

IHMETYKSESTÄ INTIIMIYTEEN

SUOMALAISEN TIETOTEKNISTYMISEN KULTTUURIHISTORIAA 1920-LUVULTA 1970-LUVULLE

Annakaisa Kultima

Jaakko Suominen: *Koneen kokemus*. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle. Osuuskunta Vastapaino, Tampere, 2003. ISBN 951-768-139-9, 299 s.



Jaakko Suominen

Koneen kokemus

Vastapaino

Jaakko Suominen analysoi tuoreessa väitöskirjassaan *Koneen kokemus* suomalaisen tietoteknistymisen mentaalista historiaa populaarijulkisuuden välittämän kuvan kautta. Tarkastelun kohteena ei ole itse tekniikka ja sen kehittyminen, vaan ihan tavallisen ihmisen ja koneen kohtaaminen. Vaikka ennen 1980-lukua suurimmalla osalla ihmisistä ei ollut juurikaan välittömiä kokemuksia tietokoneista, muodostui suhde tietokoneeseen mediavälitteisesti. Populaarijulkisuuden kautta tarkasteltuna tuleekin esiin tämä laajan yleisön jakama kuva tietokoneesta.

Suomisen aineisto on laaja, mielenkiintoinen ja jopa viihdyttävä. Aineistona on pääasiallisesti Tekniikan Maaailman, Avun ja Valittujen palojen erilaisia tuotoksia kirjoitetuista jutuista pilakuviin. Lisäksi tutkimuksen kohteena on ollut mm. päivälehtiä, perinteisempää arkistoaineistoa ja elokuvia. Lukijaa ilahduttaa erityisesti kirjan sivuilla esiintyvät pilapiirroksiset ja mainoskuvat. Esimerkkinä näistä voisi mainita mainoksen, jossa 1920-luvun ”kannettavaa kirjoituskonetta” kaupataan mainoslauseella ”ottakaa hyvä käsiala mukaanne”.

Suominen tarkastelee tietoteknistymistä myös yleisemmin teknologiakäsitysten kautta. Teknologia tarkoittaa kirjoittajalle laajaa kokonaisuutta, jossa yhdistyy mentaalinen, materiaallinen ja sosiaalinen ulottuvuus. Teknologia on sosiaalisesti rakentunutta, sen tuottaminen tarkoittaa materiaalien objektien keksimisen lisäksi myös kielellistä neuvottelua. Vallitsevat diskurssit ja yleinen asenneilmapiiri vaikuttavat yleisellä tasolla teknologian kokonaisuuteen.

Kielellisissä neuvotteluissa teknologia on Suomisen mukaan näyttäytynyt ambivalenttina ilmiönä, jossa pelot ja toiveet ovat kietoutuneet yhteen. Populaarissa kerronnan kulttuurissa tämä tulkintojen neuvottelu vahvistuu, käsityksiä voidaan karnevalisoida

ja kyseenalaistaa. Tutkimuksen kohteena ei kuitenkaan ole teknologian populaarikuva, vaan kulttuurihistoriallisen tietotekniikan tutkimuksen tavoite on lähinnä selvittää ihmisten käsityksiä itsestään ja paikastaan maailmassa.

Suomisen tarkastelemalle ajalle on ominaista, että koneen ja ihmisen suhde rakentui enimmäkseen mediavälitteisesti. Suhteen luonteessa tapahtuu kuitenkin muutos, jota tekijä luonnehtii jakamalla ajanjakson kolmeen osaan: ihmetyksen ja attraktion, integraation ja automaation sekä intiimiyden ja avun aikakauteen. Tarkastelun kohteena ovat pääasiallisesti käsitykset roboteista ja ”sähköaivoista” symbolisina kuvina, tietokoneesta työelämässä, asiantuntijuuden määrittely ja henkilökohtaisen tietojenkäsittelyn tuleminen.

Kirjan nimi *Koneen kokemus* ilmenee teoksessa useassa merkityksessä. Ihmetyksen ja attraktion aikakauden tarkastelussa kokemuksella viitataan toisaalta tietotekniikan kokemiseen mahdollisuuksien spekteakkelina, toisaalta koneen subjektina ja kokijana olemiseen, koneen ihmismäisyyteen. Integraation ja automaation aikakaudella kokemus on kokeneisuutta, omakohtaisen tuntemuksen kautta syntyvää asiantuntemusta. Henkilökohtaisen tietokoneen eli intiimiyden ja avun aikakaudella tarkastelussa sen sijaan on ihmisen ja koneen käyttösuhteen yksilöllistyminen ja sen henkilökohtaisempi kokeminen.

Ihmetyksen ja attraktion aikakaudella, 1920-luvulta 1950-luvun puoliväliin, suhde tietokoneeseen oli tavallisella ihmisellä täysin mediavälitteinen. Ensimmäinen tietokone otettiin käyttöön Suomessa vasta 1958. Ihmetyksen ja attraktion ajalle oli ominaista tietokoneisiin liittyvien vahvojen toimien ja pelkojen esiintuminen. Tietokoneita pyrittiin ymmärtämään ihmismäisten

piirteiden kautta. Puhuttiin roboteista ja ”sähköaivoista”. Keskustelu tietokoneen ”älykkyydestä” oli myös paljon esillä. Toiveet kohdistuivat tietokoneen tuomiin mahdollisuuksiin, mutta toisaalta pelättiin ihmisen korvaamista koneihmisellä. Suominen käsittelee ensimmäisten tietokoneiden tuleamisen uutisointia ja kiinnittää huomiota mm. tietokoneiden nimeämiseen. Ensimmäisiä koneita nimettiin ihmismäisesti mm. ESKoksi ja Sukkelaksi. Näin uudet ja ehkä pelottavatkin laitejättiläiset kotoistettiin ja tietotekniikkaa pyrittiin liittämään turvallisesti vanhaan kulttuuriseen järjestykseen.

