

Digimedia ja mediakasvatus

HAASTEITA MYÖS TUTKIMUKSELLE

Pekka on pelannut tietokoneella seitsemästätoista ikävuodestaan nyt reilut kymmenen vuotta, siitä lähtien kun kone hankittiin kotiin vanhempien työn ja opiskelujen takia. Pelaaminen lisääntyi hiljakseen, ja pari vuotta sitten Pekka pelasi jo lähes kaiken vapaa-aikansa. Kaapista löytyvät viime vuosien hittipelit, jotka ovat enimmäkseen strategia- ja taistelupelejä. Ensimmäisen oman tietokoneensa Pekka sai reilut viisi vuotta sitten, ja kavereiden koneita ja pelisessioita varten hän toteutti kotiinsa pian lähiverkon. Nykyinen kone on itse kasattu.

Vanhemmat ovat kuulemma yrittäneet rajoittaa pelaamista eri tavoin. Kommento kuuluu edelleenkin usein ulos ja nuorempana sinne pantiin väkisin. Pekan muihin harrastuksiin kuuluvat vaihtelevasti eri liikuntalajit ja erityisesti kuvien teko käsinkin, esimerkiksi lyijykynä- ja hiilipiirustukset. Alunperin vanhempien tahdosta Pekka on joka kesä osallistunut joko kuvataide- tai tietotekniikkaleirille.

Nykyään pelaamiseen kuluu enää 2–3 tuntia päivässä, kun muu koneella käytetty aika menee pelikenttien, kuvien ja musiikin tekoon. Pelaamisen siirtyminen internetiin pari vuotta sitten on vienyt toiminnan entistä kansainvälisempään peliyhteisöön, mutta samalla muuttanut sen entistä yksinäisemmäksi. Fyysisesti kaverit tapaavat lähinnä koulussa ja sen jälkeen verkon kautta. Osin myös siksi, että ruuhka-Suomen ulkopuolella välimatkat ovat pitkiä ja vain harvalla kaveripiiristä on mopo. Pekka opiskelee nyt toista vuotta keskiasteella digitaalisen viestinnän ammatillisessa koulutuksessa ja kokee ainakin tässä vaiheessa alan omakseen.

Aina, kun uusi väline on ilmestynyt viestintämarkkinoille, moralistinen asenne on nostanut päätään julkisessa keskustelussa. Hyvät ja pahat pelit -asetelma on tätä päivää varsinkin meidän kasvattajien puheissa (esim. Mäyrä 2002; Karvonen 2003). Viime vuosisadan alussa arvostelun ja pohdinnan kohteena olivat muun muassa elokuvat. Median ja aggressiivisen käyttäytymisen välisen suhteen pohtimisen rinnalle ovat nyt nousseet esimerkiksi oppimisen ja laaja-alaisen lukutaidon (medialukutaidon tai mediatajun) kysymykset sekä kysymykset yhteiskunnallisesta toimijuudesta ja mediasuhteesta. Moraalia ja mediakasvatustakin pohditaan, esimerkiksi tässä lehdessä.

Pohdinnat liittyvät edelleen pitkälti median mahdollisiin vaikutuksiin ja mediaesitysten merkityksellistämisen prosesseihin. Pohjimmiltaan kyse on siis siitä, että esimerkiksi peli opettaa jotakin ja pelaaja oppii jotakin?

Kysyn Pekalta, mikä merkitys pelaamisella on hänelle, ja hän vastaa melkein pä miettimättä:

– Maine ja respect. Ne tulee voitoista ja esimerkiksi pelikenttien rakentamisesta, kun muut pyytää mua tekemään sinne verkkoon. Mun taitoja käytetään verkossa, ja mä voin olla mukana siellä.

Pekalle merkitys rakentuu siis subjektiivisesti tunnetasolla. Vuosien pelaamisen ja koneella istumisen vaikutuksina Pekka mainitsee kolme asiaa, jotka muutkin kuulemma huomaavat ja joista hän on saanut palautettakin: silmien ärtyminen, tilannekohtaiset keskittymisvaikeudet ja tietoteknisten taitojen laajentuminen. Vaikutus on siis hänelle jotakin konkreettista muidenkin havaittaavaa muutosta.

Kasvatusfilosofi Lauri Rauhalan (1985, 27–29) mukaan ihmisen tajunta eli kokemus rakentuu mielestä ja elämyksestä, joiden avulla syntyy uusia merkityssuhteita. Erilaiset merkityssuhteet muodostavat verkostoja, joista rakentuu esimerkiksi käsityksiä maailmasta. Nämä verkostot (ja käsitykset maailmasta) suhteutuvat olemassa olevaan kokemuserustaan, mutta voivat jäsentyä uudelleen merkityksellisistä kokemuksista. Uudelleen jäsentyminen merkitsee muutosta eli kasvua, siis myös oppimista.

