

Sirkka Heinonen

SOSIAALINEN MEDIA

Avauksia nettiyhteisöjen maailmaan ja
vuorovaikutuksen uusiin muotoihin



TUTU-eJULKAISUJA 1/2009

TUTU-eJULKAISUJA 1/2009

SOSIAALINEN MEDIA

Avauksia nettiyhteisöjen maailmaan ja
vuorovaikutuksen uusiin muotoihin

Sirkka Heinonen

Sirkka Heinonen
Professori, dosentti, FT
Tulevaisuuden tutkimuskeskus, Helsinki
sirkka.heinonen@tse.fi

Copyright © 2009 Sirkka Heinonen & Tulevaisuuden tutkimuskeskus & Turun kauppakorkeakoulu

Kansikuva Vatikaani (Sirkka Heinonen)

ISBN 978-951-564-558-6

ISSN 1797-132

Tulevaisuuden tutkimuskeskus
Turun kauppakorkeakoulu
Rehtorinpellonkatu 3, 20500 TURKU
Korkeavuorenkatu 25 A 2, 00130 HELSINKI
Pinninkatu 47, 33100 TAMPERE
Puh. (02) 481 4530
Faksi (02) 481 4630
<http://www.tse.fi/tutu>
tutu-info@tse.fi, etunimi.sukunimi@tse.fi



SISÄLLYSLUETTELO

ALKUSANAT	5
1. MISTÄ SOSIAALISESSA MEDIASSA ON KYSE?	6
2. MITKÄ OVAT SUOMELLE MERKITYKSELLISIMMÄT TEEMAT?	8
3. NÄETKÖ SOSIAALISEN MEDIAN JANUKSEN KASVOT?	11
4. MITEN SOSIAALISEN MEDIAN KEHITYSTÄ ON ENNAKOITU?	13
5. MILLAINEN ON SOSIAALISEN MEDIAN LUOMA ON-LINE TULEVAISUUTEMME?	16
6. MISTÄ SAA LISÄÄ TIETOA?	18
7. ALUSTAVIA AIHIOITA TYÖPAJATYÖSKENTELYYN	20
KIRJALLISUUTTA	21

ALKUSANAT

Sitran kansallinen ennakoitiverkosto (KEV) käynnisti keväällä 2008 teemaryhmän "Internet ja yhteisöt: vuorovaikutuksen uudet muodot". Ennakointiverkoston teemaryhmien tehtävänä on tunnistaa ja käsitellä aiheeseen liittyviä teemoja, joilla on merkitystä Suomen tulevaisuudelle. "Internet ja yhteisöt: vuorovaikutuksen uudet muodot" -teemaryhmän työskentelyssä haettiin vastauksia seuraavaan kaltaisiin kysymyksiin: Miten tätä uutta ilmiötä pitäisi hahmottaa? Millainen on tulevaisuus nettiyhteisöjen maailmassa? Mitä uudet vuorovaikutuksen muodot merkitsevät yhteiskunnalle?

Tämän sosiaalista mediaa selvittävän taustapaperin on laatinut professori Sirkka Heinonen Tulevaisuuden tutkimuskeskuksesta teemaryhmän ensimmäisen kick-off -työpajan pohjaksi. Tarkoitus oli taustapaperin avulla avata aihetta siten, että osallistujat saavat ilmiöstä alustavan käsityksen ja että aiheeseen liittyviä ajatuksia viriää heti työskentelyn alkuun. Samalla kuitenkin jätettiin runsaasti liikkumavaraa aiheiden tarkemmalle tunnistamiselle ja valinnoille jatkotyöstettävistä aiheista ja kysymyksistä.

Tämä taustaselvitys julkaistaan Turun kauppakorkeakoulun Tulevaisuuden tutkimuskeskuksen sähköisessä TUTU-eJulkaisuja -sarjassa, jotta julkaisun sisältö on laajemminkin aiheesta kiinnostuneiden tahojen ja toimijoiden hyödynnettävissä.

Helsingissä 14.2.2008

Riitta Nieminen-Sundell

Ennakointipäällikkö

Sitra

1. MISTÄ SOSIAALISESSA MEDIASSA ON KYSE?

Sosiaalisessa mediassa on kyse osallistumisesta, vuorovaikutuksesta ja jakamisesta, joka tapahtuu nettiyhteisöissä. Tunnettuja esimerkkejä sosiaalisesta mediasta ja uusista vuorovaikutuksellisista yhteisöistä ovat muun muassa Wikipedia¹, Facebook, MySpace, SecondLife, Habbo Hotel ja Flickr. Sosiaalisen median toimintamuotoihin kuuluvat lisäksi blogit, podcastit, wikit, RSS, tekstiviestit ja ”mesettäminen” (*instant messaging*). Sosiaalisella medialla voidaan myös tarkoittaa nimenomaan mediasisältöä, joka on yhteisöllisesti tuotettua tai jaettua. Sosiaalinen media terminä ja käsitteenä on noussut parin viime vuoden aikana keskusteluun ja yleisempään tietoisuuteen.

Kuitenkin sosiaalisen median amebamaisesta käsitteestä vallitsee sekä epätietoisuutta että erilaisia tulkintoja. Molemmat sanat – ”sosiaalinen” ja ”media” – yksikseenkin ovat laajoja ja avoimia erilaisille tulkinnoille – saatikka sitten yhdistettyinä. Sosiaalinen media on käsitteenä enemmän kuin kahden sanan summa.² Yksinkertaistettuna sosiaalinen osuus voidaan nähdä ihmisten vuorovaikutuksena ja media on sen väline, joka tuo myös uusia vuorovaikutuksen mahdollisuuksia. Sosiaalisen median sanaparissa sana ”media” (viestimet) laajenee käsittämään myös laajemmin tulkittuna keinoja, tiloja ja toimintatapoja. Kyse ei ole yksinomaan viestimistä tai viestintäteknikasta. Tietoyhteiskunnassa ihmisillä on erilaisia vaihtoehtoja tyydyttää tuota yleisinhimillistä ja ikivanhaa vuorovaikutuksen tarvettaan. Vuorovaikutus tapahtuu tiloissa, joista virtuaaliavaruus on vain yksi monista.

Sosiaalisen median laajempaan kenttään kuuluu osana Web 2.0, joka tarjoaa käyttäjille erilaisia välineitä vuorovaikutukseen: lisääntynyttä teknistä älykkyyttä, uusia vaikutusmahdollisuuksia sekä palveluja ja alustoja. Web 2.0:n avulla sosiaalinen monensuuntaisuus lisääntyy yhteisöluovuuden kehittyessä, josta saadaan enemmän irti kun on enemmän kanavia ja välineitä aineistojen tuottamiseenkin. Sinällään oman aineiston tuottamisessa ei ole mitään uutta, mielipidekirjoittamisen ja omakustantamisen taival vain on ollut nykyisiä mahdollisuuksia vaivalloisempi.

Sosiaalisen median sovelluksille on ominaista käyttäjien aktiivinen osallistuminen ja sisältöjen avoimuus. Onnistuneimmat sosiaalisen median sovellukset ovat helppoja käyttää, ymmärrettäviä ja luotettavia. Ne on tarkoitettu hauskoiksi ja viihdyttäväksi kanaviksi tietojen, sisältöjen ja kokemusten jakamiseksi muiden käyttäjien kanssa. Käyttäjien tarpeiden huomioiminen ja käyttäjien ottaminen mukaan tuotteiden, teknikoiden ja palveluiden suunnitteluun jo prosessin alkuvaiheessa on viime vuosina noussut suunnittelussa

¹ Sosiaalisen median palvelut haastavat perinteisiä liiketoimintamalleja. Esimerkiksi yhteisöllisesti toteutetun Wikipedia -tietosanakirjan suosio on horjuttanut perinteisen Encyclopaedia Britannican asemaa. Suomi-Wikipedia on 150 000 artikkelillaan maailman 14. suurin wikipedia (tilanne 4.3.2008). Suomenkielinen Wikipedia-tietosanakirja on kasvanut pari viime vuotta 50 000 artikkelin vuosivauhtia.

