



# Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaarroksia konesuhteissa

Jaakko Suominen

Kaiken alku oli tarve. Ostin ensimmäisen digi-kamerani vuonna 2005, kun mielin kätevää kuvausvälinettä pitkälle Beninin-tutkimusmatkaleni. Minun piti pystyä ottamaan paljon kuvia ja käsittelemään niitä usein tietokoneella välittömästi kuvien ottamisen jälkeen. Siitä lähtien Nikon Coolpix kulki mukanani oikeastaan aina repussa tai housuntaskussa. Kamera ja sillä taltiointi liittyi muuttuviin elämäntilanteisiini. En käsitellyt kameraa mitenkään hellästi, ja vuosien varrella sen hopeinen pinnoite alkoi nuhjaantua, naarmuuntua ja kulua paljastaen valkoisen ja mustan perusmuovin värejä. Jossain vaiheessa kameran akun luukun salpa hajosi, ja virittelin kameran ympärille pari kumilenkkiä pitämään laitetta koossa. Välillä kameran objektiivin suojaluukku jumittui paikalleen ja Nikon-kamera muutenkin nikotteli, mutta korjaantui sitten kuin itseksensä.

Vanhan kameran käytön viime vaiheessa kotitalouteemme hankittiin uusi Nikon, entistä ehompi ja ominaisuuksiltaan monipuolisempi. Sen ostin puolisollesseni syntymäpäivälahjak-

si. Sitten vanha nuhjake-Nikon laukesi, eikä suostunut enää käynnistymään. Jonkin aikaa harkitsin vaihtoehtoja: tarvitsisinko uuden digi-kameran vai riittäisikö hyvä kamerakännykkä? Päädyin jälkimmäiseen vaihtoehtoon. Sain Nikon-kameran seuraajaksi vaimoltani hääpäivälahjana kamerakännykän, mikä tuntui senkin takia järkevältä valinnalta, koska kännykkäni oli hajonnut samoihin aikoihin. Yksi uutuus korvasi kaksi romua.



Rakas, naarmuuntunut kameran nuhjake. Kuva: Jaakko Suominen.





Tässä tekstissä käsittelen tietoteknistä *suhdepuhetta*, josta edellinen oma tarinani toimii esimerkkinä.<sup>1</sup> Tutkin ilmauksia ja lausumia, joiden avulla ihminen kiinnittää itsensä digitaaliseen teknologiaan ja yhtä lailla omaan sosiaaliseen verkostoonsa, toisiin käyttäjiin. Tutkin, *millaisista lausumista ja liitoksista tietotekninen suhdepuhe koostuu*. Aineistona hyödynnän syksyllä 2010 toteuttamani nettikyselyn vastauksia. Kysely koski uusien digiteknologioiden, laitteiden ja ohjelmistojen hankintapäätöksiä sekä vanhan teknologian ylläpitämistä, säilyttämistä ja keräilyä. Yli 260 eri-ikäistä ja muutenkin erilaista henkilöä vastasi esittämiini väittämäkysymyksiin ja kertoi omasta teknologiasuhteestaan myös avoimissa vastauksissa. Kyselyn lopussa vastaajat kirjoittivat oman tietotekniikkaelämäkertansa<sup>2</sup>. Tässä tekstissä hyödynnän aineiston avoimia vastauksia, joista olen kartoittanut muun muassa rakkauden, kaihon, vihan, kiintymyksen, toimeen tulemisen ja nostalgian ilmauksia.

Syvynyn kolmeen konesuhteen tason tasolle: ihastumiseen ja rakastumiseen, suhteen salailuun sekä suhteen lopettamiseen ja teknologia(suhte)n kuolemaan. Koska konerakkautta olen käsitellyt usein aiemminkin<sup>3</sup>, salasuhteet ja suhteen kuolema saavat nyt enemmän painoa. Suhteen alku ja loppu ovat luonnollisia valintoja käännekohtiksi. Suhteen salailu ja häpeä ovat jännitteisiä teemoja, joista kiinnostuin aineistosta löytyneiden esimerkkien kautta.

”Aikanaan olen ihastunut erääseen lentosimulaattoriin...”<sup>4</sup>

Mikä on tietokone? Se on lähes kaikkea mahdollista. Se tallentaa, käsittelee ja siirtää infor-

maatiota. Se on kulutuselektroniikkaa. Se on esine. Se on työväline. Se on viestintäväline, media-laite ja itsensä ilmaisemisen apulainen. Lisäksi se on tiettyjen maailmankatsomusten ja elämäntyylien symboli.<sup>5</sup>

Tietokone on myös tunnekone: väline, jota käytetään tunteiden työstämiseen ja välittämiseen ja johon itseensä voidaan ladata ja kohdistaa tunteita. Se on muun muassa *rakkauden työkalu* ja voi toimia ihmissuhteiden välittäjänä; sen avulla salaisimmatkin viestit viedään mieltietylle, netin kautta tai jotenkin muuten löydetylle kullalle. Tietokone on rakkauden työkalu myös kytkiessään yhteen perheitä ja ystäväpiirejä, jotka eivät aina ole fyysisesti lähellä toisiaan.

