

Kehittyvän teknologian vaikutus perheiden sisäiseen kommunikatioon

Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinviestintä
Tutkiva kehitystyö -kurssin tutkimus
10.12. 2012
Hanne Ek
Pekka Hänninen
Tatu Kallonen

SISÄLLYSLUETTELO

Sisällysluettelo

Kehittyvän teknologian vaikutus perheiden sisäiseen kommunikaatioon	1
SISÄLLYSLUETTELO	2
Johdanto	1
Mitä tutkimme	1
Tulokulma.....	1
Käsittelyluku.....	2
Mitä on teknologia?.....	2
Kommunikaatioteknologian merkittävät askeleet	2
Radio	2
Puhelin	3
Televisio	4
Tietokoneet ja Internet.....	6
Muut.....	6
Hyötyteknologia versus viihdeteknologia.....	7
Hyvä teknologia vs paha teknologia	8
Hyvä teknologia.....	8
Paha Teknologia.....	9
Empiirinen luku: Kalenterisofita	10
Prototyypin idea.....	10
Tutkimuksen tulokset.....	10
Kysely	11
Sovelluksen käyttö ja siihen liittyvät tekijät.....	11
Hyödyt.....	12
Haitat.....	13
Paranneltu tulevaisuus	14
Yhteenveto.....	15
Lähdeluettelo	16

Johdanto

Mitä tutkimme

Ihmisten keskinäinen kanssakäyminen pohjaa vuorovaikutukseen, kommunikaatioon. Laajeneva ihmiskunta on pyrkinyt tehostamaan yhteisöllisyyden säilymistä ja yhtenäisen ymmärryksen tuottamista erilaisilla apuvälineillä. Ensin asioita tallennettiin kirjaamalla niitä ylös erilaisiin pintoihin, ja tästä siirryttiin tiedon siirtämiseen paikasta toiseen jatkuvasti kehittyvin metodein. Nykyisessä hyvinvointiyhteiskunnassa lähes kaikilla sen jäsenillä on yksi tai useampia viestintävälineitä, joilla he voivat pitää yhteyttä toisiin yhteisön jäseniin. Teknologian kehittyessä kommunikaatiolaitteet muuttuvat yhä läpitunkevammaksi osaksi elämäämme. Kehityssuunta on samaan aikaan sekä mielenkiintoinen, että hieman huolestuttava.

Tutkimuksemme keskittyy tarkastelemaan teknologian käyttöä ja vaikutuksia länsimaalaiseen hyvinvointiyhteiskuntaan kuuluvien perheiden perspektiivistä. Lähtötasona teknologialle toimivat älypuhelimet ja mobiililaitteet, kuten erilaiset tabletit. Syynä tähän on älypuhelimien ja muiden älykkäiden mobiililaitteiden mahdollistama kattava, eri tiedonsiirtotapoja hyväkseen käyttävä kommunikaatio.

Tulokulma

Tutkimuksemme kohteena on parannellun todellisuuden vaikutus normaaliin, jokapäiväiseen käyttäytymiseen perheyksikön sisällä. Esim. siinä missä ennen lapset ilmoittivat lähtevänsä ulos ja tulevansa takaisin tiettyyn aikaan mennessä, on vanhemmilla nykyisin mahdollisuus valvoa taaperoidensa tulemista ja menemisiä erilaisten kommunikaatiovälineisiin liitettyjen lisäominaisuuksien avulla. Nykyisen kommunikaatioteknologian kehityksen valossa voidaan visioida tulevaisuuden kehitystä ja pohtia miten tämänhetkisen kehityksen jatkuminen loogisesti vaikuttaisi ydinperheen sisäiseen käyttäytymiseen. Tutkimuksemme ei käsittele normaaliin matkapuhelimien tai sitä aikaisemman teknologian vaikutusta tutkimuksen kohteeseen.

Käsittelyluku

Mitä on teknologia?

Tässä tutkielmassa sanalla teknologia viitataan pääosin informaatioteknologiaan (IT), tai suomenkielisellä termillä automaattinen tietojenkäsittely (ATK).

Vaikka sanan voi määrittää useilla tavoin, yleensä informaatioteknologian ymmärretään sisältävän tietokoneet ja telekommunikaatiovälineet, välineet joilla tallennetaan, haetaan, välitetään ja manipuloidaan dataa, sekä näiden välineiden käyttö. Vaikka IT-termiä käytetäänkin yleensä synonyyminä tietokoneille ja tietoverkoille, sen voidaan katsoa sisältävän myös muut informaationjakovälineet, kuten televisiot ja puhelimet.

Kommunikaatioteknologian merkittävät askeleet

Radio

Radio on äänensiirtoon tarkoitettu laite. Vaikka sen pääasiallinen tarkoitus muistuttaakin puhelinta, radion toimintatapa ja käyttötarkoitukset eroavat puhelimesta yleensä suuresti. Radio toimii elektromagneettisilla aalloilla, joiden taajuus on huomattavasti näkyvää valoa pienempi, mutta suurempi kuin infrapunalla. Tiettyjä radioaallon ominaisuuksia muuttamalla voidaan luoda monipuolisia ääniä, ja näiden muokattujen radioaaltojen lähettämiseen ja vastaanottamiseen perustuu koko radion toiminta.