² On myös kysytty, eikö kaikki media ole sosiaalista mediaa. Mikä olisi antisosiaalista tai asosiaalista mediaa? Ehkäpä teoreettinen tilanne, jossa mediat viestivät keskenään ilman ihmisiä tai ihmisten tuottamia sisältöjä.

keskeiseksi lähtökohdaksi. Tällainen käyttäjälähtöinen lähestymistapa on sosiaalisen median kehittämisessä jo ikään kuin sisään rakennettuna mekanismina. Käyttäjät ovat usein itse tuottajia uusille palveluille ja toimintamuodoille.

Sosiaalisessa mediassa ei ole kyse tekniikoista vaan siitä miksi ja mitä sosiaalisen median avulla tehdään. Kyse ei siten ole myöskään pelkästään verkottumisesta, vaan yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä. Verkot ja verkostot tarjoavat käyttäjilleen mahdollisuuden kytkeytymiseen. Yhteisöt sen sijaan toteutuvat syvällisemmin yhteenkuuluvuuden tasolla: yhteisössä jokainen yhteisön jäsen tuntee kuuluvansa tiettyyn yhteisöön ja tuntee saavansa yhteisöstä itselleen merkityksellistä tietoa, kontakteja tms. Verkostossa käyttäjät ovat lähtökohdaisesti enemmänkin solmukohtia – noodeja – verkoston muodostamassa kokonaisuudessa.



Kuva 1. Yhteisöt rakentuvat yhteenkuuluvuuden pohjalta. Lähde: Grasping the Future -konferenssi, kuva: Sirkka Heinonen.

Sosiaalisessa mediassa on kyse vuorovaikuttamisesta, jota tekniikka ja tekniikan avulla muodostettavat palvelut, verkostot ja yhteisöt tukevat uusilla tavoilla. Meneillään on monimuotoisen viestinnän ja vuorovaikutuksen evoluutio. Mediatutkija Marshall McLuhanin (1962) jo 1960-luvulla esittämä visio kollektiiviseen identiteettiin ja elektroniseen heimoistumiseen pohjautuvasta globaalista kylästä on kotiutunut arkipäiväämme. Haastavaa on tunnistaa varhaisessa vaiheessa niitä uusia muotoja, kehityskulkuja, käyttömotivaatioita sekä suoria ja välillisiä vaikutuksia, joita yhteiskunnassamme kehkeytyy sosiaalisen median alalla.

Kysymyksiä mietittäväksi:

- § Miten itse määrittäisit sosiaalisen median?
- § Mistä palveluista ja yhteisöistä olet itse saanut parhaan palautteen?
- § Ovatko nettiyhteisöjen yhteenkuuluvuus ja sisällöt erilaista kuin perinteisissä sosiaalisissa yhteisöissä?

2. MITKÄ OVAT SUOMELLE MERKITYKSELLISIMMÄT TEEMAT?

Pohdittaessa mitkä ovat Suomelle merkityksellisimpiä teemoja nettiyhteisöjen ja sosiaalisen median kehityksen valossa on pidettävä mielessä seuraavaa. Suomea on totuttu pitämään ”kypsänä” tietoyhteiskuntana ja huipputeknologian mallimaana. Suomella on ollut ict:n ja etenkin mobiiliteknologian kehittäjämaana eräänlainen etulyöntiasema tai edelläkävijän imago. Maamme on maailman kärkeä tarkasteltaessa kännyköiden tai nettiyhteyksien määrää väkilukuun suhteutettuna. Kuitenkin kansalaisten internetissä tapahtuvien vaikutusmahdollisuuksien osalta Suomi sijoittuu YK:n vertailussa vasta 45. sijalle – suurin piirtein Hondurasin, Mongolian ja Filippiinien tasolle, tarkemmin sanottuna juuri ennen niitä. Huono sijoitus vertailtaessa hallinnon kansalaisilleen tarjoamia mahdollisuuksia osallistua ja vaikuttaa verkossa saattaa johtua siitä, että Suomessa tietoyhteiskuntaa kehitettäessä on alettu miettiä asiakaspalvelunäkökulmaa eikä niinkään osallistumisen ja demokratian vahvistamista.³

Sosiaalisen median, nettiyhteisöjen ja yhteisöllisten palvelujen kehittämisessä Suomella on joitain eturivin esimerkkejä. Voisimmeko kääntää sosiaalisen median osaaminen internetissä tapahtuvan kansalaisvaikutamisen mahdollisuuksien parantamiseksi? Toisin sanoen välineitä ja osaamista löytyy, käytön ja hyödyntämisen kohteista voitaisiin keskustella tarkemmin ja tehdä tietoisia valintoja jopa kansallisella tasolla.

Sosiaalisen median hyödyntäminen perinteisissä organisaatioissa ja työyhteisöissä on haastellista. Usein työntekijöillä, varsinkin nuorilla työelämään menneillä nettiskupolven edustajilla, on sosiaalisen median osaamista, mutta työkulttuuri ja yhteisölliset tiedonvaihtokanavat eivät tue sosiaalisen median lajirikkautta ja ilmentymää. Yrityksissä voitaisiin hyödyntää virtuaalisia työtiloja, joissa suunnitelmia, hankkeita, osamista ja innovaatioita työstettäisiin yhteisöllisesti. Joissain yrityksissä ei katsota suopeasti sitä, että työntekijät käyttävät työajallaan esimerkiksi Facebookia. LinkedIn ehkä vielä hyväksytään, koska se on lähtökohteisesti luotu ammatillisten kontaktien ja tiedonvaihdon ylläpitoon. Paljon muutoksia tarvitaan ajattelutavoissa, asenteissa, tiedonvaihdon rakenteissa ja infrastruktuurissa sekä johtamiskulttuurissa. Sosiaalinen media haastaa miettimään luottamuksen, luottamuksellisuuden, yksityisyyden, ajankäytön, asiakkuuksien, yritysvastuun ja työhön sitoutuneisuuden käsitteitä uudessa valossa.

³ UN 2008 (e-participation index). <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/un/unpan028607.pdf>. Vaikutusmahdollisuuksia arvioitaessa Suomen huonoon sijoitukseen on yhtenä syynä tois-
laiseksi puuttuva nettiäänestyksen mahdollisuus. Esimerkiksi Virossa tämä mahdollisuus on jo otettu käyt-
töön.

Etusivu

Pelasta

Sinä

Muut

“Maailman voi pelastaa pienissä palasissa...”



Liity pelastuspartioon

Valitse sinulle tärkeä pelastustehtävä. Pääset seuraamaan, miten se etenee ja vaihtamaan kuulumisia muiden osallistujien kanssa.



Aloita pelastustehtävä

Anna pelastustehtävällesi nimi, kuvaile tehtävää ja kutsu mukaan muita. Kun pelastustehtävä on valmis, raportoi siitä osallistujille.



