutkimuksiin, joihin liittyy spatiaalinen kyvykkyys ja toiminnallisuus. Servinin havaintoja tukevat Saanilahden (1999) havainnot tyttöjen sosiaalisesta ja poikien toiminnallisesta suuntautumisesta uusien viestimien käyttäjinä. Teknologian tehtävät käsillä olevan tutkimuksen aineiston tyttöjen tarinoissa heijastelevat edelläesitettyä tilannetta: Ne ovat nimenomaan sosiaalisia. Edelleen, poikien tarinoiden teknologia edellyttää käyttäjältään arkineuvokkuutta ja manipulatiivisuutta.

5.2.6 . Arvomaailmojen ero voi heijastua koulutusvalintoihin

Kirjallisuuden välittämä arvomaailma on tekijä, jolla voi olla merkitystä nuorten myöhempiä valintoja silmälläpitäen. Aineiston tyttöjen ja poikien tarinat antavat kuvan päällepäin katsoen *kahdesta erilaisesta arvomaailmasta*. Aineistosta saa vaikutelman, että naisten maailma ja teknologian maailma ovat toisistaan irralliset (Vehviläinen 1996) tai ainakin rinnakkaiset.

Esimerkiksi teknologiset ammatit näyttäytyvät tyttöjen tarinoissa kyseenalaistamista vaativina asioina, varakkaiden, matkustavien, epäaitojen ja pinnallisten miespomojen toimintakenttänä tai pysähtyneenä miehisenä johtamistyönä ikävässä pora- tai elektroniikkatehtaassa. Teknologian ammattiteissa toimivat naiset työskentelevät suorittajatasoisen tehtävissä bussin- ja metronkuljettajina. Poikien tarinoiden ammatit olivat joko perinteisen miehekkäitä (poliisi) tai uutta luovia (keksijä). Taloudellisen hyödyn maksimointi tai omaisuuden pelastaminen on tärkeä motiivi poikien tarinoissa

yleisen edun kannalta tärkeän tehtävän suorittamiseksi, vaikkei sankari usein itse pääse tai haluakaan päästä siitä osalliseksi. Ajatus, että väärä henkilö hyötyy teknologisesta keksinnöstä myymällä sen tai päästen tuhoamaan toisten omaisuutta, on kestävä.

Havainnot heijastelevat nykypäivän miehistä teknologian maailmaa, jossa taloudelliset arvot, esimerkiksi innovaatioiden kaupallinen arvo, ovat keskeisiä. Ilmeisesti vastapainona arvomaailmalle, opiskelijat kaipaavat "hyötyä" ja "järkeä" painottavien opintojen loppuvaiheessa muitakin kuin teknologisia faktoja ajattelunsa tueksi. Tällainen kyseenalaistaminen on osa tieteellisen ajattelun kehittymistä (Klemola 1990; 92). Muuten teknologian ja luonnontieteiden alalla toimivia ja opiskelevia on syytetty siitä, etteivät he näe työssään "ihmisen kädenjälkeä", koska he mieltävät alansa kurinalaiseksi ja luotettavaksi, jopa kauttaaltaan objektiiviseksi. Inhimillinen vaikutus ei ole eliminoitavissa luonnontieteellisille faktoille pohjaavilta aloitakaan, vaan se näkyy vaikkapa tutkimusnäkökulmien ja -asetelmien valinnassa. (Thomas 1990; Becher 1989; Vehviläinen 1997; osa 5, 13-20) Tämän tutkimuksen aineistossa inhimillinen vaikutus näkyy juonirakenteen tasolla teknologian yllätyksellisyytenä, johon liittyy ihmisten juonittelu, hauskanpito tai laiminlyönnit.

Poikien tarinoiden (harvat) tytöt eivät käytä teknologiaa ongelmanratkaisuun, mutta tyttöjen tarinoissa he käyttävät pelotta Internetiä. Viihteenomainenkin käyttö on tyttöjen teknologiataitoja ja myöhempiä valintoja ajatellen suotavampi vaihtoehto kuin se, ettei tytöillä olisi minkäänlaista tarvetta käyttää tietokonetta. Leikkiessään he luovat huomaamattaan henkilökohtaisen suhteen koneeseen ja siitä tulee osa heidän arkeaan. (vrt. Hochschild ym. 1989; Nieminen-Sundell 1998) Pantzar (2000; 100-02) esittää, että tietokoneiden suosion syy voikin olla juuri se, että ne tulivat koteihin pelien ja leikkien kautta eivätkä hyödyllisinä yleiskoneina kuten markkinoijat aluksi suunnittelivat. Internetin saamat tehtävät tyttöjen tarinoissa kertovat jotain nykyihmisten tavasta suhtautua teknologiaan.

Turklen (1996; 26) mukaan lapset mielsivät jo 1980-luvulla tietokoneet ja teknologiapohjaiset lelut psykologiseksi objekteiksi niiden ihmismieltä muistuttavien ominaisuuksien (puhe, laulu, tavaaminen, pelaaminen ja laskeminen) vuorovaikutteisen tyylin ja kiinteän olemuksen vuoksi. Nykyään tietokoneiden uskotaan ajattelevan ja tietävän, vaikka ovatkin vain koneita. Ihmiset hakevat koneelta kokemuksia, joiden he toivovat muuttavan heidän ajattelutapojaan tai vaikuttavan heidän sosiaaliseen tai tunne-elämäänsä. Kun ihmiset tutkivat simulaatiopeljä tai fantasiamaailmoja tai hankkiutuvat yhteisöön, jossa heillä on virtuaaliystäviä tai rakastajia, he etsivät laitteesta juuri intiimejä piirteitä eivätkä analytyttöä. Tähän liittyy mahdollisuus ylläpitää useita identiteettejä. Turklen mukaan uutta eivät ole useat identiteetit vaan se, ettei yhteisö enää kontrolloi niitä.

5.3. Tutkimuksen arviointi ja jatkotutkimuksen aiheet

Weberin mukaan ihmiset antavat sosiaaliselle toiminnalle merkityksen jolloin sosiologiaa ovat tavallaan 'ilmassa leijuvat ajatukset' ja niiden tuoma subjektiivinen merkitys. Subjektiivisista merkityksistä voi päästä selville esimerkiksi empaattisen tai taiteellisen ymmärtämisen tai yleisinhimillisen elämäkokemuksen kautta. Ihminen lajitoverina ymmärtää joitakin asioita, ottaa ne itsestään selvyytenä, antaa niille subjektiivisen merkityksen. Samat asiat voisi koira eri lajin edustajana ymmärtää toisin. (Weber 1947; 99-101).

Edelläesitetyn kaltaista ymmärrystä olen tavoitellut tutkimuksessa. Kirjallisuusaineiston kuvailu määrällisin suurein ei olisi tuonut esiin aineiston kirjavuutta, vaikka ongelman niin vaatiessa olisin käyttänyt myös kvantitatiivisia menetelmiä. Analyysi on tulkitsemista, jonka voi tehdä monella tavalla riippuen tulkitsijan lähtökohdista. Juonirakenneanalyysi yksinkertaistaa tarinoiden tarkastelua. Se auttaa keskittymään tarinoiden ongelmiin ratkaisuihin. Juonirakenneanalyysi paljastaa esimerkiksi, että tietokoneen käyttö vaihtelee tarinatyypeittäin: Tyttöjen tarinoissa se on lelu, jota käytetään sankaritarinoiden omien, tunneperäisten tarpeiden tyydyttämiseen, yhdistelmätarinoissa se on hohdokas keksintö ja rikastumisen väline.

Identiteetin rakentaminen ja mediatarinat ovat nuorille tärkeitä, minkä vuoksi Harrén, Murrayn ja Kytömäen ideat sopivat työn pohjaksi. Aineistoni, joukko kaavamaisia viihdetarinoita, saattoi olla viisas valinta. Falkin ja Sulkusen (1980) mukaan myyttien tutkimisen kannalta on vain hyvä, mikäli aineisto sisältää stereotyyppisiä eikä todellisia havaintoja. Esimerkiksi alkoholin myyttiset merkitykset ovat osa jotain suurempaa myyttistä rakennetta. Mikäli myytti on käsillä olevien toisintojen pohjalta tunnistettu oikein, se vapauttaa aineiston edustavuuden ongelmasta.

Sarjajulkaisut miellyttävät nuoria. Olisiko tulos muuttunut olennaisesti, jos olisin valinnut kustakin sarjasta jonkin toisen teoksen aineistoon? Millaisia ulottuvuuksia teknologia saa sarjan sisällä, esimerkiksi tyttöjen Sweet Valley -sarjassa?

