

IDENTITEETTI, VUOROVAIKUTUS JA TOIMIJUUS VERKOSSA

- Karttoitus nuorten verkkokulttuuria
käsittelevästä kotimaisesta tutkimuksesta





Identiteetti, vuorovaikutus ja toimijuus verkossa

- Kartoitus nuorten verkkokulttuuria käsittelevästä kotimaisesta tutkimuksesta

Annukka Lehtikangas

Kansi ja taitto: Sofia Wilkman

Kannen kuva: Melu Aalto

Kirja on julkaistu Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä.

ISBN 978-951-9245-24-9

Verke - Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus

www.verke.org

info@verke.org



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4
2. Verkkokulttuuri kartoituksen kohteena	5
2.1 Aineiston keruu	5
2.2 Aineiston rajaus ja analyysin eteneminen	6
2.3 Aineiston tarkastelua määrällisestä näkökulmasta	7
3. Nuorten verkon käyttötapoja	10
3.1 Miten verkkoa käytetään?	10
3.2 Yksilölliset erot korostuvat nuorten verkon käytössä	11
4. Identiteetin muodostuminen verkossa	12
4.1 Nuoret rakentavat identiteettiään verkossa	12
4.2 Valikoidun minän esittäminen verkossa	13
4.3 Yhteisöllisyys identiteetin muodostumisessa	15
5. Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys verkossa	16
5.1 Verkko monipuolistaa vuorovaikutusta	16
5.2 Verkossa luodaan ja ylläpidetään sosiaalisia suhteita	18
5.3 Verkkoyhteisöllisyys keskeistä nuorten arjessa	20
6. Toimijuus ja vaikuttaminen verkossa	22
6.1 Viihtyminen verkossa toimimisen motiivina	22
6.2 Oman äänen esille tuominen	22
7. Johtopäätökset	25
7.1 Yhteenvetoa	25
7.2 Pohdintaa	26
Lähteet	27
Liite 1. Käytetyt hakusanat englanniksi ja ruotsiksi	30
Liite 2. Raportin kannalta keskeisten käsitteiden kuvausta	30

1. Johdanto

Nuorten verkon käyttöä on tutkittu Suomessa viime vuosina melko laajasti ja monesta eri näkökulmasta. Toisaalta kokonaiskuvan luominen nuorten verkon käyttötapoja sekä etenkin verkkokulttuuria käsittelevästä tutkimusviidakosta saattaa olla haasteellista. Verke päätti vastata tähän haasteeseen kartoittamalla Suomessa viime vuosina tehtyä aihepiiriä käsittelevää tutkimusta. Näin tekemällä pyritään myös tarjoamaan nuorisolan toimijoille lisää tietoa ja työkaluja nuorten parissa työskentelyn tueksi.

Käsillä oleva raportti tuottaa kokonaiskuvaa nuorten verkkokulttuuria käsittelevien tutkimusten tuloksista sekä mahdollisista tutkimustarpeista. Raportilla pyritään lisäämään tietoa erityisesti nuorten kokemuksista ja merkityksenannoista koskien verkossa ja verkon välityksellä tapahtuvaa toimintaa. Raportin tavoitteena ei siis ole kartoittaa aihepiiriin liittyvää tutkimusmetodologiaa vaan sitä, mitä ylipäänsä tiedetään olemassa olevien tutkimusten perusteella nuorten verkkokulttuurista. Aineistona ovat kotimaiset vuosina 2010-2014 pääosin sähköisesti julkaistut tutkimusraportit, tieteelliset artikkelit, väitöskirjat, lisensoitetyöt, pro gradu -tutkielmat sekä ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt.

Raportin rakennetta jäsentävät nuorten verkkokulttuurin liittyvät kolme keskeistä teemaa, jotka nousevat esille aiheita käsittelevästä tutkimuksesta. Nämä teemat, joihin raportin analyysi erityisesti keskittyy, ovat 1) identiteetin muodostuminen, 2) vuorovaikutus ja yhteisöllisyys sekä 3) toimijuus ja vaikuttaminen verkossa. Raportin analyysissä kiinnitetään huomiota niihin tutkimuksiin, joissa korostuu nuorten oma rooli toimijoina sekä verkko toiminnan ympäristönä ei niinkään välineenä.

Raportin alussa kerrotaan sen toteuttamisen taustasta eli miten raportin aineiston keruu ja analyysi toteutettiin. Luvussa kolme tarkastellaan yleisemmällä tasolla nuorten verkon käyttöä ja tuodaan esille myös määrällistä tietoa nuorten verkon käyttötavoista. Luvussa tulee esille myös se, miten verkon käyttö on hyvin moninaista nuorten keskuudessa eli sen käytössä korostuvat yksilölliset erot. Neljännessä luvussa tarkastellaan verkkoa toimintaympäristönä, jossa nuorilla on mahdollisuus monenlaisten identiteettien muodostamiseen. Lisäksi luvussa tulee esille, miten keskeistä identiteetin esille tuominen verkossa nuorille on. Viidennessä luvussa korostuu puolestaan verkon vuorovaikutuksellinen ja yhteisöllinen luonne ja se, miten oleellinen osa nuorten sosiaalista elämää verkko on. Nuorten kykyä toimia ja vaikuttaa asioihin verkossa tuodaan esille luvussa kuusi.

Raportin on toteuttanut Verken korkeakouluharjoittelija Annukka Lehtikangas. Kartoituksen ohjaajana on toiminut suunnittelija Leena Tuuttila, ja työtä ovat sen eri vaiheissa kommentoineet myös projektipäällikkö Suvi Tuominen sekä projektisuunnittelija Heikki Lauha.

2. Verkkokulttuuri kartoituksen kohteena

Tässä kartoituksessa verkkokulttuuri nähdään sekä verkossa että verkon välityksellä tapahtuvana toimintana. Nykyisin verkkokulttuuria onkin vaikea rajata omaksi kulttuurin osa-alueekseen, sillä kulttuurimme on jo niin vahvasti myös verkossa ja verkon voi nähdä olevan osa kulttuuriamme (Aula et al., 2006, 16). Nuorille verkon käyttö on usein kiinteä osa arkea ja elämäntapaa, jossa verkko- ja reaaliympäristöt eivät muodosta erillisiä ympäristöjä vaan vuorottelevat ja lomittuvat luontevasti (Rahja, 2013, 22). Usein nuorilla verkon yhteisöt linkittyvät muihin yhteisöihin. Näin ollen verkossa tapahtuvaa toimintaa ei voida nähdä reaaliympäristöstä erillisenä osana eikä verkkokulttuuria ole hedelmällistä tarkastella muusta elämästä erillisenä saarekkeena. (Uusitalo et al., 2011, 10.) Yksi tämän kartoituksen tavoitteista onkin lisätä ymmärrystä nuorten verkkokulttuureista osana nuorten arkea ja tarkastella sitä painottaen nuorten omia kokemuksia ja merkityksenantoja. Muiden raportin kannalta keskeisten termien (verkko, internet, media ja sosiaalinen media) kuvaukset löytyvät liitteestä 2.

2.1 Aineiston keruu

Kartoituksen tavoitteena oli kerätä yhteen Suomessa vuodesta 2010 alkaen tehtyä tutkimusta nuorten verkkokulttuurista ja -käyttäytymisestä. Aineistohaut toteutettiin kesän 2014 aikana. Kartoituksen kohteina olivat pääasiassa sähköisesti julkaistut tutkimusraportit, tieteelliset artikkelit sekä opinnäytteet (väitöskirjat, lisensiaatintyöt, pro gradu -tutkielmat ja ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt). Lisäksi aineiston keruun vaiheessa mukaan otettiin myös Verken toimialaa edustavien asiantuntijaorganisaatioiden tutkimuksia, selvityksiä ja oppaita.

Kartoituksen aineisto kerättiin yliopistojen, korkeakoulujen ja ammattikorkeakoulujen omista tietokannoista sekä käyttäen suomalaisten artikkelien hakutietokantoja (Arto, Elektra, Melinda ja Nelli). Haut päätettiin rajata ensisijaisesti sähköisesti julkaistuihin tutkimuksiin. Mukaan otettiin kuitenkin myös Nuorisotutkimus-lehden painettuja artikkeleita, joita ei ollut saatavissa sähköisessä muodossa. Lisäksi yliopistojen internetsivuilta etsittiin nuorten verkkokulttuuriin ja -käyttäytymiseen liittyviä käynnissä olevia tutkimushankkeita. Aineiston keruusta ilmoitettiin myös Verken omilla sivuilla (www.verke.org) ja uutiskirjeessä sekä Nuorisotutkimusseuran NUOTTA-sähköpostilistalla toiveena saada lähdevinkkejä aihepiiriä käsittelevästä tutkimuksesta. Tämän lisäksi joillekin aihepiiriin tutkijoille lähetettiin sähköpostilla tiedustelua aineistovinkeistä ja muun muassa Nuorisotutkimusseuran Mediakasvatuksen tutkimuksellisen kehittämisen -hankkeen tutkijalta saatiin merkittävää tukea ja vinkkejä aineiston keruuseen liittyen.

Suomenkielisiä julkaisuja haettiin tietokannoista systemaattisesti hakusanoilla *netti*, *internet*, *media*, *mediakulttuuri*, *mediasuhde*, *sosiaalinen media*, *pelit*, *verkkopelit*, *digitaaliset pelit*, *pelaaminen*, *mobiili*, *verkko*, *verkkokulttuuri*, *verkkoyhteisö*, *digitaalinen*, *interaktiivinen*, *virtuaal**, *virtuaalinen etnografia*, *etnografia* sekä *digitaalinen antropologia*. Näihin hakusanoihin sisällytettiin termi *nuoret* tai *nuoriso*, sillä mukaan haluttiin rajata nimenomaan tutkimukset, joiden kohderyhmänä ovat nuoret. Kuitenkin omina hakusanoinaan päätettiin käyttää kartoituksen kannalta keskeisimpiä käsitteitä *verkkokulttuuri*, *verkko-yht**, *nettiyht** sekä *digitaal* pel**. Sanat katkaistiin, jotta mukaan saatiin kaikki taivutusmuodot.

Suomessa tehtyä englanninkielistä ja ruotsinkielistä tutkimusta haettiin samalla tavoin kuin suomenkielistä. Käytetyt hakusanat englanniksi ja ruotsiksi löytyvät raportin lopusta liitteestä 1.

On hyvä tiedostaa, että päätös käytetyistä hakusanoista rajasi tutkimusaineistoa. Raportilla halutaan tuoda esille erityisesti tietoa siitä, millaista tutkimusta nuorten verkkokulttuurista on tehty, joten myös hakusanat muodostettiin sen mukaan.

2.2 Aineiston rajaus ja analyysin eteneminen

Lähestymistapa aineiston analyysiin voidaan tiivistää sanoin yleisestä yksittäiseen. Tietokannoista haluttiin tehdä aluksi laajat haut monilla eri hakusanoilla, jotta saataisiin muodostettua kokonaiskuva suomalaisesta nuorten verkkokulttuurista ja -käyttäytymisestä käsittelevästä tutkimuksesta. Tässä aineiston analyysin ensimmäisessä vaiheessa jokaisesta tutkimuksesta kirjattiin ylös taulukkomuotoon tutkimuksen perustiedot, aihe, kohderyhmä, tavoite sekä käytetty tutkimusmenetelmä.

Kun haut tietokannoista oli tehty, aineisto kerätty sekä jäsennelty taulukoihin, analyysin toinen vaihe oli aineiston luokittelu tutkimusteemoittain. Karkea sisällönanalyysi tehtiin siis luokittelemalla tutkimusaineisto temaattisiin kategorioihin tutkimusaineistosta esille nousseiden pääasiallisten tutkimusteemojen mukaan (taulukko 1). Näin pystyttiin tarkastelemaan, korostuvatko aineistossa jotkut tutkimusteemat. Osa tutkimuksista luokiteltiin kuuluvaksi useamman tutkimusteeman alle. Tämä tutkimusaineiston karkea luokittelu tutkimusteemoittain oli apuna, kun päätettiin kartoituksen varsinaiseen analyysiin mukaan otettavista tutkimuksista sekä siinä muodostuvista pääteemoista.

Taulukko 1. Aineiston jakautuminen tutkimusteemoittain

Tutkimusteema	Lukumäärä
Verkon ja eri medioiden käyttö	41
Pelaaminen	41
Sosiaalisen median käyttö	37
Verkon käytön määrällinen arviointi	28
Haitta- ja huolinäkökulma, verkkokiusaaminen	28
Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys verkossa	24
Bloggaaminen	15
Sukupuolinäkökulma verkon käytössä	15
Mediakasvatus	14
Identiteetin muodostuminen verkossa	14
Kuluttaminen verkossa	10
Toimijuus ja vaikuttaminen verkossa	8
Mobiililaitteiden käyttö	7

Aineiston temaattisen luokittelun jälkeen siirryttiin analyysin kolmanteen vaiheeseen. Tässä aineiston varsinaisessa analyysissä tarkastelukulmaa rajattiin nimen omaan niihin tutkimuksiin, joissa korostuvat nuorten omakohtaiset verkkoa koskevat kokemukset ja merkityksenannot. Näin pyrittiin pureutumaan

lähemmin juuri nuorten verkkokulttuuria käsittelevään tutkimustietoon. Tässä vaiheessa analyysistä nousi esiin myös kolme pääteemaa, joita tarkastellaan lähemmin raportin seuraavissa luvuissa. Nämä raportin kolme pääteemaa ovat identiteetin muodostuminen (luku 4), vuorovaikutus ja yhteisöllisyys (luku 5) sekä toimijuus ja vaikuttaminen verkossa (luku 6).

Kartoituksessa käsitellään tutkimustietoa, jonka kohderyhmänä ovat nimenomaan nuoret. Nuorilla tarkoitetaan tämän kartoituksen yhteydessä 10-29-vuotiaita. Analyysi keskittyy ensisijaisesti tuoreeseen, vuosien 2012-2014 tutkimukseen, mutta myös joitakin vanhempia tutkimuksia otettiin mukaan. Analyysissä tarkastellaan erityisesti kvalitatiivisia eli laadullisin menetelmin toteutettuja tutkimuksia, jotka pyrkivät ymmärtämään nuorten verkkokulttuuria ilmiönä ja tuovat esille nuorten omaa kokemustietoa ja merkityksenantoja. Kartoituksessa huomio keskittyy erityisesti tutkimukselliseen tietoon, mistä johtuen varsinaisen analyysin ulkopuolelle rajautuivat selvitystoimintaa tekevien asiantuntijaorganisaatioiden oppaat ja materiaalit. Myös kandidaatin tutkielmat rajautuivat analyysin ulkopuolelle, sillä niitä ei pääosin ole saatavissa sähköisessä muodossa.

