

HEIKKI SILTALA

## Sosiaaliset mediaoperaatiot

Tässä artikkelissa käsitellään sosiaalista mediaa informaatioteknologian ilmiönä ja pohditaan, miten se muuttaa käsitystämme informaatioidankäynnistä ja vaikuttaa erityisesti sotilasjohtamiseen sekä vallan käyttöön.

Aki Huhtisen lanseeraama pohdinta 4. sukupolven sodasta eli informaatioidankäynnistä kahden hajoavan käsitteen sotana – sotilaan ja aseiden – on edelleen relevantti. Kun perinteisesti koulutettu sotilas ei enää olekaan pääosissa käyttäen perinteisiä aseita ja asejärjestelmiä ja perinteisen vihollisen tilalle on tullut joukkoja, jotka välttävät yhteenottoa fyysisesti ylivoimaista vastustajaa vastaan (Huhtinen 2003, 56), voimme kysyä vuonna 2008, ketkä näitä uusia sutureita ovat ja millaisia taisteluvälineitä he eli periaatteessa me kaikki käytämme? Sosiaalisen median käyttäminen antaa meille kaikille ylivoiman avaimet ja valttikortit käteen. Jari Rantapelkonen on ansiokkaasti jatkanut Huhtisen teesien pohdintaa ja käytännöllistänyt sitä kysymyksiksi: mikä merkitys teknologisoitumisella on sotilasjohtamiselle (Rantapelkonen 2006 a, 106) ja toisaalta mikä on perinteisen tarinan kerronnan rooli nykyaikaisessa sodanjohtamisessa (Rantapelkonen 2006 b). Tämän aikakauden sodassa sekoittuvat teollisen ja jälkiteollisen eli tietoyhteiskunnan (käytännössä mediayhteiskunnan) sodankäyntitavat (vrt. Afganistanin ja Irakin sota 2000-luvulla ja sotien jälkeinen kriisin hallinta). Katse on kuitenkin uskallettava asettaa vielä rohkeammin perinteisestä mediasta sosiaaliseen mediaan. Kuka niissä hallitsee vaikuttavan ja uskottavan tarinan kerronnan?

Informaatioidoitumisen vaikutukset yhteiskuntaan ja siten sodankäyntiin on osa evoluutiota, josta olemme nähneet ja kokeneet vasta häivähdyksen. Juuri kun olemme alkaneet luoda informaatioidankäynnille merkitystä, alkaneet oppia ja ylipäänsä ymmärtää sitä, informaatioteknologian vallankumous jatkuu hengästyttävällä vauhdilla tuoden vuosittain uusia ilmiöitä ja konkreettisia välineitä. Olennaista on suhteen määrittelemisen näihin uusiin ilmiöihin: Olemmeko osa sitä joukkoa, joka pyrkii ymmärtämään niitä tulkinnan, tutkimuksen ja määrittelyn kautta vai osa sitä joukkoa, joka rakentajien ja luojien roolissa elää kyseisten ilmiöiden todellisuutta? Ensimmäiseksi mainittu joukko pitää ilmiöihin etäisyyttä, jotta näkisi ne paremmin. Ilmiöt ovat heille tutkittavia kohteita, kliinisiä objekteja. Rohkeimmat ja uteliaimmat joukon edustajista uskaltavat hypätä toimintatutkimuksen ja osallistuvan havainnoinnin pyörteisiin kykenemättä (tai uskaltamatta) kuitenkaan elää kyseistä todel-

lisuutta kokeilun sijaan. Sitten on olemassa joukko tai oikeastaan sukupolvi, joka ei välttämättä edes halua tiedostaa ilmiötä, joka on kuin ilma jota he hengittävät. Mutta heillä on niin sanottu ensi käden käyttöoikeus ja siten suunnattoman vahvan vallankäytön väline käsissään.

Tämän artikkelin kriittinen kysymys on, mikä suhde eri osapuolten asevoimilla on näihin uusiin informaatioteknologian ilmiöihin ja välineisiin. Kumpaa osapuolta esimerkiksi Suomen puolustusvoimat edustaa? Ovatko reserviläiset samalla puolella tai mille puolelle vihollisen edustajat ryhmittävät resurssejaan? Adjektiivia ”uusi” on todellakin syytä pitää lainausmerkkien sisällä, sillä tämän artikkelin kirjoittamisen ja julkaisemisen välinen aika on tehnyt ”uudesta” jo antiikkisen. Matin ja Tepon ei kannata enää levyttää gansta rap -versiota *Kaiken takana on nainen* -iskelmästä ensimmäisten suomalaisten naisupseerien valmistumisen kunniaksi. Ehkäpä death metal sovitus *Mä näitä polkuja tallean kai viimeiseen asti* -iskelmästä maamiinat kieltävän sopimuksen protestilauluksi olisi ajankohtaisempi, mutta ei välttämättä uskottavampi. Uskottavuus on siis avainsana, kun kontekstina on informaatioaikakausi ja siten informaatiohistorian käynti. Uskottavuuden nimissä informaatioyhteiskunnan voi korvata ubiikki- tai fuusioyhteiskunnan käsitteellä. Viholliskuvan ja -uhan on oltava uskottava, jotta sen torjuntaan voidaan budjetoida resursseja. Siksi myös käsitettä ”vihollinen” on määriteltävä jatkuvasti uudelleen, jotta voimankäyttö kohdistuu oikein.