Rakenteeltaan aineiston romaani- ja sarjakuvatarinat vastasivat televisiossa esitetyjä varhaisnuorten mielitarinoita (Kytömäki 1999). Muuten sama tarina voi kirjana ja elokuvana olla aivan erilainen. Nykyään kirja luetaan elokuvan katsomisen jälkeen. Kirja on ehkä myös kirjoitettu tukemaan elokuvaa. Tarinoiden *visuaalisuus* on olennainen nuorten mielitarinoiden elementti, johon en tämän työn puitteissa päässyt käsiksi. Koska kuvankäsittelyteknologia on kehittynyt voimakkaasti, tarinassa käytetyn teknologian näkeminen ja havaintojen tekeminen siitä olisi ollut kiinnostavaa.

Toinen käsillä olevassa työssä vähemmälle tarkastelulle jäänyt tekijä on *kommunikaatio*, joka on Harrén identiteettiteorian keskeinen osa. Tarinoihin liittyy erilaisia sosiaalisia arvostuksia, joista

henkilö muodostaa omakohtaisen käsityksen, tekee vaikkapa havaintoja tarinan moraaliasetelmasta ja sen yhtymäkohdista omaan elämäänsä, jotka hän myöhemmin julkistaa. (Harre 1983; 256-259; Kytömäki 1999; 202-203) Uuden tutkimuksen aiheena voisi olla se, *miten tytöt ja pojat kokevat toisilleen mieleiset kulttuurituotteet*. Mitä sanottavaa pojilla on tyttöjen suosiman saippuasarjan äärellä tai luettuana Sweet Valley-kirjan ja miltä tytöistä tuntuu pelata poikien mieluisimpia tietokonepelejä. Aineistoon voisi valita tuotteita, jotka on nimennomaan suunnattu vain pojille tai ainoastaan tytöille.

Konfliktit ja niiden ratkaisukeinot ovat tässä tutkimuksessa keskeisiä. Juonirakenteen tasolla olisi kiinnostavaa kokeilla *tarinatyyppille ominaisten ongelmien ja ratkaisutapojen sekoittamista keskenään*, ratkoa tyttöjen tarinoiden romanttisia- ja ihmissuhdeongelmia siten kuin poikien tarinoissa on tapana tai selvittää poikien tarinoiden rikoksia ihmissuhdetarinoiden käyttämin sosiaalisin keinoin:

Tyttöjen tarinoiden ongelma poikien tarinoiden ongelmanratkaisukeinoin:

Ihmissuhdeongelma *poikien* tarinoiden tapaan hahmotettuna olisi jäsentynyt, korkeasti moraalinen tehtävä, johon liittyy vaara, että joku pääsee ansiotta rikastumaan ja joka ei todennäköisesti selviä ilman vaaraa, nyrkkitaistelua, aseita, keksintöjä ja miesryhmää autoineen ja muine kulkuneuvoineen. Tärkeintä olisi voittaa paha, tässä tapauksessa oman edun tavoittelu, ja saada siitä kunniaa.

Poikien tarinan ongelma tyttöjen tarinoiden ongelmanratkaisukeinoin:

Anastetun arvoesineen hankkiminen takaisin roistolta tapahtuisi ilman väkivaltaa ja aseita, miessankariryhmää, kuvitteellisia keksintöjä ja ympäristöjä. Henkilöiden, myös roistojen, motiiveja kuvattaisiin. Ratkaisevaksi nousisi sankarin omat pohdinnat koskien omaa ja toisten etua. Päähenkilö pohtii, luopuuko arvoesineestä ja sopeutuuko siihen, että se on uudella omistajalla siellä, missä sitä todennäköisesti tarvitaan kipeästi. Neuvottelut arvoesineen palauttamisesta käytäisiin puhelimesta. Lopuksi sankari soittaisi ja kertoisi arvostavansa sankarin ratkaisua luopua esineestä. Sankari toruu roistoa, mutta hyväksy hänet pohjimmiltaan. Sankari kokee tehneensä oikein.

Teknologian uutuus on suhteellista. Ennennäkemätön teknologia, joka herättää ristiriitaisia tunteita, muuttuu teknologian kehityksen myötä. *Historiallinen tarkastelu*, teknologian funktiot 1900-luvun alun ja 2000-luvun alun lasten- ja nuortenkirjallisuuden tarinoissa voisi olla kiinnostava aihe, koska teknologia on muuttunut olennaisesti sadassa vuodessa.

Teknologialukutaidolla tarkoitetaan yleensä sellaisia tiedon ja taidon alaa, jonka puitteissa kasvatetaan kansalaisia ymmärtämään teknologiaa niin, että he pystyvät selviytymään jokapäiväisistä teknologiaa koskevista ongelmatilanteista (OPM 2000; 22). *Vanhukset* ovat määrältään kasvava, mutta marginaalinen ryhmä siinä mielessä, että he tarvitsisivat teknologiaa, mutta monilla heistä ei ole valmiuksia uusimman teknologian hallintaan. Entä millaisia ovat vanhusten mielitarinat ja mikä on teknologian ja identiteettiprojektien rooli niissä. Mielenpöytä kiinnostava ryhmä olisivat teknologiaa käyttämättömät, esimerkiksi autottomat, puhelimeettomat, televisiottomat ihmiset.

5.4. Loppusanat

Tämä tutkimus tehtiin, jotta saataisiin uusia näkökulmia keskusteluun, jota käydään sukupuolittuneesta suomalaisesta ammattielämästä, erityisesti tyttöjen taipumuksesta hakeutua muihin kuin teknologisiin ammateihin.

Tytön kannalta katsottuna tarinat antavat teknologiasta kapean viitteellisen tai niukan arkisen kuvan tai tarjoavat tytön identiteetille mahdollisesti vieraita toimintatapoja. Tyttöjen mielitarinat kannustavat passiiviseen ja sopeutuvaan ongelmanratkaisuun, jossa teknologia voi avuksi, mutta ei korvaamaton. Poikien mielitarinat suosivat aloitteellista ja tarvittaessa aggressiivista ongelmanratkaisutapaa, ryhmätyötä, jossa teknologian olemassaolo on välttämätön. Pojille aineiston tarinat tarjoavat toimintatapoja, joista heillä on mahdollisesti hyötyä suuntautuessaan teknologian pariin, mutta ei ehkä empaattista, herkkää eläytymistä vaativissa, tyttöjen suosimissa ammateissa.

lines Ankalle teknologia on ns. ikävä asia. Se on rikkinäistä kodinteknologiaa, josta huolehtimiseen lineksen teknologiataidot eivät riitä. lines ei ole kovin johdonmukainen eikä hän kykene keskittymään kovin pitkää aikaa mihinkään, mikä ei vetoa suoraan tunteisiin.

- lines ei ole yksin. On ihmisiä, jotka eivät syystä tai toisesta kykene käyttämään tai halua käyttää teknologiaa siinä muodossa kuin sitä nykyään on saatavilla. Tällaisten henkilöiden elämysennätkää hyödynnetään kaupallisesti, mutta heille itselleen olisi apua myös muusta, heidän tarpeensa aidosti huomioivasta, helppokäyttöisestä teknologiasta.

Tyttöjen tarinoiden etu on se, että ne kyseenalaistavat teknologian tarpeen ja toisaalta rohkaisevat kokeilemaan teknologiaa lelunomaisesti. Näin naiset ohjataan ottamaan teknologia oman arkensa osaksi, mutta varsinaiseen teknologian kehittämistyöhön, johon kipeästi kaivattaisiin naisia, tarinoiden tarjoamat mallit eivät nähtävästi ohjaa.

Kirjallisuus

Aho, H. 1992. Naisdiplomi-insinöörin ura. Osaamista ja ennakkoluuloja STS/KAL. Helsinki: Painomerkki Oy.

Alasuutari, P. & Ruuska, P. 1999. Post-Patria? Globalisaation kulttuuri Suomessa. Tampere: Vastapaino.

Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. Tampere: Vastapaino.

Alemany, M.C. 1992. Is it to be an Engineer still a Masculine Career in Spain? Notes on an Ambiguous Chance in University Technical Education. Teoksessa Stolte-Heiskanen (toim.) Women in science. Token women or gender quality. Worchester, Great Britain: Billing & Son Ltd.

Apo, S. 1986. Ihmesadun rakenne. Juonien tyypit, pääjaksot ja henkilöasetelmat satakuntalaisessa kansansatuaineistossa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Apo, S. 1990. Kertomusten sisällön analyysi. Teoksessa Mäkelä, K. (toim.) Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Helsinki: Gaudeamus; 62-80

Aristoteles 1994. Runousoppi. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.

Auerbach, E. 1992. [Mimesis -Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur 1946] Mimesis. Todellisuuden kuvaus länsimaisessa kirjallisuudessa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 562.

Barbo, M.S. 2000. Virallinen Pokémon käsikirja. Helsinki: Kolibri.