2.3 Aineiston tarkastelua määrällisestä näkökulmasta

Tietokannoista tehtyjen hakujen perusteella tutkimusraportteja, tieteellisiä artikkeleita, asiantuntijaorganisaatioiden selvityksiä ja oppaita, opinnäytteitä sekä käynnissä olevia tutkimushankkeita nuorten verkkokulttuurista ja -käyttäytymisestä löytyi yhteensä 204. Aineiston jakautuminen näiden tutkimusluokkien kesken on kuvattuna taulukossa 2. Aineistossa korostuvat opinnäytteet, sillä niitä kerättiin aiheesta yhteen runsaat 126. Toisaalta myös yliopistoissa, ammattikorkeakouluissa ja tutkimuslaitoksissa julkaistuja tutkimusraportteja, tieteellisiä artikkeleita, asiantuntijaorganisaatioiden selvityksiä ja oppaita sekä käynnissä olevia tutkimushankkeita saatiin yhteen 78.

Taulukko 2. Aineisto tutkimusluokittain

Tutkimusluokka	Lukumäärä
Tutkimusraportit	26
- Yliopistot ja ammattikorkeakoulut	15
- Tutkimuslaitokset	11
Tieteelliset artikkelit	29
Asiantuntijaorganisaatioiden selvitykset ja oppaat	15
Käynnissä olevat tutkimushankkeet	8
Opinnäytteet	126
- Väitöskirjat	14
- Licensiaatintyöt	2
- Pro gradu -tutkielmat	66
- AMK-opinnäytetyöt	44
Yhteensä	204

Taulukossa 3 on kuvattu tutkimusaineiston jakautuminen tutkimusmenetelmittäin. Joidenkin vielä käynnissä olevien tutkimushankkeiden kuvauksista puuttui käytetty tutkimusmenetelmä, joten käynnissä olevat tutkimushankkeet päätettiin jättää kokonaisuudessaan tämän taulukoinnin ulkopuolelle. Taulukosta 3 voidaan huomata, että aineiston tutkimuksissa on eniten kvalitatiivisia eli laadullisin menetelmin toteutettuja tutkimuksia. Toisaalta kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta nuorten verkkokäyttäytymisestä löytyi lähes yhtä paljon. Lisäksi tutkimusaineistossa oli jonkin verran sekä laadullisia että määrällisiä tutkimusmenetelmiä yhdistäviä tutkimuksia. Tätä monimenetelmäistä tutkimusmenetelmää kutsutaan termillä mixed method. Kirjallisuuteen perustuvia teoreettisia katsauksia löytyi aineistosta myös joitakin.

Taulukko 3. Aineisto tutkimusmenetelmittäin

Tutkimusmenetelmä	Lukumäärä
Kvalitatiivinen	79
Kvantitatiivinen	62
Mixed method	33
Teoreettinen	17
Yhteensä	191

Kun tarkastellaan yliopistoissa sähköisesti julkaistujen opinnäytteiden jakautumista aineistossa tieteenaloittain, voidaan taulukosta 4 huomata, kuinka yhteiskuntatieteet painottuvat sekä väitöskirjoissa että pro gradu -tutkielmissa. Toisaalta myös humanististen tieteiden aloilla on tehty vuosien 2010 ja 2014 välillä melko runsaasti opinnäytetöitä nuorten verkkokulttuurista. Lisäksi joitakin opinnäytteitä on tehty tekniikan sekä lääke- ja terveystieteen aloilta. Opinnäytteiden luokittelussa tieteenaloittain hyödynnettiin Tilastokeskuksen luokittelua (Tilastokeskus, 2010).

Taulukko 4. Yliopistojen opinnäytteet tieteenaloittain

Tieteenala	Väitöskirjat	Lisensiaatintyöt	Pro gradu -tutkielmat
Yhteiskuntatieteet (media- ja viestintätieteet, kasvatustieteet, psykologia, sosiologia ja liiketaloustiede)	9		40
Humanistiset tieteet (kielitieteet, filosofia, taiteiden ja kulttuurin tutkimus)	1	2	17
Tekniikka (tietotekniikka, tietojenkäsittelytiede, tietojärjestelmätiede)	2		7
Lääke- ja terveystieteet (liikuntatiede ja terveystiede)	2		2
Yhteensä	14	2	66

Taulukkoon on merkitty sulkeisiin ne aineet, joilta löytyi aihepiiriin liittyviä opinnäytteitä.

Taulukosta 5 voidaan nähdä, että ammattikorkeakoulujen sähköisesti julkaistuissa opinnäytetöiden aineistossa korostuu sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala. Runsaasti opinnäytetöitä on ammattikorkeakouluissa tehty humanistisella ja kasvatusalalla, johon nuorisotyö sisältyy. Kolmanneksi eniten opinnäytetöitä aiheesta löytyi liiketalouden ja hallinnon alalta. Lisäksi muutama opinnäytetyö oli tehty kulttuurin sekä tekniikan ja liikenteen alalta. Opinnäytetöiden luokittelussa koulutusaloittain käytettiin Tilastokeskuksen luokittelua (Tilastokeskus, 2013).

Taulukko 5. Ammattikorkeakoulujen opinnäytteet koulutusaloittain

Koulutusala	AMK-opinnäytetyöt
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala (sosiaalialan ko., hoitotyön ko., kuntoutus ohjauksen- ja suunnittelun ko.)	16
Humanistinen ja kasvatusta (kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko.)	11
Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala (koulutuksen ja suunnittelun ko., liiketoimintaosaamisen ko., liiketalouden ko., markkinointi)	9
Kulttuuriala (journalismin ko., viestinnän ko.)	4
Tekniikan ja liikenteen ala (tietojenkäsittelyn ko.)	2
Yhteensä	42

Taulukkoon on merkitty sulkeisiin ne koulutusohjelmat, joilta löytyi aihepiiriin liittyviä opinnäytteitä.

3. Nuorten verkon käyttötapoja

Ennen kuin siirrytään tarkastelemaan raportin pääteemoja (luvut 4-6), on paikallaan luoda lyhyt katsaus siihen, miltä nuorten verkon käyttö näyttää aineiston valossa. Toisin kuin muissa raportin luvuissa, tässä kohtaa keskitytään lähinnä määrällisiin tutkimuksiin, sillä nuorten verkon käyttöä tarkastellaan yleisemmällä tasolla. Viimeaikaisten tutkimusten mukaan nuoret käyttävät tietoteknologiaa sekä internetiä varsin aktiivisesti ja etenkin sosiaalisen median palveluissa vietetään paljon aikaa. Toisaalta nuorten verkon käyttötavat ovat moninaisia ja niissä korostuvat yksilölliset erot.

3.1 Miten verkkoa käytetään?

Kun vertaillaan EU-maiden kesken niiden nuorten osuutta, jotka käyttävät internetiä ja tietokonetta päivittäin, sijoittuvat suomalaiset nuoret kärkipäähän yhdessä muun muassa tanskalaisten, hollantilaisten ja ruotsalaisten nuorten kanssa. Verkko on keskeisessä asemassa suomalaisten nuorten päivittäisessä ja viikoittaisessa kanssakäymisessä kaikissa ikäryhmissä 15 vuodesta ylöspäin. (EU Youth Report, 2012, 260-261.)

Suomalaiset nuoret arvioivat itsensä erittäin aktiivisiksi tietoteknologian ja internetin käyttäjiksi. Kaarakaisen et al. (2013) tutkimuksen mukaan lähes kaikki yhdeksäsluokkalaiset nuoret (97 prosenttia) käyttävät päivittäin tietoteknologiaa eli tietokoneita, tablettitietokoneita, älypuhelimia tai vastaavia laitteita. Kaksi kolmasosaa nuorista kuluttaa tietoteknologian parissa vähintään kaksi tuntia päivässä ja kolmannes yli kolme tuntia. Käyttöaktiivisuudessa ei ollut eroja tyttöjen ja poikien välillä. (Kaarakainen et al., 2013, 24, 29.)

Älypuhelimien lisääntymisen myötä myös internetin mobiilikäyttö on kasvanut. Vuoden 2014 TNS:n Connected Life -tutkimuksen mukaan peräti 70 prosenttia suomalaisista omistaa älypuhelimien ja 35 prosenttia tabletin. Nykyään nuoret käyttävätkin internetiä yhä enemmän mobiililaitteilla. Lasten mediabarometri 2012:n mukaan jo noin 70 prosentilla 10-12-vuotiaista on kännykässään internet-yhteys (Suoninen, 2013, 113). Kun taas Tilastokeskuksen Väestön tieto- ja viestintäteknologian käyttö -tutkimuksen (2013) mukaan jopa 80 prosentilla 16-24-vuotiaista nuorista on älypuhelin käytössään. Tämä näkyy myös pelaamisessa, sillä älypuhelimilla ja tablet-laitteilla tapahtuva pelaaminen on tällä hetkellä selkeästi suosiotaan kasvattava digitaalisen pelaamisen osa-alue (Mäyrä & Ermi, 2013, 30). Nuorista 75 prosenttia käyttää myös sosiaalisen median palveluita älypuhelimella (Ebrand, 2013).

Yhteisöpalveluiden käyttö verkossa vaikuttaisi olevan varsin ikäsidonnaista. Tilastokeskuksen vuonna 2013 toteuttaman Väestön tieto- ja viestintäteknologian käyttö -tutkimuksen mukaan peräti 87 prosenttia 16-24-vuotiaista nuorista seuraa jotain yhteisöpalvelua. Kun taas vastaava osuus 45-54-vuotiaista on vain 39 prosenttia. Lisäksi verkkoyhteisöjen seuraaminen on muuttunut yhä jokapäiväisemmäksi nuorten arjessa. Peräti 43 prosenttia 16-24-vuotiaista yhteisöpalvelujen käyttäjistä seuraa palveluja useasti päivässä ja kolme neljästä 16-24-vuotiaasta suomalaisesta käyttää yhteisöpalveluja vähintään päivittäin. Tämä osuus on myös kasvanut yhdeksän prosenttiyksikköä edellisestä vuodesta. Tähän luultavasti vaikuttaa älypuhelimien käytön yleisyys nuorten keskuudessa. (Tilastokeskus, 2013, 9.)

Herkmanin ja Vainikan (2012b, 29) tutkimuksen mukaan Youtube on yksi suosituimmista palveluista nuorten keskuudessa. Muutamaa vuotta myöhemmin toteutetun Viestinnän keskusliiton (2014) tilastokatsauksen mukaan vasta kolmanneksi eniten eli 85 prosenttia alle 25-vuotiaista nuorista käyttää

viikoittain Youtubea. Käytetyin palvelu verkossa nuorilla on puolestaan Google, jota käyttää nuorista jopa 95 prosenttia vähintään kerran viikossa. Toiseksi suosituin median käyttötapa on runsaalle 94 prosentille nuorista sosiaalinen media. (Viestinnän keskusliitto, 2014, 90.) Nuorten verkon viihdekäyttö eri muodoissa sekä sosiaalisen median ja yhteydenpitokanavien hyödyntäminen päivittäisinä aktiviteetteina nousivat esille myös Kaarakaisen et al. (2013, 24) tutkimuksessa.

Herkmanin ja Vainikan tutkimuksessa (2012b) tulee kuitenkin ilmi, että vain 9 prosenttia nuorista on itse ladannut videomateriaalia nettiin. Lisäksi jopa 60–70 prosenttia vastaajista ilmaisi lukeneensa tai lukevansa blogeja, mutta vain 15–20 prosenttia kertoi itse kirjoittaneensa ja jakaneensa niitä (Herkman ja Vainikka, 2012b, 29). Myös Kupiainen (2013a) tutkimuksen mukaan nuorten verkon käyttö on melko harvoin omien mediasisältöjen jakamista. Jaettaviksi mediasisällöiksi eli omien tuotosten julkaisemiseksi verkossa luokiteltiin muun muassa blogit, valokuvat, piirroukset tai maalaukset, videot sekä fanifiktio. Tutkimuksen mukaan ylivoimaisesti suosituin sisällöntuottotapa verkossa nuorilla on valokuvien jakaminen sillä puolet vastanneista nuorista kertoi jakavansa valokuvia netissä. Kun taas muun oman tuotannon jakaminen on huomattavasti harvinaisempaa; blogeja kirjoittaa 16 prosenttia kerran kuussa tai useammin sekä videoita julkaisee 11 prosenttia vastanneista. (Kupiainen, 2013a.)

3.2 Yksilölliset erot korostuvat nuorten verkon käytössä

Nuorten tavoissa toimia verkossa on kuitenkin paljon vaihtelevuutta. Nopparin (2014) tutkimuksen mukaan nuorissa on niitä, jotka viettävät päivittäin monta tuntia erilaisissa verkkotiloissa, pitävät blogia, tekevät videoita, chattaavat ja julkaisevat kuvia. Toisaalta nuorissa on myös niitä, jotka enimmäkseen vain seuraavat muiden toimintaa, eivätkä itse osallistu kovin aktiivisesti. (Noppari, 2014, 73-75.)

Nuorten väliset yksilölliset erot verkon käytössä tulevat esille myös Kaarakaisen et al. (2013) tutkimuksessa. He ovat tutkimuksensa pohjalta luokitelleet nuorten verkon käyttötapoja erottamalla toisistaan neljä merkittävästi eroavaa ryhmää: passiiviset, kontaktihakuiset, intensiivikäyttäjät ja some-aktiivit. Suurimman ryhmän (40 prosenttia vastaajista) muodostavat kontaktihakuiset, joista suurin osa on tyttöjä. Tälle ryhmälle keskeisimpiä tietokoneen käyttötapoja ovat yhteisösovellukset (Facebook), videopalvelut (YouTube), muu sosiaalinen media, musiikin kuuntelu ja surffailu. He käyttävät verkkoa erityisesti yhteydenpitoon ja seuraavat keskustelupalstoja, mutta eivät ole aktiivisia blogin pitäjiä tai muun internet-sisällön tuottajia. Intensiivikäyttäjiin kuuluu puolestaan kolmannes kyselyyn vastanneista nuorista, joista suurin osa on poikia. Heidän verkon käytölleen on tyypillistä runsas pelaaminen ja viihdepalvelujen käyttö, mutta he hyödyntävät päivittäin myös erilaisia yhteydenpitokanavia. Some-aktiiveiksi luokiteltiin kuudennes kyselyyn vastanneista nuorista. Heidän verkon käyttöönsä kuuluu olennaisesti blogien kirjoittaminen, aktiivisuus sosiaalisessa mediassa ja keskustelupalstoilla sekä muiden nuorten tapaan yhteydenpitokanavien ja viihteellisten ohjelmistojen käyttö. Vain kymmenesosa nuorista taas kuuluu passiivisten ryhmään, jotka eivät käytä tietoteknologiaa päivittäin, eivätkä ole aktiivisia millään internetin tai tietoteknologian käytön osa-alueella. (Kaarakainen et al., 2013, 25-26.)