Radio ja puhelimet eroavat toisistaan usealla eri tavalla: Radiot on tarkoitettu yksisuuntaisiksi: Lähetys menee vastaanottajalle, mutta tällä ei ole mahdollisuuksia kommunikoida lähettäjälle takaisin. Radiolähetykset on usein myös suunnattu useammalle kuin yhdelle kuuntelijalle, varsinkin mikäli signaalit eivät ole salattuja. Myös toimintaperiaate on eri: puhelimesta ääni kulkee sähköisenä, radion toiminta perustuu ilmassa liikkuviin aaltoihin, jotka radiovastaanotin tunnistaa ja muuttaa taas ääneksi.

Radio ja perhe

Radio oli ensimmäisiä joukkoviestintävälineitä, joilla saatettiin tavoittaa suuria määriä ihmisiä kerralla. Perheessä radio oli usein yhteinen. Koska radiolähetysten tekeminen oli alunperin kallista ja melko vaativaa, Suomessa lähetykset rajaantuivat vain tiettyihin aikoihin. Tästä syystä usein koko perhe saattoi kokoontua kuuntelemaan yhdessä lähetystä, jolloin siitä muodostui perheen yhteinen sosiaalinen tapahtuma.

Radion yleistyessä ja ohjelmien ja kanavien lisääntyessä radion sosiaalisesti yhdistävä tekijä perheen sisällä oletetusti väheni, sillä radiota kyettiin kuuntelemaan yhä useammin. Vaikka esimerkiksi kuunnelmista keskustelu saattoi vielä aiheuttaa sosiaalisia tilanteita, joissa radio oli osatekijä, sen vaikutus perheen kommunikointiin väheni huomattavasti. Radion voidaan kuitenkin katsoa olevan vielä jonkinasteinen yhdistävä tekijä perheen sisällä, sillä sen avulla voi synnyttää vaikkapa keskustelua musiikkimauista.

Puhelin

Laite, joka on suunniteltu siirtämään ääntä pitkiä matkoja, ja ne on usein tarkoitettu vuoropohjaiseen kommunikointiin. Ne toimivat sähköisen signaalin avulla. Puhelimia on pääasiassa kahdentyyppisiä: johtimien kautta puhelinkeskukseen yhteydessä olevat lanka- ja matkapuhelimet, sekä radioaaltojen välityksellä toimivat radiopuhelimet.

Suurin osa nykyisistä puhelimista kuuluu suureen, melko yhtenäiseen puhelinverkkoon, ja siihen yhteydessä oleviin puhelimiin voidaan soittaa millä tahansa muulla verkon puhelimella. On kuitenkin myös olemassa sisäisiä, suljettuja puhelinverkkoja, joita käytetään esimerkiksi laivoilla, teollisuuslaitoksissa ja asevoimissa (panssariajoneuvot yms.)

Puhelin ja perhe

Siitä lähtien, kun puhelin oli kehittynyt tarpeeksi sopiakseen valtaväestön käyttöön, on sillä ollut merkittävä rooli perheissä. Alunperin lankapuhelimet olivat esimerkiksi Suomessa suuri hankinta, eikä niitä ollut joka taloudessa, ja usein esimerkiksi koko kylä saattoi omistaa yhden puhelimen.

Puhelimen yleistyessä se muuttui laitteena yhä henkilökohtaisemmaksi. Ennen koko yhteisön laitteesta tuli perheen yhteinen, ja matkapuhelimeen siirryttäessä pikkuhiljaa täysin henkilökohtainen laite. Vaikka useissa paikoissa on yhä käytössä yhteisöjen käyttöön tarkoitettuja yhteisiä puhelimia, esimerkiksi valtaosassa länsimaisista perheistä joka perheenjäsenellä on oma puhelin.

Puhelimiin liittyy perhekontekstissa useita eri kysymyksiä. Milloin on soveliaista antaa lapselle oma puhelin? Tarvitseeko hän sitä todella? Kuinka kallis sen tulisi olla? Huomattavaa on, että nykysuomalaisille lapsille puhelin saattaa olla statussymboli

Televisio

Puhelimesta ja radiosta poiketen, televisio on tarkoitettu pääasiassa liikkuvan kuvan vastaanottamiseen ja ääni on vasta toissijainen ominaisuus. Vastaanotettu kuva voi olla värillistä tai mustavalkoista. Nykyään on myös mahdollista lähettää ns. 3D-kuvaa hyvin erikoistuneisiin televisiovastaanottimiin, ja joiden katsomisesta tietynlaisten lasien läpi tulee kolmiulotteinen vaikutelma, vaikka lähetetty kuva onkin todellisuudessa kaksiulotteinen. Lähetetty kuva koostuu yleensä sekä viihteellisestä, että asiaohjelmamateriaalista.

