



Interpersonaalisesti verkossa

Tietoverkkoja käytetään hyvin erilaisiin tarkoituksiin. Phillips ja Barnes (1995, 20) toteavat, että Internet-yhteyksiä käytetään paljon muuhunkin kuin ihmisten väliseen viestintään. Tietokantojen selaaminen, lomakkeiden tilaaminen sähköpostitse ja surffailu kotisivuilla eivät edellytä toisia käyttäjiä, mutta liittyminen keskusteluryhmään tai opiskelu virtuaaliluokassa on jo toimimista toisten ihmisten kanssa. Monien muiden asioiden lisäksi verkosta haetaan toisten ihmisten kohtaamista ja heidän kanssaan keskustelemistä. Monesti yhteyttä toisiin saatetaan etsiä puhtaasti yhteyden itsensä vuoksi, että 'saisi vain keskustella jonkun kanssa ihan mistä tahansa'.

Tietokonevälitteinen viestintä (computer-mediated communication, CMC) syntyi oikeastaan sivutuotteena, kun suuria tietokoneita alettiin linkittää toisiinsa turvallisuuden ja tarkoituksenmukaisuuden takia: datan siirron ohessa operaattorit alkoivat lähellä toisilleen yksinkertaisia sanomia. Pian alettiinkin pohtia, voitaisiinko tietokoneitse korvata kalliita kokousmatkoja ja tehottomia kokouksia. Varsin nopeasti myös tutkijat kiinnostuivat siitä, millaista vuorovaikutusta tietokoneiden välityksellä tapahtuu, ja ennen kaikkea siitä kuinka tehokkaita esimerkiksi tietokonekonferenssit ovat. Vertailukohtaksi nostettiin luonnollisesti kasvokkaisviestintä, mutta ihme kyllä, tietokonevälitteisen viestinnän tekstipohjaisuutta ei juuri huomioitu eikä problematisoitu lainkaan. Tulokset niputettiin yhteen melko yhteneväisin oletuksin siitä, että verrattuna kasvokkaisviestintään tietokonevälitteinen viestintä on tehtäväorientoituneempaa, persoonattomampaa ja estottomampaa. (Walther 1996, 5-7.)

Kuva tietokonevälitteisestä viestinnästä on vuosien mittaan saanut enemmän sävyjä. Tutkimusorientaatiot ovat monipuolistuneet, eivätkä empiiriset havainnot perustu pelkästään asetelmaan, jossa haetaan eroja ja yhteneväisyyksiä kasvokkaisviestintään. Käyttäjän näkökulmasta lähtevissä tutkimuksissa interpersonaalista viestintää ei voida sivuuttaa. Kun tutkitaan esimerkiksi mitä, miten ja millaisiin tarkoituksiin ihmiset käyttävät tietokonevälitteisen viestinnän antamia mahdollisuuksia, millaisia merkityksiä he siihen liittävät, miten tietoverkon käyt-

Tässä artikkelissa pohditaan viestinnän interpersonaalisuuden toteutumista tietoverkoissa: millaisia piirteitä interpersonaaliseen viestintään verkossa liittyy, millaisia mahdollisuuksia se antaa ihmissuhteiden rakentamiseen ja millaisia vaikutuksia sillä kenties on. Kirjoitus pohjaa sellaiseen aihepiiriin tutkimukseen, jolle olemme löytäneet kaukupohjaa omista kokemuksistamme tietoverkon käyttäjinä. Lisäksi nostamme esiin verkkokyselyymme vastanneiden sähköpostin käyttäjien kokemuksia.¹ Näkökulmamme painottuu kahdenväliseen viestintään ja haluamme erityisesti muistuttaa, että tarkastelumme kulmakivenä on verkkoviestinnän tekstipohjaisuus. Tietoverkoistahan keskustellaan vilkkaasti, kuitenkin verkkoviestinnän kirjallinen luonne on saanut marginaalisen huomion. Julkisessa keskustelussa painotus on ollut viime aikoina kuvalliseen materiaaliin välittämisen etiikassa; tietokonevälitteisen viestinnän tutkimuksessa on puolestaan keskitytty vertailemaan verkkoviestintää kasvokkaistilanteisiin.