Becher, T. 1989. Academic Tribes and Territories. Intellectual enquiry and the cultures of disciplines. The Society for research into Higher Education. United. States: Open University Press.

Berger, P. & Luckmann, T. 1994. [The Social Construction of Reality 1966] Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Tiedonsosiologinen tutkielma. Helsinki: Gaudeamus.

Bettelheim, B. 1998. [The Uses of Enchantment 1975]. Satujen lumous, merkitys ja arvo. Porvoo: WSOY.

Bilton, T., Bonnet, K., Jones, P., Skinner, D., Stanworth, M. & Webster, A. 1996. Introductory Sociology. Great Britain: Macmillan.

Cameron, N. 1963. Personality Development and Psychopathology. A Feffer and Simons International University Edition. A Dynamic Approach. Houghton: Yale University

Davies, H., Buckingham, D. & Kelley, P. 2000. In the worst possible taste. Children, television and cultural value. European Journal of Cultural Studies. Vol. 3.1; 5-25.

DiMaggio, M. 1990. How to Write for Television. New York: Prentice Hall Press.

Encyclopædia Britannica CD. 1999. (1) Standard Edition. Technology. (2) 1994-1999 Encyclopædia Britannica. Inc. Merriam-Webster's Collegiate Dictionary.

Enevold, J. 2000. Men and women on the move. Dramas of the road. European Journal of Cultural Studies. Vol 3 (3); 403-420.

Falk, P. & Sulkunen, P. 1980. Suomalainen humala valkokankaalla - suomalaisen miehen myyttinen fantasia. Sosiologia 4; 257-270. Westermarck- seura.

Fiske, J. 1987. *Television Culture*. Great Britain: Routledge.

Franzen, A. 2000. Does the Internet make us lonely? *European Sociological Review*, Vol 16. No:4; 427-438.

Gergen, J. K. 1991. *The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. United States of America: BasicBooks. A Division of HarperCollinsPublishers.

Giddens, A. 1998. *Sociology*. Great Britain: Polity Press.

Harré, R. 1983. *Personal Being*. Oxford: Basil Blackwell.

Helve, H. 1992. Tyttöjen kriittinen maailmankuva. Artikkeliteoksessa Näre, S. & Lähteenmaa, J. (toim.) 1992. *Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura. Tietolipas 124; 246-256.

Hertzberg, V. 1989. Kvinniga diplomingenjörers väg från studier till yrkesliv. Teoksessa Silius, H. (toim.) *Kvinnor i mansdominerade yrken. Läkare, ingenjörer, jurister. Publikationer från Institutet för kvinnoforskning vid Åbo Akademi* 54. Åbo Akademi kopieringscentral.

Hurrelmann, K. 1988. *Social structure and personality development. The individual as a productive processor of reality*. New York: Cambridge University Press.

Julkunen, M-L. 1997. Tie kirjallisuuteen. On the way to the literature. Universitas Ostiensis. Joensuun yliopisto. *Kasvatustieteiden tiedekunnan tutkimuksia* 65. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Junnoaho, T. 2000. Tapasimme Sonja Kankaan. Tyttöjen peleissä ei ole haastetta. Artikkeliteoksessa *Sanomissa* 28.12.2000. A14.

Jäämaa, I. 1919. *Nuorten Kokeilijain ja Keksijain Kirja. Ajanvietteen ihmekirja III*. Porvoo: WSOY.

Karjalainen, R. 2000. Tekstinymmärtämisen kehittyminen ja kehittäminen peruskoulun ala-asteella. Joensuun yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja 63. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Kinnunen, E.-L., Koski, K., Penttilä, R. & Pietilä, M. 1996. Vitsistä videoon. Uusia kirjoituksia nykyperinteestä. *Tietolipas* 146. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Klemola, H. 1990. *Opiskelutyyleistä Tampereen teknillisessä korkeakoulussa. Pro gradu-työ*. Tampereen yliopiston kasvatustieteiden tiedekunta. Tampere: TTKK opintotoimisto ja TTKY.

Kytömäki, J. (toim.) 1991. *Nykyajan sadut. Joukkoviestinnän kertomukset ja vastaanotto*. Gaudeamus & Yleisradio.

Kytömäki, J. 1999. Täytyy katsoa, jos saa katsoa. Sosiaalipsykologisia näkökulmia varhaisnuorten televisiokokemuksiin. *Sosiaalipsykologisia tutkimuksia* 1. Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian laitos.

Lappalainen, I. 1976. *Suomalainen Lasten- ja nuortenkirjallisuus*. Tapiola: Weilin & Göös.

Lehtovaara, A. & Saarinen, P. 1976. *Nuorten mielikirjallisuus*. Helsinki: Otava.

Marshall, G. 1994. *The Concise Oxford Dictionary of Sociology*. Oxford: Oxford University Press.

Murray, K. 1989. The Construction of Identity in the Narratives of Romance and Comedy. Artikkeliteoksessa Shotter, J. & Gergen, K.J. *Texts of Identity*. London: Sage; 176-205.

Mustonen, A. 1996. Median yksilölliset merkitykset. Artikkeliteoksessa Pulkkinen L. (toim.) *Lapsesta aikuiseksi*. Helsinki: WSOY; 206-216.

Mustonen, A.- Rönkä, A. & Uotinen, V. 1992. Elämisen malleja, rakkautta ja ihanteita. Lukeminen tyttöjen minäkuvan jäsentäjänä. Artikkeliteoksessa Näre, S. & Lähteenmaa, J. (toim.) 1992. Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura. Tietolipas 124; 236-245.

Newcomb, H. (toim.) 1994. Television The critical view. United States of America: Oxford University Press.

Nieminen-Sundell, R. 1998. Is Hair Dryer Technical? Gender and Household Technology. Pro gradu -työ. Tampere: Tampereen yliopisto. Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos.

Nissen, J. 1993. Pojkarna vid datorn. Unga entusiaster i datateknikens värld. Stockholm/Stehag: Symposion Graduale.

Nortamo, H.J. 1947. Kootut teokset I. Meripurakoj ja maamyri. Tokila masiindappurPorvoo: WSOY; 484-494.

Nua Internet surveys. 2001. (1) Home net use in Europe on the up. (2.) Jupiter Communications & Media Metrix. 10/2000: Adults surf the Web more than teens. Verkkojulkaisu.

Nuori nainen, ryhdy insinööriksi. Artikkeliteoksessa Helsingin Sanomissa 11.11. 2000.

Nuorvala, K. 1942. Taistelulähetti. Seikkailukertomus. Poikien seikkailukirjasto 98. Helsinki: Otava.

Näre, S. 1992. Sankareita, onko heitä? Tyttöjen sukupuoli- ja sankarikäsitykset. Artikkeliteoksessa Näre, S. & Lähteenmaa, J. (toim.) 1992. Letit liehumaan. Tyttökulttuuri murroksessa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura. Tietolipas 124; 69-80.

Oksanen, A. 1999. EU-komissio moittii Suomen työelämän sukupuolijakoa. Työllisyys kasvanut jäsenmaissa ensimmäistä kertaa vuoden 1990 jälkeen. Helsingin Sanomat 9.9. B 7.

Oksman, V. 1999. "Että ei niinku tykkää ollenkaan tietokoneista...on vähän niinku outsider". Tyttöjen tulkintoja tietotekniikasta. Teoksessa Eriksson, P. & Vehviläinen, M. 1999. Tietoyhteiskunta seisakkeella. Teknologia, strategiat ja paikalliset tulkinnat. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos: SoPhi.; 173-186.

Pantzar, M. 2000. Tulevaisuuden koti. Arjen tarpeita keksimässä. Helsinki: Otava.

Pearsall, J. (toim.) 1998. The New Oxford Dictionary of English. Oxford: Clarendon Press.

Propp, V. 1984. [ven. alkuteos 1928] Morphology of the Folktale. United States of America: University of Texas Press.

Radway, J.A. 1984. Reading the Romance. Women, Patriarchy, and Popular Literature. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.

Saanilahti, M. 1999. Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos. Sarja B 42.

Servin, A. 1999. Sex Differences in Children's Play Behavior. A Biological Construction of Gender? Uppsala: Acta Universitatis Upsalensis. Comprehensive Summaries of Uppsala Dissertations from the Faculty of Social Sciences 86.

Stevenson, R.L. 1996. Tohtori Jekyll ja mr Hyde. [The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde 1886] Helsinki: Otava.

Straczynski, J.M. 1997. The Complete Book of Scriptwriting. London: Titan Books.

Suomi (o)saa lukea. 2000. Tietoyhteiskunnan lukutaidot -työryhmä linjaukset. Opetusministeriön työryhmien muistioita 4.

Taloustietotutkimus Oy. 2001. Internet Tracking. -Internetin tunnettuuden ja käytön kehitys Suomessa, käyttäjämäärät ja -profiilit.