Tuo rakkauden työkalu, kone tai tietokoneohjelma, voi olla myös itsessään ihailtu, jopa rakastettu. Tästä rakkaudesta ei aina suoraan kerrota, ellei sitä erikseen joku kysy. Kun ihminen kertoo teknologiasuhteestaan kuvailemalla suhteen vaiheita ja mahdollista tulevaisuutta, esitettyä kertomusta voi kutsua *koneromanssiksi*. Koneromanssit ovat teknologisen kaipauksen, kaihon, ihastuksen ja kiintymyksen käytänteitä ja niiden esityksiä. Ne ilmenevät teknologian suunnitteluprosesseissa, valinta- ja hankintatilanteissa, teknologisessa muistelupuheessa ja muisteluharrastuksissa. Koneromanssit eivät ole kokonaan positiivisia vaan niihin voi kuulua vaikeita hetkiä, valintoja, pettymisiä, kieltäytymisiä ja luopumisia.<sup>6</sup>

Digirakkaus voi kohdistua yksittäiseen ominaisuuteen tai laitteeseen. Digitaaliset rakkaustarinat ja koneromanssit saattavat sisältää yksittäisiä välähdyksiä suhteen hetkistä, sen alusta, kehittämisestä tai sen loppumisesta. Tässä mielessä ne muistuttavat mitä





tahansa rakkaustarinaa tai romanttisen fiktion esityksiä kirjoissa ja elokuvissa, jotka tyyppillisesti kuvaavat rakkautta ihmisten välisenä tunneprosessina.<sup>7</sup>

Jotkut konerakkaustarinat ovat vaaleanpunaista vaahtokarkkihöttöä, kuten romanttinen fiktiokin. Ne voivat kuvata suhteita ilman säröjä ja ongelmia, mutta niihin voi yhdistyä myös *kasvutarinoita*, jossa ihastuksesta koneisiin on voinut tulla kokonainen ammatti ja elämäntapa mahdollisten alkuvaikeuksien jälkeen. Yhtä lailla koneromanssit voivat olla tarinoita teknologisen äkäpussin kesyttämisestä. Äkäpussina on voinut olla ihminen tai sitten kone.<sup>8</sup> Joskus rakkaus voi olla mustavalkoinen, ja eräs vastaajistani kuvaa konesuhdettaan viharakkaussuhteeksi. (m-1972-opiskelija.) Teknologia tarjoaa ihania elämyksiä, mutta toisinaan – itse asiassa aika usein – se harmittaa. Vaikka jo suhteen alussa käyttäjä on alkanut pitää konetta omanaan ja on tehnyt sen varalle paljon suunnitelmia, kaikki ei suju aina auvoisesti. Käyttäjä ei voi käsittää, mistä ”villipeto tuli koneeseen”<sup>9</sup>.

Olen aiemmin huomionut, että digirakkaustarina voi kiinnittyä joko menneisyyteen tai sitten se voi olla kiinni nykyisyydessä ja tulevaisuudessa<sup>10</sup>. Menneisyyskeskeisyyteen kuuluu usein ”rakas muisto” (n-1968-tutkija.) lapsuudesta tai nuoruudesta. Tässä kyselyaineistossani selkeästi artikuloidut rakkaat muistot kohdistuvat esimerkiksi lapsuudessa pelattuihin videopeleihin. Rakas muisto voi olla vain muistelo, joka tuodaan julki sinnikkään tutkijan asiaa tivatessa. Muistoa hellitään ja toisaalta voidaan murehtia sitä, että on luovuttu jostain rakkaasta pelistä tai kotitietokoneesta. Tätä harmittelevat useat vastaajat.

Mutta toiset vastaajat korostavat teknologiasuhteensa pitkäaikaisuutta ja pysyvyyttä kuin vanhat avioparit tai symbioottisessa suhteessa elävät ikään<sup>11</sup>. Rakkaasta koneesta ei ole luovuttu. Suhde on kestänyt vuodesta ja vuosikymmenestä toiseen. Tällaisen suhteen esittely kuvaa henkilön luonteenlujuutta ja hötkeymättömyyttä, joka on merkki tietynlaisesta moraalista ylemmydentunnosta.<sup>12</sup>

Muistelu voi laukaista toiminnan, joka johdattaa esineellisen ja käsin kosketeltavan teknologiasuhteen ylläpitämiseen tai uudistamiseen. Vanha kone ja pelit kaivetaan kaapista esille, tai sitten käyttäjä ostaa uuden rakkauden työkalun. Hän hankkii käytetyn laitteen ja ohjelmistoja, jotka ovat mahdollisimman identtisiä hänen kerran hylkäämänsä teknologian kanssa. Tällöin hänen toimintansa muistuttaa Svetlana Boymin määrittelemää *restoratiivista nostalgiaa*. Se tarkoittaa pyrkimystä palata johonkin aitoon ja alkuperäiseen, josta on mahdollisesti jouduttu luopumaan jonkun salaliiton takia, ei omasta tahdosta<sup>13</sup>.

Välillä teknologisen vihkivalan uudistaminen tai suhteen jälkilämmittely onnistuu. Vanha tuntuu edelleen hyvältä. Toisinaan homma epäonnistuu ja käyttäjä pettyy. Hän on vaarassa kynnistyä: ”Aikanaan olin ihastunut erään lentosimulaattoriin ja vuosia myöhemmin sain asennettua sen vielä uudelleen. Olin yllätynyt, kuinka huonot sen ominaisuudet olivat!” (m-1959-opettaja.) Muistot olisi ollut parempi jättää muistoiksi (samasta syystä minä en halua katsoa uudelleen *E.T.*-elokuvaa, jonka näin pitkän jonotuksen jälkeen isäni kanssa vuonna 1982). Kuten Svetlana Boym toteaa, nostalgia ei tarkoita pelkästään menetyksen tunnetta vaan henkilökohtaisen fantasian romanssia eli





rakkautta, joka säily sellaisenaan vain kauko-  
suhteena <sup>14</sup>.

Nykyisyydessä kiinni oleva koneenrakasta-  
ja voi kehua mieltietyään kuin tuoretta puolisoaan. Tämänhetkinen kumppani on erittäin  
hyvä, melkein täydellinen. Sydämen valittu ei  
ole ainoastaan ulkoisesti ykkösluokkaa, myös  
sen sisäinen valo loistaa. Tämä tunne on julis-  
tettava muille:

Ostin itse asiassa ensimmäisen kannettavan tie-  
tokoneeni. Olin saanut edellisen äidiltäni joskus  
vuonna yksi ja kaksi, ja nyt aloittaessani maiste-  
riopinnot ymmärsin, että kunnon työväline täy-  
tyy saada. Ostin siis duunissa tottumaani Applen  
Macbookin, jota kerta kaikkiaan rakastan sen  
hienon muotoilun vuoksi, hienojen applikaatioi-  
den ja käyttäjystävällisyyden takia. Asennukset  
ovat helppoja ja ohjattuja. (n-1982-opiskelija.)