täjät rakentavat ja ilmaisevat yhteisöllisyyttä tai millaisia normeja viestinnälle kehitty, ollaan tekemisissä juuri interpersonaalisen viestintään liittyvien kysymysten kanssa. Interpersonaalisen viestinnän puolien toteutumista verkkokontekstissa on perusteltua tarkastella myös siitä näkökulmasta lähtien, että kasvokkainen vuorovaikutus on Bergerin ja Luckmannin (1995, 39) mukaan sosiaalisen vuorovaikutuksen perustyyppi, ja kaikki muut tapaukset ovat sen johdannaisia: perustavimman kokemuksen toisesta ihmisestä saamme kasvokkaisuviestinnässä.

Vaikutukset ihmissuhteisiin: kahden navan ratkaisu?

On esitetty hyvin erilaisia näkemyksiä siitä, miten tietokonepohjainen viestintä vaikuttaa ihmissuhteisiin. Tietokonepohjaisuuden on nähty vapauttavan ihmiset fyysisestä paikasta ja luovan siten mahdollisuudet uusien, aitojen henkilökohtaisten suhteiden ja yhteyksien luomiseen (Parks & Floyd 1996; myös Pool 1983, Rheingold 1993). Yhtäältä ihmissuhteiden on väitetty muuttuvan pinnallisemmiksi, persoonattommiksi ja jopa vihamielisemmiksi ja niissä on esitetty toteutuvan vain illuusion yhteenkuuluvuudesta (esim. Beninger 1987, Heim 1992, Walther, Anderson & Park 1994, Stoll 1995). Näitä muutoksia on selitetty nimenomaan kontekstuaalisen ja nonverbaalisten vihjeiden puuttumisella tai niukkuudella. Culnan ja Markus (1987) kutsuvat tätä selitystapaa "cues-filtered-out" -lähestymistavaksi, johon teorioista sisältyvät esimerkiksi sosiaalisen läsnäolon (social presence) ja sosiaalisen kontekstivihjeiden (social context cues) teoriat (ks. esim. Walther, Anderson & Park 1994, 461).

Toisaalta on nähty päinvastoin, että nonverbaalisten vihjeiden puuttuminen lisää viestinnän emotionaalista ja sosiaalista sisältöä (Kiesler, Sieger & McGuire 1984) ja tätä kautta viestinnän intiimiyttä ja epämuodollisuutta lisääntyy. Tämäntä-paisia luonnehdintoja löytyi myös keräämistämme käyttäjien kokemuksista:

Sähköposti sopii hyvin kasvottoman viestinnän välineeksi. Se on useita muita välineitä mukavampi ja helppokäyttöisempi ja vaatii vähemmän efforttia. Kynnys kommunikointiin on matalampi. Sitäpaitsi vastaanottajaa ei tarvitse tavata.

Se on luonteeltaan intiimi. Vieraat alkavat tuntua tutuilta ja statukseltaan korkeampia on helpompi lähestyä sähköpostitse.

Vuorovaikutussuhteen huomattava intiimiyden ja emotionaalisen sisällön lisääntyminen muuttaa Waltherin (1996, 17) mielestä interpersonaalisen viestinnän luonnetta aivan erityislaatuisiksi, *hyperpersonaaliseksi*, mikä tarkoittaa, että "tietokonevälitteinen viestintä on ylittänyt vastaavan kasvokkaisuviestinnän affektiivisuuden ja emotionaalisuuden asteen" ja että "sähköpostista voi tulla sosiaalisesti tavoiteltavampaa ja intiimimpää kuin vastaavasta kasvokkaisuviestinnästä". Näin ilmaistuna hyperpersonaalisuus saa hyvin positiivisen merkitysheyksen: se on jotakin vielä enemmän tai parempaa kuin kasvokkaisuviestintään sisältyvä interpersonaalisuus. Kuitenkaan helposti saavutettava ja vahvaksi koettava läheisyys ei ole ongelmatonta: se voi tuntua myös hämmentävältä, jopa ahdistavalta.