Pumaa epäkohdista

Maailmassa on paljon pielessä. Pumaa, mutta suhtaudu avoimuudella palautteeseen. Parhaimmillaan pumaus muuttuu pelastustehtäväksi.

Mitä on pelastamaailma.fi

Täällä pelastetaan maailmaa juuri niin pienissä ja merkittävissä palasissa kuin halutaan. Toimitaan eikä toivota. Lue lisää

Uutta sisältöä

Kaikki | Kuvat | Videot | Tekstit



Ekonisti –luontoriippuvainen hanke käynnistyy

Ekonisti –luontoriippuvainen hanke käynnistyy Ekonistin käsikirjan julkistamisella



Luomuruokaa ja taatusti lähellä luomuruokapiiristä

”Jos hakukoneen ruutuun kirjoittaa sanan ’luomuruokapiiri’, voi löytää useita eri puolilla Suomea toimivia luomuruokapiirejä...



Luomuruokapiirin kautta hyvää lähiruokaa Jos hakukoneen ruutuun kirjoittaa sanan ’luomuruokapiiri’, voi löytää useita eri

Kuva 2. Nettyhteisöt kansalaisvaikuttamisen areenoina. Lähde: www.pelastamaailma.fi.

Maassamme on kehitetty sekä nettyhteisöjä palvelevia tekniikoita, ohjelmistoja että ratkaisuja. Pioneeriesimerkkinä avoimen lähdekoodin ja yhteisöllisen suunnittelun käyttämisestä on mainittava *Linux-käyttöjärjestelmä*⁴. Varsinaisesti sosiaalisen median alalla meillä on luotu esimerkiksi *Habbo Hotel*, *Koulukaverit*, *Lyyra* ja *Jaiku*. Suomessa löytyy nettikukutaitoa teknisen osaamisen kannalta tarkasteltuna, mutta entä mikä on tilanne sosiaalisen osaamisen kannalta?

Olemmeko oivaltaneet, missä ja miten nettyhteisöjä ja niiden sisältämää ja generoimaa yhteisöluovuutta voitaisiin valjastaa avuksi suurten yhteiskunnallisten kysymysten ratkaisemiseen?⁵ Entä miten sosiaalisen median keinoja voitaisiin soveltaa globaaleihin haasteisiin vastaamiseen? Vai tarkastellaanko nettyhteisöjä ensisijaisesti taloudellisesti potentiaalisena resurssina kiinnittämättä huomiota siihen, mihin suuntaan ja sovelluksiin niitä kehitetään?

⁴ Linux-käyttöjärjestelmän avoimen kehittämisen ympärille on syntynyt Linux-yhteisö <http://kernel.org/>.

⁵ Sosiaalista mediaa voidaan käyttää esimerkiksi ympäristöasioiden tai demokratian ja ihmisoikeuksien edistämiseen, ks. esimerkiksi www.care2.com, www.youthnoise.com ja www.pelastamaailma.fi.

Kysymyksiä mietittäväksi:

- Missä Suomi hyötyisi nettiyhteisöjen kehittämisestä eniten: koulutuksessa, taloudessa, yritysmarkkinoinnissa, vanhusten hoidossa, viihteessä, nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä?
- Miten nettiyhteisöjä voitaisiin hyödyntää fyysisen ympäristön kehittämiseen, esimerkiksi kaupunkisuunnitteluun yhdistettynä?
- Mitä Suomella olisi nettiyhteisöjen kehittämisen osalta annettavaa muulle maailmalle?

3. NÄETKÖ SOSIAALISEN MEDIAN JANUKSEN KASVOT?

Sosiaalisen median avaamat mahdollisuudet ovat hyvin laajat – tarkasteltiinpa sitten sen sovelluksia ja ratkaisuja uusien liiketoimintomallien kehittämiseksi, hyvinvoinnin lisäämiseksi tai vaikkapa vastuullisen kuluttamisen tietojen jakamiseksi. Sosiaalinen media hyödyntää teknologiaa – web 2.0 sovelluksia. Kaikkea teknologiaa ihminen voi käyttää hyviin tai huonoihin tarkoituksiin: vasaralla voi rakentaa talon tai vahingoittaa ihmistä tai eläintä. Niinpä web 2.0:aa voi hyödyntää yhtä hyvin yleisesti toivottuihin tai sitten ei toivottuihin tarkoituksiin. Tästä ei kuitenkaan ole syyttämisen itse teknologiaa, vaan sen käyttäjää.

Tietoyhteiskunnassa laajastikin ottaen on sekä mahdollisuuksia että riskejä ja uhkia – todellisia tai koettuja. Nämä vaarat eivät ole tekniikan tai internetin, vaan toimijoiden itsensä luomia. Ongelmia ja riskejä syntyy lisäksi erityisesti siitä, että internetissä vaikutuksen nopeus, laajuus ja vahingollisen tiedon saatavuuden helppous tekevät yhteisöistä vaikeasti kontrolloitavia. Sääntöjen ja rajoitusten sijaan tai ohella pitäisikin lisätä sosiaalisen median kriittistä lukutaitoa ja käydä yhteisöjen sisällä rohkeasti arvokeskustelua. Internet ja web 2.0 – kuten mikä tahansa teknologia – on itsessään arvoneutraalia.

McLuhanilaisella ”globaalilla kylällä” on potentiaalia muuntua paikaksi, jossa totalitaarisuus ja terrorismi vallitsevat. McLuhan korostikin median kognitiivisten vaikutusten tiedostamisen merkitystä (1964). Yksilöllisyyden ilmentämistä palvelee mahdollisuus joustavasti luoda uusia rooleja ja profiileja ja käyttää niitä siten, kuin haluaa itsensä näkyvän virtuaaliyhteisöissä. Yksilön identiteetin monistumisen ja minän fragmentoitumisen myötä syntyy kuitenkin myös uhkakuvia. Jos käyttäjät eivät hallitse tällaista pirstaloitumista, seurauksena saattaa olla pidemmän päälle ”digitaalinen skitsofrenia” – tila, jossa fragmentoitumisen joustavuus hukkuu sen hallitsemattomuuden alle. Identiteettien varkaudet ja väärinkäytökset ovat nettiyhteisöissä mahdollisia yleistymässä. Esiintyminen jonain muuna kuin itsenään voi palvella mitä tarkoitusta hyvänsä. Useimmiten kyse on laittomuudesta, esimerkiksi rahan petokseen perustuvan ansaitsemisen tai häiriköimisen mielessä. Joskus kuitenkin on kyse sananvapaudesta tai arkaluonteisten asioiden terapeuttisesta käsittelemisestä. Esimerkiksi yhteiskunnissa, joissa on jäykät ja vaativat sosiaaliset koodit itsensä ilmaisulle, nettiyhteisö voi tarjota vapauttavan kanavan sellaisten ajatusten esittämiseen, joita reaali maailmassa pidettäisiin epäsopivina ilman että kyse olisi mistään laittomasta toiminnasta.