2000-luvulle tultaessa suurin osa televisiolähetyksistä tapahtui vielä analogisten signaalien avulla, mutta nykyään yhä enenevässä määrin käytetään myös täysin digitaalista lähetystapaa, joka vaatii yleensä toimiakseen Internet-yhteyden. Tällaiset täysin digitaaliset lähetykset saattavat sisältää Internetin välityksellä toimivia lisäpalveluita kuten mm. videovuokraamoita, joista voi pienellä rahasummalla saada katseltavakseen valitsemansa elokuva. Oikeus katsoa pysyy yleensä muutaman päivän, jonka jälkeen pääsy elokuvaan lukittuu uudelleen (Wikipedia, 2012).

Televisio ja perhe



Kuvan lähde: National Archives and Records Administration

Samaan tapaan kuin radio, myös TV on oletettavasti luonut alkuaikoinaan tietynlaisia sosiaalisia tilanteita, sillä useissa länsimaissa televisiolla usein rajatut lähetyajat, ja useat perheenjäsenet kokoontuivat siksi yhteiseen tilaan.

On selkeästi havaittavissa, että television katselumäärä lisääntyi henkilöä kohden, samalla kun televisiolähetysten määrä kasvoi. Koska televisio sitoo tietyllä tavalla enemmän, ja vaatii ihmistä suuntaamaan kuuloaistin lisäksi myös katseensa ruutuun melko kokonaisvaltaisesti, alkoi nousta huoli television mahdollisista haitoista.

John Robinsonin ja Steve Martinin vuonna 2008 tekemä tutkimus esimerkiksi paljastaa, että ihmiset, jotka eivät ole tyytyväisiä elämäänsä, kuluttavat keskimäärin noin 30% enemmän aikaa television ääressä kuin ne, jotka tuntevat elämänsä olevan kunnossa. Useat tutkimukset

ovat myös löytäneet korrelaatiota television ääressä vietettyjen tuntien, sekä lihavuuden välillä, sekä aikuisissa, että lapsissa (Lemola, 2012).

Tietokoneet ja Internet

Sana "tietokone" voi viitata useaan eri asiaan, mutta puhumme pääasiassa perheisiin eniten liittyvistä koneista, pöytätietokoneista ja lap-topeista, eli kannettavista tietokoneista.

Tietokoneet yhdistävät useiden eri laitteiden ominaisuuksia, ja niillä voidaan tehdä esimerkiksi samoja asioita, joihin olisi käytetty ennen kirjoituskonetta tai laskinta. Sosiaalisessa kontekstissa tietokone usein liitetään Internetiin, ja sen tuomiin mahdollisuuksiin. Internetin välityksellä useat tietokoneet ovat kytköksissä toisiinsa ja voivat jakaa ja vastaanottaa tietoa. Juuri tähän perustuvat tietokoneen monet sosiaalisiksi katsotut ominaisuudet.

Tietokoneet ja perhe

Nykyaikana sosiaaliseen kanssakäymiseen käytetyistä välineistä Internet on varmaan yksi kiistellyimmistä. On vaikea määritellä onko sen tulo vaikuttanut perheisiin enemmän positiivisesti vai negatiivisesti, mutta se on selvää, että se on vaikuttanut paljon nykyaikaiseen sosiaaliseen kanssakäymiseen. Kohdassa "Hyvä versus paha teknologia" on lisää asiaan liittyvää pohdintaa.

Muut

On olemassa lukuisia muitakin teknologioita, joilla voi katsoa olevan sosiologisia vaikutuksia perheyhteisöön ja sen toimintaan. Yksi tällainen erityisesti mediassa esillä pidetty asia ovat tietokone- ja konsolipelit. Mediassa on usein esillä varsinkin pelien mahdollinen väkivaltaisuus (joka voidaan yhdistää myös esimerkiksi televisioon ja Internet-sivustoille) ja mahdollisuus kommunikoida anonyymisti muiden pelaajien kanssa. Yleensä tällaisissa artikkeleissa kuitenkin jätetään huomiotta, että pelejä, joissa voi olla lapsille ja nuorille mahdollisesti haitallista sisältöä, koskevat samat ikärajakäytännöt kuin elokuviakin, ja että pelien koteloissa mainitaan, minkä ikäisille se on suunnattu, ja minkälaista materiaalia se sisältää.

Muu teknologia ja perhe

Perhekokonaisuuden suhde teknologiaan vaihtelee, ja jotkin perheet ovat sallivampia tietäntyyppiselle teknologialle kuin toiset. Esimerkiksi pelit saattavat olla osalle perheistä vain viihdeteknologiaa muiden joukossa, kun taas toiset perheet katsovat siitä olevan haittaa perheelleen. On myös teknologioita, jotka kuuluvat osittain aikaisemmin mainittuihin, mutta jotka esimerkiksi yhdistelevät useita laitteita toisiinsa. Tällaisia keksintöjä ovat esimerkiksi älypuhelimet ja tablet-tietokoneet.