Sähköposti on sekä erittäin intiimi että ikävän persoonaton. Olen todennut sähköpostin paradoksaalisen luonteen lukemattomia kertoja. Olen kirjoittanut sähköpostia noin kahdeksan vuoden ajan, ja kokemuksia on paljon. Häkellyttää kuinka helposti ja nopeasti sähköpostissa pääsee todella intiimeihin asioihin. Ihmiset alkavat kirjoittaa asioista, joihin pääsisi tuskin vuodessakaan, jos kommunikointiaisiin koko ajan kasvotusten.

Kiistely siitä, aiheuttaako verkko sosiaalisten suhteiden (ja taitojen) rappioitumista vai uusia mahdollisuuksia ja kehittymistä, on tuskin hedelmällistä. Sen sijaan olisi syytä pohtia, millä tavoin ihmiset luovat ja ylläpitävät ihmissuhteita, mi-

ten he rakentavat identiteettiään ja kuvaa itsestään, miten he tukevat toisiaan, millainen suhde heillä on toisiin viestinnän osapuoliin, miten he ymmärtävät verkkoviestejä, millaista ymmärtämistä ja ymmärtämättömyyttä verkkoviestinnässä elää. Niiden, joiden ihmissuhteiden toteutumisaika on verkko, pitäisikin ymmärtää sekä elektronisen että kasvokkaisuhteiden luonnetta (Barnes ja Phillips 1995, 18).

Piilosilla...

Kysymys, joka monia verkossa viestiviä saattaa askarruttaa on se, missä määrin on mahdollisuutta tuntea heitä, joiden kanssa kommunikoi. Kuka minä olen itselleni, mikä olen toisille ja kuka on se, jonka verkossa kohtaan? Jos tarjolla ei ole esimerkiksi yhtään vihjettä toisen aktuaalisesta olemuksesta, niin ei voi tietää, kenen kanssa oikeastaan keskustele. Tuleeko viestinnästä toinen todellisuus, fiktiivisten hahmojen vuorovaikutusta, jolla ei ole mitään kiinnittymäkohtaa 'aitoihin' henkilöihin ja nk. todelliseen elämään?

Phillipsin ja Barnesin (1995) mielestä kyse ei ole siitä, että vuorovaikutus tai yhteydet olisivat verkossa epätodellisia tai siitä, ettei toisia keskusteluryhmän jäseniä tai vaikkapa naamion (fake-identity) turvin osallistuvia olisi olemassa. Toinen on siinä mielessä todellinen, että verkkoa käyttäekseen hänen on oltava olemassa. Pohdittavaksi sen sijaan asettuu se, millä lailla toinen on olemassa. Vaikka visuaalisuus on entisestään lisääntynyt uudessa teknologiassa (www), Internet on kuitenkin vielä pääosin tekstipohjainen ja näin ollen myös sen käyttäjät ovat olemassa toisilleen teksteinä. Teksti olemassaolon, ilmenemisen muotona on Phillipsille ja Barnesille (1995, 14) osoitus toisen todellisuudesta, jopa niin, että verkossa "ihmisen idea ja ihmisten ideat ovat todellisempia kuin he itse": kohtaamme toiset puhtaasti tietoisuuden tasolla; sitä lähemmäksi toisia emme voi koskaan päästä ilman fyysisiä yhteyttä, ruumiittomina.

Viestintäteknologian ja interpersonaalisuuden suhteita mietittäessä Bergerin & Luckmannin ajatukset (1995, 40) ovat edelleen ajankohtaisia pohdittavaksi. Hehän lähtevät siitä, että kasvokkain koettuna toinen on täysin todellinen: toinen saattaa olla todellinen minulle myös kirjeenvaihdon kautta tai maineensa takia, mutta täydessä merkityksessä todellinen minulle hänestä tulee vasta kohdatessani hänet kasvoista kasvoihin.

