

UNTEN MAILLE TIETOKONE KAINALOSSA

UNIMUISTOT JA TIETOTEKNIIKAN ARKIPÄIVÄISTYMINEN

Petri Saarikoski

Viime aikoina on käyty vilkaista julkista keskustelua tietotekniikan käytön vaikutuksista uniin ja lepoon. Myöhään tapahtuneen tekstinkäsittelyn tai pelaamisen vaikutuksia unirytmiiin on tutkittu paljonkin, mutta vähemmän huomiota on kiinnitetty tietotekniikasta kertovien unitarinoiden kulttuuriin taustoihin. Artikkelissa tutkitaan laajan kyselyaineiston varassa niitä muistoja, kokemuksia ja tunteita, joita liittyy tietotekniikan ja unimaailman vuorovaikutukseen 2000-luvulla.

”Outoja unia viime yönä. Näin itseni suljettuna jonnekin valkoiseen koppiin, jossa naputtelin isoa tietokonetta. Jättäjämsäällä kuvaruudulla teksti pysyi välillä kasassa, mutta sitten virkkeet ja kirjaimet hajosivat aina palasiksi”¹

Löysin edellisen muistiinpanon väitöskirjani valmistuspäiväkirjasta, jota pidin vuosina 2002–2004. Halusin päiväkirjan avulla pro-

sessoida omaa työtäni ja luoda työn lomassa toimivan varaventtiilin, jonka avulla oli mahdollista purkaa ajatuksia, kokemuksia ja tunteita. Muutaman vuoden aikana päiväkirjaan kertyi merkintöjä, joissa huomioin intensiivisen tietokoneilyn lisänneen unettomuutta; paikoin löysin mainintoja myös tietokoneunista.

Päiväkirjaan tallentuneet kirjoitukset ovat 2000-luvun perspektiivistä hyvin tavallisia, intensiiviseen kirjoitusrupeamaan vajonneen tietotyöläisen kokemuksia. Koneiden ja tietoverkkojen tulo suomalaiseen arkipäivään on tapahtunut vaiheittain viimeisen 30–40 vuoden aikana, mikä on näkynyt myös työn ja vapaa-ajan sekoittumisena. Koneita pidetään herkästi auki ympäri vuorokauden. Arkirutiinien kannalta varsinkin illalla ja yöllä tapahtunut koneen käyttö häiritsee tai muuten sekoittaa käyttä-



jien unirytmii. Tästä syystä useat tahot suosittelivat, että tietokonetta ei käytettäisi esimerkiksi makuuhuoneessa. Viime vuosina aihetta on käsitelty julkisuudessa erityisesti tutkittaessa nuorten tietokoneen liikkakäytön vaaroja.²

Aihetta on sivuttu myös akateemisissa tutkimuksissa. Aineistomainintoja siivittävät usein sankaritarinat, joissa pyyteettömät ja ahkerasti työskentelevät nörtit ja hakkerit suorittavat yön pimeydessä uskomattomia seikkailuretkiä koneiden maailmassa. Erityisen paljon näitä kertomuksia löytyy tietokoneharrastusta käsittelevistä tutkimuksista. Nörtti- ja hakkerikuvaukset ovat myös hyvin tavallisia populaarikulttuurissa, esimerkiksi elokuvissa ja televisiosarjoissa.³ Nykyisin tietotekniikan ja unen välistä vuorovaikutusta kommentoidaan ahkerasti Internetin keskustelupalstoilla ja -foorumilla.⁴ Tästä syystä on yllättävää, kuinka vähän unia on tutkittu esimerkiksi teknologian arkipäiväistymisen viitekehityksessä.⁵ Tehdyn tutkimustyön vähäisyys saattaa selittyä sillä, että aihe mielletään usein triviaaliksi tai oudoksi. Esimerkiksi folkloristi Annikki Kaivola-Bregenhøj on huomauttanut, että unien tutkimusta ihmistieteissä ei edes välttämättä mielletä kaikissa maissa sopivaksi tutkimusaiheeksi.⁶

Tutkin tässä artikkelissa, miten unimuistoista voi rekonstruoida tietotekniikan tulon koteihin. Valitsin aineistokseni *Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?* -kyselyn, joka oli osa Turun yliopiston kulttuurin historian oppiaineen vuosina 2002–2005 koordinoimaa *Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen* -tutkimusprojektia (TIESU).⁷ Kysely on edelleen yksi laajimmista tietotekniikan arkipäiväistymistä käsittelevistä kyselyaineistoista.⁸ Aineisto tarjoaa erinomaisen kuvan suomalaisen tietokoneistumisen historiasta, ajalta ennen sosiaalisen median nousua. Millaisia tunteita ja kokemuksia tietotekniikan ja animaailman vuorovaikutukseen on liittynyt? Miten

tähän liittyviä tarinoita voidaan laajemmin selittää ja kontekstualisoida?

UUSI TEKNOLOGIA HIIPII MAKUHUONEESEEN

TIESU-kysely toteutettiin aikana, jolloin verkkokyselyjä ei tehty läheskään samassa mittakaavassa kuin nykyään. Tästä syystä aineisto ja tutkimustulokset olisivat hieman toisenlaiset, jos kysely olisi toteutettu nyt. Kysely oli pyritty rakentamaan siten, että siihen saataisiin mahdollisimman monipuolinen vastaajakunta. Vaikka vastaajista hyvin monet olivat selvästi normaalia ahkerampia tietokoneen ja tietoverkkojen käyttäjiä⁹, voidaan vastausten määrää (744) pitää kuitenkin suhteellisen kattavana. Kysely oli myös kohtuullisen laaja, joten lomakkeen täyttäminen vaati vastaajalta keskimääräistä enemmän motivaatiota. Vastaajien keski-ikä oli noin 30 vuotta. Sukupuolensa ilmoittaneista vastaajista miehiä oli 69 % ja naisia 24 %. Ajallisesti aineisto käsitti erityisesti vuodet 1980-luvulta 2000-luvun alkuun, jolloin suomalaisen yhteiskunta tietoteknistyminen eteni harppauksittain.

TIESU-kysely oli luonteeltaan humanistinen, erityisesti tietotekniikan historian tutkimukseen kallistunut aineistokeruuhanke, minkä vuoksi etsimme sen avulla tietoa myös hieman poikkeavista aihepiireistä.¹⁰ Esimerkiksi laite- ja konekohtaisten muistelu- ja lisäksä pyysimme vastaajilta tarinoita tietotekniikkaan liittyvistä aistikokemuksista, kuten äänistä, hajuista ja unista.¹¹ Kyselyn 744 vastaajasta 213 muisti nähneensä joskus tietokoneaiheisia unia. Aihetta koskeva kysymys oli sijoitettu lähelle kyselyn osiota, jossa tiedusteltiin tietokoneen käytön terveydellisiä vaikutuksia. Vastaajilta esimerkiksi kysyttiin, olivatko he kokeneet unetomuutta, selkäkipuja, silmien väsymistä tai muita rasisuoroireita. Lähdekriittisesti ajatellen tämä kysymys on saattanut johdatella

"Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?"

Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineessa aloitettiin vuonna 2002 tietotekniikan suomalaista historiaa käsittelevä tutkimusprojekti (TIESU), joka hyödyntää tekniikkaan liittyvää muistelmätietoa. Jokaisella on arkipäivän havaintoja tietokoneista tai muista elektronisista laitteista: juuri tällaisen tiedon keraaminen on tämän kyselyn pääamaa. Osallistuminen ei edellytä alan harrastamista tai erityistä asiantuntemusta.