Älypuhelimella tarkoitetaan mobiililaitteiden kategoriaa, jotka kykenevät perinteistä puhelinta monimutkaisempaan toimintaan. Älypuhelimissa on omat käyttöjärjestelmänsä, jotka tarjoavat alustan ja standardisoidun käyttöliittymän, jolle luoda laitteelle tarkoitettuja sovelluksia. (Phone Scoop, 2012)

Hyötyteknologia versus viihdeteknologia

Useimmissa perhettä ja teknologiaa käsittelevissä artikkeleissa oletetaan lähtökohtaisesti, että hyötyteknologia on hyväksyttävämpää ja helpommin perheenjäsenten käyttöön luovutettavaa kuin viihdeteknologia. Asia ei käykään ilmi tarkastelemalla vain yhtä lähdettä, mutta tarkastelemalla ilmiötä useamman lähteen valossa, voi aiheesta vetää tiettyjä johtopäätöksiä. Ensinnäkin aikuiset, etenkin vanhemmat, tuntuvat olevan varsin avoimia sen suhteen, miten hyötyteknologian annetaan nivoutua perhe-elämään. Monissa artikkeleissa, joissa käsiteltiin teknologian mahdollisia vaikutuksia perheisiin, tunnutaan oletettavan, että vanhemmat sallisivat herkemmin hyötykäyttöön tarkoitettun teknologian jopa pienillekin lapsille. Tämä varsin yleinen olettamus on suorassa ristiriidassa tutkimuksen kanssa, jonka mukaan itseasiassa juuri viihdeteknologia koetaan positiivisempänä. Positiivisena viihdeteknologian koki 38% vastanneista ja neutraalina sitä piti 55%. Vain 7% koki viihdeteknologialla olevan pääosin negatiivisia vaikutuksia perheeseensä (Barna Research Group, 2011).

Hyvä teknologia vs paha teknologia

Lähdeaineistosta käy ilmi, että huomattavan suuri määrä aiheeseen liittyvien artikkeleiden kirjoittajista suhtautuvat perheen ja teknologian yhdistelmään joko erittäin positiivisesti tai erittäin negatiivisesti. Tämä polarisaatio näkyy varsinkin lyhyissä verkkoartikkeleissa ja puheohjelmissa. Täysin neutraaleja mielipiteitä esitetään julkaisuissa varsin harvoin.

Monet, varsinkin verkossa julkaistut artikkelit kallistuvat kuvailemaan vaikutuksia lähinnä negatiivisesti. Q&A-muotoisissa artikkeleissa kysymysten asettelussa vaikuttaa olevan oletuksena se, että perheiden toiminnan ja sosiaalisten suhteiden kannalta teknologia on vähintään häiriötekijä ja pahimmillaan jopa erittäin haitallinen elementti. Muutamassa lähteessä käytiin silti läpi myös teknologian mahdollista hyötykäyttöä ja myötävaikutuksia perhe-elämään (Stone, 2009).

Hyvä teknologia

Kuten aikaisemmin on todettu, mobiiliteknologian kehittyminen on muuttanut radikaalisti tapamme kommunikoida niin yksilöinä, kuin yhteisöinäkin. Älypuhelimet ja muut henkilökohtaiset kommunikaatiolaitteet ovat tulleet osaksi arkea, harrastuksia ja perhettä. Osa tämän tutkielman tarkoitusta on tarkastella kyseisen muutoksen vaikutuksia perheiden kommunikaatioon ja tapaan jakaa tietoa.

Aikaisemmin lähes kaikki perheiden sisäinen, ei-puhuttu kommunikaatio rajoittui seinällä roikkuviin yhteisiin kalentereihin, erilaisiin oviin tai jääkaappiin jätettyihin muistilappuihin. Jos lappu jäi kirjoittamatta, ei viesti lähtenyt liikkeelle, ja jos taas kirjoitettu lappu jäi aamukiireessä huomaamatta, ei viesti koskaan päädy perille. (Miller 2008) Nykyteknologian avulla iso osa tiedosta - kalentereiden sisällöstä, puhelinluetteloista ja muistilistoista - tallentuu pilvipalvelimille, jotka ovat saavutettavissa mistä päin maailmaa, mihin vuorokauden aikaan tahansa, kunhan tiedonhakijalla on käytössään internetyhteys. Perheille tämä mahdollistaa aivan uudenlaisen, pienen ryhmän sisällä toimivan kommunikaatioverkon muodostumisen, joka voi suuresti helpottaa jokapäiväistä elämää.

Pilvipalvelimilla tarkoitetaan verkkoyhteyden yli käytettäviä, jatkuvasti internettiin yhteydessä olevia palvelimia, jotka tallentavat käyttäjän haluamia tietoja mahdollistaen niiden käytön mistä tahansa.