Ajatuksen, tietoisuuden tasolla tapahtuvaan viestintään kytkeytyy sujuvasti myös intiimiyys ja persoonallisuus eli aiemmin mainitut hyperpersonaalisen viestinnän piirteet. Waltherin (1996) tarjoama, ylimääräinen lisä, hyper, jota kasvokkaistilanteissa ei voida saavuttaa, on mahdollista, koska viestinnän 'esteenä' tai 'haittana' ei ole fyysisestä ihmisestä tai kontekstista kertovia nonverbaalisia vihjeitä. Tällöin ei olla enää kaukana ihmisten välisen 'platonisen', 'vain kirkkaan ajatuksen varassa' toimivan suhteen tavoittelusta.

Tietoisuuskien yhteydestä muodostuva tämän ajan yhteisöllisyys syntyy ja elää tästä syystä yhä enemmän ajattelun ja mielikuvien varassa. Hintikka (1995, 76) näkee, että tietoverkkojen ja käyttäjätunnusten myötä on kehittynyt uudenlainen sosiaalinen kulttuuri, virtuaaliyhteisö, jota ei ole olemassa fyysisesti vaan mentaalisesti eli mielikuvallisesti todellisenä. Viestintä erilaisissa tietoverkon mahdollistamissa ryhmissä ja yhteisöissä voi olla kuitenkin melko kaukana keskustelusta. Esimerkiksi keskusteluryhmään osallistumista voisi jossain suhteessa pitää hyppynä tuntemattomaan, tai olona näyttämöllä, kun ei näe ketä katsomossa istuu tai ei tiedä, istuuko siellä ketään. 'Sanot' jotakin ja jäät odottamaan jännittyneenä tuleeko vastauksia. Usein osallistumisessa ei ole suinkaan kysymys keskustelusta vaan lähinnä ohipuhumisesta. Tällöin osallistujat esittävät pääasiassa monologeja, pitkiä esitelyjä itsestään ja omista ajatuksistaan, jotka eivät liity toisiinsa lainkaan tai hyvin

löyhästi³.

Yksi Gergenin kirjassaan *Saturated Self* (1991) esittämistä ajatuksista on, että postmodernin myötä olemme tulleet tekno-persoonallisten systeemien aikaan. Meillä on mahdollisuus tuottaa iättömiä ja sukupuolettomia versioita tai täysin mielikuvitukseen perustuvia, imaginäärisiä identiteettejä kotisivuille tai Netin erilaisiin keskusteluryhmiin. Teknopersoonallisten järjestelmien aika tarjoaa meille uusia tapoja olla vuorovaikutuksessa ja toimia aktiivisena osallistujana vaihtelevissa sosiaalisissa tai virtuaalisissa maailmoissa. Se tarjoaa myös sellaisia uusia tapoja itsen esittämiseen (self-presentation) ja identiteetin muodostamiseen, jotka ovat vain marginaalisesti sidoksissa fyysiseen olemiseemme tai ikäämme. Tällaiset esimerkit korostavat postmodernin ideaa jatkuvan, loputtomasti merkitysten vaihtumisella tapahtuvan pelaamisen paikkana; paikkana, jossa 'aito' kohtaa jäljitelmät ja versiot. (Nikander 1996)

...ja esillä verkossa

Tärkeäksi viestintäaidoksi verkossa toimittaessa nousee se, miten kukin osaa tulla esille 'tekstin' ja tekstipohjaisten ikonien avulla, miten hän osaa esittää itsensä mahdollisimman edullisessa valossa (Phillips & Barnes 1995, 23). Verkon käyttäjä pystyy hyvin tietoisesti rakentamaan haluamaansa verkkoidentiteettiä, joka voi olla hyvin erilainen kuin mitä hän todellisuudessa on. Verkkoidentiteetin tai -minän voi esittää mieleisensä näköiseksi ja siihen voi liittää haluamiaan piirteitä ja jättää pois ominaisuuksia, joista ei halua tiedettävän.