Integraation ja automaation aikakauden painopisteen Suominen määrittelee 1960-luvulle. Tällöin tietokone tuli lähemmäksi tavallista työelämää. Aikakautta leimasi ohjatun tieteellisen suunnittelun ideaali ja positiivinen modernisaatiokäsitys. Kausi oli myös asiantuntijuuden ja kokonaisjärjestelmien aikaa. Tietokoneiden asiantuntijuuden määrittelyssä tulee esille myös ajan sukupuolijajottelu: vaikka naisia oli merkittävän paljon erilaisissa tietoteknisissä töissä, oli alan asiantuntijuus selvästi määritetty miehiseksi.

Intiimiyden ja avun aikakauden tarkastelussa on yksilön ja koneen intiimimpi suhde, jonka alkaminen sijoittuu 1970-luvun loppupuolelle. Tuolloin omakohtaiset kokemukset tietotekniikasta alkoivat lisääntyä, kun kone tuli yleisemmin toimistoihin ja kouluihin. Tekniikan miniatyrisoituminen yleisellä tasolla muutti suhdetta intiimimmäksi ja digitaalitekniikan käyttökokemukset lisääntyivät. Viihteellinen käyttö korostui, vaikkakin tavoitteena oli lähinnä hyötykäyttöön rohkaiseminen.

Ihmetyksen, integraation ja intiimiyden aikakaudet ovat kuitenkin vain yleisluonnehdintoja kollektiivisista ja dominoivista tietotekniikkadiskursseista. Kaikki

kolme Isoa Iitä ovat myös vaikuttaneet yhtäaikaisesti ja jatkavat vaikuttamistaan. Esimerkiksi Ihmetys näkyy edelleen tietotekniikan uutisoinnin sensationalistisessa otteessa. Suominen toteaa, että tarkasteltavalla aikakaudella tietotekniikan kokemisessa on kuitenkin tapahtunut selkeä muutos – ihmetyksestä intiimiyteen.

Jokapäiväisessä elämässä keskeisesti läsnä oleva tietotekniikka on äärimmäisen tärkeä tutkimuskohde, painottaa Suominen. Kulttuurihistoriallinen teknologiatutkimus ei ainoastaan auta ymmärtämään itseämme ja laajentamaan käsitystämme menneisyydestä vaan se auttaa myös paikantamaan ilmiöitä ylipäätään ajassa. Menneisyyskäsitykset vaikuttavat tulevaisuuden tulkintaan ja tulevaisuutta tehdään nyt.

Jaakko Suomisen kirja on kiistämättä hauskaa ja virkistävää luettavaa. Tutkimuksessa käytetty populaarijulkisuuden aineisto viihdyttää myös lukijaa ja kielelliset analyysit ovat itsessäänkin mielenkiintoisia. Kirja jää kuitenkin ”suuren kertomuksen sijasta pienistä eri suuntiin virtaavista puroista muodostuneeksi solisevaksi virraksi”, kuten tekijä itse sen ilmaisee. Aika ajoin tarkastelu tuntuu myös junnaavan paikallaan. Kirja sisältää paljon pieniä analyyseja, mutta suurempaa kokonaisanalyysin tekemistä Suominen tuntuu varovan. Lisäksi sosiaaliseen konstruktionismiin nojaava ”tutkimuksen oikeuttaminen” jää vähän tyhjäksi. Teknologian sosiaalisen rakentumisen merkitys laajemmalle teknologian tuottamiselle jää riviin väliin ja riippuvaiseksi mainituista teoreetikoista. Suominen ottaa konstruktionistisen asenteen jokseenkin annettuna, eikä pääse sen suhteen pintaa syvemmälle.

Tämä ei kuitenkaan tee tarkasteltavasta aiheesta mielenkiinnontonta tai turhaa. Vaikka populaaritasolla tehtyjen kielellisten neuvotteluiden merkitys ei olisikaan niin suuri

muulle teknologian tuottamiselle, aihe on itsessään kiinnostava. Mielenkiintoisilta kuulostavatkin Suomen hahmottelut tulevaisuuden tietotekniikan kulttuurihistorian tutkimuksesta. Hän kaavailee, että populaarijulkisuuden näkökulmasta tutkimus voisi jatkossa kohdistua tarkemmin rajattuihin kohteisiin ja marginaalisempiin ryhmiin, kuten naistenlehtien tai paikallislehtien näkökulmasta tietotekniikan suomalaisen kokemisen tarkasteluun. Erityisen mielenkiintoiselta kuulostaa myös kokonaisvaltaisempi teknologian historian tutkimus, jossa suomalaista tietotekniikkaa tarkasteltisiin vertailevasti suhteessa muihin maihin tai muihin teknologisiin innovaatioihin.

Suomisen tarkastelu jää 1970-luvun ja 1980-luvun vaihteeseen, mikä on hieman sääli. Omasta mielestäni kiehtovaa olisi perehtyä kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta 1980-luvulla tulleen mikrotietokoneen pelikulttuuriin ja internetin varhaisvaiheisiin. Arjen teknologiaa tutkitaan monen tieteenalan parissa, joten näistäkin teemoista on varmasti tutkimusta odotettavissa.

Kirjoittaja on Turun yliopiston filosofian opiskelija ja toimii tällä hetkellä suunnittelijana Connet-hankkeessa Lapin yliopistossa.

Sähköposti: ankult@utu.fi