Rakkaiden pelivälineiden aarrearkku kirjoittajan ko-  
tona. Kuva: Jaakko Suominen.

Teknologisen kumppanin valinnassa kyse ei ole  
vain tunteesta, vaan vastaajat perustelevat rat-  
kaisujaan ja tunteitaankin rationaalisuudella eli  
järjellä ja pettämättömällä logiikalla <sup>15</sup>. Kone-  
kumppanin valintaa on lähestytty holistisesti,  
kokonaisvaltaisesti, sen kaikkia ulkoisia ja sisäi-  
siä ominaisuuksia vaakakupissa punnitien. Seik-  
kaperäisellä valinnalla pyritään konesuhteen  
leppyyteen: ihannerakas on usein helppo ja  
yksinkertainen. Elämä sen kanssa on sujuvaa ja  
mukavaa. Nyt käsittelemässäni kyselyaineistos-  
sa vastaajat eivät syystä tai toisesta kovasti ko-  
rosta suhteen ryppyjä ja pimeitä hetkiä. Luulta-  
vasti tekemäni kysymykset eivät ole ohjanneet  
tällaiseen kerrontaan. Kyse saattaa olla myös  
tutkimuksessa usein tavattavasta *onnellisuus-*





muurista, jonka takia tutkittavat pyrkivät antamaan sosiaalisesti suotavia vastauksia tutkijalle. Monesti onnellisuusmuurin ylittäminen vaatii pitkäjänteistä ja syvällistä tutkimusta.<sup>16</sup>

Toisaalta digirakkauden nelikenttään<sup>17</sup> kuuluvat menneisyys- ja tulevaisuusorientaation lisäksi vaihtuvat käsitykset käyttäjän ja koneen keskinäisistä rooleista. Joissakin kuvauksissa kone on objekti, rakkauden kohde, tunteiden ja halujen heijastuspinta. Toisissa tarinoissa se nousee suhteen aktiiviseksi ja autonomiseksi subjektiksi, joka esimerkiksi viettelee käyttäjän pauloihinsa ja voi joskus kenkuttaa lepytysriityksistä huolimatta. Koneella on selvästi oma tahto. Populaarifiktio kuvauksissa ihmisen ja koneen intiimi suhde on kummassakin tapauksessa kuvattu usein vähintään aavistuksen perverssiksi, koska se ei täytä *heteronormia*, miehen ja naisen välisen suhteen tunnusmerkkejä<sup>18</sup>.

Kun käyttäjä kuvaa omaa intiimiäkin suhdettaan teknologiaan, kyse ei kuitenkaan ole vain yksittäisen ihmisen ja koneen suhteesta eikä edes tilanteesta, jossa kone on kahden ihmisen parisuhteen kolmas pyörä<sup>19</sup>. Vastaa- jien koneromanssit tarjoavat usein välähdyksiä ihmisten keskinäisten suhteiden verkostosta,

johon koneet ja niiden käyttökokemukset liittyyvät:

[T]ietokone sijaitsi koulun siivouskomerossa ja siellä opettaja piti kurssia muutamalla asiasta kiinnostuneelle yläasteella 80-luvun alussa (minä olin ihastunut Mikaan) lukiossa pyysin luokkakaveria (Ari) kopioimaan pelejä c-kasetille serkulleni (kasettien mukana sain rakkauskirjeen). (n-1967-kirjastotyöntekijä.)

Tietokoneisiin liittyvät ihmissuhteet tulevat kertomuksissa esiin muun muassa kuvattaessa uusien laitteiden hankintaa tai ensikokemusten hankkimista. Tietotekniikkaan tutustuttaja on monesti ollut mies, vaikkapa isä, veli tai eno, joka ”yhdisti ensimmäisen kotitietokoneen mummolan televisioon”. (n-1971-informaatiko.) Mutta aina tutustuttajan sukupuolta ei erikseen mainita. Tällöin voidaan kehua vaikkapa sisarusten, kaverien tai serkkujen roolia uusien teknokokemusten mahdollistajina. Sukulaiset tai ystävät, joskus opettajatkin, ovat niitä ”lämpimiä asiantuntijoita”<sup>20</sup>, joiden kautta konekokemukset ovat välittyneet turvallisesti. Kirjoittaja voi olla jopa ”ylpeä nörttiveljestään”. (n-1977-myyjä.) Aineiston tehtävänanto

Taulukko 1. Tietokonerakkauden nelikenttä (perustuu rakkauskuvauxiin elämäkertateksteissä ja populaarimediassa).

	Aktiivisempi tietokone	Passiivisempi tietokone
Nykyisyyttä tai tulevaisuutta painottava diskurssi	Tietokone viettelijänä tai viettelijättärenä	Tietokone huolehdittavana tai omistettavana
Menneisyyttä tai henkilöhistoriallista prosessia painottava diskurssi	Tietokone kesytettynä	Tietokone kaihottuna





ja edellä mainittu onnellisuusmuuri tuntuvat virittäneen kertojat nimenomaan positiivisten tunteiden kuvailuun.

Toisenlaisia tuntemuksiakin kyllä kumpuaa kertojien kaivaessa syvemältä omaa teknisten muistojensa arkkua, eivätkä kaikki tunnusta tunteilevansa teknologian kanssa tai sen äärelä: "eipä ole, en ole kehittänyt tunnesuhteita tietokoneohjelmiin" (m-1962-tutkija). Koko ajatus saattaa tuntua kummalliselta tai sitten siihen voi liittyä häpeää, salailua tai piilottelua. Siinä on edelleen populaarifiktionkin kuvaama aavistuksen perverssi särähdyks.