"Ihmiset, jotka esittäytyvät Internetissä, eivät ole aina sitä, miltä näyttävät. Meillä ei ole keinoja todistaa, että ihmiset, joiden kanssa viestimme ovat niitä, joita he väittävät olevansa. Verkossa ihmiset voivat esittää itsensä miehinä, vaikka ovat naisia, laihoina vaikka ovat lihavia (horizontally challenged) ja pitkinä, vaikka ovat lyhyitä. Yksinkertaisesti ihmisillä on mahdollisuus tekstipohjaisuuden ansiosta luoda idealisoituja versioita itsestään." (Phillips & Barnes 1995, 13.)

Itsensä esittämisen prosessit ja monet muodot ovat sinänsä tuttuja kaikessa kasvokkai-viestinnässä, mutta voidaan ajatella, että verkko antaa niille aivan uudenlaisen kehyyksen. Meillä on enemmän valtaa ja mahdollisuuksia päättää, millaisena ja millä tavoin haluamme tulla esille, miten paljon tietoa ja millaista tietoa haluamme itsestämme toisille verkon käyttäjille antaa. Mahdollisuus muokata ja vaikuttaa toisille annettavaa tietoa aiheuttaa jo sen, että verkon käyttäjinä emme kohtaa toista ihmistä kokonaisuutena ainakaan samassa mielessä kuin kasvokkain. Toisaalta kaikkea emme voi silti kontrolloida. Aina 'kerromme' jotain selaista mitä emme tiedä kertovamme.

Verkkopeliä ja/vai 'aitoa' kohtaamista?

Ihmisten välistä vuorovaikutusta verrataan usein peliin tai näytelmään: on erilaisia pelejä, joissa on erilaisia rooleja. Korostuvatko verkkoviestinnän luonteessa siten entisestään pelaamiseen liittyvät merkitykset? Phillips ja Barnes (1995, 26) toteavat, että rooleilla leikkittely on verkkosuhteiden ensisijaisia piirteitä. Lieneekin tärkeää pohtia, mitä 'peliin' osallistujien tulisi tietää ja taitaa vuorovaikutuksesta ja sen luonteesta toimiakseen taitavasti verkossa.

Mitä seuraa, jos toimijat, esimerkiksi tavallisen sähköpostin käyttäjät eivät ymmärräkään ihmissuhteissaan verkkoviestinnän pelaamis- ja fantasialuonnetta ja suhtautuvat viestintään liian tosikkomaisesti tai vakavasti, jos he ottavat sitoumuksina ja lupauksina asioita, jotka on tarkoitettu ensisijaisesti viihdyttämään ja luomaan kevyttä jännitettä?

Mielenkiintoista on, että kohtaaminen on nostettu aivan uudella volyyymilla juuri verkkojen yhteydessä. Puhutaanhan esimerkiksi verkkohurmaantumisesta (ks. Himanen 1996) jossa, kuten hyperpersonaalisuuden käsitteessä, korostuu viestinnän emotionaalinen ja persoonallinen merkitys. Kohtaamiseen terminä tuntuu sisältyvän uskonnollinen, pyhittävä sävy. Ainakin totunnaisissa käyttöyhteyksissään 'kohtaaminen' viestii kauniista ja inhimillisestä. Nyt tällainen ideaalisävytteinen ihmisten tapaamista merkitsevä käsite on liitetty 'kovaan' teknologiaan. Miksi nyt tarvitaan ihmisten kohtaamista, sen korostamista? Siksikö, että sosiaalinen puoli ihmisessä on löydetty uudestaan: olisiko yksilökeskeisyyttä korostavassa maailmassa verkko se paikka, jossa yhteisyys, sosiaalisuus, yksi ihmisen perusominaisuuksista, voisi erityisesti toteutua vai halutaanko vain muistuttaa, että verkossa voi todella tavata ihmisiä kaiken muun toiminnan lisäksi.