### **Uudet leikkikentät korvaavat perinteiset pelikentät**

Virallinen valtiokoneisto on aina omistanut tai ainakin pyrkinyt omistamaan median kriisin eri vaiheissa ja viimeistään sotatilassa. Media on tiedostettu vallankäytön välineenä, joten sen monopoliaseman varmistamiseksi on otettu ja otetaan tarvittaessa lainsäädäntö avuksi. Lainsäätäjät ja siten valtiolta ovat kuitenkin jo hävinneet ensimmäisen taistelun ja mahdollisesti koko sodan internetin mahdollistamaa todellisuutta vastaan.

Informaatioteknologian mahdollistamista leikkikentistä ei ole pulaa. Kun leikki muuttuu peliksi ja uhaksi, voidaan puhua jo taistelukentästä. Uusia taisteluvälineitä on paljon, sillä pelkästään sosiaalisen median lista uuvuttaa. Kun web 1.0 internetin ensimmäisenä versiona keskittyi tietojen yhdistämiseen, mahdollistaa web 2.0 yhteisöllisyyden ja globaalin vuorovaikutuksen sosiaalisen median avulla. Sosiaalista mediaa voidaan kutsua myös internetin yhteisölliseksi palveluksi tai sosiaalisiksi ohjelmistoiksi, joiden kautta tietoa voidaan jakaa ja luoda yhdessä nopeasti ja hyödyntää osajia rajatta. Yhteisiä nimittäjiä World Wide Webin toiselle vaiheelle on sosi-

aalisempi lähestymistapa sisällön tuottamiseen ja jakeluun, jossa korostetaan avointa kommunikointia, päätösvallan hajauttamista ja tiedon vapaata jakamista sekä uudelleen käyttöä. Tapscot ja Williams kutsuvatkin ilmiötä ”wikinomicsi” (wikinomics), koska web 2.0:n hyöty syntyy nimenomaan nopeudesta esimerkiksi yritysten innovaatioprosesseissa, kun sitä vertaa perinteisiin innovaatiohankkeiden tapaan toimia. (Tapscot & Williams 2006)

Web 2.0 ei ole päätepysäkki. Käyttöön tulevat web 3.0 ja 4.0 tekevät ubiikki- eli kaikkinaisuusyhteiskunnan todelliseksi, kun kaikki olemassa olevat mediat voidaan yhdistää keskenään. Leenamaija Ojala siteeraa David Colemania osuvasti, että kuka tahansa voi olla yhteydessä kehen tahansa web 3.0 ja 4.0 -ympäristöissä, vaikka jo nyt jokainen voi hyödyntää internetin palveluja kaikkialla maailmassa. Ojala muistuttaa samassa yhteydessä ilmiöön liittyvästä Arthur Keenin kriittisestä näkemyksestä: ”web 2.0 muuttaa ammattilaisuuden amatöörimaisuudeksi, vähentää laadun ja laadukkuuden merkitystä ja tuhoaa toimivat liiketoimintamallit ja todellisen kulttuurin” (Ojala 2008, 168–169; Keen 2007). Vastakritiikkinä Keenin näkemykselle on helppo todeta uusien kannattavien liiketoimintamallien syntymisestä perinteisen teollisuuden ja palvelujen rinnalle sekä kulttuurikäsitteen löyhän määrittelyn. Mitä on ”todellinen” kulttuuri? Kaikki uudet yhteisöt luovat kulttuuria ja kulttuurin, joka on aina ainutkertainen ja todellinen. Virallisen ja epävirallisen organisaatiokulttuurin olemassaolo ja vastakkainasettelu on tiedostettu jo vuosikymmenten ajan armeijaorganisaatioissa (kts. esim. Pipping 1947, Siltala 1997).

Puolustusvoimat ja valtioiden turvallisuuspalveluiden kaltaiset organisaatiot ovat ison haasteen edessä: miten suhtautua avoimeen lähdekoodiin perustuvaan periaatteeseen? Sosiaalisen median ja ”open sourcen” välille voi vetää yhtäläisyysmerkin. Leenamaija Ojala muistuttaa osaamisen johtamisen näkökulmasta, että yritysten on luotava arvotodellisuutensa uusiksi saadakseen rekrytoitua internet-sukupolven edustajia. Tiedon suojaamisen ja ”tieto on valtaa” -periaatteista on luovuttava, koska yhteisöllisyys ja osallistuminen rikkovat yritysten perinteiset rajat. (Ojala 2008, 168–169.) Sosiaalisen median käyttöönotto kasvaa ja leviää joka tapauksessa niin voimakkaasti, että sen kieltämisellä organisaatio kieltää koko olemassaolonsa. Olennainen kysymys onkin, miten sosiaalista mediaa voidaan hyödyntää? Puolustusvoimien näkökulmasta vihollinen tai oma henkilöstö (jonka pitäisi olla tärkein resurssi) hyödyntää sitä joka tapauksessa, koska kaikilla on mahdollisuus internetin käyttöön ja web 3.0 ja 4.0 rikkovat loputkin rajat.

## **Avoim lähdekoodi kaiken perusta – sosiaalinen mediaoperaatio n:o 1**

Avoim lähdekoodi tarkoittaa siis ohjelmia, joita kuka tahansa voi korjata, kehittää, kopioida ja käyttää vapaasti. Yksi tunnetuimmista avoimen lähdekoodin ohjelmistoista on Linux.