### Reteä häpeä

Konesuhteeseen kuuluvat häpeän tunteet. Ne voivat kummuta kokemuksesta, että itse ei osaa käyttää koneita tai puhua "hyvää tekkiä" (n-1973-informaattikko.) eli teknokieltä, jonka tuntuvat ylimaallisen taidokkaasti hallitsevan kaikki "tietokoneinsinörnit" ja kodinkoneilikeiden lipevän viiksekkäät myyjät<sup>21</sup>. Häpeä voi laueta työpaikan palaverissa tai neuvottelussa, jossa muut osallistujat kaivavat laukuistaan esille aina vain hienompia älypuhelimia ja siroja läppäreitä – vaiheistetussa joukkorituuaalissa. Sen sijaan nolojen tilanteiden tyyppi rojauttaa kaikkien katseiden alla tiskiinkin vanhan muistikirjansa tai muinaisilta ajoilta peräisin olevan raahtavan tietokoneensa, jota hän ei tahdo saada edes käyntiin ja joka käynnistytyään pitää kiusallista vinkunaa ja ulinaa prosessorituulettimeen huutaessa kuolemaa. Nolojen tilanteiden tyyppiin tekisi mieli vajota koneineen littanaksi kempelaksi istuimensa pehmusteisiin.

Yhtä lailla häpeä voi nousta läheisten noloistuttavista konekokeiluista tai heidän asemas-

taan joko teknologiatumpuloina tai yli-innokkaina über-nörtteinä. Parempi olisi olla keskiverto, tavallinen. Varsinkin teinit häpeävät omia vanhempiaan tai sisarusiaan, milloin mistäkin syystä. Häpeään ei tarvita teininormista poikkeavaa tekniikan käytösuhdetta. Mikä tahansa muukin syy riittää.

Joskus tällainen häpeän kokemus voi purkaa latauksensa itsensä löytämiseen, hyväksymiseen ja kaapista ulos tulemiseen, ikään tymiseen ja kypsymiseen. Yksi vastaajista kertoo omasta tietotekniikkahistoriastaan, joka sisältää nöyryyttäviä kokemuksia koneitoisen opettajaisän varjossa. Kertojan henkilöhistoria päättyy katarsikseen eli puhdistumiseen: "Yläasteella raivostutti, kun isä opetteli videokameroiden käyttöä kaikissa mahdollisissa tilanteissa (koska opetti viestintää peruskoulussa), ja otin etäisyyttä kaikkeen tietotekniikkaan. Lähenin sen kanssa taas Irc-gallerian ja muun arkistumisen myötä. Sen jälkeen olen aina rakastunut melkein pelkästään nörtteihin." (n-1985-toimittaja.)

Kertomus osoittaa, miten teknologia liimautuu osaksi omaa identiteettiä ja kokonaista sosiaalista suhdeverkostoa. Toinen vastaaja toteaa tietotekniikasta, että se on "toinen iho ja tapa olla olemassa".<sup>22</sup> (n-1973-informaattikko.)

Käyttäjät eivät erottele toisistaan teknologian käyttöä, käyttötuntemuksia ja ihmissuhteita. Identiteettiä ja suhdeverkostoa vasten peilautuu myös kokemus omasta tai kotipiirin teknoerilaisuudesta tai vanhanaikaisuudesta: eräs vastaaja ei lapsena 1990-luvun puoli-ikäisissä uskaltanut kertoa nuorelle opettajalle kotinsa tietokoneesta, jossa oli vanhanaikainen lerppuasema ja "lerput olivat silloin jo todella muinaismuisto". (n-1983-sihtööri.)





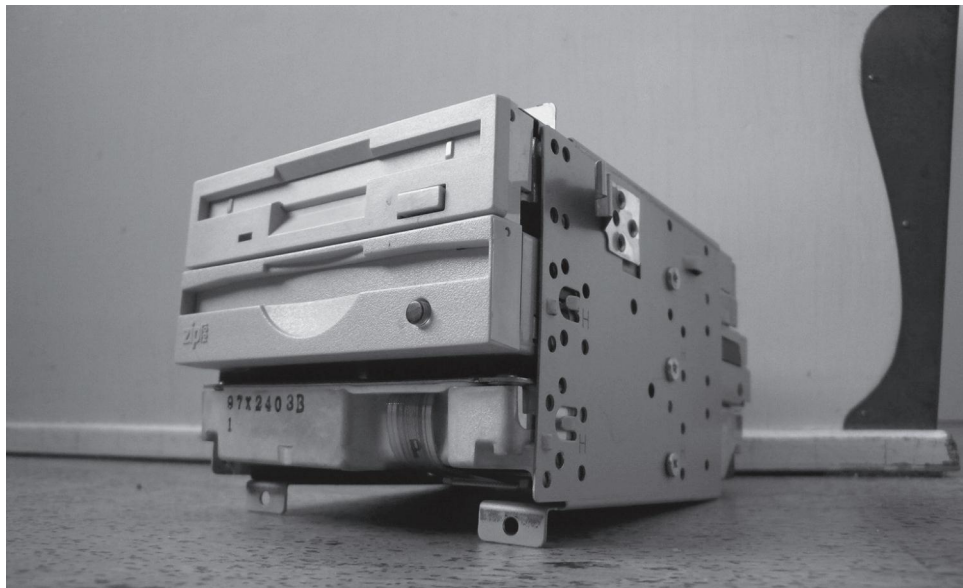


Toinen vastaaja kuvaa outouttaan seuraavasti:

En vaihda tuotteita, vaikka ne menevät pois muodista. Kuuntelen esimerkiksi edelleen julkisesti ja häpeilemättä MD-levyjä Sonyn Minidisc-Walkmanilla. Tähän käyttäytymiseen vaikuttaa paitsi oma nuiva suhtautumiseni kertakäyttökulttuuriin myös jonkinlainen viehtymys retroiluun. Miksi kuunnella musiikkia iPodilla kuten kaikki muut, jos voi kulkea reteästi MD-laite vyöllä rouskuttaen. (Ehkä siksi että iPodia on valtavasti kätevämpi käyttää kuin MD-levyjä. Kun MD-soittimestani aika jättää, olen varma, että hankin iPodin tai vastaavan kannettavan mediasoittimen.) (m-1984-digitoija.)