Nuorten verkon ja median käytön tyttötapaisuus ja poikatapaisuus tulevat korostuneesti esille Lasten ja nuorten mediabarometrissa 2012, jossa vertailtiin 10-12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttöä (Suoninen, 2013). Tyttöjen verkkokulttuurille näyttäisi olevan ominaista bloggaaminen, henkilökohtainen viestintä ja julkaiseminen oman verkoston sisällä. Kun taas pojille ominaista näyttäisi olevan julkaiseminen, kilpailu, tiedon välittäminen ja pelit (Suoninen 2013, 61 ja Kotilainen & Suoninen, 2013, 21). Törrösen (2014, 43-45) pro gradu -tutkielmassaan haastattelemat nuoret ammattikoulussa opiskelevat pojat alle-

kirjoittavat mediakäytön sukupuolittumisen rutiinina ja tapana. Myös Hautakankaan (2014) toteuttamasta tutkimuksessa poikien mediakulttuurista tuodaan esille, että monenlaiset sosiaaliset prosessit ohjaavat poikien mediankäyttöä. Nuorten verkkokäyttäjätymistä tarkastellessa on kuitenkin tärkeää muistaa yksilöiden väliset erot sekä moninaisuus verkon käyttötavoissa. Tutkimustulokset antavat viitteitä nuorten verkkotoiminnasta, mutta niitä ei tule yleistää yksiselitteisesti koskemaan nuorten koko ikäryhmää tai erikseen tyttöjä tai poikia. (Noppari, 2014, 73-75.)

4. Identiteetin muodostuminen verkossa

Yksilön identiteetin eli käsityksen omasta itsestä ei voi enää nähdä muodostuvan suoraviivaisesti sosiaalisten tekijöiden, kuten asuinpaikan tai luokkataustan välityksellä. Nykyään identiteetti nähdäänkin muovattavana ja jatkuvasti päivitettävänä. Näin ollen, identiteettityö, eli itsensä kehittäminen ja työstäminen, on olennaisessa asemassa nykykulttuurissamme. Nuoruus nähdään erityisen keskeisenä ikävaiheena identiteetin muodostumisen kannalta. (Noppari & Hautakangas, 2012, 46.)

Nuorten identiteetin muodostumista verkossa on tutkittu Suomessa viime vuosina erityisesti erilaisissa verkon yhteisöissä kuten sosiaalisessa mediassa, peliyhteisöissä ja blogeissa. Tutkimusta on tehty identiteetin rakentamisen näkökulmasta eli siitä, millaisia mahdollisuuksia verkko tarjoaa nuorelle identiteetin muodostamiseen ja työstämiseen. Toisaalta identiteettiä voi tuoda myös monella tapaa verkossa esille, mitä on tutkittu identiteetin esittämisen näkökulmasta. Lisäksi tutkimuksissa on tarkasteltu, millaisia mahdollisuuksia verkossa muodostuva yhteisöllisyys voi tarjota nuoren identiteetin muodostumiselle.

4.1. Nuoret rakentavat identiteettiään verkossa

Verkon erilaisilla yhteisöillä on keskeinen merkitys nuoruuteen kiinteästi kuuluvalla identiteettityölle, jota voidaan kutsua myös minätyöksi. Verkkoyhteisöt tarjoavat mahdollisuuksia etsiä erilaisia aineksia identiteetin rakentamiseen sekä tarjoavat samaistumisen kohteita. Nopparin ja Uusitalon (2011) tutkimuksessa haastatellut 14-vuotiaat suomalaisnuoret kokevat, että verkko antaa mahdollisuuden rakentaa identiteettiä haluamallaan tavalla. Lisäksi vieraiden kanssa verkossa anonyyminä tapahtuva kommunikointi voi tuntua nuoresta vapauttavalta. Esimerkiksi anonyymeillä keskustelupalstoilla nuori voi testata nimimerkillä esiintyessään mielipiteitään ilman pelkoa siitä, että hänen ystävänsä tunnistaisivat hänet. (Noppari & Uusitalo, 2011, 147-148.)

Anonymiteettiin perustuvat verkkoidentiteetit mahdollistavatkin nuorelle identiteetillä leikkittelyn. Lehtisalon (2011) tutkimuksen mukaan nuoret pitävät anonymiteettiä verkkovuorovaikutuksessa hyvin tärkeänä. Anonymiteetti ja joustavat verkkoidentiteetit voivat edistää vuorovaikutusta, joka ei ehkä olisi niin luontevaa verkon ulkopuolella. Virtuaalitilaan anonyymina tuleminen voi olla nuorelle helpompaa kuin esimerkiksi perinteiseen nuorisotilaan omana itsenään tuleminen, johon nuorelle voi olla hankalaa mennä ilman kaveria. Lisäksi hankalien tilanteiden jälkeen verkossa on helppo vaihtaa identiteettiä, sillä identiteetti nähdään virtuaalitilassa joustavana ja uudelleen muokattavana. (Lehtisalo, 2011, 88.)

Nuoret voivat rakentaa ja muokata identiteettiään sosiaalisen median erilaisissa ympäristöissä, kuten kuvien julkaisemiseen ja niiden kommentointiin perustuvassa IRC-Galleriassa. Pyykkönen (2012) on käsitellyt pro gradu -tutkielmassaan, miten nuoret rakentavat identiteettiään IRC-Gallerian erilaisissa yhteisöissä nimimerkkien ja kuvien avulla. Nuoret voivat tehdä esimerkiksi itse päätöksen, millaisia

kuvia itsestään julkaisevat IRC-Galleriassa. Kuvia on myös helpompi ja nopeampi säädellä ja muokata kuin fyysistä eli ruumiillista itseä. Pyykkösen (2012) havainnoimilla nuorilla ei kuitenkaan tällaista kuvien muokkaamista juurikaan esiintynyt. Jos kuvia muokataan, sitä hyödynnetään enemmän taustalla oleviin asioihin, eikä niinkään oman vartalon tai kasvojen muuntamiseen. Nuoret siis haluavat enemmän valita profiilikuviksi muuntelemattomia kuvia ja näin esiintyä aitona itsenään. (Pyykkönen, 2012, 97.)

Blogit voidaan nähdä sekä minäilmaisun paikkana että tiloina, jotka mahdollistavat minätyön ja tavoitteellisen itsensä kehittämisen. Noppari ja Hautakangas (2012) ovat tutkineet nuorten identiteetin muodostumista muotiblogien välityksellä. Suurin osa haastatelluista muotibloggaajista totesi haluavansa kehittää itseään ja tyyliään muotiblogin pitämisen kautta. Monilla haastateltavilla juuri itsensä kehittäminen on syy siihen, miksi he olivat alunperin alkaneet blogata ja seurata toisten blogeja. Yleensä kehittämisellä tarkoitettiin juuri oman tyylin kehittämistä, mutta yhtäällä se saattoi merkitä konkreettisia taitoja, esimerkiksi teknologisen osaamisen karttumista, ammatillisten valmiuksien kehittämistä tai kasvamista kirjoittajana tai valokuvaajana. (Noppari & Hautakangas, 2012, 46-47.)

Myös nettipelaamisella voi olla merkitystä nuoren identiteetin kehitykselle. Mikkolan (2014) opinnäytetyössä (amk) tulee esille nuorten identiteetin kehittäminen pelien välityksellä verkossa. Tässä opinnäytetyössä nettipelaaminen kattaa kaikki peligenret aina strategiasta räiskintään ja erityisesti moninpelaamisen. Vaikka nettipelien vaikutukset nuorten elämään vaihtelevat yksilöittäin, voi nettipeleillä nähdä yleisesti olevan vaikutusta pelaajan identiteetin rakentumiseen. Osalle pelaajista nettipelit ovat tarjonneet jopa ulospääsyn vaikeasta ujoudesta: osa pelaajista tuntee saaneensa rohkeutta puhua ja olla esillä pelien kautta. Eräälle pelaajalle hänen peliyhteisössä ottamansa johtajan rooli oli pakottanut hänet eräänlaiseen asennemuutokseen, sillä tämän tehtävän suorittaminen oli vaatinut huomattavaa rohkeutta häneltä ja tarvetta olla näkyvä johtohahmo. Pelaaja myös koki tämän netti-identiteetin muuttumisen vaikuttaneen hänen muuhun arkielämäänsä. Hän oli huomannut esimerkiksi aiempaa helpommin kykenevänsä otta-
maan vastuuta kouluun liittyvissä ryhmätehtävissä. (Mikkola, 2014, 29, 36-38.)

4.2 Valikoidun minän esittäminen verkossa

Saaren (2010) pro gradu -tutkielmassa haastatellut nuoret vertasivat ensivaikutelman luomista Facebookissa osuvasti ihmisten ensikohtaamiseen suurissa juhlissa. Ensivaikutelman antaminen ja vaikutelmanhallinta koetaan helpommaksi Facebookissa, koska siellä on mahdollista antaa muille niin sanotusti ”kaikki tiedot heti kättelyssä”. Facebookissa omista kiinnostuksen kohteista ja arvomaailmasta kertominen onnistuu helpommin ja tämän takia kokonaisvaltaisemman kuvan antaminen itsestä koetaan siellä helpommaksi. (Saari, 2010, 59.)

Verkon julkisille profiileille perustuvat yhteisöt voidaankin nähdä eräänlaisena itsensä esittämisen näytämöinä, joissa nuori samalla rakentaa kuvaa itsestään muille sekä on muiden havainnoinnin kohteena. Nuori esiintyy verkossa oleville ystävilleen esimerkiksi kuvavalintojensa ja tekstiensä kautta. Verkossa tehdyt valinnat itsensä esittämisestä voidaan nähdä osana merkityksen antoa, joilla nuori kertoo kuka hän on ja millainen hän haluaisi mahdollisesti olla ystäviensä silmissä. Samalla verkkoyhteisö toimii nuorelle eräänlaisena julkisena peilinä: muiden kirjoittamat kommentit ja palautteet antavat hänelle tietoa siitä, miten muut hänet näkevät. Lisäksi toisten profiilien, verkostojen ja valintojen tarkastelu kertoo nuorelle, millainen esilläolo ja toiminta olisi hänen vertaisryhmässään sosiaalisesti hyväksyttyä ja kannattavaa. (Noppari & Uusitalo, 2011, 144-145.)

Uski ja Lampinen (2014) kutsuvat itsensä esittämisen harkittua ja strategista tapaa sosiaalisessa mediassa profiilityöksi (profile work). Profiilityötä tehdään ensisijaisesti jakamalla itsestä tarkkaan valikoituja tietoja sosiaalisen median kautta. Uski ja Lampinen ovat tutkineet, miten nuoret muodostavat kuvaa itsestään sosiaalisessa mediassa haastatteleamalla suomalaisia nuoria ja nuoria aikuisia. Haastattelut keskittyivät sosiaalisen median sivustoista Facebookiin sekä Last.fm-musiikkipalveluun. Tutkimuksessa tuli vahvasti esille, miten erilaiset sosiaaliset normit ohjaavat nuorten profiilityötä eli itsensä esittämistä verkossa. Sosiaaliset normit eli niin sanotut kirjoittamattomat säännöt vaikuttavat siis vahvasti siihen, mikä on nuorten mielestä sosiaalisesti hyväksyttävää itsensä ilmaisemista verkossa. (Uski & Lampinen, 2014, 1-3.)

Toisaalta Töyssyn (2012) pro gradu -tutkielmassaan haastattelemat nuoret näkevät sosiaalisen median "leikkisänä ja spontaanina" ympäristönä, joka sisältää vähän käyttäytymissääntöjä ja normeja. Omaa esiintymistään sosiaalisessa mediassa on helppo kontrolloida fyysisen etäisyyden ja viestinnän eriaikaisuuden vuoksi. Töyssyn haastattelemat nuoret kokevat, että sosiaalisen median ehdottomiin etuihin kuuluu sen mahdollistama kontrollin tunne omasta ilmaisusta. Näin nuoret kokevat sosiaalisen median mahdollisuutena rakentaa itsestään haluamansa kaltainen kuva. (Töyssy, 2012, 53-54.)

Sosiaalisessa mediassa itsensä esittämiselle on usein tyypillistä vain sosiaalisesti hyväksytyjen piirteiden esille tuominen. Silvolan (2012) pro gradu -tutkielmassaan haastattelemat nuoret kertoivat, kuinka he mielellään julkaisevat itsestään vain "nättejä" kuvia ja kertovat elämänsä hyvistä puolista sosiaalisessa mediassa (Silvola, 2012, 90). Myös Töyssyn (2012) haastattelemat nuoret aikuiset kertoivat, että heidän sosiaaliseen mediaan julkaisemansa kertomukset ovat tarkkaan valittuja ja niillä halutaan tehdä vaikutus muihin. Sosiaalisessa mediassa kerrotaan yleensä elämän merkittävistä tapahtumista silloin, kun ne ovat positiivisia ja niihin voisi ennakoitua saavansa hyvää palautetta. Haastatteluissa korostui jatkuvasti se, että olennainen osa sosiaalisessa mediassa itsestä kertomisesta on mahdollisuus päättää itse siitä, mitä kertoa ja millaisen vaikutuksen haluaa muihin tehdä. (Töyssy, 2012, 61-62.)

Myös Nopparin ja Hautakankaan (2012) tutkimuksessa bloggaajanaiset kertoivat miettivänsä tarkasti, millaisen kuvan antavat itsestään. Blogin pitäminen voidaan nähdä myös vahvasti uudenlaisena itseilmaisun paikkana ja tilana. Muotiblogeissa on keskeisesti kyse juuri itsensä rakentamisesta ja määrittelystä blogin lukijoiden tuella. (Noppari & Hautakangas, 2012, 22-23, 30.)