Suljettu lähdekoodi eroaa avoimesta siten, että suljetun lähdekoodin ohjelmistossa käyttäjä ei pääse käsiksi ohjelmiston lähdekoodiin. Jos ohjelmaan tulee vika, käyttäjä joutuu odottamaan uutta ja paranneltua versiota markkinatalouden viiveellä. Valmistajalta puuttuu kaupallinen motiivi korjata vanhan version virheitä. Avoim lähdekoodi ei ole koskaan valmis vaan sitä kehitetään jatkuvasti. Kehittäjät ovat muodostaneet yhteisöjä, joiden postituslistoille voi liittyä kuka tahansa. Jäsenet testaavat ohjelmistojen toimivuutta, kommentoivat uusista ominaisuuksista toisilleen, korjaavat virheitä ja kirjoittavat uutta lähdekoodia. Jäsenten sisäinen kunnianhimo mahdollistaa kehittäjien intohimoisen suhteen kehitettävään ohjelmistoon, jolla varmistuu sen korkea (ei välttämättä korkeampi) taso kaupallisiin ja suljettuihin lähdekoodeihin verrattuna. ([http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoim\\_lähdekoodi](http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoim_lähdekoodi))

Olennaista on kuitenkin sosiaalinen yhteisö, joka kohteen ympärille on muodostunut. Moni kaupallinen yritys ja julkishallinnon organisaatio valjastaisi mielellään kyseisiä rajattomia osaamispääomia palvelukseensa.

Eräs tapa suhtautua avoimeen lähdekoodiin on sekä että -periaate. Esimerkiksi IBM on vuosikymmenten tiukan patenttisuojauksen jälkeen avannut osan ohjelmistopatenteistaan avoimeksi, jotta se monen muun IT-yritysten tavoin voisi hyötyä kaikkien käyttäjiensä tuottamasta tuotekehityksestä. Leenamaja Ojala kysyykin, miten mahdollistaa avoim lähdekoodisto ja avoim innovaatioajattelu, miten tasapainottaa kilpailun edellyttämä salassapito ja avoimuus? (Ojala 2008, 170)

Useat Suomen puolustusvoimien innovaatiohankkeista nopeutuisivat moninkertaisesti avoimen lähdekoodiston avulla. Samoin tiedustelutiedon päivitys reaaliaikaistuisi vastaavien sosiaalisten yhteisöjen avulla. Kun Yhdysvaltain keskustiedustelupalvelu CIA:n virkamiehet saivat yllätyksekseen 1990 alussa lukea sanomalehdistä, että Neuvostoliitto hajosi (Weiner 2007, 429–431), on oikeutettua kyseenalaistaa suljetun lähdekoodin toimivuus suhteessa avointen yhteisöjen tiedonhankinta ja tiedon muodostamisprosesseihin. Resurssien kohdentaminen pelkästään palomuriin ja sen kehittäminen aukottomaksi ei enää riitä 2000-luvulla.

## Wikit – sosiaalinen mediaoperaatio n:o 2

Kun edellisessä kappaleessa käytettiin sosiaalisen median hengessä lähteenä erästä sosiaalista mediaa eli Wikiä, tarkemmin Wikipediaa, katsotaanpa, miten se määrittelee itse itsensä.

Wiki on siis verkkosivusto, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata, usein ilman sivustolle kirjautumista. Vuorovaikutteisuus ja muutosten tekemisen yksinkertaisuus tekevät wikistä tehokkaan yhteisöllisen kirjoittamisen työkalun. Termillä wiki voidaan myös viitata yhteistyöohjelmistoihin, jotka helpottavat wiki-verkkosivustojen käyttöä. Nimi juontuu havaijin kielen sanoista "wiki wiki", joka tarkoittaa nopeaa. Sivujen sisällön luomisen nopeus ja välikäsien puuttuminen ovatkin wikitekniikan tärkeimmät ominaisuudet.

Eräs tunnetuimmista wikeistä on MediaWiki-wikiohjelmistoa käyttävä Wikipedia. Se on internetissä toimiva tietosanakirja, johon jokainen voi lisätä, korjata ja päivittää tietoja. (<http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>). Vaikuttamisen välineenä se on ainitlaatuinen, jota ei voi enää vähätellä epävirallisuutensa takia. Tällä hetkellä englanninkielessä versiossa on yli 2 miljoonaa artikkelia. Esimerkiksi hakusanalla Finnish Defence Forces löytyy korkeatasoisesti kirjoitettu, laaja ja syvällinen tietokanta sekä jatkuvasti päivitetty kuvaus Suomen puolustusvoimista. Wikipediassa kenellä tahansa on mahdollisuus korjata, muuttaa, päivittää tietoa Suomen Puolustusvoimista mukaan lukien historian tulkinta, nykisyys ja tulevaisuus, sekä perustehtävä, iskukyky ja niin edelleen. On syytä muistaa, että Wikipediaa on tuotettu yli 250 kielellä, joten kyseessä on todellinen globaali verkkosivusto. Olennaista on puolustusvoimien tai jonkin sen osaorganisaation suhde Wikipediaan. Jos sen on tarkoitus olla strateginen suhde, pitää aloitteen olla niin sanotusti omissa käsissä. Se tarkoittaa aktiivista roolia, joka jatkuvasti miettii vaikuttavuutta ja uskottavuutta sekä kohdetta, johon halutaan vaikuttaa. Triviaaleinta ja epäolennaisinta on tuottaa sisältöä pelkästään Finnish Defence Forces -wikiin. Olennaista ja älyllisesti haastavinta on vaikuttaa muiden sivustojen kautta Suomen Puolustusvoimien vaikuttavuuteen ja uskottavuuteen. Eli tuottaa sisältöä Wikipedian muille sivuille ja sivustoille. Tällöin ovat kyseessä jo psykologiset operaatiot ja valkoisen propagandan tuomat mahdollisuudet.