Vastaaja on tietynlainen *parakronisti*<sup>23</sup>. Hän on henkilö, joka käyttää vanhentunutta eli väärää teknologiaa paikassa, jossa hän asettuu toisten nähtäville. Hän täyttää teknologian hyödyntämisen jo 1980-luvulla korvalappustereoiden myötä vakiintuneen kolon, mobiilin teknologian käytön julkisessa tilassa urheilua harrastaessaan tai matkustaessaan. Mutta käyttäjä soittaa mobiiliin rytmiin riitasoinnun. Hänen instrumenttinsa on väärä, toisaikainen. Hän kuuntelee musiikkia MD-soittimella hetkenä, jolloin oikea valinta olisi kiiltävä ja pieni Applen iPod.

Vastaajan kuvaus on parakronismi mutta samalla myös inkongruenssi eli ristiriita. Hän synnyttää kertomukseensa koomisen efek-



Zip- ja levykeasemat – takavuosien edistyneistä tallennusteknologiaa. Kuva: Jaakko Suominen.





tin nyrjäyttäessään esille totutun teknologian käyttöharmonian rikkovan tapauksen, MD-soittimen käytön mp3-soittimen sijaan (joku ulkopuolinen voisi kysyä, mitä ihmeen väliä on parin kirjaimen erolla soitinten nimilyhenteissä). Vastaaja vahvistaa koomista efektiä aisteja hivelevällä kuvailulla. Hän korostaa vanhan teknologian rosoisuutta verrattuna munattomiin uutuuksiin, joiden käyttö ei osoita niinkään muodikasta edelläkävyyttä vaan teflonpintaista massahurmiota: vastaaja vaeltaa joukkojen keskellä ”reteästi MD-laite vyöllä rouskuttaen”, vaikka joutuikin tekemään uhrauksia teknologiansa vaikeakäyttöisyyden takia. Uusi olisi niin helppoa. Olisihan?

Tällä kerronnan tavalla käyttäjä osoittaa oman humoristisuutensa: hän osaa nauraa itselleen. Hän hohottaa peilikuvalleen, koska katsoo olevansa oikeassa. Parakronistinen vääräaikaisuus on hänen henkilökohtainen manifestinsa kertakäyttökulttuuria vastaan ja retrospektion puolesta. Kuten valtaosa muis-



Vanhentunutta mobiiliteknologiaa parakronistin kokoelmista. Kuva: Jaakko Suominen.

takin vastaajista, hän viljelee *järkevän kuluttajan* puhetta. Hän ei änkyröi uutuuksia vastaan maailman tappiin, vaan tunnustaa viehtymyksensä muotivehkeisiin. Hän vaihtaa uusiin vasta sitten, kun se on välttämätöntä. Hän saa asenteidensa keskellä mielihyvää. Tällainen kokemis- ja kuvaamistapa muistuttaakin Svetlana Boymin määrittämää toista nostalgian lajia, *reflektiivistä nostalgiaa*. Relfektiivinen nostalgikko tulkitsee menneisyyden kokemuksia ja ajan kulumisen prosessia näppärästi, ironisesti, joskus epätoivoisestikin, epäröiden, pohdiskellen ja yksityiskohtiin tarttuen <sup>24</sup>.

#### Salasuhte tulee selkärangasta

Minulla on salasuhte Paintiin. Kyseessä on (muistaakseni) ensimmäinen käyttämäni ohjelma. Koska sen toiminnot ovat selkärangassa ja kyseinen ohjelma palikkahelppo, en voi olla sitä käyttämättä. (n-1987-opiskelija.)

Yksi kirjoittaja mainitsee katkelmassa Microsoft Windowsin vakiona tulevan piirto-ohjelman, Paintin, jonka kanssa hän kertoo olevansa salasuhteessa. Kirjoittaja puolustele suhdetta salarakkaaseen viittaamalla ohjelman ensimmäisyyteen tietokoneohjelmakokemustensa joukossa, vaikka varhaisuus voi olla harhaa, hänen mukaansa. Ensirakkaus nostetaankin usein ihmissuhteissa erityiseen asemaan, ja sama on nähtävissä historiallisesti myös tietotekniikkaa koskevissa kuvauksissa <sup>25</sup>.

Kirjoittaja korostaa ohjelman helppoutta ja yksinkertaisuutta ja sen kasvamista käyttäjänsä jatkeeksi. Vastaus kuitenkin osoittaa, että käyttäjä ei ole täysin sinut selkärangasta läh-







tevän Paintin käytön kanssa. Vastaukskonteksti voi selittää moista lausumaa. Osa kyselyn vastaajista oli visuaalisen alan maisteriopiskelijoita. Joillakin oli vastaushetkellä graafisen alan työkokemusta. Vastaajan salasuhde Paintiin asettuu tässä viitekehyksessä hieman häpeälliseen tai koomiseen yhteyteen, sillä alan ammattilaisten oletetaan käyttävän huomattavasti hienostuneempia graafisen suunnittelun työkaluohjelmia. Heille ovat tuttuja photoshopit, illuustororit, dreamweaverit ja muut visuaalisten nelmiem kutojat.