Taves, B. 1996. Romance of Adventure. The Genre of Historical Adventure Movies. Studies in Popular Culture Series. United States of America: University Press of Mississippi.

Thomas, K. 1990. Gender and Subject in Higher Education. The Society for Research into Higher Education. Great Britain: Open University Press.

Tilastokeskus. 2000. Naiset ja miehet numeroina. Koulutus.

Turkle, S. 1996. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. London: Weidenfeld&Nicholson.

Vehviläinen, M. 1997. Gender, Expertise and Information Technology. Department of Computer Science. University of Tampere. A-1997-1.

Wajcman, J. 2000. Reflections on Gender and Technology Studies. In What State is the Art? Social Studies of Science 30/3; 447-464.

Weber, M. 1947. The Theory of Social and Economic Organization. Translated by A.M. Henderson and Talcott Parsons. Edited with an Introduction by Talcott Parsons. New York: Oxford University Press.

Weber, M. 1991. Tre klassiska tekster. Vetenskap och politik. Vetenskap som yrke [1919], Politik som yrke [1919]. Samhällsvetenskapernas objektivitet [1904]. Göteborg: Bokförlaget korpen.

Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language. 1994. New York / Avenel: Gramercy Books.

Ziehe, T. 1991. Uusi Nuoriso. Epätavanomaisen oppimisen puolustus. Jyväskylä: Gummerus.

LIITE : Juonitiivistelmät ja -rakenteet

Kaikki aineiston tarinat myötäilivät valmiita viihdetarinan kaavoja. Radwayn ja DiMaggion viihdetarinan kaava: luku 1.5. Metodologia.

01. Pascal, Francine. Jessican muodonmuutos. Sweet Valley High 32. Helsinki: Otava. 2000 [1986].

- "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdekertomus

JUONITIIVISTELMÄ: 16-vuotias kalifornialainen koulutyttö Jessica Wakefield etsii itseään identtisen kaksoissisarensa Elizabethin rinnalla osin likaisin keinoin. Jessica muuttaa ulkonäkönsä ja tyyliä ja alkaa etsiä mallintöitä. Jessican toiminta herättää sisarensa hämmennystä ja kateutta, joka saa aikaan Elizabethin ja Jeffrey'n välirikon. Jeffrey ulkoilee illalla "vapaana" miehenä ja Jessica yrittää hurmata hänet. Elizabeth lohdutautuu kirjoittamalla päiväkirjaa, jonka hän hukkaa.

Kun mallitoimisto kiinnostuu "uuden" Jessican sijasta luonnollisen Elizabethin tyylistä, Jessica muuttaa kiireesti ulkonäkönsä entiseksi ja tekeytyy sisarekseen. Vaikka petos käy ilmi, sisarukset pääsevät yhdessä esiintymään muotinäytökseen. Kotivideoita katsellessaan Jessica oivaltaa, että hän ja Elizabeth ovat luonteiltaan erilaiset, vaikka ovatkin saman näköiset. Elizabethin kannalta tilanne selviää vasta kun päiväkirja löytyy, ja Jessica kertoo hänelle tietävänsä, että Jeffrey rakastaa Elizabethia.

JUONIRAKENNE 1.

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

- Jessicalta puuttuu oma identiteetti sisarensa rinnalla.

2. Esteitä, ratkaisurytyksiä, mutkikkuuksia:

- Jessica muuttaa täysin ulkonäkönsä ja tapansa aiheuttaen hämmennystä ja mustasukkaisuutta mm. sisarensa ja tämän poikaystävän eron.

- Mallitoimisto ei kiinnostu Jessicasta vaan identtisestä sisaresta, Elizabethista, eikä usko, että Jessica oli sisarensa näköinen aikaisemmin.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu:

- Jessica löytää vanhoja kotivideoita katsellessaan yksilöllisyytensä.

- Sisarukset esiintyvät yhdessä muotinäytöksessä omana itsenään.

- Jessica lukee salaa Elizabethin päiväkirjan, jolloin hänen sisarkateutensa vähenee ja hän kertoo Elizabethille tietävänsä, että Jeffrey rakastaa yhä Elizabethia.

JUONIRAKENNE 2. (Romanttinen sankaritar on Elizabeth)

1. Elizabethin asema horjuu, kun Jessica muuttaa ulkonäkönsä ja Elizabethin poikaystävä näyttää kiinnostuvan Jessicasta. (Sankarittaren sosiaalinen identiteetti kyseenalaiseksi)

2. Kun Jeffrey kehuu Jessicaa, Elizabeth loukkaantuu. (Sankaritar torjuu aristokraattisen miehen).

3. Jeffrey kehuu Jessicaa, mutta yrittää lähestyä Elizabethia. (Mies vastaa monimielisesti).

4. Elizabeth loukkaantuu, kun Jeffrey tuntuu kehuvan tauotta Jessicaa eikä lähde markkinoille, koska Jessicakaan ei lähde. (Sankaritar tulkitsee käytöksen seksuaalisista vaikuttimista johtuvaksi.)

5. Elizabeth välittelee Jeffreytä, suuttuu ja lähtee pois. (Sankaritar vastaa ivalla ja kylmyydellä).

6.-7. Jeffrey ja Elizabet ajautuvat välirikoon. Jeffrey lähtee "vapaana" miehenä illalla ulos, jolloin Jessica yrittää valloittaa hänet. (Välirikko, mies rankaisee sankaritarta)

8.-9. Jeffrey kertoo Jessicalle välittävänsä vain Elizabethista. Jeffrey pyytää ja saa anteeksi Elizabethilta. (Mies esiintyy hellänä sankarittarelle, joka vastaa hellästi miehelle.)

10. Elizabeth ymmärtää, miltä Jeffreyistä tuntui luulla Jessicaa häneksi. (Sankaritar tulkitsee uudelleen miehen monimielisyydet aikaisempien loukkausten tuotteeksi.)

11.-12. Nuoripari tekee lupauksia ja suutelee toisiaan onnellisena, kiintyneenä ja toisiaan kunnioittavana. (Mies osoittaa rakkautensa. Sankaritar vastaa miehelle.)

13. Elizabeth on jälleen Jeffreyin rakastettu tyttöystävä ja vielä malli. Jessica on muuttunut miellyttävämmäksi Elizabethia kohtaan ymmärrettyään ainutkertaisuutensa katsoessaan vanhoja kotivideoita, lukemalla salaa sisarensa päiväkirjan ja siksi, että hän pääsi malliksi luonnollisen ulkonäkönsä avulla. (Sankarittaren identiteetti on korjattu.)

Henkilöitä: Jessica, Elizabeth, Lila (J:n ystävätär), Jeffrey (E:n poikaystävä), Simon Avery (Studio Avery&Dennisin valokuvaaja), Herra Mahler (tavaratalon taiteellinen johtaja).

02. Martin, Ann M. Violet ja pikkuprinsessat. The Baby Sitters Club 15. Helsinki: Tammi. 1998. [1988]

- "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdekertomus

JUONITIIVISTELMÄ: Avioerossa äidilleen joutuneen Violet Schaferin perhe tuntuu hajoavan jälleen, kun koulutoverinsa pahoinpidellyt pikkuveli, Jeff, muuttaa takaisin isän luo toiselle puolelle maata. Violet keskittyy valmentamaan lastenvahtikerholaisien kanssa hoitolapsiaan lasten kauneuskilpailuihin. Lapset eivät menesty kilpailussa, mutta Violet saa elämäkokemusta ja oivaltaa, että jokainen on jossakin hyvä. Perheen naisille, etenkin Violetille, vaikea luopuminen veljestä osoittautuu Jeffille oikeaksi ratkaisuksi. Merkki tasapainon löytämisestä on se, että Jeff soittaa ja kertoo ikävöivänsä sisarta. Violetin elämä menee eteenpäin, koska hoitolapsi Claire pyytää häntä valmentajakseen seuraaviin lasten kauneuskilpailuihin.

JUONIRAKENNE:

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

- Violetin perhe hajoaa jälleen, kun Jeff muuttaa isänsä luo toiselle puolelle maata.

2. Esteitä, ratkaisuyrityksiä, mutkikkauksia:

- Violet masentuu, koska veli muuttaa niin miellään pois hänen ja äidin luota.

- Violet keskittyy toiseen projektiin, valmentamaan hoitolapsiaan lasten kauneuskilpailuihin, joissa lapset eivät kuitenkaan menesty, vaan voiton vie varhaiskypsä Sabina.

3. Käänteiskohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Jeff soittaa ja kertoo ikävöivänsä siskoaan. Violet ymmärtää, että muuton avulla veli löysi itsensä.

- Violet oivaltaa, että jokainen osaa jotakin, vaikkei voittaisikaan kauneuskilpailuissa. Violet ottaa vastaan uuden haasteen: Hän ryhtyy hoitolapsi Clairen valmentajaksi Kaunis Lapsi- kilpailuun.