Pelit ovat merkityksellisiä eri yksilöille eri tavoin riippuen kokemuserustasta ja vaikkapa tilannekontekstista. Vastamerkityksiäkin pelaajan on mahdollista aktiivisesti rakentaa. Vaikutusta ei suljeta pois, mutta ei myöskään kasvun ja kasvatuksen mahdollisuutta (vrt. Mustonen 2002).

Mielenkiintoista olisi seurata esimerkiksi pitkällä aikavälillä intensiivisen pelaamisen merkityksiä ja vaikutuksia. Mitkä voivat olla väliin tulevia muuttujia? Mikä merkitys on verkkojulkisuudella tässä prosessissa? Pekan kommentti verkossa toimimisen merkityksellisyydestä antaa viitteitä vähintään yhteisöjulkisuuden painoarvosta. Karttuuko julkisista peliyhteisöistä myös yhteiskunnallista digitaalista toimijuutta (vrt. Ridell 2002)? Miten sellaista voisi mediakasvatuksella tukea? Yksi esimerkki on historianopettaja Mika Kantolan käynnistämä Vaikutamo -verkkoprojekti, jossa nuoret toimittavat esille keskusteltaviksi itselleen ajankohtaisia asioita.¹ Mediakasvatuksen yhteisöllisyyden vaihe ja kansalaistoimijan ihanne eivät enää ole tulevaisuutta, vaan nykyisyyttä (vrt. Kivikuru ja Kotilainen 1999).

Digitaaliseen kulttuuriin perustuvassa yhteiskunnassa yksilön ja yhteisön tulisi omata rohkeutta mediailmaisuuksiin ja osallistumiseen, tiedonhankinnan taitoja ja kykyä arvioida kriittisesti median antia sekä omaa mediaympäristöään. Tähän tapaan määrittelevät väitöskirjassani vastaajaopettajat ihanteellista media(luku)-taitoa (Kotilainen 2001). Määritelmässä median oletettu tai tuleva yleisö nähdään aktiivisina toimijoina eikä ainoastaan vastaanottajina.

Taitava medialukija voi olla myös taitava oppija. Tekstin lisäksi tai sen sijasta oppimisen taidot voivat kehittyä vaikka kuvallisesti ja audiovisuaalisesti. Oppimisesta eri mediamuodoin kaivataan edelleen tutkimusta. Pekan ikäpolven edustajilla lienee jo toisenlaiset lähtökohdat oppia multimodaalisesti eri mediamuodoin kuin meillä keski-ikäisillä, ehkä ihan toisenlainen audiovisuaalinen kokemuserusta (vrt. esim. Lehtonen 1999; Sintonen 2001)? Miten tämä huomioidaan koulussa?

Tutkimuksessa on alettu pohtia myös mediakasvatustoimintaa väliin tulevana muuttujana yksilön mediasuhteessa. Sen mahdollisista vaikutuksista ja merkityksistä tulisikin koota nykyistä enemmän empiiristä aineistoa, samoin mediakasvatustilanteista (ks. esim. Kotilainen 2001). Kouluissa mediakasvatus on pitkälti opetuksen käytännöissä kehittyneitä toimintaa, joka on laajentunut viime vuosina muihinkin yhteiskunnan toimintoihin: nuoriso- ja sosiaalityöhön, kirjastoihin

ja mediataloihin. Varsinkin nuoriso- ja sosiaalityössä media on havaittu merkittäväksi tekijäksi ihmisten ja yhteisöjen sosiokulttuurisessa innostamisessa (vrt. Kurki 2000). Tätä ja nuorten omaehtoista toimintaa olisi syytä nostaa esiin myös mediapedagogisessa tutkimuksessa.

Tukea tarvitaan opetus- ja kasvatustilanteisiin, joissa mediataitoja voitaisiin rakentaa toiminnallisella ja tutkivalla otteella. Tämän lisäksi opettajat tarvitsevat tietoa mediakasvatukseen liittyvistä arvoista ja eettisistä pohdinnoista. Mediataloissa taas voitaisiin pohtia sitä, pitäisikö lasten ja nuorten näkökulmaa tuoda enemmän esille. Se tarjoaisi lapsille ja nuorille rakennuspuita oman julkisen toimijuutensa vahvistamiseen, ja toisi myös aikuisten pohdittavaksi uusia näkökulmia maailmaan.