Vakava riski piilee siinä, että poliittiset, ideologiset ja uskonnolliset ääri liikkeet sekä esimerkiksi pedofilian harrastajat saattavat saada ei-toivottua vaikutusvaltaa sosiaalisen median välityksellä. Pohdittavia uhkakuvia piilee lisäksi niissä vaikutuksissa, joita syntyy fyysisen maailman ja virtuaalimaailman rajojen hämärtyessä. Ote todellisuuteen voi tällöin kirvota. Toisaalta on pidettävä erillään tällainen fyysisen ja virtuaalisen maailman sekaantuminen ilmiöstä, jossa virtuaalimaailmassa vietetään yhä enemmän aikaa ja se on sinällään sosiaalisen median käyttäjälle todellista elämää. Kokonaan oman ongelmakenttensä muodostaa netti-

riippuvuus. Se voi keskittyä peliriippuvuuteen, joka syntyy netissä pelattavien pelien kautta. Nettiriippuvuus voi olla yleisemmin riippuvuutta surffailla netissä, keskustelupalstoilla ja sivustoilla, joko useilla tai keskittyen joihinkin "kouvuttaviin" foorumeihin tai sivustoihin.⁶ Netin synnyttämiin lieveilmiöihin tai ongelmiin voi pyrkiä vastaamaan nettimaailman omin keinoin. Nettiaddiktion tai peliriippuvuuden testaamisen voi tehdä netissä, netissä voisi olla myös nettiterapiaa, joka auttaisi kohtuullistamaan tiettyjä käyttötapoja tai ohjaamaan niitä "terveellisimpiin" uomiin.

Myönteistä on myös esimerkiksi nettipeleihin tuotava liikunnallinen elementti. Tällöin virtuaalipelejä pelaava liikkuu fyysisesti, millä on terveyden kannalta myönteisiä vaikutuksia. Pelaaja ei istu käpertyneenä näytön edessä ohjaimia käsissään puristaen. Suurten ikäluokkien kohdalla meillä on kansanterveydellisenä haasteena hektisessä työelämässä syntyneiden "pc-vammojen" (hiiriranne- tai -kynärpää, niska- ja hartiakivut jne) raunioittaman eläkeläisarmeijan hoito. Siihen ei mielellään näkisi lisättävän nuorten nörttiparvien vastaavia ongelmia.



Kuva 3. Sosiaalisen median vaikutukset ovat nopeita ja usein arvaamattomia. Lähde: Taiteilija Auli Järvelän teos "Tyttö", kuva: Sirkka Heinonen.

Kysymyksiä mietittäväksi:

- Missä näet nettiyhteisöjen suurimman myönteisen potentiaalin piilevän?
- Mitä ei-toivottuja asioita nettiyhteisöjen avulla tullaan edistämään?
- Missä määrin nettiyhteisöjen kiinnostus on hype-pohjaista?

⁶ Tunnettu yhteiskuntatieteilijä Sherry Turkle (Else 2006) on huolissaan uudenaikaisesta riippuvuudesta, jossa ihminen tarvitsee toisia ihmisiä voidakseen tuntea omia tunteitaan – kytkentää teknologian tukemaan sosiaaliseen olemassaoloon.

4. MITEN SOSIAALISEN MEDIAN KEHITYSTÄ ON ENNAKOITU?

Sosiaalinen media on aiheena ja kyseisenä terminä käsitelty uusi. Aihetta on käsitelty lukuisissa kirjoissa, raporteissa, artikkeleissa, konferenssipapereissa ja blogeissa. Kuitenkaan varsinaista ennakoitavuutta ei sosiaalisesta mediasta ole paljoakaan toistaiseksi tehty systemaattisen ennakkoinnin muodossa. Tämä johtuu toisaalta siitä, että ilmiö on modernissa muodossaan niin uusi ja ameebainen, että edes nykytilanteen kuvaus ei ole yksinkertaista eikä yksiselitteistä. Toisaalta alan kehitys on erityisen nopeaa, joten ennakointi on vastaavasti haasteellista.

Googlattaessa termit ennakointi "foresight" ja sosiaalinen media "social media" tuloksena oli suomalaisten tekemä raportti (Heinonen & Halonen 2007) sijoilla 2 (summary) ja 3 (itse raportti pdf-muodossa) (haku 13.2.2008).⁷ Myöhemmin (haku 19.1.2009) samoilla sanoilla tehty haku tuotti monenlaisia linkkejä, joiden joukossa blogikirjoitusten osuus nousi huomattavaksi. Vuosina 2006–2008 toteutetun nk. Somed-hankkeen raportti "Making Sense of Social media" pureutuu sosiaalisen median ytimeen ja pyrkii valottamaan ilmiön keskeisiä elementtejä. Siinä sosiaalinen media nähdään keinoina, tiloina ja kokonaisena toimintatapana *opus moderandi*, jossa ihmiset ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa luoden, jakaen, vaihtuen ja kommentoiden sisältöjä nettiyhteisöissä. Kirjoittajien mielestä uusia tuotteita, palveluja ja liiketoimintamalleja tulisi kehittää nämä seikat kirkkaasti mielessä pitäen. Alan asiantuntijoiden haastatteluihin ja tekijöiden omaan analyysiin pohjautuen raportissa esitellään digiyhteiskunnan keskeisten elementtien metaforana digitaalinen käsi. Tällöin sana "digitaalinen" ymmärretään laajasti. Eräässä mielessä olemme aina olleet digitaalisia: sana digitaalinen juontuu käden sormista (latinassa *digitus* merkitsee sormea). Kättä ja sormia on kautta aikojen käytetty luovaan työhön, työkalujen valmistamiseen, kommunikointiin, viittomakieleen, kirjoittamiseen, laskemiseen, tervehtimiseen, koskettamiseen, hoivaamiseen jne.

Metaforana esitetyn käden sormet edustavat kukin niitä keskeisiä asioita, jotka ovat nettiyhteisöissä vaikuttamisen motivaattoreina (seuraavat viisi ilmiötä). Olemalla nettiyhteisöissä käyttäjä haluaa ilmentää, vahvistaa tai rakentaa omaa identiteettiään.⁸ Identiteettimme ihmisenä liittyy läheisesti siihen mediaan, mitä käytämme. Internetin ja nettiyhteisöjen myötä mahdollisuus moniin identiteetteihin tai ainakin rooleihin ja profiileihin on haaste ja jopa uhka. Digitalisaation myötä fragmentoimme jatkuvasti itseämme.

⁷ Sijalle 1 tullut linkki ei koske sosiaalisen median ennakoitavuutta, hakutulos on perustunut pelkästään *foresight* -sanaan. Sosiaalisen median systemaattista ennakoitavuutta tehdään VTT:n Digitalisoituva maailma -teeman hankkeessa "Social media on the crossroads of physical, digital and virtual worlds" (<http://owela.vtt.fi>). Hankkeessa sosiaalisen median ennakoitavuudessa on aiemmin julkaistu raportti sosiaalisen median heikkojen signaalien ympäriltä Ahlqvist et al (2007) Ennakoitavuuden kolmantena vaiheena on työstetty sosiaalisen median roadmap, joka julkaistaan vuoden 2009 alussa (Ahlqvist et al 2008).

⁸ Identiteetin ilmaisuun nettiyhteisöissä liittyy myös eksistentiaalinen ulottuvuus. Blogin kirjoittaminen voi joillekin olla descartesimainen olemassaolon symboli – "kirjoitan blogia, siis olen olemassa" (Charles 2006).

Nettiyhteisöjen käyttäjä haluaa lisäksi saada palautetta, tunnustusta ja vastakaikua niille sisällöille, joita hän nettiyhteisöihin jakaa. Vertaisilta saatava arvostus on erityisen tärkeä kannuste osallistumiseen ja sisältöjen tuottamiseen.⁹ Yksisuuntainen viestintä ei yksinkertaisesti riitä – sosiaalinen media rakentuu nimenomaan keskinäisen, monensuuntaisen palautteen ja tunnustuksen päälle.