Henkilöt: Violet, Jeff, äiti, lastenvahtikerholaiset, hoitolapset

03. Manninen, Katri. Bittitiikeri. Helsinki: WSOY. 1998.

juoni: "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdetarina

JUONITIVISTELMÄ: Elisa pettyy, kun ei ahkeroinnistaan huolimatta pääse oikeustieteelliseen. Elisa muuttaa ulkonäkönsä, juo itsensä humalaan ja menee ravintolaan. Aamulla Elisa herää neitsyytensä menettäneenä "elämänsä miehen" sängystä. Nolo tapaus unohtuu, kun Elisa pääsee Mediaopistoon, tutustuu Internetiin, saa harjoittelupaikan ja uusia ystäviä. Varovainen Elisa on keskustelulinjoilla sanavalmis Bittitiikeri. Vain Joonas, nettittävistä kiintoisin, ei pyydä saada tavata Elisaa.

Elisa sopii tapaamisen Romeon kanssa, mutta pakenee paikalta, kun tunnistaa miehen tutuksi "elämänsä mieheksi". Elisan ystävä auttaa häntä löytämään Internetistä Romeon henkilöllisyyden: Romeo onkin Joonas. Romeo-Joonas seuraa vastaantaistelevaa Elisaa kotiin asti. Mies osoittautuu kunnolliseksi, rikkaaksi ja lahjakkaaksi hyvän suvun pojaksi.

JUONIRAKENNE 1.

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Elisalta puuttuu opiskelupaikka, rakastettu ja poikaystävä.

2. Esteitä, ratkaisurytyksiä, mutkikkauksia:

- Elisa lohdutetaan: Ulkonäön muuttaminen, humalajuominen, raju juhliminen, "elämän mies", paluu lapsuudenkotiin.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Elisa pääsee Mediaopistoon opiskelemaan itselleen nykyaikaisen ammatin.

- Internetin keskustelulinjoille kirjoittelu helpottaa varautuneen Elisan ahdistusta.

- Elisa löytää sopivan poikaystävän: Internetistä hankitut tuttavuudet Joonas ja Romeo ovat sama henkilö ja vieläpä ennestään tuttu Elisan "elämän mies" yökerhosta.

JUONIRAKENNE 2.

1. Lahjakkaalla ylioppilastytöllä, Elisalla, ei ole opiskelupaikkaa, rakastettua eikä virallista poikaystävää (Sankarittaren sosiaalinen identiteetti on kyseenalainen)

2.- 5. Elisa menettää humalassa "elämänsä miehelle" neitsyytensä ja pakenee aamulla kotiinsa. Mies on edelleen miellyttävä, mutta Elisa uskoo hänen vaikuttimensa olevan sukupuoli. Elisa ei näe miehen myöhempiä lähestymisyrityksiä. (Sankaritar torjuu aristokraattisen miehen. Mies suhtautuu monimielisesti. Sankaritar epäilee miehellä olevan seksuaalisia vaikuttimia ja vastaa vihalla ja kylmyydellä.)

6.-7. Mies ei enää soitele, mutta tutustuu Elisaan tämän huomaamatta keskustelulinjoilla Joonaksena ja Romeona, joita Elisa ei osaa yhdistää toisiinsa eikä noloon iltaan. Elisa suuntautuu muualle, mutta huomaa kyllä, kun sekä Romeo että Joonas katoavat linjoilta. (Mies "rankaisee" sankaritarta. Mies ja sankaritar erillään.)

8. Romeo palaa linjoille. Romeo ja Elisa flirttailevat ja sopivat tapaamisen. (Mies kohtelee sankaritarta hellästi. Sankaritar vastaa lämpimästi hellyydenosoituksiin.)

9.-11. Elisa tunnistaa Romeon ja pakenee. Netistä hän näkee, että Romeo on Joonas. Kun Romeo-Joonas tulee Elisa luo, hän taistelee ja pyöryy ihastuksesta. (Sankaritar vastaa hellästi miehelle.)

12.-13. Joonas on rikkaan esopoolaisuvun lahjakas ekonomipoika. (Sankarittaren sosiaalinen identiteetti on korjattu) Nuori pari rakastelee. (Sankaritar vastaa seksuaalisesti ja emotionaalisesti miehelle.)

Henkilöitä: Elisa eli Bittitiikeri, Elisan "elämän mies" eli Joonas eli Romeo.

04 Jacobsson, Anders. ja Olsson, Sören. Bertin pätkäilyt. Helsinki: Otava. 1998. [1995]

juoni: "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdekertomus

JUONITIVISTELMÄ: Bert Ljung, 16-vuotta, unelmoi päiväkirjassaan poikuutensa menettämisestä Nadjan, entisen tyttöystävänsä, kanssa. Bertin kunnialle käy, että Nadja seurustelee Adelsmanin kanssa. Bert juoruilee Adelsmanista sillä seurauksella että Adelsman jättää Nadjan, joka hakee lohtua Bertiltä. Ympäristö paheksuu

pariskuntaa. Nadja ilmestyy juhliin Adelsmanin kanssa. Bert käy Nadjan luona muissa asioissa, vaikka pelkää tytön veljiä. Nadja soittaa Bertille ja vaikuttaa kiinnostuneelta Bertistä.

JUONIRAKENNE 1

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

- Bert haluaa seksiä Nadjan kanssa, mutta tyttö seurustelee Adelsmanin kanssa.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Bert aiheuttaa Nadjan ja Adelsmanin välirikon lähettämällä liikkeelle juorun, joka muuttuu Nadjalle epäedulliseksi.

- Nadja lohdutuu Bertin luona, mitä ympäristö paheksuu.

- Bert helpottaa oloaan kirjoittamalla päiväkirjaa, tyydyttämällä itseään, katsomalla televisiota ja puhelemalla ystäviensä kanssa.

- Bert uskaltuu Nadjan kotiin käymään, vaikka pelkää hänen veljiään.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Nadja soittaa ja antaa ymmärtää olevansa Bertistä kiinnostunut.

JUONIRAKENNE 2, jossa romanttisen sankarittaren roolissa on Bert-poika.

1.-2 Bertin kunnialle käy, että hänen aiemmin jättämänsä tyttöystävä, Nadja, seurustelee seksihulluna pidetyn Adelsmanin kanssa. (Sankarin sosiaalinen identiteetti järkkyy. Sankari suhtautuu monimielisesti naiseen.)

3. Bert soittaa Nadjalle, joka vastaillee epämääräisesti. (Nainen reagoi monimielisesti sankarin yhteydenottoihin.)

4. Bert on yksinäinen ja kaipaa seksiä. Hän epäilee Nadjan olevan Adelsmanin pauloissa seksuaalisista syistä: Adelsman on mustasukkainen seksihullu, joka pitää tyttöä pauloissaan. (Sankari tulkitsee naisen käytöksen pelkistä sukupuolisista vaikuttimista johtuvaksi.)

5.- 7. Bert lähettää liikkeelle Adelsmanista, mutta juoru muuttuu koskemaan Nadjaa, sillä seurauksella että Adelsman jättää Nadjan. (Sankari vastaa naisen käytökseen vihalla ja kylmyydellä ja maksaa samalla mitalla rankaisemalla naista. Sankari ja nainen ovat erillään.)

8. -9. Nadja tulee Bertin lohdutettavaksi. (Sankari kohtelee naista hellästi. Nainen vastaa lämpimästi sankarin hellydenosoituksiin.)

10. Bert pohtii sitä, että Nadja kysyi, miksi Bert aikoinaan jätti hänet. (Sankari tulkitsee uudelleen naisen monimielisen käyttäytymisen aikaisempien loukkausten tuotteeksi.)

(Radwayn kaavan kohta 7. uudelleen)

7. Epätietoinen Bert huomaa, ettei hän olekaan Nadjan poikaystävä. Bert teeskentelee olevansa Patrician kanssa. Nadja ilmestyy juhliin Adelsmanin kanssa (Sankari ja nainen fyysisesti ja emotionaalisesti erillään.)

11. Bert uskaltuu Nadjan pelottavien veljien kutsusta tytön kotiin tosin muissa asioissa. (Sankari uskaltuu vaaroihin sankarittaren vuoksi)

12-13. Nadja antaa ymmärtää olevansa kiinnostunut Bertistä sukupuolisesti Adelsmanista huolimatta (Sankarin kunnia palautettu, ainakin melkein.)