Tietotekniikkaa havaitaan eri tavoin ja hyvin erilaisissa tilanteissa. Olemme laatineet kyselymme tätä moninaisuutta silmällä pitäen. Kysymykset kattavat useita mahdollisia kokemuksia ja suhtautumistapoja. Voit vapaasti valita, mihin kysymyksiin vastaat. Mikäli vapaamuotoinen kirjoittaminen tuntuu luontevimmalta osallistumistavalta, voit niin ikään keskittyä muistelemaan omaa tietokonehistoriaasi ja jättää yksittäiset kysymykset kokonaan väliin.

Voit liikkua kyselyn osioissa sekä sivun yläalaitaan että jokaisen osion loppuun sijoitetulla sisällysluettelolla. Kun vastauksesi on valmis, saat lähetettyä tiedot eteenpäin napsauttamalla kyselysivun lopussa sijaitsevaa "Lähetä" -painiketta.

Kaikki vastaukset auttavat rakentamaan kokonaiskuvaa tietoteknistyvästä Suomesta!



Esittely Henkilötiedot Tausta Asenteet ja tiedonhaku Käyttökokemukset Viestintä Pelit Konehistoria

Still-kuva TIESU-kyselyn etusivulta. Kyselylomake oli nähtävissä osoitteessa <http://www.utu.fi/hum/historia/kh/tiesu/kysely/>. Kuva: Internet Archive.

vastaajia lähinnä muistelemaan esimerkiksi päiväkausia jatkuneen tietokoneen käytön vaikutuksia unensaantiin ja unen levollisuuteen. Osittain tästä syystä Satu Aaltonen nostaa kyselyä koskevassa tutkimusraportissaan vahvasti esiin tietoteknistymisen mukanaan tuoman uni- ja valvemaailman sekoittumisen riskit ja vaaratekijät.¹²

Monet vastaajat saattoivat myös tulkita kysymyksen hieman yllättäväksi, koska tietokoneen kaltaista tehokasta työvälinettä harvemmin ajatellaan osaksi henkilökohtaista unimaailmaa. Tässä suhteessa kysymys saattoi tuntua jopa tungettelevalta, koska unet ja uneksiminen voidaan ymmärtää hyvin henkilökohtaisiksi kokemuksiksi, joita ei haluta jakaa kenenkään kanssa.¹³ Eräs vastaaja viittaakin tähän mahdollisuuteen osuvasti: "Uneni ovat paljon mielenkiintoisempia. Ei niissä tietokoneita tarvita." (v-22, M, 35 v.) Hieman vastaavaan, tietokoneen ja unen kokemukselliseen ristiriitaan, viittaa yhden vastaajan humoristinen kommentti: "Ei pelkoa, että koneet syrjäyttäisivät alastomat naiset meikäläisen unista." (v-157, M, 25 v.) Osittain kysymyksenasettelun¹⁴ vuoksi unimuistoihin liittyvät maininnat ovat tavallisesti jääneet melko lyhyiksi maininnoiksi, jolloin muun muassa niiden sisältöä tai kontekstia ei lähdetä tarkemmin erittelemään: "Monia, useasti peleihin liittyviä. Ne ovat yleensä todella sekavia." (v-241, M, 16 v.)

Unitarinoita pitkään tutkinut folkloristi Annikki Kaivola-Bregenhøj on huomauttanut, että useimmiten unestaan kirjoittava kertoja on nainen. Tämä kertoo hänen mukaansa naisten kiinnostuksesta mutta myös halusta ja rohkeudesta puhua aihepiiristä, joka on tavallisuudestaan huolimatta yksityinen.¹⁵ TIESU-kysely edustaa tässä mielessä poikkeusta, sillä valtaosa vastaajista oli miehiä. Tämä selittyy osittain kyselyn teknologia-aiheisella teemalla, joka on houkutelut enemmän mies- kuin naiskäyttäjiä. Vastavasti suuri osa unitarinoiden muistelijoista oli miehiä.¹⁶ Toisaalta Kaivola-Bregenhøj katsoo, että varsinkin verkkofoorumit tarjoavat hyvän alustan niille, jotka haluavat nimettömästi käsitellä tärkeiksi kokemaansa aihepiiriä.¹⁷ Unitarinoita ovat mahdollisesti kertoneet kyselyssä monet sellaiset ihmiset, jotka eivät niitä arkielämässä normaalisti kerro. Aineiston kontekstualisoiminen vaatii joka tapauksessa laajempaa ristiinluentaa. Unitarinat voidaan tätä kautta asettaa osaksi jokaisen vastaajan henkilökohtaista tietokonehistoriaa.

Teknologian historiantutkimus viittaa selvästi, miten uuden tekniikan tulo on usein vaikuttanut hyvinkin voimakkaasti ihmisten tunnemaailmaan¹⁸ – ja tätä kautta myös unimaailmaan. Unitutkijat ovat viitanneet samaan: tietty teknologia on voinut näkyä kollektiivisesti jopa kokonaisen suku-

polven unikokemuksissa. Eva Murzyn muutama vuosi sitten julkaiseman tutkimuksen mukaan yli 55-vuotiaat näkivät todennäköisemmin mustavalkoisia unia kuin värillisiä, kun taas alle 25-vuotiaat uneksivat väreissä. Tutkimuksessa tämä selitettiin sillä, että vanhempi polvi oli elänyt mustavalkoisten elokuvien ja televisio-ohjelmien aikakaudella.¹⁹ Richard Wilkerson on viitannut samaan omissa tutkimuksissaan. Uusi teknologia on ollut aina voimakkaasti läsnä unissa, ja erityisesti digitaalitekniikka on alkanut 2000-luvulla näkyä käyttäjien unitarinoissa. Arkikokemuksellisesti muutos on voinut olla hyvinkin nopea. Digitaalitekniikkaan liittyvät unitarinat voivat itsessään olla hyvin monitulkintaisia, mutta usein niissä on nähtävissä tiettyjen aiheiden toistuminen. Esimerkiksi unikuvat autoista, joiden jarrut eivät toimi, ovat saattaneet vaihtua tietokoneisiin, jotka eivät suostu unessa toimimaan.²⁰

Annikki Kaivola-Bregenhøj on huomauttanut, että unitarinoiden tutkimuksen kannalta on tärkeää ottaa huomioon, millaisessa yhteisössä ne ovat syntyneet.²¹ Samaan tapaan myös laajemmat yhteiskunnalliset ja kulttuuriset taustatekijät tulisi huomioida aineistoa käsiteltäessä.

TIESU-aineiston unitarinat tuntuvat ainakin tukevan Murzyn ja Wilkersonin tutkimushavaintoja. Kyselystä todella näkee, millainen voimakas kulttuurinen muutos suomalaisissa kodeissa on tapahtunut tietotekniikan arkipäiväistymisen myötä. Tämä näkyy erityisesti unitarinoiden teemoissa. Muistelijat liittivät tarinansa osaksi uuden teknologian käyttökokemusta.