Jotakin paradoksaalista on ehkä siinä, että kohtaamisen nähdään mahdollistuvan erityisesti verkossa, jossa anonyymina esiintymisen mahdollisuus on huomattavasti 'tavallista' suurempi⁴. Sakki (1995, 16) näkee mahdottomana yhdistää anonyymiteettia dialogiin, sillä dialogissa ihminen ei voi esiintyä nimettömänä, vaan häneltä edellytetään aitoutta, pysyvyyttä ja halua ottaa vastuuta:

"Anonyymi kanssakäyminen hävittäessään henkilökohtaisen vastuun tekee kahden ihmisen välisestä suhteesta persoonattoman hyväksikäyttöalueen, jossa toisesta tulee kohde ilman oikeuksia ja omia tarpeita." Hän kummastelee myös anonyymiteetin suojelua kansalaisyhteisönä: "Tietosuojavaltuutetun päätehtäväksi näyttää muodostuneen juuri yksilön identiteetin tunnistamisen ehkäiseminen - yksilön suojelun nimissä. Eivätkö suojelua tarvitsekaan ne toiset yksilöt, joiden kanssa nämä "tunnistamattomat vieraat objektit" ryhtyvät tekemisiin?"

Hurmaannuksen ja uuden yhteisöllisyyden lisäksi verkkosuhteet voivat kenties vielä muita suhteita enemmän pohjautua hyödyke- ja kertakäyttöajatteluun, sillä verkossa korostuu

- minästä kertovan informaation tietoinen säätely ja manipulointi
- ihmissuhteiden nopea virittely ja myös niistä nopeasti eroon pääseminen eli lyhytsyklisyys
- nopea unohtaminen: verkkosuhteet vain katoavat, eikä niiden perään välttämättä sen enempää kaipailta tai niistä huolta kanneta
- omnipotentti ajattelu ja kontrollin illuusio: minun ei halutessani tarvitse sietää mitään, mikä minusta tuntuu verkkosuhteessa ikävältä.

Verkko lienee oivallinen tila toteuttaa fraktionaalisia suhteita (Gergen 1991, 178-179), jotka perustuvat siihen, että suhde rakennetaan tarkkaan rajatun informaation varaan, itsestä paljastetaan vain murto-osa (fraction). Kysymys on oikeastaan mahdollisuudesta 'kuoria kermat päältä' ihmissuhdetasolla, ottaa suhteista irti vain se, mikä tuottaa mielihyvää.

Mitä verkko tuo tullessaan?

Jokaista verkossa 'elävää' koskee kysymys, millaista rakennusainetta saan identiteettiini ja minäni rakentamiseen toimiessani verkossa, ollessani vuorovaikutuksessa toisten kanssa verkossa? Onko verkkominäni kovin erilainen kuin se, joka toimii autenttisissa tai ei-virtuaalisissa tilanteissa? Tarjoaako verkko minulle mahdollisuuden kokeilla aivan erilaisia rooleja, sellaisia joita en missään muualla pääse kokeilemaan? Voisiko sen silloin nähdä viestintätaitojen harjoittelemisen kannalta positiivisena asiana, kuten Bruckman (1992) todetessaan, että kyberavaruudessa ihmiset voivat oppia ja testata sosiaalisia taitojaan.

On esitetty yltiöpositiivisiäkin näkemyksiä siitä, miten tietokoneet tukevat inhimillistä viestintää ja vanhat tai ikiaikaiset vaikeudet voitetaan uuden tekniikan avulla. Williamsin (1990, 103) mielestä tietokoneet voivat tukea inhimillistä vuoro-

vaikutusta eri tavoin: ne voivat esimerkiksi auttaa meitä parantamaan viestintää kehittämällä taitojamme sellaisissa perinteisissä taidoissa kuin puhuminen ja kirjoittaminen, joissa ihmiset ovat yleensä huonoja (!). Se, millä lailla verkoissa opitut sosiaaliset taidot, vuorovaikutustaidot, ovat siirrettävissä kasvokkaistilanteisiin tai päinvastoin ei kuitenkaan ole itsestään selvä kysymys, kun taito-oppimisen transferenssi pohdituttaa oppimisen tutkijoita ylipäänsä (ks. esim. von Wright 1996).