Tällaista muokkausta on tapahtunut jo koko Wikipedian historian. WikiScanner eli wikipedia scanner on Virgil Griffithin laatima tietokoneohjelma, jonka avulla voidaan yrittää selvittää, mitkä tahot muokkaavat Wikipediaa anonyymisti. Griffith lataisi tietokoneelle tietosanakirjan erottaen XLM-pohjaiset tiedot nimettömistä muutoksista artikkeleissa ja muokkaajien käyttämistä IP-osoitteista. Lopulliseksi tietokannan

kooksi tuli 34,4 miljoonaa muokkausta, jotka oli tehty 2,6 miljoonasta organisaatioille tai yksityisille kuuluvista osoitteista. Griffith teki internettiin hakupalvelun, josta voi helposti hakea organisaatioiden kuten CIA:n, Microsoftin tai Yhdysvaltain kongressin tekemiä muutoksia. Esimerkiksi CIA:n muokkaamiksi uskotaan joitakin Yhdysvaltain presidenteistä koskevia artikkeleita ja Iranin presidentistä Mahmud Ahmadi-nejadsta. Vatikaanin uskotaan poistaneen Sinn Feinin johtajaan Gerry Adamsiin liitettyistä epäilyistä, joka koski 1970-luvulla tehtyä kaksoismurhaa. ([http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia\\_Scanner](http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_Scanner))

Vaikka Wikipedia on yhtä anonyymi kuin käyttäjän tai muokkaajan IP-tunnus, on anonyymiyys eli IP-tunnuksen häivyttäminen helppoa. Ilman teknologista osaamista-kin se onnistuu käyttämällä yleisiä internetpalveluita nettikahviloissa ja kirjastoissa. Tarvittaessa ulkomaanmatkalla toisessa valtiossa.

Käyttötarkoitukseltaan wikejä on monenlaisia. Osa niistä on yritysten ja organisaatioiden sisäisiä sisällönhallintajärjestelmiä, eräänlaisia työryhmäohjelmistoja korvaavia tietokokonaisuuksia, joita käytetään sisäiseen viestintään ja projektien hallintaan. Silloin harjoituskenttä on lähellä ja saatuja kokemuksia voidaan hyödyntää globaaleissa wikeissä.

### **Take the battle to the YouTube – sosiaalinen mediaoperaatio n:o 3**

Taistelukenttä hahmotetaan entistä useammin näyttörüutujen kautta. Paul Viriliolle näyttörüutu on yksi sodankäynnin neljästä rintamasta – maa, meri, ilma ja informaatio. (Virilio 1991). Jari Rantapelkonen kuvaa USCENTCOM:n komentajaa, Afganistanin ja Irakin sodan alkuvaiheen johtanutta kenraali Tommy Franksia, joka johti Irakin sodan operaatioita neljän näyttörüudun takaa, joita olivat uutisteleviokanavat, omat joukot, ilmavoimien joukot, vihollistilanne (Rantapelkonen 2006 a, 113). Kehitys ensimmäisestä televisiosodasta eli Vietnamin sodasta CNN:n televisiosotaan eli Persianlahden ensimmäiseen sotaan ja lopulta tietokoneruutujen sotaan eli Afganistanin ja Irakin toiseen sotaan on ollut looginen. Sosiaalisen median kautta näyttörüutu näyttelee entistä suurempaa roolia, joista tuorein tätä artikkelia kirjoittaessa elokuussa 2008 on Venäjän ja Georgian välinen sota Etelä-Ossetiassa sekä Abhasiassa. Näyttörüutuja ei käytetä silloin pelkästään maalittamiseen ja pommien vaikutuksien näkemiseen eikä komentajien tapaan tilannekuvan hallintaan. Sosiaalisten medioiden kautta mikään ei jää enää informaatioympäristöstä näkymättömiin, näyttörüutujen ulottumattomiin.

YouTube on tästä erinomainen esimerkki. Kuka tahansa voi tallentaa globaalille sivustolle videopätkiä, joita kuka tahansa voi käydä katsomassa. Suomalainen vartiointi- ja turvallisuusalan yritys joutui reagoimaan erottamalla kaksi sen työntekijää, vartijaa, jotka pahoinpitelivät helsinkiläisellä metroasemalla miehen 2000-luvun alkupuolella. Sivullinen oli kuvannut tapahtuman matkapuhelimensa videokameralla, tallentanut sen YouTube-sivustolle ja loppu olikin historiaa. Yleisradion televisiuutiset näyttivät illan pääuutislähetyksessään kyseisen videotallenteen. Kului muutama päivä, kun kyseisen vartiointiliikkeen ylin johto piti tiedotustilaisuuden ja kertoi vartijoidensa irtisanomisesta.