PELISSESIOT UNEN HÄIRITSIJÖINÄ

Ylivoimaisesti suurin osa tietokoneaiheisista unikokemuksista koski pelaamista. Pelaamisen ”liikakäyttö” koettiin lievänä, lepoa ja unta häiritsevänä tapana. Useimmat vasta-

uksista ovat hyvin lakonisia: ”pelit ovat joskus jääneet pyörimään vielä unienkin puolelle”. (v-1, M, 23 v.) tai ”Jos on pelannut paljon jotain peliä pitkästä ajasta saattaa peli ”jatkua” unissakin..” (v-171, M, 28 v.) Jotkut vastaajat näkivät intensiivisenä jatkuneiden pelisessioiden ja unien sekoittumisen hyvin harmittavana, harrastukseen liittyvänä sivuoireena: ”Ärsyttävempiä ovat unet, jotka liittyvät juuri ennen nukkumaan menoa tietokoneella tehtyihin asioihin. Olen usein vieläpä tietoinen asiasta ja ajattelen unen aikana, että perkele kun piti pelata sitä Red Alertia niin myöhään, nyt näen unta tästä skenaarista vaikka juuri pääsin sen läpi”. (v-309, M, 18 v.)

Pelaamisen ja unien sekoittuminen vaikuttaa aineiston perusteella liittyvän nimenomaan nuorten, alle 30-vuotiaiden miesten peliharrastukseen. Vastaajista kaksi kolmannesta ilmoitti pelaavansa säännöllisesti jotain pelilaitetta. Pelaaminen oli sitä yleisempää, mitä nuoremmasta miesvastaajasta oli kysymys. Alle 20-vuotiaista miehistä peräti 23 % ilmoitti pelaavansa kymmeniä tunteja viikossa. Naisten kohdalla pelaaminen oli vielä paljon maltillisempaa, jolloin suuri osa alle 30-vuotiaista ilmoitti pelaavansa alle tunnin viikossa. Tulokset tukevat hyvin tuohon aikaan tehtyjä pelaajatutkimuksia, joissa löydettiin edelleen merkittäviä eroja pelaamisen, iän ja sukupuolen välillä.²² Erot eivät kuitenkaan olleet enää niin jyrkkiä kuin esimerkiksi 1990-luvulla. Pelaamisen arkipäiväistyminen ja tyypillisen pelaajan keski-ikä nousu oli jo kyselyaineiston perusteella nähtävissä.

Pelejä koskevissa tarinoissa on yksi mielenkiintoinen ikä- ja sukupuolirajat ylittävä yksityiskohta: Tetriksen vaikutus unimaailmaan. Vastaajista 16 ilmoitti palikoiden putoilleen unissa myöhäiseksi venyneiden pelisessioiden päätteeksi. ”Joskus erittäin kiihkeän tetris-periodin jälkeen olen nähtynyt unta niistä palikoista. Uni ei ollut mitenkään ahdistava, vaikka koinkin tilanteen



Ahkeran tietokonepelaajan makuuhuone vuodelta 2007. Kuva: Petri Saarikoski.

melkoisen stressaavana palikoiden vilistäessä yhä kiihtyvällä vauhdilla ohitseni”. (v-694, N, 26v.) Tutkimuksissa *Tetris* mainitaan usein erityisen pelattavana kasuaalipelinä²³, jonka tiedetään aiheuttavan myös monissa pelaajissa voimakasta riippuvuutta. *Tetris* tuli kaupallisena tuotteena pelimarkkinoille 1980-luvun lopussa, mutta se tuli tunnetuiksi lukemattomista ilmaisversioista, joita oli myöhemmin 1990-luvulta alkaen helposti saatavilla Internetissä.²⁴

Kyselyvastauksissa *Tetris* oli muutenkin yksi tunnetuimmista ja muistetuimmista peleistä.²⁵ *Tetris* on yleensä tunnettu myös sellaisten käyttäjien keskuudessa, jotka eivät muuten pelaa aktiivisesti. *Tetris*-unet ovat tarinoina myös siinä mielessä kiinnostavia, että niissä viitataan lähes aina pelisessioiden intensiivisyyteen ja ”palikoiden putoiluun”. Yhteistä *Tetris*-unien muistelijoiden oli, että heillä oli runsaasti kokemusta tietotekniikan käytöstä, koneita oli yleensä useita ja tavallisesti ne oli sijoitettu ”työhuoneeksi” määritelyyn tilaan. Vastauksista ei suoranaises-

ti näy milloin tai miksi *Tetris*stä on pelattu, mutta selvästi on tulkittavissa sen usein liittyneen työnteon jälkeisiin tunteihin, jolloin käyttäjät ovat yön hiljaisuudessa jatkaneet koneen käyttöä pelaamalla.

Toinen vastaajien mieleen noussut unipeli oli 1990-luvun suosituimpiin toimintapeleihin kuulunut *Doom* (1993). Tarinoiden perusteella pelin väkivaltaisuus ja kolmiulotteinen toimintaympäristö palasivat herkästi mieleen unikuvina. Erään vastaajan mielestä kokemukset eivät olleet lainkaan mukavia: ”Olen ollut *Doom*-pelissä unissani. Vaikka tasot (level) olivat melko fantastisia, niinkin väkivaltaisen pelin tunkeutuminen uniin vuosien päästä ei ole järin miellyttävä kokemus” (v-678, M, 35 v.). *Doomia* koskevat unitarinat ovat siinä mielessä kiinnostavia, että ne toistavat 1990-luvulla suosituiksi tulleita käsityksiä pelin ”immersiivisyydestä” ja ”vaarallisuudesta”. Pelin väkivaltaisuus, jota myös tiedotusvälineissä ahkerasti siteerattiin, tuntuvat tässä mielessä jääneen elämään muistelmatarinoina, joihin on helppo