Luottamus nettiyhteisöiden sisältöjen ja muiden käyttäjien autenttisuuteen ja rehellisyyteen voi muodostua todella erottavaksi menestystekijäksi alan markkinoilla. Toisaalta yksityisyyden käsite nettiyhteisöjen käyttäjien joukossa vaihtelee paljonkin. Toiset – usein nuoremmat sukupolvet – ovat tietoisesti valmiita paljastamaan itsestään tietoja laajalti, kun taas toiset tekevät sen oivaltamatta tai muistamatta sitä, että nettiavaruuteen jätetty käden- tai kasvonjälki jää sinne ikuisesti. Luottamus on oleellinen elementti kaikessa ihmisten välisessä kommunikoinnissa. Luottamus ei kuitenkaan ole mikään itsestään selvyyttä tai perusasetuksena vallitseva tila fyysisessä arkielämässäkään, saatikka sitten digielämään astuttaessa.



Kuva 4. Digitaalinen käsi nettiyhteisöjen motivaatiopohjana. Lähde: Heinonen & Halonen 2007.

Kuuluminen johonkin yhteisöön on sitä merkityksellisen elämän etsintää, joka monelle on keskeisin käytön motivaatio. Kuulumisella ymmärretään pääsyä erilaisiin verkostoihin ja yhteisöihin, niissä vaikuttamisen motivaatiota ja taitoja. Kuulumisen kesto vaikuttaa paljon siihen, tuntee käyttäjä todellista yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tietoyhteiskunnassa aika on hupeneva resurssi ja jatkuvasti laajentuvassa digiavaruudessa on yhä useampia yhteisöjä, joihin osallistumisesta joutuu tekemään valintoja. Toisaalta digimaailma nimenomaan mahdollistaa yhtäaikaista osallistumisen useampaan virtuaaliseen yhteisöön.

⁹ Oleellista ei kuitenkaan ole se, että saa ihailua osakseen, vaan se, että tulee huomatuksi – on olemassa toisten silmissä (Charles 2006).

Luovuus on vahvasti yksilöön kuuluva asia. Yksittäinen henkilö voi saada äänensä kuuluviin ja kasvonsa esiin nettiyhteisöjen välityksellä.¹⁰ Toisaalta yhteisöluovuutta (*collective creativity*) voidaan monin eri tavoin kannustaa sosiaalisessa mediassa. Luovuuden kirvoittumisessa on usein kyse leikkimielisyydestä, satunnaisuudesta ja erilaisten asioiden, ideoiden, henkilöiden ja verkostojen yhdistämisestä.

Kaikki nämä edellä kuvatut sosiaalisen median ydintekijät yhdessä – eri asteisina kombinaatioina toteutuen – merkitsevät käyttäjän valtaistamista (*empowerment*). Käyttäjä ei enää ole yksinkertaisesti vain palvelujen kuluttaja, vaan aktiivinen toimija ja sisältöjen luoja. Tässä näkyy vallan siirtyminen eliitiltä suurelle yleisölle.

Vaikka varsinaista systemaattista sosiaalisen median ennakoititutkimusta on toistaiseksi tehty varsin vähän, niin monissa sosiaalista mediaa käsittelevissä kirjoissa on kuitenkin osioita, joissa luodetaan alan kehitystä ja vaikutuksia tulevaisuudessa.¹¹ Etenkin sosiaalisen median yhteydessä on peilattu yhteisöllisyydestä ammentavan kollektiivisen älyn (joukkoälyn, parviälyn) nousemista vaikuttamaan yhteiskunnan toimintatapoihin ja päätöksentekoon.

Surowieckin (2006) mukaan massojen viisaus haastaa elitistisen asiantuntijuuden. Hajautunut tiedontuotanto ja amatöörien nousu tiedon tuottajiksi mullistaa sekä suhtautumistamme tietoon että sen käytötapoja ja vaikuttaa yritysten toimintaan, poliittisten järjestelmien rakenteisiin sekä koko yhteiskunnan organisoitumiseen. Vastaavasti yhteisöälyä ja yhteisöluovuutta pohtinut Sunstein (2006) avaa optimistisen tulevaisuuskuvaan, missä toteutuu massojen tuottaman tiedon kumuloituminen hyödyttämään yritysten ja instituutioiden päätöksentekoa. Hän muistuttaa kuitenkin, että muutamien virheellinen ajattelu voi muuntua massojen virheiksi. Benkler (2006) puolestaan maalaillee tulevaisuuden vision, jossa tapamme luoda ja jakaa tietoa ja kulttuuria muuttuu siten, että yksilöiden autonomia kasvaa, poliittisissa yhteisöissä demokratia lisääntyy ja yhteiskunnassa ylipäänsä syntyy paremmat mahdollisuudet kulttuuriseen itsereflektioon ja yhteisöllisyyteen. Hän näkee verkottuneen tietotalouden mahdollisuutena hyvinvoinnin, kehityksen ja vapauden lisäämiseen. Virtuaaliyhteisöt -termin lanseerannut Rheingold (2002) nostaa Suomen monessa kohtaa Smart Mobs -kirjassaan esimerkiksi uudenlaisesta kollektiivisen älyn mobiilikulttuurista. Hän peräänkuuluttaa sosiaalisen verkottumisen mukanaan tuoman vallan hajautumisen myötä vastuullisuutta ja pohtii miltä mahtaa näyttää verkottumisen ja uusyhteisöllisyyden lukutaito. Älykkäiden joukkojen käyttämien tekniikoiden konvergoituminen on hänen mielestään väistämätöntä. Uuden median sfäärien muotoutumisen hän näkee tapahtuvan vasta sen jälkeen kun insinöörien kehittämät tekniikat ovat käyttäjillä uuteen uskoon muokattavina – syntykö niistä demokratiaa, viihtyisyyttä ja älykkyyttä lisääviä uuden yhteisöllisen median työkaluja vai arvaamattomia tai kontrolloivia "disinfotainment" -välineitä.

Kysymyksiä mietittäväksi:

- Minkälaisia vuorovaikutuksen muotoja nettiyhteisöillä voi olla tulevaisuudessa?
- Minkälaisia vaikutuksia nettiyhteisöillä on tulevaisuuden Suomessa?
- Miten sosiaalisen median tulevaisuutta voisi parhaiten ennakoida?

¹⁰ Erään tutkimuksen mukaan yli puolet vastaajista piti blogi-kirjoittamisensa motiivina itsensä ilmaisemista luovasti (Gefter 2006).

¹¹ Alan tulevaisuutta pohditaan jatkuvasti globaalissa blogosfäärissä – alan asiantuntijoiden, toimijoiden tai aiheesta kiinnostuneiden kirjoittajien blogeissa.

5. MILLAINEN ON SOSIAALISEN MEDIAN LUOMA ON-LINE TULEVAISUUTEMME?

Tulevaisuuden sosiaalisessa mediassa – nettiyhteisöissä ja sosiaalisten verkostojen tarjoamissa palveluissa – käyttäjälle ei tule riittämään erilaisten tietolähteiden, kuten kuvien ja videoiden yhdisteleminen. Käyttöliittymältä tullaan vaatimaan sellaista vuorovaikutusta, joka ei ole sidoksissa päätelaitteeseen, sen enempää kuin aikaan tai paikkaankaan. Erilaisissa aktiivitiloissa käyttäjä voi esimerkiksi puheohjattujen sensorien avulla kommunikoida yhteisöjensä kanssa ilman että kantaisi teknologiaa mukanaan.