Muotiblogeissa hyvältä näyttäminen ja itsensä positiivisessa valossa esille tuominen ovatkin usein lähtöoletuksena. Tällaisten näytöksellisten minäkuviin rakentaminen tulee esille muotiblogeissa hyvin, sillä identiteetin ilmaiseminen ei rajoitu vain vaatevalintoihin, vaan usein esillä on koko elämäntyyli. Kuitenkin näihin muotiblogien näytöksellisiin minäkuviin omasta elämäntyylistä valitaan usein vain ne elämän parhaat palat. Asiat, joihin ei olla tyytyväisiä, jätetään blogeissa yleensä kertomatta. Toki myös satunnaisia tarkoituksellisesti julkaistuja "rumia kuvia" esiintyy blogeissa. Ne nähdäänkin takeena siitä, että blogin pitäjä on epätäydellisenä samaistuttava ja uskottava. Bloggaajat kuitenkin kokivat esiintyvänsä blogeissaan omana itsenään, vaikka kertovat blogeissaan omasta elämästään hyvin positiivisessa sävyssä. Näin ollen kyseessä on valikoidun minän esitys. Tätä valikoitua minän esitystä blogeissa voidaan luonnehtia "puuteroiduksi blogiminäksi". (Noppari & Hautakangas, 2012, 30-31, 38-41.)

Myös sosiaalisessa mediassa omasta arjesta kertomiseen kuuluu usein tällaista valikoitua minän esitystä. Töyssyn (2012) haastattelemat nuoret kertoivat, että pientä muokkausta ja väritystä jopa odotetaan, kun sosiaalisessa mediassa kerrotaan omasta arjesta. Arjen kuvausten pitäisi olla mielenkiintoista luettavaa. Parhaimmillaan kuvaukset arjesta ovatkin nuorten mukaan silloin, kun niihin sisältyy joku näkökulma tai mielipide. (Töyssy, 2012, 54.)

Toisaalta Uskin ja Lampisen (2014) tutkimuksessa nuoret myös toivat esille, että tällainen minän harkittu esitys ei saa olla liian läpinäkyvää. Kaikki haastatellut nuoret kuitenkin kiinnittivät huomiota siihen, miltä oma profiili sosiaalisessa mediassa näyttää muiden silmissä. Tästä profiilin parantamisesta puhuttiin profiilin ”tuunaamisena” (profile tuning), mitä ei kuitenkaan saanut tehdä liian ilmeisellä tavalla, sillä liiallista yrittämistä myös paheksuttiin. Esimerkiksi yksi haastatelluista nuorista kertoi päättäneensä julkaista itsestään kuvia Facebookissa vain siksi, että muiden julkaisemat kuvat antoivat hänestä hänen mielestään vääränlaisen kuvan. Hänelle oli kuitenkin tärkeää tehdä tämä profiilin ”tuunaaminen” hienovaraisella ja huomaamattomalla tavalla. Lisäksi osa haastatelluista nuorista kertoi piilottavansa joidenkin ”nolojen” biisien kuuntelun Last.fm-musiikkipalvelussa ja näin luovan niin sanotusti kiilloteltua kuvaa musiikki-maustaan sosiaalisessa mediassa muille. (Uski & Lampinen, 2014, 12-13.)

Myös liiallinen avoimuus omasta elämästä kertomisesta sosiaalisessa mediassa voidaan nähdä huonona asiana. Tällainen liiallinen avoimuus omasta elämästä tulkitaan usein huomionhakuisuutena tai epä-tietoisuutena sosiaalisen median julkisesta luonteesta, minkä taas nähdään olevan sivistymättömyyttä tai yksinkertaisuutta. (Töyssy, 2012, 68.) Myös Uskin ja Lampisen (2014) tutkimuksessa tuli esille, kuinka nuoret näkivät liiallisen tai tylsän tiedon jakamisen sosiaalisessa mediassa huonona asiana: liiallista jakamista pidettiin huomionhakuisena tai säälittävänä toimintana. Näin ollen, itsestä jaetun tiedon laatu sekä määrä on keskeistä. Nuorille on kuitenkin vaikeaa määritellä, missä menee sosiaalisessa mediassa liiallisen jakamisen raja. (Uski & Lampinen, 2014, 8-12.)

Nuoret kokevat, että itsensä aitona esittäminen on toivottavaa sosiaalisessa mediassa. Tämä autenttisuuden pyrkiminen ei kuitenkaan välttämättä tarkoita itsestään totuudenmukaisen kuvan jakamista. Sosiaaliset normit vaikuttavat vahvasti siihen, miten ja millaista tietoa itsestään on hyväksyttyä jakaa sosiaalisessa mediassa. Näin ollen, tällaiseen sosiaalisesti hyväksyttävään aitouteen pyrkiminen sosiaalisessa mediassa voi vaatia tietynlaista oman esityksen itsestä kiillottamista tai koristelua eli profiilityötä. (Uski & Lampinen, 2014, 15-16.)

4.3 Yhteisöllisyys identiteetin muodostumisessa

Sosiaalisen median yhteisöllisyys voi tarjota hyviä ja pelastavia kokemuksia murrosikäisille nuorille haasteellisena aikana, jolloin pyritään sekä samaan aikaan itsenäistymään ja olemaan yksilöllisiä että hukkumaan massaan ja piiloutumaan. Silvolan (2012) pro gradu -tutkielma tuo esille sosiaalisen median yhteisöllisyyden myönteisiä vaikutuksia nuoren identiteetin rakentumiselle. Nuoret pitivät erityisesti myönteisenä asiana mahdollisuutta olla yhteydessä muihin ihmisiin verkon kautta. Lisäksi verkossa tuntemattomiin ihmisiin tutustuminen voi tarjota tavan löytää oman ryhmänsä rakentaakseen identiteettiään, saada henkisesti ja emotionaalisesti turvallisen paikan tutustua uusiin ihmisiin sekä löytää samankaltaista seuraa, jonka kanssa käydä avoimia keskusteluja. Nuoret kokevat muilta huomion saamisen ja huomatuksi tulemisen tärkeäksi sosiaalisessa mediassa. (Silvola, 2012, 75, 105.)

Pyykkönen (2012) on pro gradu -tutkielmassaan havainnoinut nuorten sosiaalista identiteettiä ja me-henkisyyttä IRC-Gallerian neljässä eri yhteisössä. Nämä yhteisöt olivat kolme alakulttuurista yhteisöä: gootti-, skinhead- ja punk-yhteisöt sekä lukion oma yhteisö. Alakulttuurisissa verkkoyhteisöissä ryhmäidentiteettiä pidetään yllä symbolien, mietelauseiden ja pukeutumisen avulla. Skinhead-yhteisössä jäsenet esittävät usein esimerkiksi kovistelevaa tai uhmakasta roolia. Gootti-yhteisön jäsenille taas on tyypillistä esittää apeaa, synkkämielistä tai vihaa. Punkkarit esittävät kuvissa yleensä uhmakasta tai epätoivoista, kun taas lukioyhteisön jäsenet esiintyvät huomattavasti rennommin ja iloisemmin.

Alakulttuuristen yhteisöjen jäsenten kuvissa ryhmäidentiteetti on siis selvemmin havaittavissa kuin lukioyhteisön jäsenten kuvissa. Sosiaalinen identiteetti ja me-henkisyys vaikuttivat olevan IRC-Gallerian kolmen alakulttuurisen yhteisön jäsenille kaikille ominaista, kun taas lukioyhteisön jäsenet toivat omista kuva- ja tekstiesityksissään enemmän esille yksilöllisen identiteetin puolia. (Pyykkönen, 2012, 73, 91-99.)

Myös blogien välityksellä nuoret voivat rakentaa yhteisöllisesti identiteettiään. Potkosen (2012) pro gradu -tutkielmassa tarkastellaan, millaista tyttöyttä tyttöjen ylläpitämissä blogeissa tuotetaan. Havainnoidut bloggaavat 15-17-vuotiaat tytöt eivät rakenna "blogityttöyttä" yksin, vaan tämän blogityttöydeksi kutsutun identiteetin rakentaminen näyttäisi olevan tyttöjen yhteinen projekti. Yhteisöllisyyden voidaan nähdä syntyvän blogeissa, kun bloggaaja saavuttaa pysyvän lukijakunnan ja saa ystäviä blogiyhteisössä. Tämä yhteisöllisyys tulee konkreettiseksi blogien kommentointina ja reaali maailmassa tapahtuvina tapaamisina, joilla yhteisyyttä vahvistetaan ja ylläpidetään. Blogit ovatkin aineiston tytöille itsensä toteuttamisen paikkoja, jotka mahdollistivat samalla vertaistuen ja samanhenkisten tyttöjen kanssa ystävyysuhteiden syntymisen. (Potkonen, 2012, 69-73.)

Nuorten identiteetin rakentaminen verkossa nähdään siis vahvasti kehittymisen näkökulmasta. Identiteetin kehittämiselle on keskeistä minätyö, jolle verkko tarjoaa monenlaisia mahdollisuuksia. Verkko mahdollistaa erilaisia virtuaalisia tiloja ja yhteisöjä, joissa nuoret voivat kokeilla joustavasti erilaisia identiteettejä. Nuorille näyttäisi olevan myös tärkeää, millainen kuva omasta identiteetistä muille verkossa muodostuu.

5. Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys verkossa

Vaikka voisi näyttää siltä, että nuoret istuvat yksin medialaitteidensa parissa, on vuorovaikutus ja kommunikatio muiden kanssa keskeistä nuorten verkon ja median käytössä (Rahja, 2013, 11). Verkko mahdollistaa monenlaisia vuorovaikutuksen muotoja ja on näin tuonut joustavuutta viestintään ajan ja paikan suhteen (Autio & Rikman, 2012, 16). Julkisuudessa saamme usein kuitenkin lukea myös uhkakuvia siitä, kuinka pelimaailmoiniin uppoutuminen voi uhata nuoren sosiaalisten taitojen kehittymistä sekä netissä oleskelun vähentävän nuorten sosiaalisia suhteita (Noppari & Uusitalo, 2011, 140).

Tämä haitta- ja huolinäkökulma näkyy myös osassa sitä tutkimusta, mitä on tehty nuorten verkkovuorovaikutuksesta ja -yhteisöllisyydestä. Toisaalta aihepiiriä on tutkittu viime vuosina myös myönteisemmästä näkökulmasta. Kotimaisessa tutkimuksessa on tarkasteltu muun muassa mitä vuorovaikutus verkossa merkitsee nuorille ja mitä se tarjoaa. Tutkimustiedon kautta on myös tuotu näkyväksi, miten nuoret rakentavat ja vahvistavat sosiaalisia suhteitaan verkossa. On myös tarkasteltu, miten yhteisöllisyys muodostuu verkossa nuorten välille eri tavoin.

5.1 Verkko monipuolistaa vuorovaikutusta

Nuorten vuorovaikutusta verkossa ja erityisesti sosiaalisessa mediassa voi luonnehtia muun muassa kahdella tapaa. Vuorovaikutus voi olla sosiaalisten suhteiden ylläpitoa ja syventämistä. Toisaalta vuorovaikutus voi tarjota nuorelle mahdollisuuden irrottautua lähipiiristä uusiin vuorovaikutustilanteisiin. (Noppari & Uusitalo, 2011, 143.) Nykyään sosiaalinen media onkin nuorille yksi ympäristö lisää niihin ympäristöihin, joissa he viettävät aikaansa, rakentavat omia mielipiteitään ja käsityksiään eri asioista (Jokinen, 2014, 60). Sosiaalisen median suosiota nuorten keskuudessa selittää sen tuoma mahdollisuus

ylläpitää kaverisuhteita ja yhteyttä luokkatovereihin myös kouluajan ja yhteisen kasvokkaisen ajan ulkopuolella. (Uusitalo et. al., 2011, 91, 96.)

Nuoret kokevat viestinnän sosiaalisessa mediassa ennen kaikkea helpoksi ja käteväksi. Vain muutaman napin painalluksella on löydettävissä ja saavutettavissa suuri määrä ihmisiä. Helppous sosiaalisessa mediassa merkitsee nuorille viestin lähettämisen nopeuden ja kätevyyden lisäksi myös sosiaalisen median mahdollistamaa sosiaalista etäisyyttä. Useat Töyssyn (2012) pro gradu -tutkielmassa haastatellut nuoret mainitsivat, että sosiaalisen median kautta on helppo lähestyä ihmisiä, joita he eivät muuten välttämättä lähestyisi. (Töyssy, 2012, 46-47.)

Kommunikaatio sosiaalisessa mediassa koetaan myös luovana ja leikkisänä. Nuoret pitävät sosiaalisen median hyvänä puolena sitä, että siellä voi ottaa esille melkein minkä tahansa asian ilman että muut ihmettelevät, miksi haluaa juuri tästä asiasta keskustella. Muualla elämässä ei välttämättä tule esimerkiksi tilaisuutta kertoa päivän aikana, millaisia unia näki yön aikana. Nuoret kokevat, että yhteisöpalveluissa tapahtuvassa viestinnässä on vähemmän käyttäytymissääntöjä sen suhteen, miten kommunikoida toisten kanssa ja mitä kertoa itsestään. (Töyssy, 2012, 47-48.)

Vuorovaikutuksen tiloja voivat tarjota nuorille myös tyttöjen lehtien verkkosivut, joissa nuoret saavat mahdollisuuden kohdata toisia samanikäisiä ja keskustella heidän kanssaan. Lehtisalon (2011) tutkimilla Demin ja Miss Mixin tyttöjen lehtien verkkosivuilla vallitsee toisia tukeva keskustelukulttuuri. Keskusteluun osallistujilla näyttäisi olevan yhteisymmärrys siitä, että keskusteluista voi hakea apua henkilökohtaisiin ongelmiin. Fleimausta eli tahallaan loukkaavia viestejä myös löytyy verkkokeskusteluista, mutta niihin suhtaudutaan yleisesti ottaen kielteisesti. Keskusteluryhmissä tällainen fleimaus ei ole tyypillistä, vaan yleisempää on luottamus, toisten tukeminen ja toiselle uskoutuminen. Esimerkiksi masennusta sairastavien keskusteluryhmässä on tapana omasta tilanteestaan kertomisen lisäksi antaa neuvoja ja rohkaisua muille keskustelijoille. (Lehtisalo, 2011, 92-93, 115.)