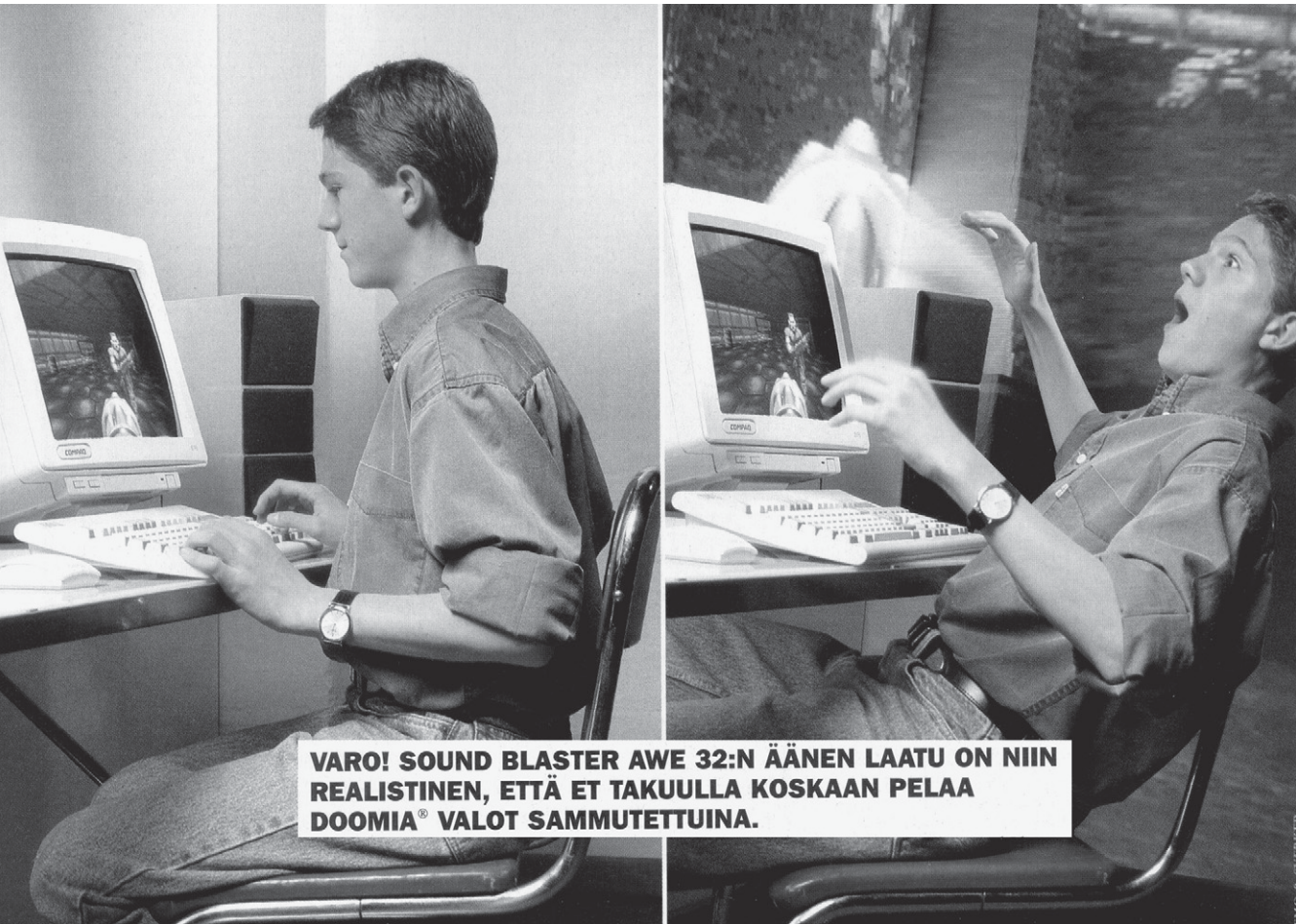
viitata myöhemmin 2000-luvulla.²⁶

Doom- ja Tetris-mainintojen yleisyys herättää kysymyksen, miksi tietyt pelit on nostettu erikseen esiin unitarinoissa. Eriksen mainittuja pelejä ovat näiden lisäksi *Boulder Dash* (1984), *Elite* (1984), *Netback* (1987), *Commander Keen* (1990), *Angband* (1990), *Civilization* (1991), *Wolfenstein* (1992), *Minesweeper* (1990), *System Shock* (1994), *Command & Conquer: Red Alert* (1996), *Quake* (1996), *Half-Life* (1998), *System Shock 2* (1999), *The Sims* (2000), *Max Payne* (2001) ja *Zookeeper* (2003). Tutkijat luokittelevat nämä pelit usein ”klassikoiksi” eli sellaisiksi peleiksi, joilla nähdään olevan tunnustettua ja kestäväää arvoa ja jotka ovat jollain tavalla

olleet aloittamassa uutta pelin lajityyppiä.²⁷ Sinällään klassikkopelien esiintyminen uni-muistelmissa on loogista, koska ne ovat keskimääräistä tunnetumpia pelaajien keskuudessa. Voisi väittää, että muistelijat ovat tästä syystä myös pelanneet näitä pelejä normaalia enemmän.

Pelien esiintymistä unitarinoissa voi toisaalta selittää myös niiden saamalla mediajulkisuudella. Kysymys on samantyyppisestä unien medioitumisesta kuin Eva Murzyn viittaamissa mustavalkoisissa ja värillisissä unitarinoissa. Vastaaajille ne ovat tulleet ensimmäisenä mieleen kyselyä täytessä. Tähän viittaa myös se, että kyselyn ajankohtaan nähden aineistossa on hyvin

Doomin immersiiivisiä vaikutuksia käsiteltiin laajasti tiedotusvälineissä 1990-luvulla. Käsitkset pelin synnyttämistä painajaisista näkyivät myös mainoksissa. Kuvassa SoundBlaster-äänikortin mainos vuodelta 1994.



VARO! SOUND BLASTER AWE 32:N ÄÄNEN LAATU ON NIIN REALISTINEN, ETTÄ ET TAKUULLA KOSKAAN PELAA DOOMIA® VALOT SAMMUTETTUINA.

vähän mainintoja 2000-luvulla julkaistuista peleistä. Pelaajat ovat toisin sanoen halunneet nostaa esiin pelejä, joiden kulttuurinen arvostus oli muutenkin hyvin korkealla.²⁸ Toinen merkittävä piirre on joidenkin vastaajien oman pelihistorian ja sen harrastamisen korostaminen. Tietyt pelit nostetaan unitarinoina esiin, koska vastaajat haluavat mahdollisesti korostaa omaa laajaa tietämystä digitaalisista peleistä. ”Sitten tietty ihan vakio on tämä, että peleistä tuttuja hahmoja, paikkoja, musiikkeja yms. on unissa. Suosittelen tutustumaan System Shock ja System Shock 2 nimisiin peleihin. Siinäpä kaikkea kerrakseen”. (v-343, M, 19 v.)

Peliaiheilla unilla oli selkeä yhteys tietokoneen sijoitteluun kodeissa. Tämä tuli ilmi erityisesti vastauksista, joissa tietokoneaiheisia unia oli kuvailtu laajasti ja yksittäisiä pelejä oli mainittu enemmän kuin yksi.²⁹ Nämä vastaajat myös kuvailivat hyvin yksityiskohtaisesti laitekokoelmaansa ja he tuntuivat muutenkin olevan aktiivisia tietokoneharrastajia. ”Oma tietokoneeni on luonnollisesti omassa huoneessani, missä sijaitsee kaikki sen oheislaitteetkin, kannettava sijaitsee myös samassa huoneessa milloin missäkin.” (v-343, M, 19 v.) Kyseinen nuori miesvastaaja oli muutenkin perehtynyt huolellisesti pelaamisen ja unen väliseen vuorovaikutukseen, sillä hän piti näistä unista päiväkirjaa. Hänen mukaansa ”Niitä [päiväkirjamerkintöjä] on hauskaa aina lukea sitten jälkeenpäin ja verrata muihin uniin”. Näin merkittävä kiinnostus peliaiheisiin uniin oli vastaajien joukossa ainutkertaista.

Vastaajat pohtivat toisinaan pelaamisen vaikutusta terveyteen, kuten riittävään unen määrään. Lähinnä he kuitenkin huomioivat, että tietokoneiden liikakäyttö kipeyttää silmät ja hartiat. Unettomuudesta kertoi ajoittain kärsivänsä 65 vastaajaa.³⁰ Yleensä vastaajat yhdistivät nihäiriöt pakonomaiseen, addiktiiviseen peliharrastukseen: ”unettomuutta kun ei malta jättää peliä kesken.” (v-610, M, 31 v.) Erityisesti vastaajat

mainitsivat kolmiulotteiset toimintapelit unettomuuden aiheuttajina: ”Viimeisin kokemus pelin aiheuttamasta unettomuudesta on Wolfenstein, jonka verkkoversioita ekan kerran pelattuani 3 tuntia, oli nukkuminen lähes mahdotonta. Silmät kun sulki, niin taistelut olivat edelleenkin käynnissä. Pirulista”. (v-171, M, 28 v.)