Kehitys tapahtuu aina erilaisten välivaiheiden ja murrosten kautta. Eilisen hype on levinnyt nuorison myötä varttuneemmille ja laajemmille käyttäjäryhmille.¹² Sosiaalisen median mystisyys on hälvenemässä. Lähtöleikkauksessa verkostoitumisfoorumit tulevat kasvamaan lukumäärältään. Yksi mahdollinen kehitysjuonne on, että ne tulevat teemoittumaan ja lopulta rajautumaan pienempiin yhdistävään aiheeseen fokuoituviin käyttäjäryhmiin. Samalla luottamus yhteisöä kohtaan tulee lisääntymään. Sellainen yhteisö menestyy, joka pystyy tarjoamaan luotettavan vuorovaikutusalustan, jossa käyttäjä ei joudu manipuloinnin, häiritsevän mainostamisen tai tietoturvan kanssa vaikeuksiin.

Maailmasta on tulossa tieteiskirjallisuudessa visioitujen tarinoiden kaltainen ”supertietokone”, ”elektroniset aivot”, jotka pystyvät käsittelemään, yhdistelemään ja luomaan valtavia määriä tietoa ja kuvia, merkityksiä ja symboleja, sisältöjä ja tulkintoja. Samalla kun ihmisen aistimaailma avautuu digimaailman saleihin, Iso-Veli voi pujahtaa sisälle.¹³ Tietoyhteiskunnan muotoutuessa ubiikkiyhteiskunnaksi, kontrollon, manipuloinnin ja väärinkäytösten mahdollisuus lisääntyy samassa suhteessa uusien mahdollisuuksien avautumisen myötä ihmisten väliseen vuorovaikutukseen virtuaaliyhteisöissä.

Sosiaalisen median luoma on-line tulevaisuutemme voi muokata yhteiskunnan toimintamalleja ja ajattelutapoja. Vaatimus kriittisyydestä tulee korostumaan. Meidän täytyy kyetä hallitsemaan aikaa ja teknologiaa, mikäli haluamme välttyä ihmisen eli käyttäjän joutumisesta altavastaajan asemaan. Emme voi olla aina kaikkien saatavilla ja tavoitettavissa, koska se johtaisi tiedolliseen ja ajankäyttöön ylivoimaisuuteen. Tarvitaan erityistä aikaosaamista (suhde aikaan, ajankäyttöön) ja teknologiaosaamista (suhde teknologiaan ja sen käyttöön). Vaatimus vastuullisuudesta saattaa myös nousta vahvemmin esiin. Turkle (2006) on huo-

¹² On-line -verkottuminen nettiyhteisöissä on tähän asti ollut suosituinta alle 25-vuotiaiden ryhmässä. Toisaalta on olemassa myös yhteisö, joka on tarkoitettu yksinomaan yli 50-vuotiaille www.eons.com. Ks. New Scientist 2006.

¹³ Ubiikkiyhteiskunnasta tietotekniikka on läsnä aina ja kaikkialla (lat. ubique = kaikkialla). Teknologian avulla voidaan aina (24/7) avoinna olevasta yhdyskunnasta saada ja hyödyntää kaikkia ihmisiä koskevia tietoja. Tähän viittaa myös Mannermaan (2008) JokuVeli-metafora siitä, kuinka tietojasi, liikkumistasi ja kulutustottumuksiasi jatkuvasti tunnistetaan ja seurataan.

lissaan siitä, merkitseekö on-line -tulevaisuutemme itseilmaisemisen korostumista yhteiskunnallisen toiminnan ja vastuullisuuden kustannuksella. Miten yritysten yhteiskuntavastuu voisi näkyä sosiaalisen median kehittämisessä?¹⁴ Median ja viestinnän alan yrityksillä ei yleisesti ottaen ole vahvoja perinteitä yhteiskunnallisen hyvän edistämisessä. Yhteiskunnallisen vastuullisen ottaminen mukaan liiketoiminnan periaatteisiin on haasteellista vallitsevassa lyhyen aikavälin menestystä korostavassa järjestelmässä. Vastuullinen media toimisi alustana ihmisten yhteisölliselle pyrkimykselle elää hyvää ja merkityksellistä elämää (Malmelin ja Wilenius 2008). Ne yritykset, jotka pystyvät integroimaan sosiaalisen median avulla tuotteisiinsa, palveluihinsa ja liiketoimintamalleihinsa yhteiskuntavastuuta tukevaa aineistoa ja mekanismeja, tulevat todennäköisesti saamaan siitä myös taloudellista kilpailuetua.

Nettiyhteisöllisyys ja on-line -verkottuminen saattaa tulevaisuudessa kehittyä suuntiin, joissa keskitytään johonkin tiettyyn alueeseen käyttäjien elämässä yhteisenä intressialueena. Siinä missä esimerkiksi Facebook on pitkälti ystävyysverkko, LinkedIn on paljolti toiminut työhön liittyvien kontaktien solmimispaikkana. LibraryThing puolestaan on eräänlainen ”lukutoukkien” MySpace – siellä käyttäjän profiili on yhtä kuin käyttäjän lempikirjat tai kirjakokoelma. Käyttäjät voivat sitten tarkastella toisten käyttäjien mieltymyksiä ja kokoelmia. Yksi henkilö voi kuulua samanaikaisesti useampaan nettiyhteisöön. Tulevaisuudessa syntyy eräänlainen metaverkko, joka pystyy yhdistämään kytkeytymisen näihin useisiin valittuihin verkkoihin ja yhteisöihin. Tällöin yksilön identiteetti – eri puolilta valotettuna elää jatkuvassa on-line -todellisuudessa. Tällainen metaverkko kulkee mukana kaiken aikaa kaikkialla pienissä langattomissa laitteissa, jolloin virtuaali-identiteettimme ovat saumattomasti integroituneena reaali maailmaan ja laajentuneeseen yhteisöllisyyteen (Gefter 2006).

Mihin suuntiin haluamme viedä sosiaalisen median potentiaalia yhteiskunnassamme? Kun tätä koskevat valinnat on tehty ja saaneet hyväksyntää, voidaan keskittyä pohtimaan sitä, mitä pitää tehdä. Onko olemassa vaara siitä, että ajaudumme tilanteeseen, jossa suuret ikäluokat käyttävät poliittista valtaa, ja nuoret taloudellista ja teknistä (Mannermaa 2008)? Mitä toimenpiteitä tarvitaan, jotta sosiaalinen media kehittyisi toimivammaksi suuntaan – karsiutuisi ylimääräisestä hype-kuorrutuksesta, avaisi todellisia mahdollisuuksia ja välttyisi ei-toivotuilta lieveilmiöiltä ja kehityssuunnilta.

Kysymyksiä mietittäväksi:

- Millainen on sinun on-line -tulevaisuutesi?
- Syntyykö on-line -tulevaisuudelle vastareaktioita?
- Miten voi vaikuttaa toivotun ja vastuullisen on-line -tulevaisuuden rakentamiseen?

¹⁴ Medialla ja erityisesti sosiaalisella medialla voisi olla yhteiskuntavastuullisena tavoitteena kääntää sensaatiohakuinen huomiotalous –pohjainen uutisointi, sisällön tuotanto ja vuorovaikutus vaikkapa luova talous – keskeiseksi tai eettisesti ja ekologisesti kestäväksi elämystalous –suuntautuneeksi.