Nyky-yhteiskunnan kiireinen rytmi tekee aikataulujen sovittamisesta yhden perheiden suurimmista haasteista. Onko meillä vapaata perjantai-iltaa? Koska nuorimmaisen seuraava jalkapallomatsi on? Koska Amberilla on hammaslääkäriaika? jne (Miller 2008) Verkkopohjaiset kalenterit helpottavat aikataulujen sykronointia merkittävästi. Perheellä voi olla yhteinen kalenteri, jonne kaikki voivat merkitä tapahtumia ja jakaa osia omasta kalenteristaan. Tämän tutkielman osana pohditaan mahdollisuutta kehittää tarkemmin perheen tai muun pienen ryhmän tarpeisiin sopiva kalenterisovellus, jonka puitteissa voitaisiin määritellä paremmin mitä osia mistäkin kalenterista näkyy sovellusta käyttäville yksilöille.

Paha Teknologia

Brad Stonen Internet-artikkelissa "Breakfast Can Wait. The Day's First Stop Is Online" (2009), käydään läpi erään perheen aamurutiineja. Siinä vertaillaan miten perheen aamut toimivat ennen ja jälkeen älypuhelinien, tietokoneiden ja muun viihde-elektroniikan käyttöönottoa.

Haastateltava perheenisä Karl Gude kertoo, kuinka ennen perheen aamurutiineihin kuuluivat sanomalehden lukeminen ja aamupalan yhdessä syöminen. Nykyään perheen kahden pojan aamut alkavat tekstiviesteillä, Facebookissa ja videopelejä pelaten. Yhteistä aamupalaa ei ole eikä keskusteluja ei käydä kasvatusten vaan tekstiviestien muodossa. Perheenäiti Dorsey Gude onkin sitä mieltä, että teknologia syö perheen yhteistä aikaa. Houkutukselle tarkistaa sähköposti, Twitter-tili tai Facebook-kanava, on vaikea olla antamatta periksi, olit sitten isä, veli tai lapsi.

Yllättävä seikka on, että vaikka moni mieltää teknologian ja viihde-elektroniikan pääasiassa lasten ja nuorten työkaluksi, on aikuisilla nykyään yhtäläinen tarve niiden käyttöön (Barna Group, 2011). Tämä tarkoittaa sitä, että mikäli uhkavat teknologian mahdollisista haittavaikutuksista perheensisäiseen kommunikaatioon ovat todellisia, ne eivät kohdistu vain oletettuun teknologian pääkohderyhmään, eli lapsiin ja nuoriin.

Empiirinen luku: Kalenterisofta

Prototyypin idea

Aikataulujen yhteensovittaminen on kaikille perheille merkittävä haaste. Yhteiskuntamme muuttuu jatkuvasti yhä kiireisemmäksi ja yhä nuoremmat lapset alkavat harrastamaan vanhempien apua ja tukea tarvitsevia harrastuksia. Samalla kasvavat urapaineet ja muuttuvat työajat tekevät vapaa-ajan aikatauluttamisesta yhä haastavampaa perheiden aikuisille. Mitä suurempi perhe, sitä kiireisemmäksi elämä muuttuu ja sitä vaikeapaa yhteisten menojen järjestyksessä pitämisestä tulee. Vaikka paperikalenteri on aina olemassa oleva optio, sellaisen ylläpitäminen on työlästä ja vaikeaa ja kalenterin tarkistamista varten pitää tuki olla kotona. (Miller 2008)

Artikkeliin liittyvä teknologinen prototyyppimme on älypuhelimia ja muita teknologisia laitteita hyödyntäville perheille tarkoitettu, pilvipalvelimella sijaitseva digitaalinen kalenterisovellus. Sovelluksessa testataan laajennettuja kalenterin jakovaihtoehtoja. Prototyyppi on tietoisesti jätetty demoversion asteelle. Haasteet, joita kohtasimme heti projektin alkumetreillä, prototyyppiä suunnitellessamme, osoittautuivat kooltaan ja työmäärältään niin isoiksi, että niiden ylittäminen ja toimivan prototyypin luominen olisivat syöneet liikaa resursseja muulta osalta tutkimusta. Demon tavoitteena on tutkia havainnollistavalla interaktiivisella demolla jakamisominaisuuksiltaan nykyisiä kalenterisovelluksia monipuolisemman kalenterisovelluksen hyötyjä ja haittoja.

Demon oletuskalenterina toimii perheen isän kalenteri, johon voi lisätä myös muiden perheenjäsenten kalenterit. Sivupalkissa on valintamahdollisuus koko perheen tai yksittäisten perheenjäsenten kalenterinäkymien näyttämiseen tai piilottamiseen. Erillisestä painikkeesta voi päättää näkykö perheenjäsenen jaetun kalenterinäkymän kohdalla kalenterimerkinnän sisältö vai vain varausmerkintää ilmentävä ruksi sisällön sijaan.

Tutkimuksen tulokset

Potentiaalisten vastaajien epäaktiivisuuden vuoksi tutkimuksen otos jäi varsin pieneksi. Voidaan kuitenkin olettaa, että ainakin nuorten aikuisten perheissä tulokset olisivat samankaltaisia. Otannasta voidaan päätellä, että valtaosa vastaajista olisi halukkaita käyttämään sovellusta jossain muodossa, jos sellainen olisi saatavilla.