Tällä hetkellä mediakasvatuksella ei ole pysyvää asemaa yliopistoissa, vaan sen opetus varsinkin tuleville luokan- ja aineenopettajille on kokonaisuudessaan jäsentymätöntä ja pirstaleista. Tutkimusalueenakin mediakasvatusta on vielä alkuvaiheessa. Se sijoittuu media- ja kasvatustieteiden välimaastoon, ja niissä oman tulokulman identifioiminen aihealueelle on vielä kesken. Käsitteistö on muovautumassa, ja esimerkiksi medialukutaidolla on useita nimiä: mediataju, mediakielitalo ja niin edelleen riippuen kulloisenkin tutkijan omista taustoista.

Keskeneräisyys ja muutosprosessi näkyvät myös kentällä kouluissa ja muissa kasvatusorganisaatioissa, kun mediateemojen mukaan ottamiseen liittyy useimmiten ongelmia ajankäytön, oppiaineiden yhteistyön ja muiden koulun käytäntöiden kanssa. Peruskoulun ja lukion uusissa opetussuunnitelmissa asetetaan viestintä- ja mediaosaaminen kuitenkin koulun tehtäväksi. Lisäksi lukioissa on ensi syksystä 2004 alkaen mahdollista suorittaa ylioppilastutkinnon rinnalla Median lukiodiplomi. Se koostuu yhteensä viidestä kursista, joista viimeisellä rakennetaan näyttötyö valitulla viestintävälillä. Haasteina näiden suunnitelmien toteutumisessa tulevat olemaan opettajien oma rohkeus tarttua mediaan ja oppiaineiden välisen yhteistyön järjestäminen kouluissa.

Tiedotusopillinen tutkimus voi olla mediapedagogisen aihealueen ydinsubstanssia. Yhteisiä kysymyksiä kasvatustieteen kanssa löytyy ainakin yksilön ja yhteisön mediasuhteen, yleisön, julkisuuden ja toimijuuden problematiikoista (ks. esim. julkisopedagogiikasta Puoskari 2003).

Yhteistyö yli tiederajojen on alan tutkimuksen kehitykselle tärkeää ja yksi kehityksen ehto. Esimerkiksi peli- ja verkkotutkimuksessa nykyistä suurempi vuorovaikutus yhteiskunnallisen toimijuuden tutkijoiden ja humanististen digitaalisen kulttuurin tutkijoiden kesken olisi hedelmällistä. Toinen kehityksen edellytys on se, ettei pyörää aina keksitä uudelleen, vaan huomioidaan myös mediakasvatuksen historia, joka kiinnittyy pitkälti median ja sen käytön kehitykseen, ja alkaa jo ennen digitaalista aikakautta.

Viite

- 1 Ks. <http://www.vaikuttamo.net/> (Hämeenlinnan kaupungin mediakeskus; linkki tarkastettu 15.10.2003).

Kirjallisuus

- Karvonen, Erkki (2003)
Pelien lumous vie mukanaan. Aamulehti 15.5.2003.
- Kivikuru, Ullamaija ja Kotilainen, Sirkku (1999)
Mediakasvatus ihanteiden ja todellisuuden ristipaineissa. Teoksessa Sirkku Kotilainen, Mari Hankala & Ullamaija Kivikuru (toim.) *Mediakasvatus*. Helsinki: Edita, 13–30.
- Kotilainen, Sirkku (2001)
Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle. *Acta Universitatis Tamperensis* 807. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla verkossa <http://www.uta.fi/laitokset/kirjasto/vaitokset/2001/2001036.html> (linkki tarkastettu 10.11.2003).
- Kurki, Leena (2000)
Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Vastapaino.
- Lehtonen, Mikko (1999)
Ei kenenkään maalla – teesejä intermediaalisuudesta. *Tiedotustutkimus* 22: 2, 4–21.
- Mustonen, Anu (2002)
Median rooli psykologisessa kehityksessä. Teoksessa Sara Sintonen (toim.) *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura, 55–69.
- Mäyrä, Frans (2002)
Nettikulttuuri, pelit ja mediakasvatus. Teoksessa Sara Sintonen (toim.) *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura, 89–92.
- Puoskari, Ensio (2003)
Julkisuuskeskustelun jotoksilla. *Joukkoviestintä ja demokration eetos*. *Tiedotustutkimus* 26:3, 20–40.
- Rauhala, Lauri (1985)
Ihmiskäsitys ihmistyössä. Helsinki: Gaudeamus.
- Ridell, Seija (2002)
The Web as a Space for Local Agency. *Communications: The European Journal of Communication Research* 27:2, 147–170.
- Sintonen, Sara (2001)
Mediakasvatuksen musiikilliset mahdollisuudet. *Studia Musica* 11. Helsinki: Sibelius-Akatemia.