Irakin sodassa amerikkalaiset sotilaat ostavat kenttäkaupoista (PX) digivideokameroita, joista pienimmät ovat tupakka-askin kokoisia. Monet jalkaväkisotilaat kiinnittävät niitä kypäröihinsä lähtiessään suorittamaan operaatioita, ratsioita ja vastaavia operaatioita. Sotilailla on myös kannettavat tietokoneensa, joiden ohjelmilla he pystyvät muokkaamaan ja luomaan omia koti- vai pitäisikö sanoa sotavideoita. Parhaat päätyvät YouTube-sivustolle. Niitä on editoitu, niihin on lisätty erikoistehosteita ja dubattu soundtrackeja. (Buzzell 2006, 403.) Vastaavaa tekee vihollinen ja näin Yhdysvaltain presidentti George W. Bushin käyttämä slogan "Take the battle to the enemy" saa uuden ulottuvuuden. Bushin retoriikka osuu tahtomattaan maaliin: "This is a different kind of war". Sodan molemmat osapuolet voivat taistelun jälkeen katsoa YouTubesta toistensa tekemiä videoita samasta taistelusta. Todellakin, tämä on toisenlaista sotaa.

Kaikista maailman kriisi- ja sotatoimialueista löytyy YouTube-sivustolla videomateriaalia. Luonnollisesti Venäjän käymä Tsetsenian sotakin näkyy ja kuuluu YouTuben videotallenteissa, joita sodan molemmat osapuolet olivat tehneet. Samoin Venäjän hyökkäys Georgiaan 8.8.2008 synnytti valtavan määrän kummankin osapuolen tekemiä videopätkiä, jotka levisivät internetissä ja tietenkin YouTubessa sekoittamaan virallisen median antamaa kuvaa kyseisestä kriisistä. Niissä kaikissa valtiosta ja asevoimista riippumatta omat taistelijat esitetään myönteisessä valossa ja vastaavasti vihollinen kuvataan moraalittomaksi, raukkamaiseksi ja heikoksi. Koska sensuuria ei ole (ainoastaan pornografista materiaalia YouTubessa ei saa julkaista, sitä varten on YouPorn-sivusto), videot sisältävät raakaa väkivaltaa esimerkiksi vankien tai havoittuneiden kohtelusta sekä siviiliväestöön kohdistuvasta väkivallasta. Videoiden sisällön aitoudesta ei tietenkään koskaan voi olla varma.

YouTubea hyödynnetään myös sotilaiden ja terroristijärjestöjen rekrytointikanavana. Kuten työpaikkailmoitukset perinteisessäkin mediassa, ne toimivat samalla rekrytoivan yrityksen tai organisaation mielikuvamainontana. Helsingin Sanomat

kirjoitti 27.7.2007 palestiinalaisesta Hamas-järjestön taisteluprikaatista, jonka video YouTubessa lietsoo pyhää sotaa länsimaisia valloittajia vastaan. Videon tarkoituksena on rohkaista omia joukkoja ja rekrytoida lisää taistelijoita. Globaaleille terroristijärjestöille YouTube on tietenkin edullinen kanava vaikuttaa globaalisti. Virtuaaliheimot eivät tunne valtiollisia rajoja. Mika Mannermaa tulkitsee toista tulevaisuuden tutkijaa Sohail Inayatullahia, joka kutsuu al Qidaa virtuaalikansaksi. Virtuaalikansoja ovat Inayatullahin lisäksi monikansalliset yritykset (Mannermaa 2008, 91; Inayatullah 2006). Jos löysempi virtuaalinen yhteenliittymä on heimo, virtuaalikansan kriteerejä ovat:

- jäsenten huomattava samankaltaisuus
- uskonto tai muu vahva ideologia, ainakin yhteisesti jaettuja vahvoja arvoja
- voimien yhdistämisestä syntyvä etu ja universaali missio
- globaalisuus (kansalaisia löytyy kaikkialta maapallolta)
- ei-territoriaalisuus (kansakäyminen on paikkariippumatonta)
- näkyvä ja vaikuttava toiminta paikallista (terrori-iskut) tai globaalia (yritysjohtajien eliittikansan ukaasit globaaleista talouden pelisäännöistä)
- kyky käyttää moderneja kommunikaatioteknologioita
- mahdollisesti omat kirjatut pelisäännöt, jotka koskevat kaikkia jäseniä ja ovat kansallisten ja ylikansallisten lakien ja direktiivien yläpuolella
- oma media
- omat virtuaaliset päätöksentekoaikoneet ja -prosessit
- mahdollisesti oma tuomiovalta

Käyttäessään tehokkaasti länsimaisen kulttuurin luomaa informaatioteknologiaa al-Qaidan kaltaiset virtuaalikansat yrittävät tuhota tätä kulttuuria (Mannermaa 2008, 92).

YouTuben hakusanatoimintojen avulla löytyy mielenkiintoista katseltavaa vaikkapa hakusanalla Finnish Defence Forces tai Finnish Special Forces. Samoin monet suomenkieliset puolustusvoimiin liittyvät hakusanat tuottavat tulosta. Vastaavan kysymyksen kuten Wikipediankin kohdalla voi esittää: kenellä on aloite, kuka haluaa vaikuttaa ja mihin kohteeseen? Psykologisten operaatioiden välineenä YouTube antaa rajattomat mahdollisuudet. Suomen puolustusvoimien virallista internetstrategiaa odotellessa suomalaiset varusmiehet ovat ainakin kunnostautuneet luovuuden käytössä ja hyödyntävät YouTubea videoidensa jakelukanavana.