Satu Aaltosen kirjoittamassa tutkimusraportissa unien ja pelaamisen yhteyttä selitettiin osaltaan peliharrastuksen yleistyksen myötä syntyneellä uppoutumisilmiöllä, jossa käyttäjä tempautuu mukaan pelin tapahtumiin niin intensiivisesti, että sieltä irti pääseminen voi osoittautua erittäin vaikeaksi.³¹ Aaltosen havaintojen mukaan kyselyssä negatiivisista kokemuksista huolimatta vastaajat suhtautuivat koneisiin ensisijaisesti myönteisesti. Tästä voidaan myös tulkita, että häiriötekijät, kuten liiallisesta pelaamisesta johtuva unettomuus, katsottiin tässä suhteessa olevan enemmän käyttäjän kuin koneen tai pelin syytä. Unitutkimuksissa, joissa on seurattu kodin teknologian ja pelaamisen välistä yhteyttä uniin, on viitteitä siitä, että vuorovaikutteiset pelit aiheuttavat normaalia enemmän voimakkaita, vuorovaikutteisuuteen perustuvia unikokemuksia. Jayne Gackenbach on tosin huomauttanut, että vastaavia unikokemuksia synnyttävät myös muiden mediavälineiden käyttö, kännykän näpyttelemisestä elokuvan katselemiseen.³²

IRKKAJAT PILVEN REUNALLA

Toinen aineistosta esiin noussut unitarinoiden kokonaisuus liittyi verkon käyttöön ja yleisemmin tietotyöhön. Verkon käyttö oli 2000-luvun alkupuolella jo hyvin vakiintunutta ja normaalia. Käyttötavat erosivat tosin osittain nykyisistä. Sähköpostin käyttö edusti arkipäiväistyneintä toimintaa, mutta monien uusien viestintäsovellusten käyttöaste jakaantui hyvinkin paljon. TIESU-kyse-

ly toteutettiin aikana, jolloin käsite *sosiaalinen media* oli vielä tuntematon. 2000-luvun alun verkkokulttuurissa tavallaan samantyyppistä toimintaa edustivat erilaiset keskustelu-, chat- ja uutispalvelut. Tarinoista nousevat kiinnostavasti esille varsinkin reaaliaikaiset chat-palvelut, joista tunnetuin oli IRC (Internet Relay Chat). IRC-aiheisten unien yleisyyttä voidaan osittain selittää sovelluksen tuohon aikaan nauttimalla laajalla suosiollla. Jarkko Oikarisen alkuaan vuonna 1988 kehittämä IRC oli 2000-luvun alkuun tultaessa noussut yhdeksi kansainvälisesti suosituimmaksi keskustelujärjestelmäksi Internetissä. IRC:n käyttökuulttuuri oli levinnyt erityisesti yliopisto-opiskelijoiden keskuudessa.³³ Kyselyn perusteella IRC:n asema erityisesti nuorten käyttäjien keskuudessa oli erittäin vahva. Erityisen laajaa sen käyttö oli 20-vuotiaiden poikien keskuudessa, kun sen sijaan yli 25-vuotiaat naiset käyttivät sitä äärimmäisen harvoin.³⁴ Vastaajien ryhmässä lähes joka neljäs mies ”irkkasi” kymmeniä tunteja viikossa. Jotkut vastaajat ilmoittivatkin IRC:n olevan auki ”melkein ympäri vuorokauden”. (v-85, M, 20 v.)

Aktiivisimmat irkkaajat muistelivat nähneensä jonkun verran IRC-aiheisia unia. Mainintoja ei ole kuitenkaan niin monta kuin voisi olettaa IRC:n yleisen suosion perusteella³⁵. Yhdellä vastaajalla IRC-unet olivat poikkeuksellisen yleisiä: ”Lukuisia irccausunia, usein unissa olen ircannut vanhassa koulussani, joskus en ole päässyt ircciserverille yrityksistäni huolimatta”. (v-722, N, 19 v.) Aineistossa on tosin viitteitä, että pitkien IRC-sessioiden vaikutukset käyttäjien unirytmiiin olivat olleet kohtuullisen yleisiä: ”eikös kaikki irkkaajat näe irkkaamisesta unta ennen pitkää :)”. (v-99, N, 26 v.)

Vastaajat eivät – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – nostaneet unitarinois- saan erikseen esiin muita verkkosovelluksia. Yksittäiset maininnat liittyvät lähinnä sähköpostin tai verkkosivujen käyttöön: ”Näin kerran unta nettisivuista. Ystäväni oli tehnyt

uudet web-sivut, jotka olivat kamalan rumat. Selasin sivuja ja päivittelin niiden surkeaa ulkoasua. Sivut olivat unessa todella aidot, kaikki huonon web-sivun tunnusmerkit olivat näkyvissä (gif-animaatiot, värien käyttö jne)”. (v-82, N, 21 v.) Mainintojen vähäisyys saattaa selittyä sillä, että tietokoneen ja verkon käyttöä ei yleensä pyritty erottamaan toisistaan.

TIETOTYÖTÄ JA PAINAJAISIA

Verkkoiheista unitarinoiden vähäisyys voidaan selittää hyvin yleisillä työhön liittyvillä unitarinoilla, johon edellinenkin aineistoosimerkki viittaa. Lähes poikkeuksetta vastaajat kokivat tietotyön unen ja levon kannalta häiritsevänä tekijänä³⁶. Unikokemuksissa toistuivat säännönmukaisesti työhön liittyvät pelot, ongelmanratkaisut ja yleensä työprosessin jatkuminen unessa, mitä yleensä pidettiin stressaavana. Nämä vastaukset liittyivät lähes suoraan kyselyn terveydellisiä asioita käsittelevään osioon, jossa varsinkin tietotyö liitettiin myös unettomuuden kaltai- siin häiriöihin.

Tyypillistä työperäisille unitarinoille oli, että niiden muistelijat olivat tavallisesti varttuneempaa, työelämässä kiinni olevaa väkeä. Melko usein he eivät myöskään maininneet mitään muuta lähdeä, esimerkiksi pelaamista, tietokoneaiheisille unilleen: ”Työhöni liittyviä, ongelmanratkaisua ja konfiguraatiota”. (v-94, M, 30 v.) Hyvin monet vastaajat näyttivät muutenkin olevan tietotekniikka-alalla töissä: ”Joskus, kun olen ohjelmoinut pitkän päivän (ja yön), tulevat ohjelmakoodit myös uniin. Samoin olen kerran nähnyt tekstinkäsittelyunta”. (v-729, N, 25 v.) Heillä tietokone oli yleensä sijoitettu erilliseen tilaan, työ- tai olohuoneeseen. Jakoa perusteltiin myös nukkumisjärjestelyillä, jolloin tietokonetyöskentely ei häirinyt toista nukkuvaa, vaikka itsellä yörytmi olisikin mennyt sekaisin: ”Makuu-

huoneeseen ei voi laittaa jos toinen haluaa nukkuual Näppiksestä lähtee liian kova ääni”. (v-208, N, 30 v.)

Tietokoneen sijoittelulla esimerkiksi makuuhuoneeseen ei näyttänyt olevan juuri vaikutusta tietokoneunien yleisyyteen. Lisäksi vastaajat eivät myöskään todenneet kärsivänsä normaalia enemmän unettomuudesta.³⁷ Tietokonetta ei ainakaan enää 2000-luvun alussa pidetty poikkeuksellisenä työvälineenä kodissa vaan siitä oli tullut osa kalustoa. Koneiden sijoittelu on ollut siksi jo huomattavan vapaata. Satu Aaltonen on viitannut, että kannettavien tietokoneiden ja langattoman verkon yleistymisen oli 2000-luvun alkuun tultaessa lisännyt mahdollisuutta käyttää konetta juuri siellä missä käyttäjät halusivat.³⁸ Kannettavat tietokoneet eivät kuitenkaan olleet vielä 2000-luvun alussa joka kodin vakiovarusteita, vaikka kyselyvastauksissa niitä säännönmukaisesti löytyi.³⁹ Kuvaputkimonin ja pöytäkoneen yhdistelmän käyttö oli vielä normaalia, ja laitteistot veivät runsaasti pöytätilaa. Pöytäkoneen sijoitteluun näyttää tästä syystä vaikuttaneen ennen kaikkea asunnon koko. Esimerkiksi yksiossa asuvalla ei ole ollut usein muuta vaihtoehtoa kuin sijoittaa tieto-

kone vuoteen lähelle. Isommissa asunnoissa elävät ovat toisaalta sijoittaneet koneensa jopa erilliseen tietokonehuoneeseen.