Henkilöitä: Bert, äiti, isä, Nadja, Nadjan veljet, Åke, Adelsman

05 Lehtinen, Tuija. Sara@Crazymail.com. Helsinki: Otava. 1998.

juoni: "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmisushdekertomus

JUONITIIIVISTELMÄ: Asiansa Helsingissä sotkenut 15-vuotias punkkariyttö Sara, muuttaa pikkukuntaan enonsa luo käymään peruskoulun ns. kymppiluokan. Vanhempiensa avioeron jälkeen Saraa ei ole kiinnostanut mikään. Hän ilkeilee kaikille, etenkin mummolle, mutta puolustaa kiusattua luokkatoveriaan Mona Lisa opettaa Saran käyttämään Internetiä, mistä hän hankkii punkhenkisen kirjeenvaihtoystävän, laitosvangiksi esittäytyneen, Markin, jolle huomaamattaan kertoo sähköpostiviestissään ankean elämäntarinansa.

Sara ja luokan punkkarijohtaja Rauski kiinnostuvat toisistaan ilkeilyn merkeissä. Kun Sara rikkoo Rauskin perheen auton, pelottava "Mad Killer" alkaa lähetellä Saralle ristiriitaisia sähköpostiviestejä. Mark osoittautuu siistiksi sisäoppilaitospojaksi. Saran kirjeet Markille jäävät tietokoneen muistiin, mistä Mona Lise lukee ne ja ymmärtää saraa. Sara kertoo kuinka isä hylkäsi hänet avioerossa, kuinka hän luopui huilunsoitosta ja kärsi ystävättären itsemurhasta. Kun Rauskin lemmikkirotta kuolee, Rauski pehmenee. Sarakin lämpenee Rauskin suhteen vaikkahan onkin perhepoika. Sara lupautuu mummon seuraksi Roomaan ja pyytää äitiään lähettämään huilun.

JUONIRAKENNE

1. Uudella paikkakunnalla, uudessa koulussa ei avioerolapsi Saraa kiinnosta mikään. (Sankarittaren identiteetti kyseenalainen)

2.-5. Sara ja Rauski kiinnostuvat toisistaan, mutta tekevät kiusaa toisilleen. Sara ei usko Rauskin vilpittömyyteen. Sara suuntautuu toisaalle, hankkii Internetistä punkhenkisen ystävän eikä ole huomaavinaan Rauskia. (Sankaritar torjuu aristokraattisen miehen. Mies vastaa monimielisesti sankarittarelle. Sankaritar torjuu. Sankaritar epäilee miehen motiiveja.)

6-8. Sara suututtaa Rauskin rikkomalla pojan perheen auton ja jättää asian Rauskin selvitettäväksi. "Mad Killer" eli Rauski vainoo sähköpostitse Saraa, mutta vakuuttaa samalla rakkauttaan. Kun Rauskin rotta kuolee, hän haluaa keskusteluapua Saralta. (Sankaritar vastaa vihalla ja kylmyydellä. Sankaritar ja mies ovat fyysisesti erillään. Mies rankaisee sankaritarta. Mies kohtelee sankaritarta hellästi.)

9.-10. Sara pahmenee Rauskin suhteen ja alkaa ymmärtää häntä. (Sankaritar vastaa miehen hellydenosoituksiin ja tulkitsee miehen monimielisen käyttäytymisen aiempien loukkausten tuotteeksi.)

11.-12. Rauski hyväksyy Saran sellaisena kuin hän on. Nuoripari rakastelee. (Mies tuo avoimesti rakkautensa esiin ja sankaritar vastaa siihen seksuaalisesti ja emotionaalisesti.)

13. Mona Lisa lukee Saran kirjeet tietokoneelta ja alkaa ymmärtää häntä. Sara ja mummo huomaavat olevansa melko samanlaisia. Sara lupautuu mummon seuraksi Italiaan. Sara pyytää äitiään lähettämään huilun voidakseen soittaa Rauskille, joka harrastaa oopperaa. (Sankarittaren sosiaalinen identiteetti on korjattu.)

Henkilöitä: Sara, Jyrki-eno, Rauski eli "Mad Killer", Mona Lisa, Mummo, Mark, äiti.

06. Concina, Bruno. Ines Anka. Miehetön maailma. Aku Ankan taskukirja 243. Helsinki Media/ Sarjakuvat. 2000. ss. 179-194.

juoni: "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdekertomus

JUONITIIIVISTELMÄ: lines kyllästyy Akuun, joka hermostuu epäonnistuneella vuoristorokella ja jättää hänet sateeseen potkimaan ja sättimään rikkimennyttä autoa. lines nousee bussiin ja näkee näkee unia miehettömästä maailmasta, jossa naiset hoitavat ns. ikävät asiat, lähinnä korjaustyöt, ammattitaidolla ja hienotunteisesti. Vaikka naiset hoitaisivat miesten työt tyylikkäästi, lines ei voi elää ilman Akun tuomaa jännitystä ja romantiikkaa. lines ottaa Akun avosylin takaisin.

JUONIRAKENNE

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

lines kyllästyy kertakaikkisesti, kun Aku kiivailee retkellä rikkoutuneelle autolleen. lines palaa bussilla kotiin autoretkeltä.

2. Esteitä, ratkaisurytyksiä, mutkikkuuksia:

lines näkee unia miehettömästä maailmasta, jossa naiset hoitavat miesten työt ammattitaitoisesti.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

lines ei voi elää ilman Akun tuomaa romantiikkaa ja jännitystä.

lines ottaa Akun takaisin.

Henkilöitä: lines, Aku, bussinkuljettaja, naiskorjausmiehet

07. Kurvinen, J. Susikoira Roi ja pyromaani. Helsinki: Otava. 1998.

juoni: "Poikien tarina" eli seikkailu- tai toimintakertomus

JUONITIIVISTELMÄ: Tomi, Soikkeli ja Roi saavat arkkitehti Huttuselta urakaksi Pajusaaren venevajan tyhjentämisen. He tutustuvat koiraansa kiusaavaan Kauno Seipälään ja maalta muuttaneisiin lapsiin, Peraan ja Titta. Kaupungissa on pyromaani. Poliisi epäilee lapsia. Roi johdattaa poliisin haistelemalla Jussi Matalan talolle, mutta miehellä on alibi.

Lapset ovat nähneet palopaikan luona kaljupään. Lapset opettavat Roin ja homekoira Rollin tunnistamaan Seipälän ja Matalan tavaroita. Lapset löytävät Pajusaaresta bensätkön. Kun pyromaani ilmoittaa iskevänsä jälleen, poliisi järjestää väijytyksen Pajusaaren sillan luo, minne Roi on aikaisemmin heidät johdattanut. Poliisi pidättää Seipälän veljekset sillalla. Matala on syyttänyt kaupungissa keskusliikkeen varaston ja usko Seipälöittenkin onnistuneen syyttämisesä, koska kuulee paloauton äänen. Poliisi pidättää Matalan veljekset kotoaan. Käy ilmi, että Jussi Matalalla on identtinen veli ja alibi oli ollut petosta.

JUONIRAKENNE

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Kaupungissa on pyromaani, jonka henkilöllisyydestä ei ole tietoa. Ongelmana on osoittaa epäillyt syyllisiksi.

2. Esteitä, ratkaisurytyksiä, mutkikkuuksia:

- Roi johdattaa poliisin haistelemalla Jussi Matalan talolle. Todisteet häntä vastaan eivät riitä.
- Poliisi epäilee lapsia, koska heidät on nähty palopaikan läheisyydessä.
- Lapset opettavat koirat Roin ja Rollin tunnistamaan epäiltyjen hajut.
- Lapset löytävät tyhjän bensätkön saaresta.
- Roi johdattaa poliisit saareen johtavalle sillalle.
- Pyromaani ilmoittaa iskevänsä jälleen.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Poliisi harhauttaa rikolliset työn äänillä ja järjestää Pajusaareen väijytyksen ja pidättää Seipälän veljekset sillalla. Paloauto tilataan hämäämään alibinsa valehdellutta Jussi Matalaa, joka on juuri syyttänyt keskusliikkeen varaston.

Henkilöitä: Tomi , Soikkeli , susikoira Roi, komisariat Yrjölä ja Huusko, Kauno Seipälä, Jussi Matala ja hänen kaksoisveljensä, Päivi, lapset Pera ja Titta

8. Rowling, J. K. Harry Potter ja viisasten kivi. Helsinki: Tammi. 2000.

Kaksi juonta: "tyttöjen tarina" eli romanttinen tai ihmissuhdekertomus ja "poikien tarina" eli seikkailu- tai toimintakertomus

JUONITIIVISTELMÄT:

A. Orpopoika Harry Potter elää Petunia-tätinsä perheessä halveksittuna ja etenkin kasvattiveljensä Dudleyn kiusaamana. 11-vuotispäivänään Harry saa kutsun noitien ja velhojen kouluun, Tylypahkaan, mutta Vernon-setä ei anna hänelle kutsukirjettä. Kun kutsuja alkaa tulla suorastaan satamalla, Vernon-setä vie perheen pakoon ulkomeren luodolle. Koulun rehtorin uskottu mies, Hagrid, tuo kutsun henkilökohtaisesti, kertoo Harrylle hänen perhehistoriansa ja vie hänet koulutarvikeostoksille. Harryn onneton elämä muuttuu koulun myötä hyväksi. Paluu pahojen sukulaisten luo ei pelota, koska Harry palaa kesälomalle taikomistaitoisena.