YouTube on erinomainen esimerkki Mika Mannermaan jokuveli-ilmiöstä. Kun vielä 1984 isovelji valvoi orwellilaisen skenaarion mukaisesti, valvoo 2000-luvun akvaario-yhteiskunnassamme jokuveli ja -sisko eli kuka tahansa. Me kaikki. (Mannermaa 2008) Itse asiassa sosiaaliset mediat ovat demokraattisuudessaan suurin uhka ja mahdollisuus puolustusvoimien kaltaisille organisaatioille. Puolustusvoimat joutuu elämään ubiikki- eli kaikkinaisuusyhteiskunnassa, jossa jokuveli valvoo, mutta myös tietää eikä koskaan unohda. Kaikki tallentuu ja on kaikkien saatavilla. Vallankäyttö on sotilaan ja aseiden lisäksi hajoava käsite informaatioyhteiskunnassamme. Kun kenraali Franksilla oli vielä valta ja tilannekuva hallussa Irakin sodan alkupuolella, tapahtui Helsingissä Kontulan Metroasemalla vallankumous, kun ”jokuveli” kuvasi vartijoiden väkivallan. Vallankäyttö perinteisten näyttörüutujen takaa ei ole tuonut tulosta pitkittyneeseen Irakin ja Afganistanin sotaan. Jokuveli käyttää valtaa, ei enää kenraalit ja johtavat poliitikot. Suomen ulkomisteri Ilkka Kanervakin joutui eromaan vuonna 2008, kun ”jokusisko” käytti informaatioajan valtaansa. Tekstiviestit tietävät eivätkä koskaan unohda. Jos kyseisellä jokusiskolla olisi ollut kärsivällisyyttä, olisi koko maailma saanut seurata YouTubesta suhteen seuraavaa vaihetta videotallenteena.

Emme voi enää käsitellä informaationsota ja mediasota -käsitteitä ilman sosiaalista mediaa. Jos Falkland 1982, Grenada 1983, Panama 1989, Persianlahti 1991, Bosnia 1993–1995, Kosovo, Tsetsenia, Afganistan ja Irak tänä päivänä ovat tietoisesti olleet PR-ihmisten ja tiedottajien luomaa sotaa (Ramonet 2001, 133), nyt entistä aktiivisemmän mediakasvattajan roolin ovat ottaneet jokuveljet ja -siskot sekä virtuaaliheimot. Aki Huhtinen muistuttaa perinteistä mediaa arvioidessaan, että ”ei ole olemassa mitään yksipäistä ja -vartaloista mediaa, joka matkustaa yhdellä lennolla sota-alueelle, nousee samaan bussiin ja ottaa samasta kuvakulmasta kuvansa ja lähettää ne yleisöilleen” (Huhtinen 2002, 23). Näin siis pelkästään virallisten toimittajien roolit ja toimintatavat vaihtelevat, mutta nyt sosiaaliset mediat ovat sekoittaneet pelikentän ennen näkemättömän sekavaksi. Televisio häviää median Internetille kuten CD-musiikkilevyt kuolevat sukupuuttoon Internetin ansiosta. Jälkimmäinen esimerkki paljastaa kuluttajien perimmäisen tarpeen: ihmiset haluavat musiikkia eivätkä CD-levyjä hyllyjään täyttämään; siksi musiikki ostetaan digitaalisesti internetistä omalle tietokoneelle ja kuunnellaan sitten kotiteatterissa tai iPodissa. Aikaisemmin median kuluttajat olivat riippuvaisia toimittajista, nyt median kuluttajat ovat sosiaalisen median avulla ottaneet toimittajan roolin itselleen. Myös sotaa käyvät tai kriisin osapuolet olivat aikaisemmin riippuvaisia mediasta ja toimittajista manipulointimahdollisuuksistaan huolimatta. (Sosiaalinen) media on muuttunut käyttäjänsä näköiseksi.

## War on the Blog – sosiaalinen mediaoperaatio n:o 4

This website is privately operated and is designed to provide personal information, views and commentary about the author's experiences in Iraq and elsewhere. The images depicted and opinions expressed on this website are solely those of the author and contributors and not those of any agency of the United States Government, expressly including, but not limited to, the Department of Defence, the United States Army, or the United States Army Reserve. The site is not designed, authorized, sanctioned, or affiliated by or with any agency of the United States Government, expressly including, but not limited to, the Department of Defence, the United States Army, or the United States Army Reserve. Users accept and agree to this disclaimer in the use of any information accessed in this website.

(Buzzel 2006, 140)

Perinteinen julkaisutoiminta on saanut blogeista rinnalleen henkisen kilpailijan. Epäkaupallisten blogien ylläpitäjien tärkein intressi on ajatustensa julkaiseminen. Blogit eroavat wikeistä muuttumattomuuden takia eli vanhat kirjoitukset säilyvät, mutta uusimmat esitetään kyseisillä webbisivuilla ensimmäisenä. Ulkopuolisilla ei myöskään ole muokkausoikeutta toisten kirjoittajien merkintöihin tai teksteihin. Sosiaalisen median blogeista tekee kaikkien ihmisten mahdollisuudesta kirjoittaa kommentteja merkintöjen perään. Linkit kommenttien ja omien blogien välillä muodostavat aktiivisen keskusteluverkoston, virtuaaliyhteisön, parhaimmillaan virtuaalikansan, joka elää blogosfäärissä.