Monet vastaajista kaipaavat vanhoja pelejä tai piirto-ohjelmia. Ne mainitaan useimmiten kysyttäessä suhteesta vanhoihin ohjelmiin muutamien vanhojen toimisto-ohjelmien tai käyttöjärjestelmien ohella. Vastaajajoukon erityisyys saattaa vaikuttaa piirto-ohjelmien korostumiseen, mutta tuntuu siltä, että ihmiset kaihoavat eniten sellaisia ohjelmia, joita he ovat käyttäneet sosiaalisesti osana ryhmää tai joihin sisältyy vahvimmin henkilökohtaisen luovuuden toteuttaminen, kenties jollakin käänteentekevällä tavalla. Luovuutta ja sosiaalisuutta kanavoineita ohjelmia halutaan takaisin senkin jälkeen, kun ne ovat menneet manan majoille.

”Kun soittimestani aika jättää”<sup>26</sup>

Joka päivä kone on päivän vanhempi <sup>27</sup>. Ja jokaisen päivän aikana kone ikääntyy enemmän kuin käyttäjänsä. Jonathan Sterne kuvaa koneen elämänkaarta symbolisena matkana, jossa kone muuttuu uutuudesta käyttökelpoiseksi, sitten vanhentuneeksi ja myöhemmin käyttökelttomaksi. Lopulta koneesta tulee roskaa.<sup>28</sup>

Koneen elinpäivät voivat olla lyhyet kuin hiirellä. Tästä huolimatta kone kuolee useimmiten yllättäen. Se kärkehtää tai poksahattaa. Se putoaa tai katoaa. Eikä ainoastaan kone hajoa vaan myös tietokoneohjelma saattaa korruptoitua, tuhoutua, eltaantua, mädäntyä tai infektoitua:

Windows 7. Wanha XP on mädäntynyt ja virusinfektoitunut, ostin uuden käyttiksen ja uuden kiintolevyn ja asentelin kaiken uusiksi. Vanha käyttis on nyt ulkoisessa USB-laatikossa siltä varalta että jotain omia datafileitä jäi palauttamatta. Varmaan muutaman vuoden päästä vasta tohdin/muistan formatoida levyn ja tehdä sillä jotain muuta, tai heittää roskeen jos se on jumiutunut vanhuuteen hyllysäilytyksessä. (m-1969-senior software engineer.)

Softa jumiutuu tai sitten se on vaihdettava siitä syystä, että se ei toimi uudessa koneessa, jonka työnantaja on kiikuttanut toimistolle. Se on vaihdettava, vaikka käyttäjä kuinka protestois. Ehkä teknologian kuolemaa on odotettu tai pelätty, mutta käyttäjä ei ole olettanut poismenton tulevan oman konekullan kohdalle. Ei vielä, vaikka viikatemies tuntuu korjaavan konesatoa digimaailmassa kahden, kolmen tai viiden vuoden välein – takuuajasta riippuen? <sup>29</sup> Ennen kuolemaa koneen korvaamista uudella ei ole ainakaan uskallettu sanoa ääneen, mutta kuoleman jälkeen käyttäjä toimii nopeasti. Uusi on saatava, ja mielellään entistä parempi. Ilman ei tulla toimeen. Koneen kuolema sysää nopean ja arvaamattoman tapahtumaketjun liikkeelle. Toiset hakevat tietoa lehdistä ja netin keskustelupalstoilta. Toiset, useammin naiset, kertovat turvautuvansa oman lähipiirinsä neuvoihin.





Mikä olisi se oikea? Mikä olisi se sydämen uusi valittu?

Toisinaan kone tekee loppua pidempään ennen kuin teleporttaa tuonelaan. Se kuuluu ja kituu varsinkin puolivallattoman käyttäjän näpeissä. Siihen tulee naarmuja ja tahmaa, elämän stigmoja, jotka ovat samalla vääjäämättä lähestyvän kuolon ennusmerkkejä. Kojeen toiminta hidastuu ja tahmautuu sisäisestikin. Se sylkee näkyville virheilmoituksia, rutinoita ja varoituksia. Jos käyttäjä on kiintynyt laitteeseensa tai ohjelmistoonsa suuresti, hän vähät välittää tällaisista suhteeseen ikään kuin luonnollisina kuuluvista rypyistä tai vastamäistä. Jos kiintymys ei ole niin vahvaa, hän alkaa varovasti tähyillä vieraisiin verkkoihin tai tabletteihin. Kuitenkin hän haluaa käyttää edelleen omaa konevanhustaan, koska se on pikkukivoineenkin tuttu ja turvallinen<sup>30</sup>. Niin tai näin, hän alkaa väistämättä varustautua siihen hetkeen, jolloin laite tilitys lopullisesti. Hän valmistautuu viimeiseen virtanappulan painallukseen tai epätoivoisten painalluksiin sarjaan; näpyttelystä huolimatta näytölle ei enää syty vilkkumaan tuttua tervehdystä. Kone on hiljaa. Se on vaiennut. Turha yrittää tökkiä hereille enää.

Kun käyttäjä alkaa rekisteröidä rakkaan koneensa pettämisen merkkejä, hänellä on useita toimintavaihtoehtoja. Harva suhtautuu tilanteeseen täysin vailla tunteita. Ei kovin moni jää tyhjän tynnosti odottamaan tilanteen kehittymistä. Useimman käyttäjän huomio alkaa kiinnittyä kahteen suuntaan: mitä tehdä vanhenevalle laitteelle, ja toisaalta, miten jatkaa elämää teknologian heitettyä veivinsä?

Hätäisimmät ja hövelimmät alkavat helliä konetta. Sitä lääkitään ja hoidetaan. Siitä yri-

tetään pitää parempaa huolta, vaikka huollossa kehoitettaisiin jo tunnustamaan tosiasiat: uuden hankkiminen olisi halvempaa kuin vanhan korjaaminen. Mutta ei voi! Vanha on rakas! Ja vanha on ollut kallis – myös rahallisesti<sup>31</sup>. Ei sitä niin vaan pois heitetä! Teknologian osoittamat heikkoudet saavat käyttäjän näkemään laitteen tehtävänä, jonka ratkaisemiseen häntä tarvitaan<sup>32</sup>. Hoivavietti viriää.