Verkon mahdollistamia monipuolisia kommunikoinnin tapoja kuvaa Huotarinen (2014) väitöskirjatutkimus live-twiittauksesta eli tv-ohjelmien samanaikaisesta kommentoinnista mikrobilogipalvelu Twitterin kautta. Haastatellut nuoret aikuiset näkevät live-twiittauksen mahdollisuutena löytää samanmielisiä television katseluseuraksi. Samalla television katselusta tulee aktiivisempaa ja vaativampaa, sillä samaan aikaan katsellaan, kuunnellaan, kirjoitetaan sekä luetaan. Lisäksi vuorovaikutus muiden live-twiittaajien kanssa voi tuoda tunteen sosiaalisesta yhteydestä. (Huotari, 2014, 138-140.)

Sosiaalisen median fyysinen etäisyys ja sosiaalisten vihjeiden puuttuminen voivat olla avuksi niille nuorille, joille kommunikointi on muuten hankalaa. Nimittäin joskus voi olla helpompi puhua toiselle verkossa, kun ei tarvitse näyttää kokemiaan tunteita enemmän kuin itse haluaa. Kommunikaatio ei ole toki näin rikkaimmillaan, mutta se mahdollistaa kommunikoinnin niille, joille se muuten olisi vaikeaa. Kontrollin tunne omasta viestinnästä saattaa lisätä rohkeutta ja siten laajentaa uskalluksen rajoja vähitellen. Näin sosiaalinen media voi tarjota nuorelle hyvän kanavan vaikeidenkin asioiden käsittelyyn sen antaman sosiaalisen hallinnan tunteen kautta. (Töyssy, 2012, 48.)

Nopparin ja Uusitalon (2011) tutkimuksesta tulee esille, kuinka verkko voi tarjota sosiaalisista peloista kärsiville tärkeän kohtaamispaikan, jossa toisten ihmisten tapaaminen ja tunteiden ilmaiseminen ovat helpompaa kuin reaali maailmassa. Netissä toisiin tutustuminen ja suhteiden luominen voi tapahtua verkkoon luodun hahmon välityksellä. Esimerkiksi verkon anonyymeissa yhteisöissä nuoret voivat ra-

kentaa itselleen digitaalisen ruumiin rinnakkaisena reaali maailman ruumiille. Nämä verkon anonyymit yhteisöt voidaan nähdä jollain tapaa myös reaali maailman yhteisöjä tasa-arvoisempina. Niissä on mahdollista ylittää esimerkiksi iän, sukupuolen tai etnisen taustan rajoitteita, jotka määrittelevät keskeisesti ihmisiä heidän kohdatessaan kasvokkain. (Noppari & Uusitalo, 2011, 146.)

Myös Mikkolan (2014) haastattelemat nettipelejä pelaavat nuoret aikuiset kertoivat, että nettipeleillä on ollut sosiaalinen vaikutus heidän elämäänsä. Kuitenkin nämä sosiaaliset vaikutukset vaihtelevat vastaajien kesken laajasti. Toisille pelaajille pelit ovat sosiaalisen kanssakäymisen väline. He esimerkiksi kerääntyvät yhteen muiden pelaajien kanssa pelaamaan tai tapaavat uusia ihmisiä pelien kautta. Osalle pelaajista nettipelit ovat taas tarjonneet jopa ulospääsyn vaikeasta ujoudesta: osa pelaajista kokee saaneensa rohkeutta puhua ja olla esillä pelien kautta. (Mikkola, 2014, 29, 36-38.)

Nuoret tiedostavat verkon mediatilat alueena, jossa kommunikointi on usein suorasanaisempaa kuin verkon ulkopuolella. Nopparin ja Uusitalon (2011) tekemissä haastatteluissa tuli esille, että nuorten mielestä kirjoitukseen perustuva kommunikaatio netissä saattaa aiheuttaa helpommin väärinymmärryksiä kuin kasvokkain tapahtuva kommunikointi. Nuorilla näyttäisi kuitenkin olevan selkeitä sosiaalisia verkkotaitoja eli toimintastrategioita, joilla he reagoivat verkossa mahdollisiin epämiellyttäviin ehdotuksiin, kommentteihin tai sisältöihin. Esimerkiksi verkossa epämiellyttävä kommentti on helppo poistaa tai sivusto sulkea. (Noppari & Uusitalo, 2011, 149-150.)

Verkko voi olla nuorille myös käytännöllinen väline ristiriitatilanteiden selvittämiseen kavereiden kanssa. Autio ja Rikmanin (2012) pro gradu -tutkielmassaan haastattelemat kuudesluokkalaiset nuoret kokevat kirjoittamisen puhumista helpommaksi tavaksi sopia riitoja. Toisaalta nuorten mielestä kirjoittamisen välityksellä tapahtuvalla kommunikoinnilla voi olla huonotkin puolensa, koska toisen osapuolen ilmeitä ja eleitä ei pysty näkemään. Näin väärinymmärtämisen riski voi kasvaa ja tämä saattaa jopa pahentaa riitoja. (Autio & Rikman, 2012, 53.)

Toisaalta verkossa voi olla helpompi olla ilkeä, kun vuorovaikutus ei tapahdu kasvokkain. Verkon niin sanottu kasvottomuus eli anonymiteetti voikin vaikuttaa siihen, että myös sellaiset nuoret, jotka eivät kiusaa kasvokkain, voivat sortua kiusaamaan netissä. Vuorma (2014) toteaa opinnäytetyössään (amk), että yleisimmäksi Facebookissa tapahtuvan kiusaamisen syyksi seitsemäsluokkalaisilla nuorille nousee juuri netin kasvottomuus. (Vuorma, 2014, 32.) Samoin Nieminen toteaa pro gradu -tutkielmassaan, että verkkokiusaamisessa tulkinnanvaraisuus lisääntyy, sillä kiusaaja ja uhri ovat fyysisesti etäällä toisistaan. Näin ollen kiusaajan on vaikeampi tulkita kiusatun tunteita, nähdä kiusaamisen seurauksia ja kokea empatiaa. (Nieminen, 2014, 51.) Yleisimpiä nettikiusaamisen muotoja nuorten keskuudessa ovat muun muassa pilkkaavat ja ilkeät kommentit, juorut sekä ulkonäöllisesti haukkuminen tai kuvien luvaton levittäminen (Vuorma, 2014, 31 & Vuokila, 2012, 29). Toisaalta nettikiusaaminen on monesti jatkoa kasvokkaiselle kiusaamiselle. Nettikiusaaja on uhrille usein ennestään tuttu ja nettikiusaaminen voi olla jatkoa esimerkiksi koulukiusaamiselle, eikä uhri saa olla näin rauhassa kotonakaan. (Vuokila, 2012, 27.)

5.2 Verkossa luodaan ja ylläpidetään sosiaalisia suhteita

Vuorovaikutus verkossa on nuorten keskuudessa usein yhteydenpitoa jo ennaltaan tuttujen ystävien kanssa (Uusitalo et. al., 2011, 94). Nuorten päivittäisessä kanssakäymisessä kavereiden kanssa verkko näyttäisi olevan suosittu tapaamispaikka. Nuorten Akatemian ja Kurion (2012) tutkimuksen mukaan 16 prosenttia nuorista viettää enemmän aikaa kavereidensa kanssa verkossa kuin kasvotusten. Lisäksi 41

prosentilla nuorista on hyviä kavereita, joiden kanssa he viettävät aikaa ainoastaan verkossa. (Nuorten Akatemia ja Kurio, 2012, 5.) Nuoret näkevät internetin sosiaaliset ympäristöt käteväenä tapana pitää yhteyttä läheisten kavereiden ja sukulaisten lisäksi myös kaukana asuvien tai muuten etäisempien kavereiden kanssa. (Autio & Rikman, 2012, 49, 52.)

Nuorten vapaa-aika tutkimuksessa 2013 selvitettiin, missä 7-29-vuotiaat lapset ja nuoret viettävät aikaansa kavereiden kanssa vapaa-ajallaan. Tutkimuksen mukaan nuoret tapaavat eniten ystäviään vähintään viikoittain internetissä sekä kavereiden luona tai omassa kodissaan ja harrastuksissa. Kuitenkin mitä harvemmin asutummassa ympäristössä nuori elää, sitä vähemmän hän vaikuttaisi olevan nettikontaktissa kavereihinsa. Kun taas suurten kaupunkien keskustoissa elävien nuorten nettielämä on hyvin aktiivista. Tämän tutkimuksen perusteella nettikontaktit eivät siis selvästikään ratkaise ainoastaan fyysisten etäisyyksien voittamiseen liittyviä ongelmia kavereiden tapaamisessa. (Myllyniemi & Berg, 2013, 27-33.)

Nuoret kokevat verkon välityksellä tapahtuvan vuorovaikutuksen opettaneen heille sellaisia taitoja, joita he ovat pystyneet hyödyntämään myös kasvotusten tapahtuvassa kommunikaatiossa. Melkein puolet Kruskopfin (2014) toteuttamaan kyselyyn vastanneista nuorista kokee, että he voivat ilmaista tunteitaan ja ajatuksiaan ainakin jonkin verran paremmin netissä kuin kasvotusten ihmisten kanssa. Myös suhteellisen moni (noin 40 prosenttia vastaajista) ajattelee olevansa sosiaalisempia netissä kuin kasvotusten. (Kruskopf, 2014, 18-19.)

Nuoret kokevat usein, että ”aito” ihmisten välinen vuorovaikutus on tärkeämpää kuin vuorovaikutus kavereiden kanssa verkon kautta. Toisaalta nuoret myös kokevat verkon olevan hyvä paikka laajentaa kaveripiiriä. Verkossa on helppo tavata ihmisiä, jotka jakavat samoja mielenkiinnon kohteita ja mielipiteitä. (Tuomi, 2011, 89.) Nuoret solmivat verkon välityksellä ystävyys- ja seurustelusuhteita yhä useammin heille aiemmin tuntemattomiin ihmisiin. Kruskopfin (2014) tekemään kyselyyn vastanneista lukioikäisistä nuorista suuri osa (melkein 60 prosenttia) kertoi saaneensa netin välityksellä uusia ystäviä. Lisäksi jopa 80 prosentilla oli ainakin kaverilistallaan tai seuraajina sosiaalisessa mediassa heille internetin ulkopuolella tuntemattomia ihmisiä. Kaikista kyselyyn vastanneista nuorista myös suhteellisen suuri osa (35 prosenttia) on kokenut joskus ihastumista netistä löytämänsä ihmiseen ja noin viidesosa vastaajista oli löytänyt netin välityksellä jopa parisuhteen. (Kruskopf, 2014, 20-21.)

Lisäksi nuoret voivat löytää myös pelimaailmasta ihmissuhteita. Mikkolan (2014) pro gradu -tutkielmassa haastatellut nuoret ovat saaneet pelien kautta uusia tuttavuuksia, joiden kanssa he pitävät yhteyttä myös pelin ulkopuolella. Osa pitää yhteyttä näihin uusiin tuttavuuksiin vain sosiaalisen median kautta, kun taas osa näkee toisiaan myös kasvotusten. Lisäksi osa nuorista kertoi pelin kautta alkaneen ystävyysuhteen muuttuneen ajan myötä parisuhteeksi. (Mikkola, 2014, 30.)

Pelimaailmat ovatkin yleensä hyvin sosiaalisia ja sisältävät yhteistyötä ja yhteydenpitoa muiden pelaajien kanssa (Rahja, 2013, 11). Kamulan (2011) pro gradu -tutkielmassa tulee esille, että pelien kautta nuoret kommunikoivat keskenään, rakentavat verkostoja ja vaihtavat pelaamiseen liittyviä ajatuksia sekä pelaavat yhdessä. Näin pelaajat muodostavat siteitä ja ystävyysuhteita muiden pelaajien kanssa. (Kamula, 2011, 120.) Myös Kosunen ja Laaksosen (2014) opinnäytetyössään (amk) haastatteleminen nuorten kertomuksissa yksi tärkeä teema on pelaamiseen liittyvät sosiaaliset suhteet. Pelaaminen verkossa tarjoaa nuorille kanavan yhteydenpitoon. Haastatellut nuoret miehet nimittäin kokevat pelaamisen vahvana kommunikaation välineenä osana arkea sekä luonnollisena tapana pitää yllä sosiaalisia suhteita. (Kosunen & Laaksonen, 2014, 63.)

Mobiilin internetin käytön yleistymisen myötä on nuorten vuorovaikutuksesta verkon välityksellä tullut niin sanotusti arkea läpileikkaava kokemus. Nuoret ekaluokkalaisista murrosikäisiin elävät nykyään yhä enemmän jatkuvan yhteyden ja vuorovaikutuksen mahdollistamassa mobiilissa maailmassa. Nopparin (2014) tutkimuksessa haastatellut yläkoululaiset ovat mobiilin internetin kautta vuorovaikutuksessa kavereidensa ja perheensä kanssa. He chattaavat toistensa kanssa myös koulupäivän aikana WhatsAppilla ja tarkistavat Facebookin tulleet viestit. (Noppari, 2014, 49, 122.) Muutos nuorten mobiilissa vuorovaikutuksessa on ollut nopeaa, sillä esimerkiksi Uusitalon et al (2011) tutkimukseen osallistuneet 5-14-vuotiaat nuoret eivät vielä kaivanneet kännykkäänsä internetyhteyttä. Netinkäyttöä pidettiin luontevana nimenomaan tietokoneella eikä verkkotoimintoa näin ollen kaivattu vielä vuonna 2011 puhelimeen. (Uusitalo et al., 2011, 81-84.)

Lisäksi nuorten verkkovuorovaikutukseen ovat tulleet mukaan myös tablet-tietokoneet. Vain harvalla Nopparin (2014) tutkimukseen osallistuneista nuorista on käytössä oma tablet-laite, mutta useilla on sellainen perheen kanssa yhteisessä käytössä. Tablettia nuoret käyttävät esimerkiksi Skypea kautta kavereidensa kanssa kommunikointiin, nettipelien pelaamiseen ja sosiaalisen median palveluiden selaamiseen. (Noppari, 2014, 53.)