Vaikkapa päätöksenteko verkossa sisältää myös omat erityiskysymyksensä. Verkkoryhmissä tai -konferensseissa konsensuksen saavuttaminen voi olla vaikeampaa, varsinkin kun tehtävään on käytössä rajallinen aika. Myös neuvotteluprosesseille tärkeä 'ilmapiiriin haistelu' on verkkokohtaamisissa vaikeampaa.

Anonyymisuuden ja yksilön suuren liikkumavaran pohjalta on ymmärrettävää, että verkossa on helppoa liittyä johonkin vapaaehtoisesti. Liittyminen ei ole niin vahvaa kuin esimerkiksi puolueeseen, kirkkoon tai viralliseen järjestöön liittyminen, sillä siinä ei ole institutionaalista kaikua, kuten Phillips ja Barnes (1995) asiaa kuvaavat. Lisäksi osallistumisen vahvuus omista käsistä. Vuorovaikutuksesta esimerkiksi keskusteluryhmästä on helppoa myös irtaantua, koska siihen ei liity raskaita siteitä, velvoitteita tai sanktioita niin kuin usein kasvokkaistilanteisiin liittyä.

Kasvojen menettäminen verkossa on ainakin hienosyisesti erilainen kokemus kuin kasvokkaistilanteissa. Esimerkiksi Sproullin ja Kieslerin (1991) mukaan digitaaliset yhteydet tarjoavat enemmän tilaisuuksia sosiaalisten suhteiden luomiseen eikä niihin liity niin suurta arvioiduksi tulemisen pelkoa kuin kasvokkaistilanteisiin.

Aidot ihmiskasvot vaativat suojelemista, säilyttämistä ja kunnioittamista. Kasvokkaistilanteessa joutuu usein kohtaamaan esimerkiksi toisen tunnereaktioita. Siksi vuorovaikutustilanteesta voi olla vaikeaa irtaantua ja se vaatii hienotunteisuutta ja aikaa. Verkossa viestiessämme tiedämme, ettemme joudu kohtaamaan suoraan toisen kärsimystä, vihaa tai pettymystä, mikä puolestaan saattaa edistää välinpitämättömyyttä: on helpompi olla tuntematta vastuuta sanoistaan, toiminnastaan.

Teknologia ei koskaan elä irrallaan ihmisestä, vaan sillä on aina ihmistä koskettava, kulttuurinen ulottuvuus. Tämän vuoksi käyttäjän näkökulma tulisi aina olla erilaisissa analyyseissa ja tieteellisessä tutkimuksessa esillä. Rubin (1995, 108) toteaa, että teknologia ja sen mukanaan tuomat uudet keksinnöt ovat aina jättäneet jälkensä ihmiseen ja muuttaneet hänen kuvaansa itsestään. Näin ollen voidaan myös sanoa, että ihmisen kohtaaminen verkossa on erilaista kuin ihmisen kohtaaminen kasvokkain, koska digitaalisessa verkossa toisesta on tarjolla erilaisista aisti-informaatiota kuin kasvokkain. Oleelliseksi mietittäväksi nousee, millaisia ihmissuhteita ja ihmisten välisen viestinnän piirteitä ja prosesseja verkko yhtäältä korostaa, edistää tai tekee helpommaksi, ja toisaalta mitä jää verkoissa kokematta.

Viitteet

1. Kyselyssä selvitimme käyttäjien määritelmiä ja luonnehdintoja sähköpostiviestinnästä. Siihen vastasi yhteensä 29 vastaajaa, jotka olivat CMC-keskusteluryhmän jäseniä ja suomalaisia yliopisto-opiskelijoita.
2. Esteen ja haitan merkityksessä, jos ajatellaan että mahdollisimman suuri läheisyyden ja emotionaalisen tason yhteys on tavoiteltavaa.
3. Rinnastus tulee hakematta mieleen seuraavaa väitösuutiseen sisältyvää kuvausta lukiessa: "Rattoisasti jutteleva ryhmä koostuu tarkemmin katsoen joukosta itseksensä rupattelevia humalaisia. Harhakuva puheen viikastumisesta ja nopeutumisesta, riehakkuuden vaikutelma, syntyy pajoliti siitä, että ihmiset puhuvat päällekkäin." (HS 27.11.1996.) Kysymys on tässäkin tapauksessa toisen tason todellisuudesta tai ainakin tietoisuuden tilasta.
4. Sinänsä anonyymisyydellä verkossa on monia funktioita, kuten esimerkiksi sananvapauden turvaaminen ja edistäminen, mutta tässä rajoitumme tarkastelemaan anonyymisyyttä vain interpersonaalisen viestinnän kannalta.