Unitutkijat ovat huomauttaneet, että pääsääntöisesti ihmiset kokevat unessa negatiivisimpia tunteita kuin valvetilassa.⁴⁰ Jää avoimeksi, kuinka negatiiviseksi tai ahdistavaksi edellä mainitut tarinat voidaan tulkita. Ainakin suuri osa niistä voidaan tulkita häiritseviksi, vaikka vastaajat muuten suhtautuivat koneisiin pääasiassa myönteisesti. Suoranaisia painajaiskertomuksiksi luokiteltavia tarinoita löytyi kuitenkin vastaajien keskuudesta 20 kappaletta, mikä vastasi lähes 10 prosenttia tähän kysymykseen vastanneista. Usein painajaiset liittyivät liian intensiivisenä pidettyyn työtahtiin: ”Olen nähnyt painajaismaisia unia joskus kun olen tapellun koneen kanssa jostain koko päivän. Ovat olleet sellaisia että teen sitä asiaa ja on kamala tukahtuneisuuden ja paineen tunne.” (v-475, M, 17 v.) Kaikkein yleisin pelkoihin liittyvät painajaiset liittyivät ”tietojen” tai ”tiedostojen” häviämiseen: ”Yleensä ne koskevat koneen kaatumista juuri kun on saamassa suunnitelman valmiiksi ja kaikki tiedostot ovat hävinneet. Eli painajaisia ennen suunnitelman esittämistä”. (v-27, N, 26 v.)

Odd Computer Dreams

0 +
Votes -

I just woke up from the oddest dream. My wife and I were discussing where to put the computer for our cats. The cats were asking for an extra internet connection for when they work on other cat's computers. This is stupid on so many levels: first of all, between my wife and I (she's a geek queen) we have 10 computers in the house for two people. The cats could use one of the existing computers if they wanted. Second of all, where are they going to find work? They never leave the house and don't even know any other cats? They can't use a screwdriver since they have no thumbs, and they type by walking on the keyboard! Anyway, tech specs on the computer: it was a Via EPIA C3 1ghz system with 256mb RAM mounted in a nice cherrywood humidor type box about 8 inches square. Looked real good in the living room.

Posted by Roger99a
Mar 04, 2005 @ 5:18 AM (PST)

Reply ☆ Favorite

My Opinion

0 +
Votes -

I don't suppose it really matters where you put their computer as long as you

Tyypillinen keskustelunavaus outoihin tietokoneuniin keskityneellä nettifoorumilla. Kuva: <http://www.techrepublic.com/>.

Koneen kanssa ”tappelminen” ja toisaalta elintärkeiden tietojen häviäminen koettiin usein henkilökohtaiseksi onnettomuudeksi. Koneella työskentelyyn liittyvien painajaisen runsas määrä kuvaa selvästi, kuinka merkittävässä roolissa tietotekniikka oli vastaajiensa arjessa. Pelaaminen sen sijaan mainittiin yllättävän harvoin painajaisen lähteeksi, mutta jotkut näihin liittyvistä tarinoista olivat poikkeuksellisen mielenkiintoisia: ”Pelasin max payneä (heti kun se ilmestyi). Pelissä on kohta jossa Max juoksee ”unessa” eräänlaista verisuonta tai napanuoraa pitkin ja taustalta kuuluu vaimeaa ”ambient” huutoa. Juoksin unessa ja sitten kuului kova pamaus, heräsin, nousin ylös ja kuului kova pamaus ulkoa. Luulin jo melkein että se ei ollutkaan unta. Sitten tajusin että äänen lähde olikin ulkona oleva roskalava jota siirrettiin”. (v-278, M, 19 v.)

Perusaineiston ulkopuolelta oli havaittavissa myös muutamia poikkeavia unitarinoita. Useimmat näistä liittyvät käyttäjien muuhun harrastustoimintaan: ”Näin viime yönä unta, jossa korjasin Amigan äänipiirejä juottelemalla jotakin lankoja ristiin”. (v-438, M, 25 v.) Eräs kiinnostavimmista kokonaisuuksista olivat päiväunet, joissa tietokonehahmot sekoittuivat muistelijoiden aistihavaintoihin myöhemmin päivällä: ”Amigan pelit suggestiivisine äänineen siirtyivät 10 tunnin pelisessioista havaintomaailman päälle: fillaroidessa alkoi nähdä autojen sijaan värikkätä möhkäleitä jotka lähestyivät näkökentän laidalta”. (v-78, M, 40 v.)

LOPUKSI: TIETOKONEUNET ARJESSAMME

TIESU-kyselyn tarkoituksena oli luoda vastapainoa tilastolliselle, kvantitatiivisella tavalla käsitellä informaatioteknologian asemaa ja merkitystä aikamme yhteiskunnassa. Prosenttilukujen sijaan aineistosta nousevat esille tavallisen ihmisen arkikokemukset ja

muistot tietotekniikan vähittäisestä domestikaatiosta, eli kotoutumisesta ja kesyyntymisestä. Unitarinoiden kahden hallitsevan teeman, pelaamisen ja tietotyön, alle sijoitui kirjava määrä hyvin yksilöllisiä ja monimuotoisia tarinoita. Unitutkija Richard Wilkerson on huomauttanut, että hyvin monimuotoisten tietokoneunien muodostumiseen saattavat vaikuttaa myös tietokoneen muuttumisesta mediakoneeksi, joka kokoaa yhteen lukuisia erilaisia käyttötarpeita (kirjoittaminen, piirtäminen, pelaaminen, musiikin kuunteleminen, videon katsominen jne). Intensiivisten pelikokemusten ja pitkien työrupeamien siirtyminen unimaailmaan edusti aineistossa normaalia tulosta. Vastavia tuloksia on löytynyt myös Wilkersonin keräämästä aineistosta, vaikka niissä oli nähtävissä luonnollisia maakohaisia eroja.

Aineiston perusteella peliharrastuksen arkipäiväistyminen oli tärkein yksittäinen tekijä tietokoneaiheisten unien synnyttäjänä. Pelit ovat vaikuttaneet uniin suurin piirtein samaan tapaan kuin muukin digitaalteknikka. Audiovisuaalisen kulttuurin ilmiönä pelit vaikuttivat käyttäjien unikokemuksiin hieman samaan tapaan kuin esimerkiksi elokuvat tai televisiosarjat. Tarinat olivat lisäksi hyvin medioituneita, sillä niissä oli runsaasti viitteitä pelikulttuurissa asemansa vakiinnuttaneisiin klassikkopeleihin. Intensiivisten pelisessioiden siirtyminen unitarinoihin näyttäytyy tässä suhteessa hyvin luonnollisena osana varsinkin nuorten ihmisten harrastustoimintaa. Jotkut kuvailevat näitä kokemuksia hyvinkin voimakkaiksi, mutta toisaalta mainintojen yleisyys viittaa myös siihen, että peleihin liittyneet tunteet ja kokemukset olivat hyvin voimakkaita.