Kysely

1.1 Haluaisitko demonkaltaisen ominaisuuden omaan digitaaliseen kalenteriisi? *Esim.

Google-kalenteri

- Kyllä
- En
- Ihan sama

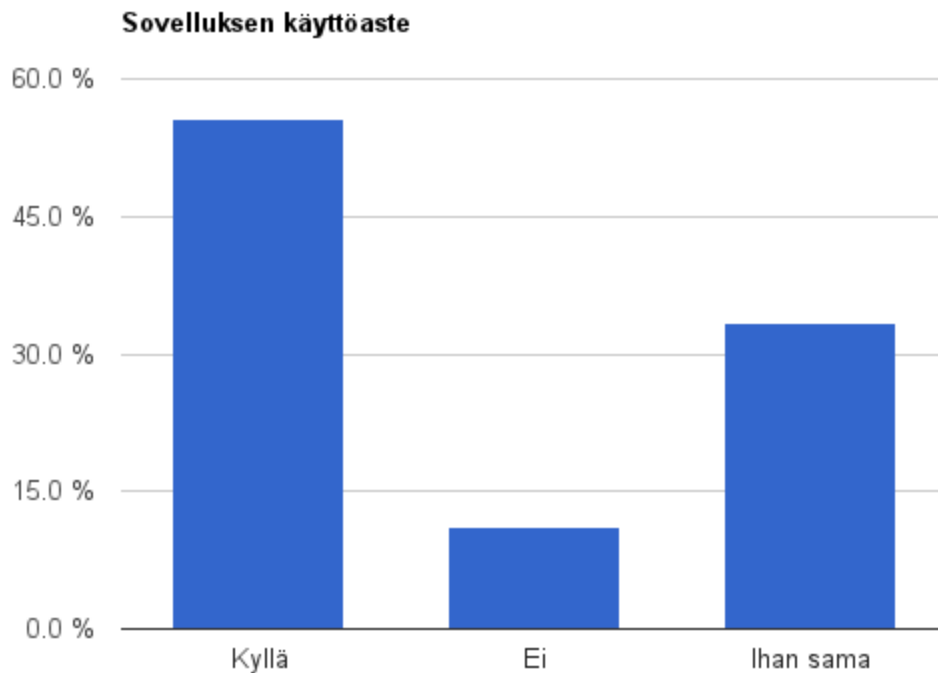
1.2. Mitä hyötyä siitä olisi?

1.3. Mitä haittaa siitä olisi?

2. Missä näistä yhteisöistä salaisit oman kalenterisi? *

- Perhe
- Työpaikka
- Opiskeluryhmä
- Kaverit
- Harrastukset
- En missään
- Other:

Sovelluksen käyttö ja siihen liittyvät tekijät



Yllä olevasta kaaviosta voidaan havaita, että suoraan negatiivisesti sovellukseen suhtautuvia henkilöitä on vain 11% vastanneista. Kyselyssä käy myös ilmi, että sama määrä ihmisiä haluaisi jättää salausominaisuuden kokonaan kalenterista pois. Sovelluksen käyttökysymykseen “ihan sama” -vastanneista henkilöistä taas 66% ei salaisi kalenteristaan mitään osia. Joitain osia kalenteristaan taas piilottaisi 55,6% kaikista vastanneista. Näistä vastaajista 100% piilottaisi kalenterin sisällön työyhteisöltään.