5.3 Verkkoyhteisöllisyys keskeistä nuorten arjessa

Nuorten verkon käytön voidaan nähdä kehittyneen sosiaalisen median myötä kotisivukulttuurista yhteisö-kulttuuriin. Nimittäin useimpia sosiaalisen median palveluita voi kuvata yhteisöllisiksi. Niiden keskiössä ovat myös eri tavoin rakentuvat henkilökohtaisten suhteiden verkostot. Noppari ja Uusitalo (2011, 143) kuvaavat osuvasti, että ”tämän päivän audiovisuaalisuuden, verkostojen ja vuorovaikutteisuuden hallitsemassa kulttuurissa osallistuminen verkkoyhteisöihin voi olla nuorelle enemmän tai vähemmän sosiaalinen välttämättömyys”. Nuori voi helposti jäädä kaveripiiriin ulkopuolelle, jos ei kuulu tiettyihin verkkoyhteisöihin. Nykyään nuorelle onkin melkein erikoisempaa olla kuulumatta kuin kuulua johonkin sosiaalisen median yhteisölliseen palveluun. Nuorten motiivit toimia verkkoyhteisöissä ovatkin usein juuri sosiaalisia. (Noppari & Uusitalo, 2011, 143 ja Uusitalo et al., 2011, 93.) Myös Autio ja Rikmanin (2012) pro gradu -tutkielmassa haastateltujen nuorten mukaan verkkoyhteisöihin liittymisen tärkein tekijä on kavereiden kuuluminen yhteisöön. Merkittävää näyttäisi siis olevan jo olemassa olevien yhteisöjen vahvistaminen verkossa. (Autio & Rikman, 2012, 42-43.)

Sosiaalisen median yhteisöjen voidaan nähdä edustavan nuorten elämänpiirissä niin sanottua neljättä toimintatilaa. Kolme ensimmäistä nuorten toiminnan tilaa ovat länsimaisessa nuorisotutkimuksessa perinteisesti olleet perhe, koulu ja vapaa-aika. Vaikka mediatilat ovat toki tyypillisesti vapaa-ajanviettopaikkoja, on niille tyypillistä tietty kontrolloimattomuus. Ne ovat yleensä toimintaympäristöjä, joihin vanhemmilla tai aikuisilla ei ole pääsyä. Lisäksi nuoret myös hakevat verkon yhteisöllisistä tiloista omia vertaisryhmiään ja samalla vanhemmista vapaata ja autonomista aluetta. (Noppari & Uusitalo, 2011, 143-144.) Kuitenkin nuorilla verkkoyhteisöt usein linkittyvät myös muun elämän yhteisöihin eikä selkeäviivaista rajaa virtuaalielämän ja muun elämän välillä niinkään hahmoteta (Uusitalo et al., 2011, 10). Verkko ei ole nuorille reaali maailmasta erillinen sosiaalisen kanssakäymisen osa, vaan ennemminkin luonnollinen tapa jatkaa yhteydenpitoa ja yhteisöllisyyden vahvistamista verkon välityksellä (Autio & Rikman, 2012, 44.)

Toisaalta Herkmanin ja Vainikan (2012b) tutkimuksessa tulee esille, kuinka sosiaalisen median Facebookin voi nähdä yhteisön sijasta ennemminkin viestinnän välineenä. Haastateltujen nuorten keskuudessa ei korostunut Facebookin yhteisöllisyys, vaan se nähdään pikemminkin ”heikkona narikkayhteisöllisyytenä”,

jonka siteet on usein solmittu jossain muualla. Facebookia käytetään siis enemmänkin jo muualta tuttujen ihmisten kanssa esimerkiksi yhteydenpitoon, jutteluun, sosiaalisten suhteiden vahvistamiseen. (Herkman & Vainikka, 2012b, 60-61.)

Nuorten digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä aktiviteettina, jonka ympärille on muodostunut paljon yhteisöllistä toimintaa. Pelitoiminnan ympärille voi nähdä muodostuneen niin sanotusti kulttuurisen alueen, joka kattaa pelaamisen lisäksi paljon muutakin. Pelit voivat olla nuorille paitsi harrastus myös tapa viettää aikaa sekä väline sosiaaliselle toiminnalle ja kommunikoinnille. (Kamula, 2011, 128.) Nopparin (2014) tutkimuksen nuorten haastatteluissa tuli esille, että nuoret usein pelaavat myös yksinpeleiksi suunniteltuja pelejä toistensa kanssa. Nuoret kertovat, että tärkeä osa pelaamista on pelistä ja sen tapahtumista puhuminen kavereiden kanssa niin pelin aikana kuin sen jälkeenkin. Lisäksi yhteiseen pelaamiseen liittyy nuorilla hauskanpitoa ja tiimissä työskentelyä, mikä lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Noppari, 2014, 66-67.) Peliyhteisöt voivat tarjota nuorelle myös turvaa ja verkoston sekä korvikkeen oikean elämän puuttuville sosiaalisille suhteille (Mikkola, 2014, 37).

Virtuaalisissa roolipeleissä voi syntyä sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä, joita ylläpidetään niin netin avulla kuin kasvokkaisissa tapaamisissa. Hämäläinen (2012) on tarkastellut pro gradu -tutkielmassaan suomalaista valtaosin tyttöistä koostuvaa Prince Diaries -virtuaaliroolipeliyhteisöä. Kyseinen roolipeli vaikuttaa haastateltujen pelaajien elämäänsä merkittävästi juuri sosiaalisten suhteiden kautta. Pelin kautta nuoret luovat ja vaalivat uusia ystävyssuhteita sekä roolipeliyhteisön yhteisöllisyyttä. (Hämäläinen, 2012, 45, 94.)

Myös erilaiset faniyhteisöt verkossa edustavat usein hyvin tiiviitä verkkoyhteisöjä (Noppari & Uusitalo, 2011, 158). Salan (2014) opinnäytetyössä (amk) käsitellään yhteisöllisyyttä verkon Kpop Finland -faniyhteisössä, joka koostuu eteläkorealaista pop -musiikkia fanittavista reilusta tuhannesta jäsenestä. Ryhmässä samanlaiset nuoret kokoontuvat verkossa keskustelemaan samasta kiinnostuksen kohteesta. Yhteisöllisyyden voisikin nähdä muodostuvan erityisesti samanlaisuuden kautta. Faniuden ilmentäminen kollektiivisesti lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta ryhmän jäsenten välillä. (Sala, 2014, 5-8, 48-49.)

Samoin tyttöjen lehtien verkkosivut näyttävät tarjoavan aktiivikäyttäjille tilan yhteenkuuluvuuden tunteen kokemiseen ja yhteisön muodostumiseen. Lehtisalon (2011) tutkimuksen tulokset antavat vahvoja viitteitä siihen, että tyttöjen lehtien verkkosivut myös mahdollistavat verkkoyhteisön synnyn ja yhteenkuuluvuuden tunteen. Tutkimuksessa on vertailtu kahden eri tyttöjen lehden, Demin ja Mix Mixin, verkkosivujen ja keskustelufoorumien käyttäjien kokemuksia verkkosivun yhteisöllisyydestä. Useat sivustojen nuorista pitävätkin itseään joko "demittäjänä" tai "Miss Mix-aktiivina". Nämä nimitykset ja niihin samaistuminen kuvaavat nuorten keskustelijoiden jakamaa ryhmäidentiteettiä ja heidän verkkoon muodostamaansa yhteisöä. Näiden "demittäjien" ja "Miss Mix-aktiivien" välillä ilmenee myös vastaikkainasettelua ja toisen yhteisön vähättelyä, mitä käytetään apuna yhteisöidentiteetin vahvistamisessa. Lisäksi näitä yhteisöjä vahvistetaan muuallakin kuin verkkosivuilla. Esimerkiksi demittäjät organisoivat itse eri paikkakunnilla tapaamisia, joista sovitaan keskustelufoorumilla. (Lehtisalo, 2011, 74-85.)

Tutkimustieto antaa kuvaa siitä, kuinka vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ovat keskeisessä roolissa nuorten verkkokulttuurissa. Verkko tarjoaa monia mahdollisuuksia vuorovaikutuksen monipuolistumiselle ja yhteisöllisyyden tunteen muodostumiselle. Verkko myös mahdollistaa jo olemassa olevien kaverisuhteiden ylläpidon ja syventämisen. Toisaalta verkko tuo nuorelle mahdollisuuden irrottautua reaalielämän lähipiiristä ja etsiä uusia vuorovaikutustilanteisiin verkon kautta.

6. Toimijuus ja vaikuttaminen verkossa

Identiteetin, vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden ohella nuorten verkkokulttuuria käsittelevässä tutkimuksessa voidaan tunnistaa toimijuuden teema, jossa korostuu nuorten toiminnallinen rooli ja halu vaikuttaa asioihin. Nuorten toimijuutta verkossa on tarkasteltu muun muassa toimijuuden merkitysten ja syiden eli toiminnan motivaatioiden näkökulmista. Myös verkon mahdollistamat monipuoliset tavat vaikuttaa eli tuoda omaa ääntä esiin ovat viime vuosina olleet kotimaisen tutkimuksen kohteena.

6.1 Viihtyminen verkossa toimimisen motiivina

Sosiaalisen median parissa kasvaneiden nuorten mediakulttuuria kuvataan usein osallistuvaksi kulttuuriksi. Tällöin mediaympäristön nähdään tukevan omaa tuottamista ja kynnys omien tuotosten julkaisemiseen verkossa on suhteellisen matala. Lisäksi toiminnalle on leimallista ryhmissä työskentely ja yhteinen ongelmanratkaisu. (Noppari & Uusitalo, 2011, 143 & Noppari, 2014, 72.) Tällaisessa nuorten toimijuutta korostavassa näkökulmassa painottuu myös nuorten kyvykyys toimia mediaympäristössä sekä nuorten mediataju ja -lukutaito (Noppari, 2014, 10).

Matikaisen ja Villin (2013, 40-44) eri ikäryhmien verkon käyttöä vertailevan tutkimuksen mukaan nuoret ovat kaikkein innokkaimpia jakamaan sisältöä sekä vaikuttamaan ja osallistumaan verkossa. Suomalaisnuorten verkossa toimimisen on kuitenkin nähty painottuvan viihteelliseen käyttöön. Kupiainen (2013b, 13) toteaa tutkimuksessaan, että luova median tuottaminen ei ole tärkein aktiviteetti verkossa nuorille, vaan ennemminkin viihde ja vertaisvuorovaikutus.

Toisaalta verkossa viihtymisen ja muun verkon käytön välille on hankalaa vetää rajaa, sillä esimerkiksi asioihin vaikuttaminen ja muiden mediaesitysten tekeminen verkossa voivat olla viihdyttävää nuorelle. Uusitalon et al. (2011) tutkimuksessa todettiin, että verkossa viihtymistä ei tulisi käsittää negatiivisena toimintamuotona, vaan ennemminkin nähdä se osana jokapäiväistä elämää. Näin ollen viihtyminen tulisi nähdä keskeisenä motivaationa nuorten mediaympäristössä toimimiselle. (Uusitalo et al., 2011, 98.)

Vaikka nuorten tieto- ja viestintäteknologioiden käyttö vapaa-ajalla on usein viihteellistä ja huvitteluun painottuvaa, ei sen käyttö ole kuitenkaan ainoastaan viihteellistä. Nuoret opettelevat verkossa oman kiinnostuksensa pohjalta hyödyllisiä taitoja, kuten ohjelmointia. Nuoret käyttävät tietokonetta myös sellaisiin tarkoituksiin, joiden voidaan ajatella edistävän opinnoissa ja työelämässä hyödyllisten taitojen kehittymistä. Esimerkiksi perinteisesti viihteellisenä nähty tietoteknologian käyttö saattaa myös kehittää työelämän arvostamaa erityisosaamista, mistä muun muassa peliala antaa jo selviä merkkejä. (Kaarainen et al., 2013, 24, 31.) Uuskosken (2011, 56) pro gradu -tutkielman mukaan, niillä lukiolaisilla, jotka pelaavat usein tietokone- tai konsolipelejä, on parempi englanninkielen arvosana. Lisäksi erityisesti nuorten tyttöjen suosiossa oleva bloggaaminen on oiva kanava mediataitojen parantamiseen ja verkostoitumiseen (Kupiainen, 2013b, 6).

6.2 Oman äänen esille tuominen

Mahdollisuudet tuottaa itse mediasisältöjä sekä niiden julkaiseminen verkossa ovat helpottuneet viime vuosina mediavälineiden kehittymisen myötä. Esimerkiksi kamerakännökät ovat tehneet arkipäivää nuorten valokuvaamisesta ja kuvien julkaisemisesta. (Uusitalo et al., 2011, 98.) Kupiainen (2013b) tutki-

muksen mukaan nuoret kokevat julkaisemisen ja jakamisen olevan verkossa helppoa. Puolet tutkimuksessa haastatelluista 13-16-vuotiaista nuorista myös pitää tärkeänä sitä, että he voivat jollain tavalla vaikuttaa verkossa. (Kupiainen, 2013b, 2-5.)

Verkon välityksellä mahdollistuvat monet erilaiset vaikuttamisen keinot. Verkko tarjoaa nuorille monia mahdollisuuksia muun muassa mielipidevaikuttamiseen. Esimerkiksi yksittäinen blogi voi onnistua nostamaan julkisuuteen laajan keskustelun tai internet-adressi voi kerätä tuhansien ihmisten ajatukset saman aiheen ympärille. Lisäksi kannanotto Facebook-statuksessa voi ohjata ihmisten ajatukset asenne ja arvoseikkoihin. (Hokkanen & Liikanen, 2010, 108.)

Verkko nähdäänkin nuorten keskuudessa usein mielipiteiden julkaisemisen paikkana. Suonisen (2013, 121) tutkimukseen osallistuneiden kuudesluokkalaisten nuorten keskuudessa yleisin tapa ilmaista omia mielipiteitään verkossa on kirjoittaa jollekin internetin keskustelupalstalle. Myös Mikkosen (2011) pro gradu -tutkielmassaan haastattelemat 13-18-vuotiaat nuoret näkevät internetin paikkana, jossa pystyy ilmaisemaan helposti omia mielipiteitään, ottaa kantaa asioihin ja tehdä muita ihmisiä tietoisiksi asioista, joihin halutaan muutosta. Netin mahdollistama anonymiteetti voi rohkaista arempia nuoria kertomaan omia mielipiteitään ja tulla kuulluksi. Lisäksi netti mahdollistaa mielipiteiden tuomisen suuren yleisön tietoon. Vaikka nuoret pitävät nettiä hyvänä paikkana keskustella asioista ja tuoda mielipiteitä julki, pidetään tärkeänä myös, että keskustelu siirtyisi virtuaalimaailman ulkopuolelle muille foorumeilla ja päättäjiin tietoon. (Mikkonen, 2011, 59-63.)