6. MISTÄ SAA LISÄÄ TIETOA?

Sosiaalisen median ja nettiyhteisöjen toiminnasta ja vaikutuksista saa suoraan tietoa ja tuntumaa kokeilemalla ja käyttämällä joitain sosiaalisen median piiriin kuuluvia palveluja. Valokuvien tallentamiseen, jakamiseen ja kommentointiin soveltuu <http://www.flickr.com>. Yhteisöjä voi etsiä harrastusten tai vaikkapa koulukaveruuden pohjalta <http://www.koulukaverit.com>. Eräs ennakointiverkosto, jota voi kokeilla, on ShapingTomorrow. Siellä voi muodostaa itselleen omia nettiyhteisöryhmiä tai liittyä verkoston sisällä johonkin itseään kiinnostavaan ryhmään <http://shapingtomorrowmain.ning.com>. Suomessa voi kokeilla sosiaalista mediaa tutkivien organisaatioiden omia, yleisölle avoimia sivustoja, esimerkiksi VTT:n <http://owela.vtt.fi> ja Tampereen yliopiston <http://www.somelab.fi> -medialaboratoreina toimivia sivustoja. Sosiaalista mediaa tutkitaan Turun kauppakorkeakoulun Tulevaisuuden tutkimuskeskuksessa, erityisesti sen Future of Media and Communications (FMC) -tutkimusryhmässä <http://www.tulevaisuus.fi/fmc> sekä CID-ryhmässä <http://www.tse.fi/FI/tutkimus/yksikot/cid/Pages/default.aspx>. Monessa yliopistossa ja korkeakoulussa sosiaalinen media on tulossa sekä opetus- että tutkimuskohteeksi. Aihetta käsitellään myös Sitran ennakointiverkoston foresight.fi -sivustoilla.

Toinen, perinteisempi tapa hankkia sosiaalisesta mediasta lisätietoa on seurata alan tapahtumia, seminaareja ja konferenssia sekä lukea aiheesta kirjoitettuja julkaisuja. Sosiaalisesta mediasta ja Web 2.0:sta järjestetään yhä useampia kansainvälisiä konferensseja. On perustettu jopa ryhmä, jossa voi seurata kyseisiä konferenssitietoja <http://upcoming.yahoo.com/group/2075>. Web 3.0 -aiheisiäkin konferensseja jo järjestetään, esimerkiksi <http://www.leweb3.com>. Pari kertaa Yhdysvalloissa on järjestetty International Conference on Weblogs and Social Media <http://www.icwsm.org/2008/index.shtml>. Siinä keskitytään tarkastelemaan sosiaalista media internetin kehityksen ajurina. Sosiaalisen median sisältö vastaa jo suurinta osaa kaikesta nettissä päivittäin julkaistavasta sisällöstä.

Euroopassa kiinnostavimpia sosiaalisen median kehitystä seuraavia konferensseja on sveitsiläinen LIFT <http://www.liftconference.com>. Kyseessä on vuosittain (vuonna 2009 neljättä kertaa) järjestettävä teknologian haasteita ja mahdollisuuksia luotaava konferenssi, jossa uusimman teknologian vaikutuksia tarkastellaan yhteiskunnallisessa kontekstissa. Itse konferenssi toteutetaan aina sosiaalisen median logiikalla ja tekniikoilla. Osallistujat muun muassa äänestävät etukäteen osasta esiintyjistä ja ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa ennen ja jälkeen konferenssia ja tuottavat sisältöjä konferenssin aikana reaaliaikaisesti omiin blogeihinsa tms.



Kuva 5. LIFT-konferenssin osallistajat tuottavat sisältöjä. Kuva: Sirkka Heinonen.

Suomessakin on järjestetty ja järjestetään seminaareja ja tilaisuuksia sosiaalisesta mediasta. Syksyllä 2007 järjestettiin MindTrek -konferenssi aiheesta sosiaalinen media http://www.mindtrek.org/ohjelma/social-media-stream_en. Ks. myös muun muassa Forum Virium Helsinki -toimintaa <http://www.forumvirium.fi>. Sidosorganisaatiokyselyssä loppuvuonna 2007 FVH:lta toivotuin aihe seminaarin sisällöksi oli sosiaalinen media. Esimerkiksi Taideteollisessa korkeakoulussa puolestaan on järjestetty opetusta sosiaalisesta mediasta.

Esimerkki sosiaalisen median hengessä kirjoitetusta kirjasta on Yritys 2.0, jota on kirjoitettu luku luvulta nettiin: <http://yritys20.com/muuta-mukavaa/blogi> Toni Paloheimon aloitteesta ja koordinoimana. Kari A Hintikka on kirjoittanut oppaan, joka esittelee web 2.0:n hyötyjä mahdollisimman monelle toimijalle ja vaikutuksia organisaatiokulttuuriin <http://www.tieke.fi/julkaisut>. Leenamajja Ojala ja Kaija Pöysti ovat laatineet suomenkielisen sosiaalisen median käyttöönottoa yrityksissä neuvovan oppaan "Wikimaniaa yrityksiin" (2008), jota ei valitettavasti ole verkossa saatavilla. Englanninkielinen OECD:n raportti Participative Web and User-Created Content: Web 2.0, Wikis and Social Networking (October 2007) tarkastelee myös käyttäjien sisältötuotannon yleistymisestä syntyviä politiikkavaikutuksia.

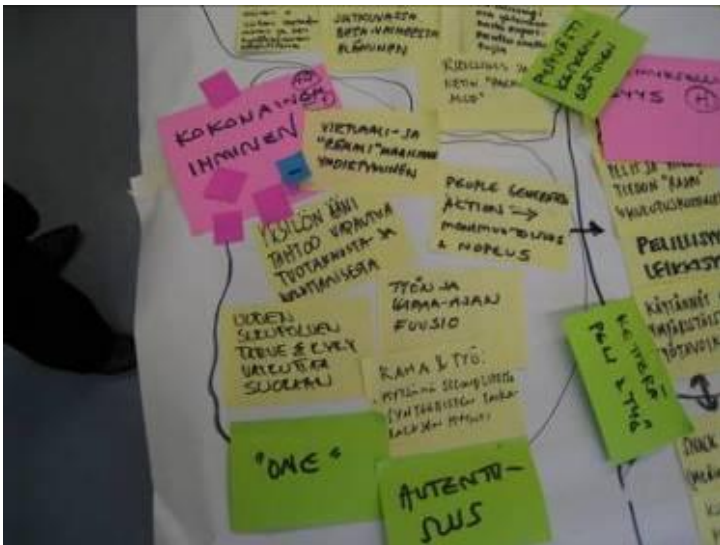
Lisää linkkejä löytyy sosiaalisen median ydinelementteihin puretuvasta alan asiantuntijoiden haastatteluja ja kirjoituksia hyödyntäen laaditusta käsiteanalyysistä (Heinonen & Halonen 2007). Kiinnostavaa kriittistä keskustelua on käydään myös sosiaalisen median asiantuntijuudesta ja luotettavuudesta. Ks. esimerkiksi luonnehdintaa sosiaalisen median asiantuntijoilta edellytettävästä osaamisesta ja vastuusta <http://www.socialmediaexplorer.com/2008/10/31/the-5-critical-current-responsibilities-of-a-social-media-expert>. Ensimmäisiä täysin avoimia, pelkästään nettiin keskittyviä referoituja julkaisuja on First Monday, <http://firstmonday.org>, jossa kriittisellä tarkastelulla on keskeinen sija sosiaalisen median analyseissa.

7. AIHIOITA TYÖPAJATYÖSKENTELYYN

Seuraavassa on listaus aiheista, joita nostettiin esiin Sitran ennakointiverkoston "Internet ja yhteisöt: vuorovaikutuksen uudet muodot" -teemaryhmässä syventävään työpajatyöskentelyyn. Listaan voidaan työstää muita aiheita sen mukaan, miten keskusteluissa ja työskentelyssä halutaan edetä.