Mutta vähitellen käyttäjä antaa periksi. Teknologian ikääntymisen *tuonelan portiteoriaan* kuuluu jonkinlainen odotushuone tai kiirastuli. Vanheneva laite voidaan siirtää sekundääriiseen rooliin. "Periaatteessa toimiva" (n-1984-opettaja.) laite siirretään reserviin, josta se otetaan käyttöön tarpeen tullen. Useat vastaajat kirjoittavat, miten he siirtävät tietokoneen tai erityisesti kännykän syrjään varalaitteeksi – jota ei kuitenkaan yleensä tarvita. Nurkissa ja laatikoissa pyörivä ja pölytyvä nostoväkilaitte odottaa palvelukseenastumiskutsua – jota ei koskaan tule.

Mutta jotkut laitteet ovat aktiivisemmassa vilttiketjussa; niille on löytynyt toissijainen mutta säännöllinen käyttötarkoitus, kuten yhden vastaajan kännykälle, joka on kokenut muodonmuutoksen perusluurista bilepuhelimeksi. Sen hän ottaa käyttöön silloin, kun vaihtaa vapaalle ja pelkää vapaudessaan tuhoavansa tai hukkaavansa arvokkaamman uutuutensa, "älypuhelimien". (m-1971-toiminnanjohtaja.) Bilekännykkä rinnastuu bilesilmälaseihin tai partypolkupyörään, mikä kertoo digiteknologiaa laajemmasta kulutuskulttuurin varmuusajattelusta. Parempi kaivaa esiin käytössä karaistunut tutun varma, taloudellisesti ja henkisesti vähemmän arvokas vempelo silloin, kun itse ja toiset ovat estottomammassa tilassa – ellei sitten bilemoodissa halua nimenomaan





leveillä teknisillä juppiuutuuksilla. Sellaisen seikan tunnistaminen ei kuitenkaan kuulu järkevän kuluttajan tarinaan.

Yhtä lailla kakkoskone säilyttää arvonsa, kun siinä on joku ominaisuus jolla se pesee seuraajansa. Se on toimintavarmempi ääriolosuhteissa. Vanhassa digikamerassa saattaa olla parempi yökuvaustoiminto kuin uudessa, kuten yksi vastaaja huomioi omista valokuvauskojeistaan. (n-1973-toimistosihiteeri.) Toinen ei malta luopua kuvaputkitelevisiosta, koska kuva on parempi kuin yhdessäkään hänen näkemässä taulutelevisiossa. (n-1981-yliopisto-opettaja.) Kuvaputkikuvaan saattaa liittyä myös jonkinlaista analogista tarrautumista tai nostalgiaa, jonka nostattaa pelko vääjämättömästi etenevästä digitalisoinnista ”kehityksestä”.

#### Ravintoketjun laupiaat

Suhdepuhe paljastaa teknologisen ravintoketjun, jossa konejäte köyhtyy ja päättyy ihmisiin loppusijoituspaikkoihin. Uutuusien hankkijat kenties lievittävät jatkuvien kalliiden ostotensa aiheuttamaa huonoa omaatuntoaan laupiaina samarialaisina: he lahjoittavat vanhat laitteensa niitä tarvitseville teknisesti vähäosaisimmille. Laitteet kiertävät vanhemmilta lapsille tai lapsilta vanhemmille, isovanhemmille, serkuille tai puolisoille. Välillä ihmisten puheessa näkyy sukupolvisuuden lisäksi myös ravintoketjun sukupuolisuus. Laitteet kiertävät useammin miehiltä naisille kuin toisin päin. Ja laitteet eivät kierrä välttämättä ainoastaan yhdeltä käyttäjältä toiselle vaan jopa toiselta kolmannelle ja niin edelleen.

Uudelleensijoittelu voi olla myös tilallista: vanhentuvaa teknologiaa viedään kodin paraa-

tipaikoilta sivummalle tai vakituista asunnoista mökeille. Mökeillä vanhan teknologian käyttö on ritualistista; se on toimenpide, jonka avulla käyttäjät siirtyvät ja pysyvät oikeassa mökimoodissa, johon ei ainakaan moraalipuheen tasolla kuulu uudella teknologialla leveily, vaan rauhaisa oleilu luonnon kanssa sopusoinnussa tietynlaisessa perinteisyyden nostalgisessa onnelassa.<sup>33</sup>

Hyvistä aikomuksista huolimatta teknologiaa dumpataan milloin mihinkin. Pahimmasa tapauksessa loppusijoitus on globaalia. Se tarkoittaa teknoraatojen siirtoa kehittyneistä maista kolmanteen maailmaan. Elektroniikkajäte päättyy kehitysmaihin purettavaksi ja kierrätettäväksi.<sup>34</sup> Vaikka kuljetus voi lisätä laitteiden käyttöikää tai mahdollistaa joissakin romun kekseliään yhdistelyn ja rakentelun, monesti se saastuttaa loppusijoituspaikan. Purkutyö on vaarallista ja aiheuttaa sairauksia.