Mediaosallistuminen eli oman äänen esille tuominen verkossa voi tarjota nuorelle mielipiteiden julkaisemisen lisäksi monenlaisia kokemuksia ja mahdollisuuksia. Lundvall (2014) on pro gradu -tutkielmassaan tarkastellut keskisuomalaisessa Painovirhe-verkkolehdestä toimivia nuoria ja heidän motivaatiotaan osallistua toimintaan mediassa. Nuoret pitävät tärkeänä verkkolehden tuomaa mahdollisuutta luovaan ilmaisuun. Lisäksi keskeisenä pidetään julkaisemisen mahdollisuutta ja julkisuuden saamista kirjoituksille tai muille mediatuotoksille. Tytöille tärkeänä perusteena osallistumiseen ovat sosiaaliset motiivit, kun taas pojille motiivit toimintaan näyttäisivät usein olevan käytännöllisempiä ja taloudellisempia. (Lundvall, 2014, 62-65.)

Mielipidevaikuttajan asema tarjoutuu verkossa kaikille toimijoille avoimilla ja julkisilla verkkoalustoilla. Tahvanainen (2014) on havainnoinut pro gradu -tutkielmassaan, miten nuorten naisten pitämissä blogeissa määritellään ja oikeutetaan hyvää ja huonoa makua. Hyvä maku tulee esille erilaisissa kulutus- ja elämäntyylivalinnoissa, joista bloggaajat kertovat blogeissaan. Haluttuja ja tavoiteltuja ajatusmalleja määritellään ja esitetään blogeissa pukeutumisen ja kulutusvalintojen lisäksi myös oikeanlaisena pidetyn ruokavalion ja liikunnan välityksellä. (Tahvanainen, 2014, 37, 77-87.) Myös Hautakankaan ja Nopparin (2012) tutkimukseen haastatelluista bloggaajista suurin osa pitää itseään mielipidevaikuttajina. He nimittäin tiedostavat vaikuttavansa lukijoidensa ostopäätöksiin ja kulutuskäyttäytymiseen. Lisäksi osa bloggaajista kertoo blogissaan ajoittain yhteiskunnallisia mielipiteitään tai käyttää sitä kantaaottavasti. (Noppari & Hautakangas, 2012, 91-95.)

Vaikuttaminen sosiaalisessa mediassa on nuorille yksi oleellinen yhteiskunnallisen osallisuuden ja vaikuttamisen muoto (Myllyniemi, 2014, 35). Sosiaalisen median kautta voidaan muun muassa vahvistaa tai kumota omia mielipiteitä, kiinnostua uusista asioista sekä levittää eteenpäin asioita, joita pidetään tärkeänä. Yhteiskunnallinen keskustelu sosiaalisessa mediassa näyttäisi kuitenkin olevan tärkeää erityisesti niille nuorille, jotka muutenkin pitävät yhteiskunnallista keskustelua tärkeänä ja ovat yhteiskunnallisesti

aktiivisia. Näin ollen ne nuoret, jotka ovat yhteiskunnallisesti aktiivisia, käyttävät myös verkkoa usein vaikuttamisen välineenä ja verkko toimii heille fyysisen vaikuttamistoiminnan jatkeena. (Myllyniemi, 2014, 36 & Töyssy, 2012, 59.)

Haltia (2012) on tarkastellut pro gradu -tutkielmassaan nuorten ja median välistä suhdetta kansalaisvaikuttamisen näkökulmasta sekä nuorten näkemyksiä vaikuttamismahdollisuuksiensa ja -halunsa kohtaamisesta käytännössä. Nuorten näkemykset aktiivisesta kansalaisuudesta ovat hyvin vaihtelevia. Osa nuorista on aktiivisia osallistumaan erityisesti internetin tai muun median välityksellä, toiset hyödyntävät mieluummin perinteisiä osallistumisen keinoja ja joitakin taas ei kiinnosta minkäänlainen osallistuminen tai vaikuttaminen. Lukiolaiset haastateltavat toimivat ammattikoululaisia enemmän aktiivisen toimijan roolissa verkossa. Moni nuorista kokee tarjolla olevat vaikutusmahdollisuudet näennäisinä. Erityisesti lukiolaiset kokevat, etteivät halu vaikuttaa ja mahdollisuudet siihen aina kohtaa. Lisäksi kaikki haastatellut nuoret kaipaavat vaikutusmahdollisuuksista mediassa lisää tietoa. (Haltia, 2012, 90-100.)

Vaikka suomalaisnuorten verkon käytössä vaikuttaisi korostuvan erityisesti verkon niin sanotusti viihteellinen käyttö, näyttäisivät nuoret myös olevan innokkaita jakamaan tietoa, osallistumaan ja vaikuttamaan verkossa. Nuorten toimijuutta verkossa onkin tarkasteltu suomalaisessa tutkimuksessa viime vuosina erityisesti näkökulmasta, jossa verkko nähdään vaikuttamisen välineenä eikä niinkään vaikuttamisen kohteena. Tutkimustiedolla on näin tuotu näkyväksi, kuinka nuorten erilaiset aktiviteetit verkossa, kuten bloggaaminen tai keskustelupalstoille kirjoittaminen, luovat erilaisia vaikutusmahdollisuuksia nuorille. Nykyään verkko kuitenkin mahdollistaa myös aivan uudenlaista vaikuttamistoimintaa, jossa verkko voidaan nähdä itse vaikuttamisen kohteena. Tästä esimerkkeinä voidaan mainita muun muassa haktivismi, jolla tarkoitetaan tietokone- ja verkkovälitteisen aktivismin eri muotoja sekä verkon sääntelyyn, kuten yksityisyyden suojaan ja kyberturvallisuuteen vaikuttaminen.

7. Johtopäätökset

Verkko on nykyisin kiinteä osa nuorten arkea ja sosiaalista elämää. Nuorten elämässä kasvokkainen ja verkossa tapahtuva toiminta limittyvät saumattomasti yhteen, eikä näin ollen ole perusteltua tarkastella verkkokulttuuria muusta elämästä erillisenä osa-alueena. Samoja kavereita tavataan usein niin verkossa kuin sen ulkopuolella. Myös moniin kiinnostuksen kohteisiin ja harrastuksiin liittyy usein verkkoulot-tuvuus. Vaikka nuoret käyttävät verkkoa varsin aktiivisesti ja monipuolisesti, nuorten tavoissa toimia verkossa on kuitenkin paljon vaihtelevuutta. Nuoret eivät siis ole netin käytön tavoiltaan homogeeninen ryhmä, vaan verkkokulttuurissa korostuvat nuorten väliset yksilölliset erot.

7.1 Yhteenvetoa

Suomalaisessa tutkimuksessa verkkoa on usein tarkasteltu välineellisestä näkökulmasta. Verkon käyttöä on tutkittu melko paljon esimerkiksi viestinnällisestä näkökulmasta, jolloin verkko näyttäytyy lähinnä kommunikaation ja vuorovaikutuksen välineenä. Nuorille verkko ei kuitenkaan ole ainoastaan väline, se on myös keskeinen kasvuympäristö, jossa vietetään aikaa monipuolisesti ja sosiaalisesti. Verkossa voidaan muun muassa harrastaa ja tehdä asioita, kuten pelata ja blogata, tavata kavereita, luoda uusia sosiaalisia suhteita, tuoda esille omaa identiteettiä sekä vaihtaa mielipiteitä. Välineellisen näkökulman ohella verkkoa tulisikin tarkastella laajemmin myös tilana ja toimintaympäristönä. Tällöin verkon käyttö voidaan ymmärtää laajemmin kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä.

Nuorten verkkokulttuuria käsittelevää tutkimusta kartoittamalla onnistuttiin kuitenkin löytämään ilahduttavan paljon myös sellaista tutkimustietoa, joka valottaa nuorten verkon käyttöä koskevia omakohtaisia kokemuksia ja merkityksenantoja. Aihepiiriä koskevasta tutkimustiedosta jäsennettiin kolme pääteemaa. Nämä teemat, joihin raportin analyysi erityisesti keskittyi ovat 1) *identiteetin muodostuminen*, 2) *vuorovaikutus ja yhteisöllisyys sekä* 3) *toimijuus ja vaikuttaminen verkossa*.

Identiteetin rakentumisen kannalta (ks. luku 4) nuoret kokevat verkkoidentiteetin joustavana, muovailtavana ja jatkuvasti päivitettävänä. Esimerkiksi anonymiteettiin perustuvat virtuaaliympäristöt antavat nuorelle mahdollisuuksia kokeilla joustavasti erilaisia identiteettejä. Nuoret myös rakentavat identiteettiään verkossa monenlaisen toiminnan välityksellä, kuten pelaamalla ja bloggaamalla. Nuoret kokevat tärkeänä mahdollisuuden vaikuttaa verkossa siihen, millainen kuva itsestä muodostuu muille virtuaalisissa ympäristöissä.

Vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden (ks. luku 5) näkökulmasta verkko ei näyttäydy nuorille erillisenä osana sosiaalista kanssakäymistä, vaan se on luonnollinen tapa jatkaa yhteydenpitoa ja yhteisöllisyyden muodostamista. Nuoret kokevat verkon toimivana ympäristönä olemassa olevien sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen. Lisäksi verkossa nuori saa mahdollisuuden löytää uusia vuorovaikutustilanteita ja erilaisia yhteisöllisyyden kokemuksia.

Nuorten toimintaa (ks. luku 6) verkossa motivoi erityisesti viihtyminen. Nuoret kehittävät verkossa toimiessaan monia hyödyllisiä taitoja oman kiinnostuksensa mukaan, kuten opettelevat ohjelmointia ja kieliä pelien avulla tai vahvistavat median tuottamisen taitojaan bloggaamisen avulla. Nuoret kokevat tärkeänä, että he voivat jollain tapaa vaikuttaa verkossa. He kokevatkin julkaisemisen ja jakamisen verkossa helppona: verkkoa pidetään erityisesti mielipiteiden julkaisemisen paikkana. Nuoret tuovat omaa ääntään esiin verkossa muun muassa keskustelufoorumeilla ja blogeissa.

7.2 Pohdintaa

Kun Suomessa viime vuosina julkaistua tutkimusta tarkastellaan nuorten verkkokulttuurin näkökulmasta, vaikuttavat teemoina korostuvan erityisesti identiteetin rakentaminen sekä vuorovaikutus ja yhteisöllisyys verkossa. Tämä ei sinänsä ole yllättävää, kun ajatellaan nuorten tämän hetkistä verkon käyttöä, jolle on tyypillistä muun muassa itsensä aktiivinen esiintuominen blogien ja vlogien kautta sekä vilkas sosiaalinen kanssakäyminen verkon erilaisilla peli- ja keskustelufoorumeilla.

Toisaalta verkon käyttötavat, trendit ja ilmiöt muuttuvat tiuhaan. Erityisen nopeasti tämä kehitys vaikuttaa nuorten verkkokulttuuriin ja -käyttäytymiseen. Tutkimuksella on oma haasteensa pysyä muutoksessa mukana. Esimerkkinä tästä mainittakoon viimeaikainen mobiiliteknologian ja -sovellusten nopea yleistyminen eritoten nuorten keskuudessa. Kotimaisen tutkimuksen kentällä kyseistä aihepiiriä on tutkittu vielä varsin vähän. Lisää tutkimustietoa nuorten mobiiliteknologian käyttötavoista ja -kokemuksista tarvitaan.

Nuorten verkkokulttuuria on tutkittu myös toimijuuden ja vaikuttamisen näkökulmasta. Tällöin verkko nähdään usein vaikuttamisen välineenä, ei niinkään vaikuttamisen tilana tai kohteena (esim. haktivismi). Tämä välineellinen näkökulma tuntuu korostuvan myös muussa verkkotoimintaa ja -toimijuutta käsittelevässä tutkimuksessa. Tutkimuksen fokusta tulisikin laajentaa välineellisyydestä siihen, miten nuoret toimivat verkossa, mitä toimijuus heille merkitsee sekä millaisena toiminnan ja harrastamisen tilana nuoret verkon kokevat.

Kartoituksen perusteella voidaan todeta, että nuorten verkkokulttuuria koskeva tutkimus on kotimaisen tutkimuksen kentällä pääasiassa muutamien tutkijoiden ja tutkimushankkeiden käsissä. Tämä heijastuu myös tässä raportissa tiettyjen tutkijoiden ja tutkimusten korostumisena. Tutkimusta pitäisikin olla enemmän ja eri tieteenaloilta. Toisaalta eri tieteen- ja koulutusaloilla tehdyt opinnäytteet tuottavat aihepiiriä koskevaa tietoa melko runsaasti. Viime vuosina tehtyjä nuorten verkkokulttuuria käsitteleviä opinnäytteitä löytyi kartoituksessa ilahduttavan suuri määrä, minkä voi nähdä kertovan myös kasvavasta kiinnostuksesta aihepiiriin tutkimiseen.

Tämä raportti on pyrkinyt tiivistämään ja jäsentämään viime vuosien aikaista kotimaista tutkimustietoa nuorten verkkokulttuurista, eli nuorten kokemuksia ja merkityksenantoja verkkoon sekä verkossa toimimiseen liittyen. Näin tekemällä pyritään lisäämään nuorisotalan toimijoiden tietoa ja ymmärrystä aihepiiriä kohtaan sekä tarjoamaan työkaluja nuorten parissa työskentelyn tueksi. Kuten jo todettu, verkko on nykyisin kiinteä osa nuorten arkea ja sosiaalista elämää. Verkkokulttuurin voidaankin nähdä läpileikkaavan nuorten elämää, jossa kasvokkainen ja verkossa tapahtuva toiminta limittyvät kiinteästi toisiinsa. Myös nuorisotyössä tämä seikka on tiedostettu ja verkon tarjoamia mahdollisuuksia hyödynnetään nuorisotoimialalla melko laajasti ja monipuolisesti. Nopeasti muuttuva teknologia ja verkko, kuten viimeaikainen mobiiliteknologian nopea kehittyminen, vaativat kuitenkin nuorisotalan toimijoilta jatkuvaa oman ymmärryksen ja osaamisen päivittämistä. Tärkeintä on ymmärtää teknologian ja verkon merkitys osana nuorten elämää ja arkea. Olla silmät auki ja korvat höröllä sille, miten nuoret toimivat verkossa, mitä se heille merkitsee ja millaisia kokemuksia verkko heille tarjoaa.