Kirjallisuus

- Beniger, J.R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication research* 14, 352-371.
- Berger, P. & T. Luckmann (1995 [1966]). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. (Suom. Vesa Raiskila.) Helsinki: Gaudeamus.
- Bruckman, A. (1992). *Identity workshop: Emergent social and psychological phenomena in text-based virtual reality*. Unpublished manuscript. M.I.T. Media Laboratory. Cambridge, MA. Available via anonymous ftp from media.mit.edu in pub/mediaMOO/Papers/identity-workshop.
- Gergen, K. (1991). *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books.
- Heim, M. (1992). The erotic ontology of cyberspace. In M. Bebedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps*, 59-80. Cambridge, MA: MIT Press.
- Himananen, P. (1995). *Kohtaamisyhteiskunta. Visio inhimillisestä rikastuksesta*. Teoksessa V.-A. Savolainen & P. Himananen (toim.), *Kohtaamisyhteiskunta*. Hki: Edita.
- Hintikka, K. (1995). *Tietoverkkojen uhista ja mahdollisuuksista*. Teoksessa A. Keskinen (toim.), *Teledemokratia: tietoverkot ja yhteiskunta*, 71-78. Helsinki: Painatuskeskus.
- HS, Helsingin Sanomat, 27.11. (1996). *Juopunut puhuu vähän ja verkkiaan. Väitös: humalapuhe värikästä, muttei vuolasta*. (Juttu Anna-Liisa Lehesaaren väitöskirjasta *Alkoholin vaikutus puheen prosodiikkaan*.)
- Kiesler, S. B. & J. Siegal, T. W. McGuire (1984). *Social psychological aspects of computer-mediated communication*. *American Psychologist*, 39, 1123-1134.
- Nikander, P. (1996). *Towards postmodern constructions of life-span identity? Esiteelmä Crossroads in cultural studies-kongressissa Tampereella 1.-4.7. 1996*.
- Parks, M.R. & K. Floyd (1996). *Making friends in cyberspace*. <http://usc.edu/dept/annenber/vol1/issue4/parks.html>
- Phillips, G.M. & S.B. Barnes (1995). *Is your epal an ax-murderer? Interpersonal Computing and Technology: An Electronic journal for the 21st century*, 3(4), 12-41.
- Pool, I. de Sola (1983). *Technologies of freedom*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Rubin, A. (1995). *Ihmisen murros ja muuttuva symboliuniversumi*. Teoksessa A. Keskinen (toim.) *Teledemokratia - tietoverkot ja yhteiskunta*. Hki: Painatuskeskus.
- Sakki, P. (1995). "Uusi ihminen" ja dialogin kuolema. *Tiedepolitiikka* 3, 15-20.
- Sproull, L. & Kiesler, S. (1991). *Connections*. Cambridge, Massachusetts: MIT.
- Stoll, C. (1995). *Silicon snake oil*. New York: Doubleday.
- Walther, J.B. (1996). *Computer-Mediated Communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction*. *Communication Research* 23, 3-43.
- Walther, J.B. & J. F. Anderson, D. W. Park (1994). *Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A meta-analysis of social and antisocial communication*. *Communication Research*, 21, 460-487.
- Williams, N. (1990). *Computers and communication skills*. Teoksessa N. Williams & P. Hartley (toim.), *Technology in human communication*. London: Pinter Publishing.
- von Wright, J. (1996). *Oppimisen tutkimuksen opetukselle asettamia haasteita*. *Kasvatus* 1, 9-21.