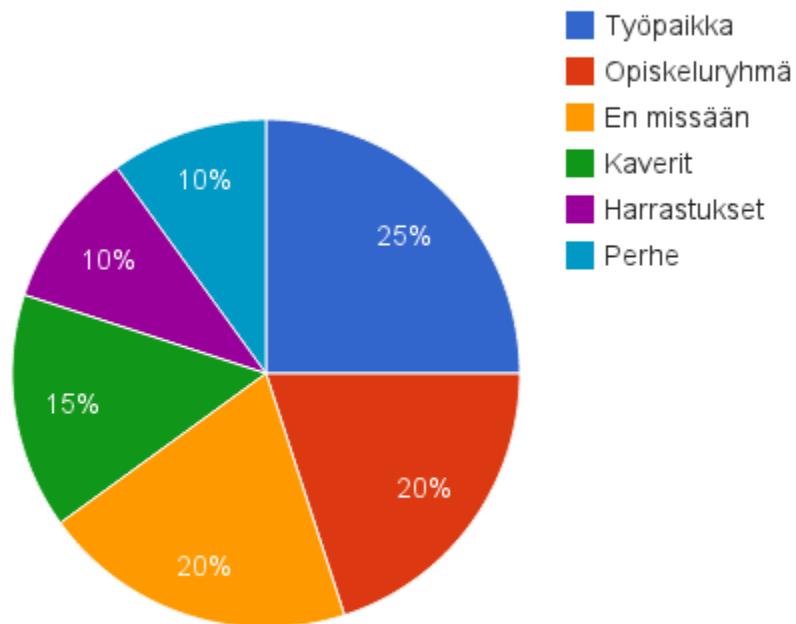
Hyödyt

Suurin osa vastaajista ajatteli prototyypin kaltaisen sovelluksen olevan hyödyllinen tavalla tai toisella. Vastaajista 77,7% koki tiedonjaon ja mahdollisuuden kontrolloida jaetun tiedon määrää hyödylliseksi. Tästä voidaan todeta, että valtaosa ihmisistä kokee mahdollisuuden jakaa kalenterin osia hyödylliseksi ja näistä ihmisistä valtaosa katsoo kalenterin sisällön olevan sen kaltainen yksityisasiasia, joka ei kuulu työtovereille tai työnantajalle. 44% kyselyyn vastanneista eivät salaisi kalentereitaan missään yhteyksissä.

Haitat

Vastaajien keskuudessa sovelluksen negatiivisiksi tai huolestuttaviksi piirteiksi koettiin käytön vaivalloisuus, mahdolliset negatiiviset vaikutukset ihmissuhteisiin ja potentiaaliset tietoturvariskit. Vastaajista 33% koki, että potentiaalisen palvelun haittapuoliin kuuluisi käyttöliittymän turha monimutkaistuminen ja sitä kautta sovelluksen liian vaivalloinen käyttö. Vastaajista hieman yli viidesosa, 22.2% pelkäsi kalenterisovelluksen vaikuttavan negatiivisesti ihmissuhteisiinsa tavalla tai toisella.

2. Missä näistä yhteisöistä salaisit oman kalenterisi?



Paranneltu tulevaisuus

Tulevaisuus tuo tullessaan yhä uudenlaisia teknologisia mahdollisuuksia. Paranneltu todellisuus tulee lähivuosina muokkaamaan tapaa jolla tarkastelemme ympäristöämme, ystäviemme ja miten suhtaudumme jokapäiväisiin, arkisiin tilanteisiin. Sosiaalinen media tulee jalkautumaan kaduille ympäröiden meidät missä ikinä kuljemmekin. Jo nyt on kehitteillä mainoksia ja markkinointikanavia, jotka vaativat interaktiivisuutta lopettaakseen käyttäjän häiritsemisen.

Lisätty todellisuus, (engl. Augmented reality) viittaa audiovisuaaliseen syötteeseen, johon on lisätty tietokoneella tuotettuja elementtejä ja jota käyttäjä tarkastelee läpikatseltavien (see-through) näyttöjen ja ääntä tuottavien laitteiden kautta. Se on siis järjestelmä, jossa keinotekoisista, tietokoneella tuotettua tietoa (kuva, ääni, video, teksti, GPS- informaatio) on lisätty todellista ympäristöä kuvaavan näkymän päälle.

Erilaiset kannettavat tietokoneet ovat olleet todellisuutta ja jopa arkea nyt jo pidemmän aikaa. Pikkuhiljaa niiden rinnalle on alkanut tulla myös jatkuvasti käyttövalmiita tai käytössä olevia puettavia tietokoneita ja älykkäitä vaatteita. Erilaisia päähän puettavia näyttöjä (eng. head mounted displays) on tulossa massamarkkinoille lähiaikoina useita eri malleja. Ne tulevat mahdollistamaan erilaisten digitaalisten sovellusten käytön liikkeessä, jatkuvasti, ilman älypuhelimien liikkumista haittaavaa ja raajoja rajoittavaa käyttöä. Näiden laitteiden avulla lisätty todellisuus tulee pian osaksi arkea, niin työelämässä, kuin vapaa-aikanakin. Lääkärit tulevat näkemään leikkaussaleissa erilaisten testien kautta generoituja 3D-malleja leikattavan potilaan kehosta mahdollistaen näin entistä turvallisemmat leikkausoperaatiot, palomiehet tulevat "näkemään" savun läpi talon pohjapiirrustukset ja ihmiset tulevat tunnistamaan toisiaan osittain heidän yläpuolella leijuvien sosiaalisen median ilmoitusten mukaan. Kaikki tämä odottaa meitä jo seuraavan kulman takana.

Kun nykyistä kehitystä katotaan eteenpäin, voidaan nähdä kehityssuunta, jossa yhdistyvät pitkälle viedyt, mikrotason älyteknologiasovelukset erilaisissa jokapäiväisissä kulutushyödykkeissä, niiden havaitsemiseen ja käyttöön liittyvä kannettava, lisätyn todellisuuden mahdollistava teknologia ja jokapäiväiseen elämäämme vaikuttava pienieen interaktioon perustuva miromaksujen ja -palkintojen sosiaalisen median järjestelmä. Maailma, jossa lapsemme tulevat elämään tulee olemaan kulutuskäyttäytymiseltään ja sosiaalisilta perusmalleiltaan todennäköisesti varsin erinäköinen, kuin maailma jossa nyt elämme.