Muuten tietokoneilla tehtävä työ vaikutti hyvin merkittäväällä tavalla unitarinoihin. Yleensä vastaajat kokivat työn ja unien sekoittumisen harmillisena häiriötekijänä. Tämän perusteella on entistä helpompi havaita, kuinka tietokoneen merkitys työn teon välineenä oli arkipäiväistynyt Suomessa

2000-luvun alkuun tultaessa. Samaa voidaan nähdä myös unien ja tietoverkkojen käytön vaikutuksesta. Verkkopalvelujen suosio näytti vaihtelevan todella paljon, mutta unitarinoiden kohdalla maininnat intensiivisistä IRC-keskusteluista viittaavat sen saavuttamaan arvostettuun ja laajaan suosioon varsinkin nuorten miesten keskuudessa. Voikin todeta, että IRC:n käyttökulttuurilla oli monella tapaa yhtäläisyyksiä sosiaaliseen mediaan, vaikka sen suosio oli rajoittunut vain tiettyihin käyttäjäryhmiin.

Yleensä tietotekniikan sekaantuminen unimaailmaan ei tuntunut liian ahdistavalta. Unitarinat ovat pääsääntöisesti sävyllään humoristisia. Sekaviin uniin ja levon häiriintymiseen suhtauduttiin vähän kuin odotettavissa olleena työtaturmana, joka oli seurausta liiallisesta pelaamisesta tai tekstinkäsittelyohjelman takomisesta. Kuten eräs vastaajakin luonnehti: ”Jos näkee unta tietokoneista, on parasta pitää seuraava päivä taukoa”. (v-438, M, 25 v.) Saatujen vastausten perusteella unet herättävät paljon voimakkaita tunteita ja ne liittyivät kiinteästi vastaajien työhön ja harrastuksiin. Vastauksista pystyy näkemään helposti, kuinka tärkeään rooliin tietotekniikka oli noussut vastaajiensa arjessa. Terveydellisiä vaikutuksia koskevassa osiossa huomaa myös, että tietotekniikan vaikutus lepoon ja nukkumiseen on todennäköisesti paljon merkittävämpää kuin mitä pelkkien tietokoneunien näkeminen antaisi ymmärtää.

Tutkimuksen ehkä kiinnostavin tulos on, että tietokoneen sijoittaminen makuuhuoneeseen ei näyttänyt juuri lainkaan lisäävän tietokoneaiheisia unia tai muuten häiritsevän vastaajien unirytmää. Tämä havainto näyttää ainakin osittain olevan ristiriidassa viime vuosina esitettyjen väitteiden kanssa, joiden mukaan koneen sijoittelu vuoteen läheisyyteen vaikuttaa voimakkaasti käyttäjien unitalaan. Vastauksissa korostui, että ratkaisevampaa oli miten ja kuinka usein tietokonetta käytettiin työ- ja vapaa-ajalla.

Varsinkin pelaamisen ja tilojen välinen yhteys unitarinoihin selittyi pitkälti arkeen liittyvillä toiminnallisilla ratkaisuilla. Esimerkiksi tarinat yli yön tapahtuvasta pelaamisesta ja peliaiheisista unista ovat vastaajien keinoja korostaa omaa harrastuneisuuttaan, hieman samaan tapaan kuin edellä oli esimerkiksi aktiivisten IRC:n käyttäjien tapauksessa. On toki muistettava, että kyselyaineisto liittyi 2000-luvun alun tilanteeseen, minkä jälkeen tietotekniikan käyttökulttuuri on muuttunut. Esimerkiksi kannettavien tietokoneiden ja älypuhelimien arkipäiväistyminen on vaikuttanut merkittävästi tapaamme käyttää tietotekniikkaa. Nykyisin on huomattavasti helpompaa tarkistaa peittojen alla läppäriltä uusimmat Facebook-päivitykset ja suorittaa nettipelissä viimeiset siirrot. Koneen, netin ja pelien maailma lumoo käyttäjiä, kunnes lopulta käsi herpaantuu näppäimistöltä ja käyttäjä painuu unen maille.

FT, dosentti Petri Saarikoski on tutkimuksissaan käsitellyt erityisesti tietokoneharrastamisen historiaa. Hän työskentelee tällä hetkellä digitaalisen kulttuurin määraaikaisena professorina Turun yliopistossa.

Tämä artikkeli on vertaisarvioitu. Tekniikan Waiheita -lehti kiittää vertaisarvioijia arvokkaista kommentteista.

¹ Päiväkirjamerkintä 13.3.2002. Saarikoski, Petri: *Väitöskirjan valmistuspäiväkirja 2002–2004*. Julkaisematon, tekijän hallussa.

² Tietokoneen käytön ja unettomuuden välistä yhteyttä on tutkittu erityisesti lääketieteen ja psykologian aloilla. Tietoa on tuotettu myös erilaisten kyselyjen kautta. Esimerkiksi liikunta- ja valistus-työtä tekevä Elämän Sankarit ry suoritti talvella 2009–2010 vajaalle 1300 yläkoulun oppilaalle kyselyn, jonka mukaan kasvaneen Internetin käytön ja pelaamisen vuoksi nuoret menivät nukkumaan entistä myöhemmin.

³ Esimerkiksi Suomessa näitä tarinoita alkoi esiintyä 1980- ja 1990-luvulla BBS-tietoverkkojen käytön vähitellen arkipäiväistyessä. Samaa aikaan vastaavat tarinat yleistyivät myös Internetissä. Saarikoski et al 2009, 50–59.

⁴ Asiaan ovat viitanneet myös folkloristit. Ks. Kaivola-Bregenhøj 2010, 51–52.

⁵ Kansainvälisesti tunnetuimpia ovat unitutkija Richard Wilkersonin vuosina 1999–2007 keräämät aineistot, josta hän on julkaissut sarjan tutkimuksia ja katsauksia. Hän toimitti myös samaan aikaan aihepiiriin pureutunutta *Electric Dreams* -kausijulkaisua.

⁶ Kaivola-Bregenhøj 2010.

⁷ Satu Aaltonen on kirjoittanut kyselystä seikkaperäisen tutkimusraportin. Aaltonen 2004.

⁸ Ks. myös Jaakko Suomisen artikkeli tässä lehdessä.

⁹ 73 % vastaajista ilmoitti käyttävänsä tietokonetta sekä työ- että harrastusvälineenä.

¹⁰ Suomessa hieman vastaaventyypisiä, folkloristisia tietokone-elämäkertoja on koottu SKS:lle Joensuun yliopistossa. Kyselyvastauksista eroten elämäkerrat ovat enemmän vapaamuotoisesti laadittuja yhtenäisiä tarinoita. Ks. esim. Uotinen 2005.

¹¹ Ks. Jaakko Suomisen artikkeli tässä samassa numerossa.

¹² Aaltonen 2004, 100–101.

¹³ Tähän on viitattu myös kulttuurientutkijat ja folkloristiikan tutkijat. Ks. esim. Heikkinen 2000, Kaivola-Bregenhøj 2010, 9–10.

¹⁴ Kysymys oli muotoa ”Oletko nähnyt tietokoneaiheisia unia?” ilman mitään tarkentavia lisäselvityksiä.

¹⁵ Kaivola-Bregenhøj 2010, 9, 34.

¹⁶ Sukupuolensa ilmoittaneista vastaajista 515 oli miehiä ja 179 naisia. Unitarinoita kertoneista 213 vastanneesta 46 oli naisia.

¹⁷ Kaivola-Bregenhøj 2010.

¹⁸ Ks. esim. Salmi 2005; 1996.

¹⁹ Murzyn 2008, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1053810008001323>.