”War on terror” muuttui käsitteeksi ”war of ideas” kun 2. Jalkaväkidivisioonan 3. Prikaatissa (Stryker Brigade Combat Team) Irakin sodassa palvelleen Colby Buzzellin blogista tuli tunnettu sosiaalinen media. Buzzel bloggasi lähes reaaliajassa kokemuksistaan Irakissa vuosina 2003–2004. Salatakseen henkilöllisyytensä hän julkaisi blogiaan nimimerkillä CBFTW. Luonnollisesti NSA tunnisti Buzzellin ja hänen esimiehensä joutuivat puuttumaan kirjoitteluun. Sotilasjohtamisen näkökulmasta tapauksen tekee mielenkiintoiseksi, kun Buzzell kuvaa kirjassaan koko komentoketjun reagointia blogiinsa ryhmänjohtajasta aina pataljoonan komentajaan. Kaikki esimiehet komentajaa myöten olivat osa kyseisen sosiaalisen median luomaa yhteisöä, kaikki lukivat Buzzellin blogia säännöllisesti ja pitivät lukemastaan. Buzzel sai jatkaa bloginsa kirjoittamista, mutta tarkkoja kuvauksia maantieteellistä sijainneista ja taistelutehtävien tavoitteista hän ei saanut enää kertoa. Muuten Buzzellin sallittiin jatkaa realistista kuvaustaan ja ajoittain kriittisiäkin ajatuksiaan. Hänen bloginsa muodostama yhteisö kasvoi vuoden aikana kymmeneen tuhansiin ihmisiin. Buzzellin esimiehet joutuivat ottamaan kantaa ja rakentamaan jonkinlaisen suhteen sosiaaliseen mediaan, hänen blogiinsa. Siitä tuli johtamis- ja johtajuuskysymys.

Buzzellin blogi voidaan tulkita 2000-luvun Yhdysvaltojen ei-fiktiiviseksi Tunteettomaksi sotilaaksi, joka kuitenkin virtuaalisuutensa ja nopeutensa ansiosta kävi

reaaliaikana koko sen prosessin, mikä Väinö Linnan kohdalla tapahtui sotakokemuksista fiktioksi, sotaromaanin kustantamisesta, julkaisun aiheuttamasta kirjasodasta ja lopulta kansakunnan ikoniksi nousemisesta noin viidessätoista vuodessa.

Esimerkiksi Yhdysvaltojen vuoden 2004 presidentinvaaleissa blogit näyttelivät jo keskeistä roolia. Poliittinen blogiaktiivisuus synnytti blogikeskustelua – erityistä buzz-puheensorinaa – joka vaikutti virallisen median poliittiseen uutisointiin niin voimakkaasti, että molempien presidenttiehdokkaiden kampanjatoimistot joutuivat ottamaan huomioon ja reagoimaan siihen. Onko enää liioiteltua väittää, että blogeista on tulossa yhteiskunnan viides valtiomahti? (vrt. esim Glenn & Gordon 2006).

### **Facebook, MySpace, LinkedIn – sosiaaliset mediaoperaatiot n:o 5**

Perinteiset sähköpostikanavat on jäämässä Facebookin, MySpacen, LinkedInin ja vastaavien yhteistyösivustojen jalkoihin. Yksi syy on sähköpostin synnyttämä infoähky roskaposteineen ja muine epätoivottuine ilmiöineen. Yhteistyösivustot ovat konkreettinen työkalu luoda verkostoa, jonka kasvua voi kontrolloida ja siten kontrolloida myös informaation määrää. Käyttäjillä on mahdollisuus luoda käyttäjäprofiili, pitää blogia, lisätä kuvia, musiikkia, videoita. Olennaista on tietenkin ystävien kutsuminen omaan kaveripiiriin ja vastaavasti tarjoutua toisen kaveripiiriin. Kaveriksi kelpuutetut saavat mahdollisuuden seurata toisen sivustoa edellä mainittuine sisältöineen, ja kommunikoida kaveripiirin jäsenille sähköpostilla. Viihteellisen arvonsa tai sosiaalisen vuorovaikutuksen tuoman lisäarvon lisäksi näiden yhteistyöverkostojen kautta tapahtuu entistä enemmän rekrytointeja eri yrityksiin ja organisaatioihin. Rekisteröityjen käyttäjämäärien räjähdysmäinen kasvu (esimerkiksi Facebookissa helmikuussa 2007 käyttäjiä oli 17 miljoonaa, joulukuussa 2007 käyttäjiä oli yli 50 miljoonaa ja elokuussa 2008 yli 90 miljoonaa) tekee näistä yhteistyösivustoista sosiaalisena mediana merkittävän. Vihollinen koki Georgian presidentin Mihail Saakasvilin Facebookin niin merkittävänä, että kyseisen sivuston palvelimeen kohdistui elokuussa 2008 voimakkaita kyberhyökkäyksiä eli palvelunestohyökkäystä, jotta sivusto saatiin ajoittain kaatumaan ja käymään hitaaksi (Suomen Kuvalehti 15.8.2008).

Globaalit kaveriverkostot ovat ennen näkemättömiä vaikutuskanavia ja ne perustuvat ihmisen perustarpeeseen tulla hyväksytyksi ja kutsutuksi johonkin, johon naapurisi, esimiehesi, työkaverisi puolisosi tai vastaavasti vihollisesi ei pääse, vaikka haluaisikin. Kyseessä on pelkkä uskomus, sillä tietenkin kaveriverkostoissa voi toimia väärällä henkilöllisyydellä. Siksi luottamus on näissä kaveriverkoissa tärkeä arvo, vaikka se onkin idealisoitu arvo ja siten hajoava käsite. Kun olet hyväksynyt



”The human mind has no firewall” (Forno & Baklarz 1999). Passiivinen puolustus palomuuriperiaatteella jättää huomioimatta psykologisten operaatioiden tehokkuuden, jotka tukeutuvat entistä enemmän avoimeen koodistoon ja käyttävät sosiaalista mediaa välineenään.