Lähteet

- Aarnio, Anna ja Multisilta, Jari (2011).** Facebook ja Youtube - ne on meidän juttu! Kansallinen tutkimus lasten ja nuorten sosiaalisen median ja verkkopalveluiden käytöstä 2011. CICERO Learning: Helsingin yliopisto.
- Aula, Pekka, Matikainen, Janne ja Villi, Mikko, (2006).** Verkko yhteiskunnallisena tilana. Teoksessa Aula, Pekka, Matikainen, Janne ja Villi, Mikko (toim.), Verkkoviestintäkirja. Helsinki: Yliopistopaino Kustannus/ Helsinki University Press.
- Autio, Pia ja Joni, Rikman (2012).** Kuudesluokkalaiset internetin sosiaalisissa ympyröissä - lasten näkemyksiä vuorovaikutuksesta internetissä. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, Opettajankoulutuslaitos, kasvatustiede.
- Ebrand Suomi Oy ja Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut (2013).** Sosiaalinen media ja nuoret 2013. Haettu osoitteesta <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2013/>
- EU Youth Report, (2012).** Status of the situation of young people in the European Union. Euroopan komissio. Haettu osoitteesta http://ec.europa.eu/youth/library/reports/eu-youth-report-2012_en.pdf
- Haltia, Maiju (2012).** Nuorten kansalaiskulttuurit ja media. Näkökulmia nuorten aktiiviseen kansalaisuuteen. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Sosiologian laitos, sosiologia.
- Hautakangas, Mikko (2014).** Kuulkaas pojat! Pojat ja nuoret miehet mediakansalaisina -projektin loppuseminaari. Seminaariesitelmä, 3.10.2014.
- Herkman, Juha ja Vainikka Eliisa (2012a).** Lukemisen tavat. Lukeminen sosiaalisen median aikakaudella. Tampere: Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET.
- Herkman, Juha ja Vainikka, Eliisa (2012b).** Uudet lukemisympäristöt, uudet lukutavat. Tampere: Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET.
- Hokkanen, Laura ja Liikanen, Veli (2010).** Vaikutusvaltaa! Kohti kansalaisvaikuttamisen uusia areenoja. Mikkeli: Mikkelin ammattikorkeakoulu.
- Huhmarkangas, Sini (2013).** Vertaisohjausta verkossa. Ohjauskeskustelut nuorten chat-ryhmässä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Kasvatustieteiden yksikkö, aikuiskasvatus.
- Huotari, Kai (2014).** Experientializing - How C2C Communication Becomes Part of The Service Experience. Väitöskirja. Hanken School of Economics, Department of Marketing, Marketing.
- Hämäläinen, Laura (2012).** Poikarakkautta tyttökulttuurissa. Etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, kulttuurintutkimus.
- Jokinen, Ilmo (2014).** Nuoret rakentavat mielipiteitään. Onko aikuisista tukea sosiaalisessa mediassa? Opinnäytetyö, ylempi amk. Humanistinen ammattikorkeakoulu, järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma.
- Kaarakainen, Meri-Tuulia, Kivinen, Osmo ja Tervahartiala, Katja (2013).** Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö. Nuorisotutkimus, 2/2013, 20-32.
- Kainulainen, Niina (2013).** Virtuaalimaailman rajoitukset ja mahdollisuudet: Sukupuolen merkitys massiivimoninipeli World of Warcraftin pelaajakokemuksissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, sosiologia.
- Kananen, Jorma (2014).** Netnografia. Verkkoyhteisöjen tutkiminen opinnäytetyönä. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kamula, Mikko (2011).** Digitaalisten pelien kulttuuri. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, folkloristiikka.
- Kosunen, Kaisa ja Laakso, Minna (2014).** Kutsunta- ja varusmiespalveluikäisten miesten kokemuksia digitaalisen pelaamisesta. Opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala.

Kotilainen, Sirkku ja Suoninen, Annikka (2013). Tyttöjen ja poikien nettikulttuurit mediakasvatuksen haasteena. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina ja Suoninen, Annikka (toim.) Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Kruskopf, Milla (2014). Internet nuorten sosioemotionaalisen kehityksen viitekehyksenä. Kyselytutkimus varsinaisuomalaisille lukiolaisille. Proseminaaritö. Turun yliopisto, Kasvatustieteiden laitos, kasvatustiede.

Kupiainen, Reijo (2013a). Diginatiivit ja käyttäjälähtöinen kulttuuri. WiderScreen 1/2013. Haettu osoitteesta <http://widerscreen.fi/numerot/2013-1/diginatiivit/>

Kupiainen, Reijo (2013b). Young people's creative online practices in the context of a school community. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 7(1).

Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne ja Tikka, Minttu (2013). Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Tampere: Vastapaino.

Laaksonen, Salla-Maaria ja Matikainen, Janne (2013). Tutkimuskohteena vuorovaikutus ja keskustelu verkossa. Teoksessa Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne ja Tikka, Minttu (toim.) Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Tampere: Vastapaino.

Lehtisalo, Anneli (2011). "Tänne kaikki nyt moi" Tyttöjenlehdet vuorovaikutuksen ja kohtaamisen tiloina. Tampere: Journalismien, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET.

Lukiodiplomiaineiden e-oppimateriaali, Termikirjasto.

Haettu osoitteesta <http://www10.edu.fi/lukiodiplomi/media/#1>

Lundvall, Anniina (2014). Concept and practices of youth media participation - Case: Youth editorial board Painovirhe. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, digitaalinen kulttuuri.

Matikainen, Janne ja Villi, Mikko (2013). Mobiilit mediasisällöt. Sisältöjen tuottaminen, jakelu ja kulutus sosiaalisessa mediassa. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Mikkola, Henriikka (2014). Pikseli-identiteetti: Nettipelaamisen vaikutukset identiteetin kehittymiseen. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Mikkonen, Susanna (2011). Nuoret vaikuttajat verkossa - Tutkimus akaalaisten nuorten poliittisesta osallistumisesta Internetissä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Kasvatustieteiden yksikkö, kasvatustiede.

Myllyniemi, Sami (2014). Vaikuttava osa. Nuorisobarometri 2013. Helsinki: Nuorisosaain neuvottelukunta, Nuorisotutkimusverkosto.

Myllyniemi, Sami ja Berg, Päivi (2013). Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Nuorisosaain neuvottelukunta, Nuorisotutkimusseura.

Mäyrä, Frans ja Ermi, Laura (2013). Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. Tampere: Tampereen yliopisto, Trim.

Nieminen, Heidi (2014). Katsaus lasten ja nuorten verkkokiusaamisen tutkimukseen. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Viestintätieteiden laitos, puheviestintä.

Noppari, Elina (2014). Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3. Tampere: Journalismien, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET.

Noppari, Elina ja Hautakangas, Mikko (2012). Kovaa työtä olla minä - Muotibloggaajat mediamarkkinoilla. Tampere: Tampere University Press.

Noppari, Elina ja Uusitalo, Niina (2011). Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella: näkökulmia nuorten verkkoyhteisöllisyyteen. Teoksessa Kangaspunta, Seppo (toim.) Yksilöllinen yhteisöllisyys : avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen. Tampere: Tampere University Press, 140-166.

Nuorten Akatemia ja Kurio, (2012). Nuorten netinkäyttö ja yhteisöllisyys verkossa 2012.

Potkonen, Larissa (2012). Ihanat tytöt verkossa – tutkimus blogeissa yhteisöllisesti tuotetusta tyttöydestä. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, kulttuurintutkimus, erikoistumisalana sukupuolentutkimus.

Pyykkönen, Piia (2012). Nuorten identiteetti-ilmaisu IRC-Galleriassa : ilmaiskeinoina nimimerkit, profiilikuvat ja kuvatestit. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, sosiologia.

Rahja, Rauna (toim.) (2013). Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura ry.

Rekola, Pauli (2011). Nuorten aikuisten verkkoyhteisöpalveluiden mobiilikäyttö. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Viestintätieteiden laitos, puheviestintä.

Saari, Henrik (2010). Itsensä esittäminen Facebookissa: eri-ikäisten käyttäjien käsitykset ja kokemukset verkos-
topalvelussa esiintymisestä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen
median laitos, informaatiotutkimus.

Sala, Iinamaija (2013). Fighting!: Yhteisöllisyys Kpop Finland faniryhmässä. Opinnäytetyö. Humanistinen am-
mattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma.

Silvola, Jenny (2012). Hyvän mielen verkko, Fenomenografinen tutkimus yläkoululaisten käsityksistä. Pro gradu
-tutkielma. Lapin yliopisto, Kasvatustieteiden tiedekunta, mediakasvatus.

Suoninen, Annikka (2013). Lasten mediabarometri 2012, 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö.
Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Tahvanainen, Tiia (2014). Maku ja luokka nuorten naisten lifestyle-blogeissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin
yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, sosiologia.

Tilastokeskus, (2010). Tieteenala 2010.

Haettu osoitteesta <http://www.stat.fi/meta/luokitukset/tieteenala/001-2010/index.html>

Tilastokeskus, (2013). Ammattikorkeakoulututkintojen määrä kasvoi edelleen. Haettu osoitteesta

http://www.stat.fi/til/akop/2013/01/akop_2013_01_2014-04-09_tie_001_fi.html

Tilastokeskus, (2013). Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Helsinki: Tilastokeskus. Haettu osoitteesta

https://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_fi.pdf

TNS Connected Life, (2014) Haettu osoitteesta <http://www.tns-gallup.fi/uutiskirje2014/09/otsikko1>

Tuomi, Pauliina (2011). (Virtual) Friends will be (virtual) friends? Are virtual friends as good as "the real" ones?
Teoksessa Kangas, Sonja (toim.) Digital Pioneers. Cultural drivers of future media culture. Helsinki: Nuorisotutki-
musverkosto.

Törrönen, Suvi (2014). Toimijaroolit, sukupuoli tapana ja keskiluokkaisuuden ideaali. Haastattelututkimus am-
mattikoulussa opiskelevien poikien mediasuhteista. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Viestinnän, median
ja teatterin yksikkö, tiedotusoppi.

Töyssy, Saara (2012). Harkittu minuus. Sosiaalinen media identiteetin rakentamisen ympäristönä. Pro gradu -tut-
kielma. Tampereen yliopisto, Viestinnän, median ja teatterin yksikkö, tiedotusoppi.

Uski, Suvi ja Lampinen, Airi (2014). Social norms and self presentation on social network sites: Profile work in
action. New Media & Society, 17, 1-18.

Uusitalo, Niina, Vehmas, Susanna ja Kupiainen, Reijo (2011). Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten me-
diaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Tampereen yliopisto.

Uuskoski, Olli (2011). Playing video games: A waste of time... or not? Exploring the connection between playing
video games and English grades. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, Nykykielten laitos, englantilainen filo-
logia.

Viestinnän keskusliitto, (2014). Mediatoimialan luvut 24.9.2014.

Haettu osoitteesta http://www.vkl.fi/files/2670/Mediatoimialan_luvut_19092014.pdf

Vuokila, Heidi (2012). Nettikiusaaminen uutena ilmiönä. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu,
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma.

Vuorma, Tommi (2014). Kiusaaminen Facebookissa. Mitä se on ja tapahtuuko sitä? - Pudasjärven seitsemäsluok-
kalaisten käsityksiä. Opinnäytetyö. Lapin ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma.

Liite 1. Käytetyt hakusanat englanniksi ja ruotsiksi

Englanninkielistä tutkimusta haettiin sanoilla *internet, online, media, media culture, media relationship, media interaction, social media, game*, digital game*, online game*, digital, mobile, interactive, online ethnography, web ethnography, digital ethnography, media ethnography ja social media ethnography*. Näihin hakusanoihin sisällytettiin myös termi *youth*. Lisäksi omina hakusanoinaan käytettiin käsitteitä *internet culture, online culture, virtual community, online community ja digital game**.

Ruotsinkielistä tutkimusta haettiin sanoilla *internet, nät, media, mediakultur, mediarelation, social media, spel*, nätspel, digitala spel, att spela, mobil, nätkultur, internetkultur, nätgemenskap, nätsamhälle, digital, interaktiv, virtual*, virtuell etnografi, netnografi, digital antropolog*, nätuppkoppling ja nätförbindelse*. Näihin hakusanoihin otettiin mukaan termi *ungdom**. Omina hakusanoinaan käytettiin termejä *nätgameskap, nätkultur, internetkultur ja digitala spel**.

Liite 2. Raportin kannalta keskeisten käsitteiden kuvausta

Verkko on yleinen termi, jolla voidaan tarkoittaa mitä tahansa tietokoneiden tai muiden teknisten laitteiden muodostamaa järjestelmää. Verkon välityksellä voidaan muodostaa yhteys toiseen koneeseen ja käyttää yhteisiä tiedostoja ja ohjelmia. (Laaksonen & Matikainen, 2013, 195-196 ja Lukiodiplomiaineiden e-oppimateriaali, 2014.)

Internet on useiden koneiden muodostama maailmanlaajuinen julkinen verkko, johon erilaiset verkkopalvelut rakentuvat (Laaksonen & Matikainen, 2013, 195-196). Internetin mobiilikäyttö on myös nykyään keskeinen osa internetin käyttöä.

Media voi olla muun muassa kuvallista, äänellistä tai sanallista sisältöä. Medialla tarkoitetaan myös joukkotiedotusvälineitä tai tiedonvälitystä yleensä. Toisaalta media voidaan ymmärtää laajassa merkityksessä ilmaisun tapana, tuotantona tai vastaanottona. (Lukiodiplomiaineiden e-oppimateriaali, 2014.)

Sosiaalinen media eli some voidaan määritellä ryhmäksi erilaisia verkkopohjaisia sovelluksia, jotka mahdollistavat käyttäjille sisällön luomisen ja jakamisen sekä vuorovaikutteisen viestinnän. Sosiaalisessa mediassa korostuu verkon käyttäjien asema aktiivisina sisällön tuottajina ja toimijoina. Sosiaalisen median kautta tapahtuva verkkojulkaiseminen antaa mahdollisuuksia vuorovaikutukseen, itseilmaisuuksiin ja yhteistyöhön. (Laaksonen et al., 2013, 14, 365.) Käytetyimpiä sosiaalisen median palveluita ovat yhteisöpalvelut, joita ovat esimerkiksi Facebook, LinkedIn ja IRC- Galleria, mikroblogipalvelut, kuten Twitter ja Yammer, sekä erilaiset blogialustat kuten WordPress.com ja Tecknorati (Kananen, 28, 2014).