- Luottamuksen ja autenttisuuden varmistaminen nettiyhteisöissä
- Yksityisyyden suojan ja avoimuuden yhteen sovittamisen haasteet
- Nettiyhteisöt kansalaisvaikuttamisen keinoina
- Sosiaalinen media syrjäytymisen ehkäisemisessä
- Lasten ja nuorten mielenterveys virtuaalimaailmassa
- Sosiaalisen median kriittinen lukutaito
- Nettiyhteisöt uuden työllisyyden lähteenä
- Nettisukupolvet työelämän kynnyksellä
- Sosiaalinen media ilmastonmuutoksen ehkäisemistalkoissa
- ...

Tätä listausta voi käyttää hyväksi myös muissa sosiaalisen median tulevaisuutta tai kehittämistä koskevissa työpajoissa ja aivoriihissä. Sosiaalisen median tulevaisuudesta voidaan järjestää tulevaisuusverstaita räätälöitynä toimijatahon omiin strategioihin ja kehittämistavoitteihin sopivaksi tai erityisen aihepiirin osalta syvempää analyysia ja kehitysvaihtoehtojen luotaamista varten.



Kuva 6. Sosiaalisen median tulevaisuutta voi vuorovaikutteisesti luoda tulevaisuusverstais-
sa. Kuva: Sirkka Heinonen.

KIRJALLISUUTTA

- Ahlqvist, Toni – Bäck, Asta – Halonen, Minna & Heinonen, Sirkka (2008) Social Media Roadmaps. Exploring the futures triggered by social media. VTT Tiedotteita – Research Notes: 2454. Espoo. 78 p. + app. 1 p. <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2008/T2454.pdf>.
- Ahlqvist, Toni – Halonen, Minna & Heinonen, Sirkka (2007) Weak Signals in Social Media. Report on Two Workshop Experiments in Futures monitoring. Research report VTT-R-03466-07. Espoo.
- Ala-Korpela, Mika – Inkinen, Sam & Suna, Teemu (2007) Kyborgin käsikirja. Havainnot ja informaatiosta, ihmisestä ja koneesta, elämästä ja älykkyydestä. Helsinki 2007, 301 s.
- Benkler, Yochai (2006) The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom. Yale University Press. New haven and London, 515 p.
- Charles, Gilbert (2006) Je blogue, donc je suis. Société reportage. L'Express No 2876, 17/8/2006, p. 44–47.
- Else, Liz (ed.) (2006) I'll have to ask my friend. Sherry Turkle's interview. New Scientist, vol 191, no 2569, 16 September, 2006, p. 48–49.
- Gefter, Amanda (2006) This is your space. New Scientist, vol 191, no 2569, 16 September, 2006, p. 46–48.
- Heinonen, Sirkka & Halonen, Minna (2007) Making Sense of Social Media. Interviews and narratives. SOMED Foresight report 2. Research report VTT-R-04539-07, 76 p. <http://owela.vtt.fi/owela/uploads/2007/11/making-sense-of-social-media-vtt-r-04539-07.pdf>.
- Hintikka, Kari (2008) Web 2.0 – johdatus internetin uusiin liiketoimintamahdollisuuksiin. TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus. Helsinki. <http://www.tieke.fi/julkaisut>.
- Malmelin, Nando & Wilenius, Markku (2008) Välittäjät. Vastuullisen viestinnän tulevaisuus. Gaudeamus, 190 s.
- Mannermaa, Mika (2008) Jokuveli valvoo. Eläminen ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa. Wsoy.
- Manninen, Olli (ed.) (2008) The Robo Sapiens are coming. Profile 1/2008, p. 23–26.
- Martin, James (2006) The Meaning of the 21st Century. A vital blueprint for ensuring our future. London, 526 p.
- McLuhan, Marshall (1962) The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. University of Toronto Press.
- McLuhan, Marshall (1964) Understanding Media: The Extensions of Man. McGraw-Hill.
- New Scientist (2006) Living online. Connected like never before. Special report The cult of us. What MySpace living is doing to our minds. New Scientist vol 191, no 2569, 16 September 2006, p. 45–56.
- OECD (2007) Participative Web and User-Created Content: Web 2.0, Wikis and Social Networking. Paris, 124 p.
- Otala, Leenamajja ja Pöysti, Kaija (2008) Wikimaniaa yrityksiin. Wsoy Helsinki.
- Paloheimo, Toni (koord.) (2007) Yritys 2.0. <http://yritys20.com>.
- Rheingold, Howard (2002) Smart Mobs. The Next Social Revolution. Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access. Cambridge, MA, 266 p.

Sterling, Bruce (2005) *Shaping Things*. Massachusetts Institute of Technology, 149 p.

Sunstein, Cass R. (2006) *Infotopia*. How many minds produce knowledge. Oxford, 273 p.

Suriwiecki, James (2004) *The Wisdom of Crowds*. Why the many Are Smarter Than the Few. London, 295 p.

UN (2008) *United Nations e-Government Survey 2008 – from E-Government to Connected Governance*. New York, 224 p. <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/un/unpan028607.pdf>.

Ånäs, Tuomas (2007) *Kontaktin kaipuu*. Suoraan puhetta 1–3. *Happi* 4/07, p. 18–21.

AIKAISEMPIA TUTU-eJULKAISUJA

- 8/2008 Nurmi, Timo & Hietanen, Olli: LogiCity porttina itään ja länteen.
- 7/2008 Kohl, Johanna (ed.): Dialogues on Sustainable Paths for the Future. Ethics, Welfare and Responsibility.
- 6/2008 Kaivo-oja, Jari & Marttinen, Jouni: Foresight Systems and Core Activities at National and Regional Levels in Finland 1990-2008. Developing Foresight Systems for a Better Life in Finland and Europe
- 5/2008 Hietanen, Olli: Loppuraportti pääkaupunkiseudun matkailun tulevaisuusverstaista ja Delfoi-kyselystä.
- 4/2008 Kinnunen, Venla –Hermunen, Tuula – Lauttamäki, Ville & Kaskinen, Juha: FUTURREG. Satakunta nyt ja vuonna 2035.
- 3/2008 Lauttamäki, Ville: Kestävän energiankulutuksen ja -tuotannon Varsinais-Suomi. Raportti Varsinais-Suomen ennakointiprosessin ensimmäisen tulevaisuusseminaarin ja sitä täydentävän kyselyn tuloksista
- 2/2008 Koskela, Marileena: Ympäristöasenteet ja -toiminta kuntaorganisaatioissa. Espoon, Helsingin, Jyväskylän, Oulun, Tampereen, Turun ja Vantaan kaupungit.
- 1/2008 Tapio, Petri & Salonen, Sofi: Three Hundred Stories of the Environment.
- 8/2007 Santonen, Teemu - Kaivo-oja, Jari & Suomala, Jyrki: Introduction to National Open Innovation System (NOIS) Paradigm. A Preliminary Concept for Interchange.
- 7/2007 Stähle, Pirjo & Stähle, Sten: Education Intelligence System (EIS).

TUTU-eJULKAISUJA 1/2009

Sirkka Heinonen

SOSIAALINEN MEDIA

Avauksia nettiyhteisöjen maailmaan ja vuorovaikutuksen uusiin muotoihin

ISBN 978-951-564-558-6

ISSN 1797-132