Ratkaisu on ottaa aktiivinen rooli, ryhtyä elämään sosiaalisessa mediassa, harjoitella, tehdä virheitä, oppia jatkuvasti. Ratkaisu on ryhtyä johtamaan ”jokuveljiä ja -siskoja”, pyrkiä hallitsemaan tilannetta ja tulevaisuutta ainakin oman organisaation ja sen ihmisten vaikutusalueella. Valtaa ei virallinen organisaatio ja viralliset johtajat enää saa kokonaan takaisin, mutta se pitää osata jakaa sosiaalisen median toimijoiden kanssa. Toimintaympäristöä ei voida muuttaa – jäävuori sulaa jo – mutta siinä on mahdollista oppia selviytymään ja voittamaan tulevat sekä että -sodankäynnin taistelut, joissa käytetään sekä konventionaalinen taistelu infrastruktuuria tuhoavine ja ihmisiä tappavine aseineen että informaatioteknologian aseita. Informaatiosodankäyntiuskovaiset ovat myös riskiryhmää jäädessään perinteisen media-, info- ja psyops-käsitteiden vangiksi. Tämän artikkelin alussa kysyttiin: ” Olemmeko osa sitä joukkoa, joka pyrkii ymmärtämään sitä (sosiaalista mediaa) tulkinnan, tutkimuksen ja määrittelyn kautta vai osa sitä joukkoa, joka rakentajien ja luojiin roolissa elää kyseisten ilmiöiden todellisuutta?”

Jari Rantapelkonen vaati jo vuonna 2002 että ”informaatiosodan, johtamissodan ja psykologisten operaatioiden teoreettista pohjaa on vahvistettava” (Rantapelkonen 2002, 143). Tätä työtä esimerkiksi Maanpuolustuskorkeakoulu on maassamme jo tehnyt. Nyt on taas aika uusien ilmiöiden ennakkoluulottomalle tutkimiselle ja erityisesti soveltamiselle. Käyttäjät ovat joka tapauksessa jo keskuudessamme.

## Lähteet

- Buzzell, Colby (2006) *My War. Killing Time in Iraq*. Corgi Books. Berkshire.
- Forno, Richard & Baklarz, Ronald (1999) *The Art of Information Warfare*. Universal publisher. USA
- Glenn, Jerome & Gordon, Theodore (2006) *2006 State of the Future*. American Council for The United Nations University. The Millennium Project. Washington
- Huhtinen, Aki-Mauri (2002) Johdanto teoksessa *Propagandan renessanssi -Julkisen manipulaation paluu*. Maanpuolustuskorkeakoulu, Johtamisen laitos. Julkaisusarja 2. Artikkelikokoelmat n:o 8.
- Huhtinen, Aki-Mauri (2003) *Keinosota. Taistelu vastaanottajista*. Elan Vital. Lahti.
- Inayatullah, Sohail (2006) *Alternative Futures of a Challenged democracy*. Teoksessa *Democracy and Futures*. Toimittanut Mika Mannermaa, Jim Dator ja Paula Tiihonen. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta.
- Keen, Andrew (2007) *The Gult of the Amateur. How Today's Internet is Killing Our Culture and Assaulting Our Economy*. Nicholas Brealey Publishing. London.
- Mannermaa, Mika (2008) *Jokuveli. Elämä ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa*. WSOYpro. Juva.
- Otala, Leenamajja (2008) *Osaamispääoman johtamisesta kilpailuetu*. WSOYpro. Porvoo.
- Pipping Knut (1947) *Kompaniet som samhälle: iakttagelser i ett finskt frontförband 1941–1944*. Acta academiae aboensis humaniora XVI. Åbo.
- Ramonet, Ignacio (2001) *Median tyranni*. Suomentanut Jouni Kuure. WSOY.
- Rantapelkonen, Jari (2002) *Psykologiset operaatiot. Propagandasta informaatio-operaatioihin*. Maanpuolustuskorkeakoulu. Taktiikan laitos. Julkaisusarja 1, Taktiikan tutkimuksia n:o 1/2002
- Rantapelkonen, Jari (2006 A) *Näyttörüudun takana – Sotilasjohtaminen verkostoituneessa informaatioympäristössä*. Teoksessa *Sotilasjohtamisen tiedon kohteet*. Toimittanut Aki Huhtinen. Maanpuolustuskorkeakoulu. Johtamisen laitos. Julkaisusarja 2. Artikkelikokoelmat n:o 16. Helsinki
- Rantapelkonen, Jari (2006 B) *The Narrative Leadership of War*. National Defence university. Department of Leadership and Management Studies. publication Series 1, Research Reports n:o 34. Helsinki.
- Siltala, Heikki (1997) *Kolmen rintaman konfliktit. Väinö Linnan Tuntemattoman sotilaan, Norman Mailerin The Naked and the Deadin ja Willi Heinrichin Das geduldige Fleischin tekstienvälisyys*. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Tapscott Don & Williams, Anthony (2006) *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*. Penguin Group. New York.
- Weiner, Tim (2008) *Legacy of Ashes. The History of the CIA*. Anchor Books. New York.
- Virilio, Paul (1991) *L'Ecran du desert. Chroniques de guerre*. Galilée. Paris.

### Muut lähteet

- <http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>  
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoin\\_lähdekoodi](http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoin_lähdekoodi)  
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia\\_Scanner](http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_Scanner)  
 Suomen Kuvalehti n:o 33 15.8.2008