Yhteenveto

Historiasta voidaan nähdä, kuinka teknologia on ollut aina osa muutosta ja murrosta. Kuinka Muutamit kokeilunhaluiset yksilöt ovat toimineet edelläkävijöinä luoden uusia ja ihmeellisiä asioita, jotka ovat vähitellen siirtyneet kuriositeeteista ja kokeiluista valtavirran pariin. Usein tämä muutos on kulkenut käsi kädessä erilaisten yhteiskunnallisten mullistusten kanssa. Nämä mullistukset ovat olleet usein pelottavia ja aluksi varsin vastustettuja tapahtumia. Aikanaan kirjapainon katsottiin olevan paholaisen keksintö. Eihän kukaan muu, kuin itse Saatana osaisi tehdä samaa virhettä tismalleen samalla tavalla kaikkiin eri kirjoihin.

Oma yhteiskuntamme on käynyt läpi tiedon kulkuun, tallentamiseen ja jakamiseen liittyvää murrosta nyt useamman vuosikymmenen ja tämä muutos jatkuu edelleen. Tiedon digitalisoituminen on muuttanut tapaamme katsoa ja käsittää koko maailmaa. Se vaikuttaa ajattelutapaamme, kulutusvalintoihimme ja arkisiin askareisiimme tavoilla, joita emme suurimman osan aikaa edes itse tiedosta. Tapamme matkustaa pohjautuu valtavan tietoverkon läpi tuleviin tietoihin kulkuvälineistä, joita jäljitetään digitaalisesti ja joiden häiriöstä tiedotetaan suoraan matkustajien mobiililaitteisiin. Oletamme uutisten saapuvan tunneissa ja päivittyvän reaaliaikaisesti.

Suuren yleisön suhtautuminen teknologiaan on selvästi kahtiajakoinen; toisaalta teknologiasta pidetään hyödyllisenä; Sen uskotaan parantavan maailmaa, tieteen uskotaan teknologian kautta parantavan yhä vaikeampia sairauksia. Sitä käytetään aktiivisesti ja huoletta arkisissa askareissa, sen katsotaan kehittävän lasten kognitiivisia taitoja ja joissain tapauksissa myös sosiaalisia taitoja. Toisaalta taas monissa lähteissä puhutaan teknologian perheitä hajoittavasta vaikutuksesta, nuorten passivoitumisesta teknologiaa käyttäessä ja erilaisista tietoturvaan ja yksityisyyteen liittyvistä uhista.

Jo nyt on nähtävissä, että tämäkin teknologinen harppaus alkaa pikkuhiljaa kuroa kiinni käytännön sovellusten ja ihmisten kulttuuristen tottumusten välistä kuilua. Näin on käynyt lukuisia kertoja aikaisemmin ja näin käy myös mobiili- ja älyteknologian kanssa. Ensin uusista ilmiöistä tulee arkista rutiinia pienelle osalle väestöä, sitten kasvavassa määrin yhä suuremmille ihmismassoille, kunnes kaikki uuteen ja vieraaseen liittyvä pelko katoa ja saavutetaan saumaton tieteen ja kulttuurin yhteisen toiminnan tila. Näin on käynyt aikaisemmin ja näin tulee käymään uudelleen. Lukemattomia kertoja.

Lähdeluettelo

Azuma, Ronald, 1997. A Survey of Augmented Reality.

Barna Research Group. "How Technology is Influencing Families". [Verkkodokumentti]. Saatavuus <http://www.barna.org/family-kids-articles/488-how-technology-is-influencing-families> (13.11.2012)

Dundee City Council. Biography: James Bowman Lindsay 1799 – 1862, Macdonald Black, Dundee City Council website. Retrieved September 9, 2010. (korjannen)???

Lemola, Irma. Haastattelu: 25.11.2012

Miller, Michael, 2008. Cloud Computing: Web-Based Applications That Change the Way You Work and Collaborate Online. Que.

Miller, Vincent, 2011. Understanding Digital Culture. *SAGE Publications Ltd*

Phone Scoop. [Verkkodokumentti]. Phone Factor, LLC. Saatavuus <http://www.phonescoop.com/glossary/term.php?gid=131> (11.12.2012).

Roope, Jim. "How mobile tech affects the family". [Verkkodokumentti]. Saatavuus <http://cnradio.cnn.com/2012/09/10/how-mobile-tech-affects-the-family/> (30.10.2012)

Schell, Jesse, 2010. Dice 2012: "Design Outside the Box" Presentation [verkkodokumentti] G4 Media, LLC Saatavuus <http://www.g4tv.com/videos/44277/DICE-2010-Design-Outside-the-Box-Presentation> (11.12.2012).

Stone, Brad, 2009. "Breakfast Can Wait. The Day's First Stop Is Online." [Verkkodokumentti]. Saatavuus http://www.nytimes.com/2009/08/10/technology/10morning.html?_r=1& (27.11.2012)

Wikipedia [verkkodokumentti]. Wikipedia Foundation, Inc. Saatavuus http://en.wikipedia.org/wiki/Social_aspects_of_television (11.12.2012).