²⁰ Wilkerson 2000, http://www.improverse.com/ed-articles/richard_wilkerson_2000_nov_computer-dreams3.htm.

²¹ Kaivola-Bregenhøj 2010, 28.

²² Ks. esim. Ermi, Heliö, Mäyrä 2004, <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>. Vuoden 2010 *Pelaajabarometrin* perusteella digitaalisia pelejä pelaa kolme neljästä vastaajasta (73 %) ja aktiivisia pelaajia on hiukan yli puolet (55 %). TIESU-kyselyn korkea pelaaja-aktiivisuus johtuu todennäköisesti sen julkaisemisesta verkossa, mikä tuohon aikaan houkutteli enemmän ahkeria verkon ja tietokoneen käyttäjiä, joilla oli tavallisesti pitkä pelihistoria takanaan.

²³ Viittaa pelitutkimuksessa peleihin, jotka ovat toiminnaltaan yksinkertaisia ja omaksuttavuudeltaan helppoja. Usein kasuaalipelejä käytetään ”ajantappoon”, jolloin pelisession aloittaminen ja lopettaminen käy hyvin nopeasti. Mäyrä 2008, 26, 120.

²⁴ Ks. Mäyrä 2008, 27, 68; Saarikoski 2004.

²⁵ Kysyttäessä pelejä, jotka olivat eniten jääneet vastaajien mieleen, alle 30-vuotiaat mainitsivat Tetriksen 54 kertaa. Peli oli heille 4. tunnetuin mainintojen määrän perusteella. Vastaavasti vähintään 30-vuotiailla Tetris-mainintoja oli 45 kappaletta, ja heille Tetris oli mainintojen osalta kaikkein tunnetuin.

²⁶ Doomien historiasta ks. Saarikoski 2004; Saarikoski et al 2009.

²⁷ Ks. Saarikoski, Suominen 2009.

²⁸ Eniten mieleen jääneistä peleistä ainoastaan 3 oli julkaistu 2000-luvulla (Max Payne, Zookeeper, The Sims. Näistä tosin The Sims viittasi enemmän pelisarjaan kuin sen ensimmäiseen, vuonna 2000 julkaistuun osaan). Tämä edusti n. 5 % kaikista pelinimikkeistä. Ks. Aaltonen 2004, 45.

²⁹ Näistä vastauksia oli yhteensä 10 kappaletta ja yhtä lukuun ottamatta vastaajat olivat alle 30-vuotiaita. Miehiä vastaajista oli 9.

³⁰ Unettomuudesta kärsineet olivat iältään yleensä 16–30 -vuotiaita, keski-ikä ollessa 24 vuotta. Osajoukko vastaa siis tyypillisistä kyselyyn vastanneiden joukkoa.

³¹ Aaltonen 2004, 100–101.

³² Gackenbach 2010, <http://academic.macewan.ca/gackenbachj/category/gaming/>.

³³ Saarikoski et al 2009, 94–95.

³⁴ Aaltonen 2004, 57–65, 68.

³⁵ Muistelijoita oli 6 kappaletta.

³⁶ Työn mainitsi erikseen 23 vastaajaa.

³⁷ Makuuhuoneen sijoittelusta löytyy 143 mainintaa. Tosin näistä osa ilmoitti tilaratkaisun muuttuneen vuosien varrella, jolloin kone oli sijoitettu eniten käyttävän huoneeseen.

³⁸ Ks. myös Aaltonen 2004, 109.

³⁹ Vastaajista ainoastaan n. 7 % ilmoitti käyttävänsä kannettavaa tietokonetta. Tilastokeskukselta ei ole saatavilla tietoja kannettavien tietokoneiden määrästä tuolta ajalta. Omien tutkimusten mukaan kannettavien määrä lähti Suomessa nopeaan kasvuun vasta vuonna 2005. Saarikoski 2007.

⁴⁰ Kaivola-Bregenhøj 2010, 37.

LÄHTEET

Kyselyaineisto

”Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?” -nettikysely. Joulukuu 2002 – Joulukuu 2003 (TIESU-kysely). Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset (TIESU) -projekti. Turun yliopisto, kulttuurihistoria. Aineisto digitaalisen kulttuurin oppiaineen hallussa.

Päiväkirjat

SAARIKOSKI, Petri. *Väitöskirjan valmistuspäiväkirja 2002–2004*. Julkaisematon, tekijän hallussa.

Tutkimuskirjallisuus

AALTONEN, Satu. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa: "Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia*. Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -projektin julkaisuja. Turun yliopisto, kulttuurihistoria, Turku 2004.

GACKENBACH, Jayne. *Video Game Play and Dreams: What are the Important Questions?* Psi-ber Dreaming Conference of the International Association for the Study of Dreams, Sept. 2010, <http://academic.macewan.ca/gackenbachj/category/gaming/>.

HEIKKINEN, Kaija. *Uni ja unien tulkinta: omien unien käyttö metodina kenttätöissä (Dreams and dream narratives: researcher's dreams as a method in fieldwork)*. Teoksessa Maria Vasenkari et al (toim.), Telling, Remembering, Interpreting, Guessing. Kultaneito III, Scripta Aboensia 1, Studies in Folkloristics, Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura, Joensuu 2000, s. 297–302.

KAIVOLA- BREGENHØJ, Annikki. *Kerrotut ja tulkitut unet: kulttuurin näkökulma uniin*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2010.

KURONEN, Eero, KOSKIMAA, Raine. *Pelaajabarometri 2010*. Agora Center, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2011, <https://www.jyu.fi/erillis/agora-center/julkaisut/kirjat/pelaajabarometri2010>.

MÄYRÄ, Frans, HELIÖ, Satu, ERMI, Laura. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Tampereen yliopisto, Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6, 2004, <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE Publications, Los Angeles 2008.

MURZYN, Eva. *Do we only dream in colour? A comparison of reported dream colour in younger and older adults with different experiences of black and white media*. Consciousness and Cognition. Volume 17, Issue 4, December 2008, p. 1228-1237, School of Psychology, University of Dundee 2008, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1053810008001323>.

SAARIKOSKI, Petri, SUOMINEN, Jaakko. *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*. IEEE Annals of the History of Computing. Perspectives on the History of Computer Games. July-September 2009 (vol. 31 no. 3), 20–31.

SAARIKOSKI, Petri, SUOMINEN, Jaakko, TURTIAINEN Riikka, ÖSTMAN, Sari. *Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus Helsinki University Press, Helsinki 2009.

SAARIKOSKI, Petri. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto. Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2004.

SAARIKOSKI, Petri. *Toimisto matkalaukussa: kannettava tietokone vapauden ja liikkuvuuden symbolina*. Tekniikan Waiheita 2/2007, 21–36.

SALMI, Hannu. *"Atoomipommilla kuuhun!": tekniikan mentaalihistoriaa*. Kleio ja nykypäivä, Editat, Helsinki 1996.

SALMI, Hannu. *Televisio, tietokone ja tietämisen politiikka: tietämisen teknologiat vuoden 1975 tv-dokumentissa Maailmantelevisio*. Teoksessa Hannu Salmi et al (toim.), Välimuistiin kirjoitetut: lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan, k&h, kulttuurihistoria, Turun yliopisto, Turku 2006, s. 55–79.

UOTINEN, Johanna. *Merkillinen kone: informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 40, Joensuun yliopisto, Joensuu 2005.

WILKERSON, Richard. *Digital Dreaming Series: Computer Dreams III*, Electric Dreams, November 2000, http://www.improveverse.com/ed/articles/richard_wilkerson_2000_nov_computer-dreams3.htm.