B. Harry Potter kuulee olevansa arvostetun velhosuvun kuuluista jäsen, jota hänen vanhempansa tappanut pimeyden lordi Voldemort ei onnistunut surmaamaan, vaan menetti voimansa. Harry Ron ja Hermione ottavat tehtäväkseen löytää kuolemattomaksi tekevän Viisasten Kiven ennen Voldemortia. Ystävykset saavat selville, että kolmipäinen koira vartioi kuolemattomaksi tekevää viisasten kiveä. He selvittävät koulutiedoilla opettajien kivelte laatimat suojataiat, joista viimeisen, Iseeviot-peilin (=Toiveesi), äärellä odottaa Voldemort professori Oraven hahmossa. Peili antaa kiven Harrylle, koska hän vain toivoo, mutta ei halua itse käyttää kiveä. Voldemort yrittää tappaa Harryn, joka taistelee vastaan omin käsin. Viime hetkellä apuun tullut rehtori Dumbledore kertoo kerransaadun äidinrakkauden suojelleen Harrya. Kivi tuhotaan, ja Harrysta ystävineen tulee koulun sankareita.

JUONIRAKENNE 1: "Tyttöjen tarina" eli Romanttinen tai ihmissuhdekertomus.

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

- Orpo Harry elää sukulaistensa perheessä halveksittuna ja historiattomana.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Harry saa kutsun Tylypahkan noita- ja velhokouluun, mutta Vernon-setä ei anna kutsua hänelle, vaan pakenee ulkomeren luodolle.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu.

- Koulun rehtorin uskottu mies Hagrid tuo kutsun henkilökohtaisesti ja hakee Harryn koulutarvikeostoksille. Hagrid kertoo Harrylle, että pojalla on hieno sukutausta ja että hän on sankari, jota pahan voimat eivät pystyneet tappamaan. Harryn elämä muuttuu, kun lähtee Tylypahkaan pikajunalla sisäoppilaitokseen, mistä hän pala vuoden kuluttua lomalle sukulaistensa luo taikomistaitoisena ja paikkansa löytäneenä.

JUONIRAKENNE 2. "Poikien tarina" eli toiminta- tai seikkailukertomus

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Voldemort, Pimeyden lordi, yrittää saada voimansa takaisin. Voldemort tahtoo tappaa Harryn, joka yrittää löytää kuolemattomaksi tekevän viisasten kiven ennen Voldemortia.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Koulun opettajat ovat suojanneet kiven taikakeinoin. Kukin opettaja on keksinyt ongelman, joka on ratkaistava ennen kuin pääsee eteenpäin. Harry ystävineen selvittää ongelman toisensa jälkeen koulutiedoilla.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Viimeisen taian, peilin, äärellä Harry kohtaa Voldermotin, joka on professori Oraven hahmossa.

- Voldemort tahtoo kiven, mutta Iseeviot-peili luovuttaa kiven Harrylle, joka on pyyteeton.

- Harry ottelee paljain käsin Voldemortia vastaan. Viime hetkellä Rehtori pelastaa Harryn, ja kertoo että kerran saatu äidinrakkaus suojeli poikaa. Voldemort menettää voimansa. Ystävyksistä tulee koulun sankareita.

Henkilöitä: A. Harry, Vernon-setä, Petunia-täti, Dudley-veli, Hagrid. B: Harry, Ron, Hermione, Professori Orave, Voldemort, rehtori Dumbledore

09. Gentina, C. Sähköinen seikkailija. Aku Ankan taskukirja 243. Helsinki-media/Sarjakuvat. ss. 78-109.

-Kaksi juonta: "poikien tarina" eli seikkailu- ja toimintakertomus ja "yhdistelmäkertomus" jossa aineksia "tyttöjen tarinoista" ja "poikien tarinoista"

JUONITIIVISTELMÄT

A. Rikas Roope tuottaa Pelle Pelottoman keksinnön avulla edullisesti elokuvan, johon Akusta tehdään virtuaalinäyttelijä. Veljenpojat laativat tekstin suoraan kuviksi muuttavalla tietokoneohjelmalla tieteiselokuvan käsikirjoituksen, jossa Aku on sankari. Akusta tulee kuuluisa, mutta nimikirjoitusten tuotto menee velkojen maksuun Roopelle. Aku on kuitenkin naisten sankari.

B. Tieteistarinassa avaruussankari Saku Rankka yrittää hankkia takaisin varastetun timantin, mutta anastajaplaneetan poliisit vievät hänet vankilaan, missä hän liittoutuu niinkään timanttia tavoittelevien rikollisten kanssa. Rikollinen keksijänero Aivo vapauttaa Sakun ja roiston erikoislaserillaan, jolla hankitaan takaisin myös takaisin timantti. Kun roistot suunnittelevat myyvänsä Siriuksen Tähdessä, Saku vangitsee heidät ja palauttaa timantin köyhille ressumilaisille, joiden ainoa aarre se on.

JUONIRAKENNE 1 "YHDISTELMÄKERTOMUS"

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

-Pelle Pelottoman laitteen avulla köyhästä Aku Ankasta tehdään virtuaalinäyttelijä Roope-sedän elokuvaan. Akustavoitulla rikas ja kuuluisa.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkauksia:

- Akua pelkää Pellen laitetta.
- Aku epäilee, että veljenpojat laativat käsikirjoituksen, joka tekee hänet naurunalaiseksi.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

-Akusta tulee kuuluisa elokuvan myötä, mutta tähteydellä ansaitut rahat menevät velkojen maksuun Roopelle.

JUONIRAKENNE 2 "POIKIEN TARINA" ELI SEIKKAILU- JA TOIMINTAKERTOMUS

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

- Sankari Saku Rankka ottaa tehtäväkseen hankkia Siriuksen tähti -timantti takaisin Kimallus-planeetalta, jonne se on viety köyhän Ressum-planeetan asukkailta.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkauksia:

- Juuri, kun Saku on samassa timantin, Kimallus-planeetan poliisi pidättää hänet.
- Saku joutuu vankilaan, missä hän liittoutuu toisten timanttia tavoittelevien roistojen kanssa ja vapautuu roistojen laseraseen avulla.
- Saku ja roistot hankkivat timantin itselleen erikoislaseraseen avulla.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Kun rosvot aikovat myydä timantin, Saku pakottaa heidät köyttämään toisensa ja palauttaa timantin sen oikeille omistajille, köyhille ressumilaisille.

Henkilöitä:

A. Aku Anka, Roope-setä, Pelle Peloton, veljenpojat Tupu, Hupu ja Lupu.

B. Saku Rankka, Aivo ja hänen riskostoverinsa, Kimallus-planeetan poliisit, köyhät ressumilaiset.

10. Rosa, Don. Aku Anka: Kolmen caballeron paluu. 3-osainen jatkosarja Aku Anka -lehdessä. N:o 36. 6.9.2000, ss. 23-31; N:o 37. 13.9.2000, ss. 23-32 ja N:o 38. 20.9.2000, ss. 24-32. Helsinki Media.

- juoni: "poikien tarina" eli seikkailu- tai toimintakertomus

JUONITIIIVISTELMÄ: Aku jää viikonlopuksi Meksikoon tuotuaan ensin veljenpojat partioleirille. Aku tapaa sattumalta vanhat ystävänsä Josén ja Panchiton, jolla on tiedossa aarteen kätköpaikka. Kun ystävykset löytävät hopea-aarteen ja lastaavat sen tynnyreissä junaan, vaarallinen rikollinen Alfonso kaappaa koko junan.

Kolmikko ryhtyy takaa-ajoon Akun autolla, jonka Aku onnistuu ajamaan junaan. Alfonso irrottaa ylimääräiset junanvaunut ja taistelee kolmikkoa vastaan junan ajaessa vuoristoon. Aku voittaa Alfonsoa vahingossa, kun hänen vartalonsa ja myöhemmin myös kaktus törmäävät roistoon. Tuuli tarttuu Alfonsoon päähän juuttuneeseen sateenvarjoon ja lennättää Alfonsoa katon läpi suoraan vankilan. Aku pelastautuu viime hetkellä ajamalla autonsa ulos rotkoon valuvasta junasta. Aarre osoittautuu arvottomaksi elohopeamyrkyksi, mutta kolmikon ystävyys kestää. Varattomat ystävykset ryhtyvät yökerholaulajiksi.

JUONIRAKENNE:

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Rikollinen Alfonso varastaa Akun ja ystävien aarteen. Alfonso karkaa junalla, johon hopea-äärre on lastattu. Kolmikko yrittää saada aarteen takaisin.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Kolmikko ajaa takaa ja alkaa ottelu roistoa vastaan.
- Alfonso ase putoaa, kun Aku törmää häneen. Kaktus tarttuu Alfonsoa takapuoleen.
- Kuljettaja karkaa veturilla ja jättää vaunut valumaan jyrkkää rataa alas.
- Aku putoaa junasta, jää roikkumaan radasta ja putoaa alapuolelleen ehtineeseen junaan Alfonsoa niskaan. Alfonso hutkii miekalla Josén sateenvarjoa, joka lentää tuulessa hänen päähänsä.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Tuuli tarttuu sateenvarjopäisen Alfonsoa ja lennättää hänet vankilaan.
- Aku ajaa chillillä tankatun autonsa pois rotkoon valuvasta junasta.
- Aarre osoittautuu arvottomaksi, mutta ystävyys kestää. Kolmikko pestautuu yökerholaulajiksi.

Keskeiset henkilöt: Aku, José, Panchito, Alfonso.

11. Nicodeme, Beatrice. Vaarallinen tehtävä. Disneyn Mikin mysteerit 3. HelsinkiMedia. 2000.

- juoni: "poikien tarina" eli seikkailu- tai toimintakertomus

JUONITIIIVISTELMÄ: Mikki Hiiri saa komisario Koiramolalta salaisen tehtävän. Hänen on löydettävä tiedemies Etikalta varastettu kemiallinen kaava, jonka avulla meriveden voi muuttaa juomakelpoiseksi. Mikki saa salakuuntelulaitteen avulla selville, että kaava valtamerilaivassa, Haukka-nimisen rikollisen hallussa ja pian matkalla mahdollisen ostajan luo. Mikki nousee laivaan jäniksenä ja onnistuu pestautumaan Haukan apuriksi.

Mikki pestautuu Haukan perässä muukalaislegioonaan. Mikin lähin esimies, rikollinen Musta-Pekka yrittää päästä Mikistä eroon. Mikki pelastuu täpärästi ylimmän esimiehensä, eversti Tykin ansioista. Mikki kertoo Tykille roistojen aikeista pettää joukko-osasto ja myydä kaava seikki Jussufille. Mikki järjestää niin, että roistot ja seikki hyökkäävät tyhjiin leiriin pelkin paukkupanoksin varustetuina aseina. Roistot vangitaan ja kaava saadaan takaisin ennen kuin seikki ehtii kiristää sillä läpiympäristön väkeä. Mikki saa kunniaa, mutta ei ota vastaan poliisin tarjoamaa virkaa, vaan palaa etsivätoimistoonsa Minnin luo.

JUONIRAKENNE:

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Poliisi kiduttaa Mikkiä ja havaitsee hänet sopivaksi vaatimaan tehtävään: Mikki saa hankkia takaisin tiedemieheltä varastetun kaavan.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Mikki pestautuu Haukka-roiston apulaiseksi.
- Musta-Pekka lähettää Mikin rikkinäisellä autolla erämaahan.
- Mikki saa selville roistojen petossuunnitelman ja liittoutuu eversti Tykin kanssa.
- Mikki myy seikki Jussufille pelkkiä paukkupanoksia ja tyhjentää leirin juuri ennen roistojen ja seikin hyökkäystä.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Roistot hyökkäävät tyhjään leiriin, heidät vangitaan ja kaava saadaan takaisin ennen kuin seikki ehtii kiristää sillä lähiseudun väkeä. Mikki saa kunniaa, mutta kieltäytyy poliisin tarjoamasta virasta, koska viihtyy paremmin omissa etsivätoimistossaan Minni Hiiri työtoverinaan.

Henkilöt: Mikki, poliisi, Haukka, Musta Pekka, seikki Jussuf joukkoineen, eversti Tykki, eversti Luoti, Minni.

12. Gernstein, David. Mikki Hiiri: Pikku-Pekka. Aku Ankka N:o 33 16.8.2000. ss. 15-24.

- "poikien tarina" eli seikkailu- ja toimintakertomus

JUONITIIVISTELMÄ: Vaarallinen rikollinen Musta-Pekka aikoo kostaa Mikille vankilavuotensa tiedemieheltä varastamansa nuorennussäteen avulla. Säteen nuorentava vaikutus kestä kaksi viikkoa, jonka aikana Pekan on tarkoitus kasvattaa Mikistä rikoskumppani itselleen. Sädepistooli laukeaa vahingossa ja nuorentaa Mustan-Pekan pikkupojaksi, josta Mikki saa tilaisuuden kasvattaa kunnan kansalaisen. Vaikka Mikin suku ei luota itsekääseen ja tunteettomaan Pekka-poikaan, Mikki puolustaa häntä.

Mikki vie vie Musta-Pekka-nuorukaisen eräretkelle. Juuri, kun Mikki putoaa koskeen, nuorennussäteen vaikutus lakkaa. Pekka ei auta Mikkiä. Pekka kertoo koko ajan muistaneensa rikollisen taustansa. Mikki saa käsiinsä sädepistoolin ja nuorentaa vesiputoksen harjalle tarttuneen oksan, jolle hän pelastautuu. Pekka vie pistoolin. Alkaa paini, jonka Mikki häviää. Mikkiä erämaahan seuranneet sukulaiset pelastavat Mikin rannalta virumasta ja toimittavat Pekan vankilaan. Mikki pohtii, olisiko hän enää tapahtumien jälkeen pystynyt olemaan ystävä Pekalle. Musta-Pekka huomaa harmikseen pitävänsä Mikistä.

JUONIRAKENNE:

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Kostonhaluinen rikollinen Musta Pekka on varastanut nuorentavan lasersäteen, jonka avulla hän aikoo nuorentaa Mikin ja kasvattaa hänestä rikostoverin itselleen.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkuuksia:

- Kun säde nuorentaa Pekan, Mikki yrittää kasvattaa hänestä kunnan kansalaisen
- Mikki luottaa Pekkaan, joka muistaa kuitenkin olevansa rikollinen.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

- Säteen vaikutus lakkaa. Pekka on muistanut rikollisen taustansa. Mikki taistelee erämaaretkellä henkensä edestä Mustaa-Pekkaa vastaan
- Suku pelastaa Mikin viime hetkellä ja toimittaa Pekan vankilaan, missä Pekka muistelee Mikin ystävyyttä.

Henkilöitä: Mikki, Musta-Pekka, Mikin suku.

13. Kinney, Sarah. Mikki Hiiri: Universaalia urheilua. Aku Ankka. N:o 38. 20.9.2000. Disney. Helsinki Media Company Oy. ss. 14-23.

- juoni: "Yhdistelmätarina", jossa aineksia "tyttöjen tarinoista" ja "poikien tarinoista"

JUONITIIVISTELMÄ: Mikki havaitsee Sydneyn olympialaisten katsomossa, että voimistelijoita katoaa oudon pilven sisään. Pilvi imaisee Mikin ja vie hänet yhdessä urheilijoiden kanssa Musti-planeetalle, missä pelokkaat avaruusoliot ottavat heidät vangikseen. Mustilaiset olivat kehittäneet "väylän" maahan vain pyydystääkseen pussieläimiä, mutta saivatkin "sotilaita". Mikin idea on, että oliot opetetaan voimistelemaan ja heille järjestetään olympialaiset mitaleineen. Oliot lakkaavat pelkäämästä urheilijoita ja vapauttavat heidät. Palattuaan maahan voimistelijat havaitsevat menettäneensä halun kilpailla toisiaan vastaan olympialaisissa. Mikki huomaa tilanteen ja jakaa kullekin mitalin tunnukseksi "planeettojenvälisestä ryhmätyöstä".

JUONIRAKENNE:

1. Ongelma tai dramaattinen tarve paljastuu:

Urheilijat ja Mikki joutuvat pelokkaiden avaruusolioiden vangiksi. Oliot aikovat tappaa heidät.

2. Esteitä, ratkaisyrityksiä, mutkikkauksia:

Urheilijat yrittävät tekeytyä vaarattomiksi. He opettavat oliot voimistelemaan ja järjestävät heille olympialaiset. Mitaleja valmistetaan lisää olioiden monistuskoneella.

3. Käännekohta: Ongelman tai tarpeen korjaaminen onnistuu tai ei onnistu

Oliot eivät enää pelkää urheilijoita ja vapauttavat heidät.

Maassa urheilijoita ei enää kiinnosta kilpailla toisiaan vastaan, jolloin Mikki palkitsee heidät mitalein onnistuneesta yhteistyöstä.

Henkilöitä: Mikki, olympiavoimistelijat, mustilaiset