Kakkoskoneen elämä päättyy tanssilattialla tapahtuvan puhelimen maahan tippumisen aiheuttamaan romahduksen tai vintin tai lipaston laatikon kautta kaatopaikalle. Harvemmin siitä tulee muistoesine, joka saa kunniapaikan piirongin päällä tai vitriinissä. Jos näin käy, siihen täytyy liittyä harvinaisempaa yksilöllistä, sosiaalista tai kulttuurista arvoa. Se on päässyt nostalgisten jälleensyntymien pyörteeseen.<sup>35</sup>

Yksilöllinen arvostus, esimerkiksi se, että laite on ollut käyttäjälleen ensimmäinen oma laite, herkässä teini-ässä saatu, ei yleensä riitä. Muistoesineen statuksen saaminen vaatii yleisemmin tunnustettua laatua tai laitteen asemaa laajemman sukupolvikokemuksen työkaluna tai vähintään marginaalisemman kulttuuriryhmän juhlittuna kulttiesineenä. Tällaisen *kulttuuriperintöprosessin*<sup>36</sup> kautta syntyneen aseman on





saanut 1980-luvun mikrotietokoneharrastuksen synonyymi, Commodore 64 -tietokone. Koneiden lisäksi ikonisen sukupolviviroolin retrohytinän keskiössä ovat digitaalisen tavaroiden osalta saavuttaneet tuotemerkit, kuten Apple ja Nintendo, ja monesti myös pelit, kuten *Space Invaders*, *Pac-Man* ja *Super Mario*, joiden menestyksen hiillockseen laitevalmistajat pyrkivät viimeisestään puhaltamaan uutta liekkiä vuodesta ja jopa käyttäjäsukupolvesta toiseen<sup>37</sup>. Valmistajat haluavat ruokkia sitä nostalgista suuta, joka avautuu myös kyselyaineistossani:

Muistan, että toivoin kovin myös meidän kotiin Nintendoja, mutta en muista pyysinkö sellaista vanhemmilta. Nostalgian vuoksi olisi hauska hankkia nyt sellainen vanha Nintendo ja Mario-pelejä. Osittain olen tämän toteuttanutkin, tosin minulla on uusi Nintendo DS ja sen Super Mario -peli. Olen huono pelaamaan sitä, joten en pelaakaan usein, mutta olen tyytyväinen hankintaani. (n-1986-opiskelija.)

Tallella vielä rakas Commodore 64 ja Amigat, joten rakkaimmista häpäkkeistä ei luovuta vaikka ei niillä ”järkevää” käyttöä enää olisikaan. Emuloitu peli PC:llä kun ei ole sama nostalginen pläjäys niin autenttisilla puitteilla. (n-1973-toimistosihiteeri.)

Kotona meillä on ikivanha vhs-nauhuri, joka ei ole toiminut vuosikausiin, mutta se on silti edelleen samalla paikalla, missä se on ollut, kun se on ollut käytössä. En tiedä miksi sitä ei ole poistettu, kun sitä ei ole edes yritetty korjata. Ehkä se on siinä vain vanhojen hyvien muistojen vuoksi tai, että se edelleen odottaa korjaamista. Nauhuriin liittyy kyllä itselläni muistoja ja haluaisin

kyllä, että se toimisi, koska olisi nostalgista katsoa vanhoja videoita. (n-1989-opiskelija.)

Esineet voivat itsessään olla nostalgisoinnin kohteina tai sitten ne voivat toimia aikakoneina ja portteina nostalgiaan kokemuksiin toistamalla vanhoja videonauhoja tai pelejä. Ne ovat muistikoneita ja kulttuurisen muistin instituutioita. Tällainen rooli on rakentunut muun muassa televisiolle, internetille, vinyylilevyille ja jopa vhs-videoille ja c-kaseteille<sup>38</sup>.

#### Romuja keräämässä

Kun yksittäisten esineiden säilyminen muuttuu tiedostetuksi tavaksi, käyttäjästä on kehittynyt keräilijä. Yksittäisten ikonien säilyttämisen sijaan hän kokoaa teknologiatuotteista kokonaisen *ikonostaasin*, jota hän palvoo, ylläpitää ja rakentaa yhä suuremmaksi ja mahtavammaksi. Hän pystyttää sitä muinaisen ja perustallin teknologian pyhätöksi – liittyvät esineet sitten henkilön omaan lapsuuteen tai elämäntaiheisiin tai sitten eivät. Ikonostaasi tai kokoelma laajenee yksittäisestä hyllystä autotalliin ja varastoon, joskus kaikkialle käyttäjän lähiympäristöön. Tilanne uhkaa muodostua *esinebu- limiaksi*<sup>39</sup>.

Kun kokoelma on saavuttanut kriittisen massan, se saattaa käynnistää ketjureaktion, jolla käyttäjä pyrkii pakkomielleensä laillistamiseen ja instituutiomiseen<sup>40</sup>. Hän pyrkii fuusioimaan kokoelmansa osaksi yhteiskuntaa. Hän kilvoittelee saadakseen kokoelmalleen virallisen museon aseman. Friedrich Nietzsche luokittelee tällaisen henkilön samanaikaisesti monumentaaliseksi ja antikvaariseksi mieleksi, joka ihanoi yksittäisiä teknologisia suuruuksia:





laitteita ja niiden tekijöitä, mutta saattaa pyrkiä samanaikaisesti säilömään ja säilyttämään kaiken mahdollisen kuriositeetikabinettiinsa <sup>41</sup>. Kokoelman esineet voidaan järjestää kronologisesti tyyppien mukaan – tai sitten tavoitteena on nimenomaan ajallisen yhteyden rikkominen ja tavaroiden mystifiointi <sup>42</sup>.

Monesti ketjureaktion sysää liikkeelle ulkopuolinen impulssi, niin kutsuttu *hellasärö*. Lähipiiri on perin juurin kyllästynyt kaikkialle tunkeutuvaan teknoroskaan ja haluaa pontevasti toteuttaa lopullisen ratkaisun. Koneiden on lähdeittävä. Autotalli on tarkoitettu autolle – UUELLE autolle, ei laiterojulle. Tilanteesta

Teknoraatoja dumpattuna välisijoituspaikalle. Kuva: Jari Suominen.

sydämistynyt nojatuolinostalginen teknorakastaja janoaa vastaiskua. Juuri siitä syystä hän hakeutuu kohtalotovereidensa pariin. Hän perustaa virallisen tai epävirallisen yhdistyksen. Juuri siksi hän hakee harrastukselleen julkista tunnustusta, yksityisen ja erityisen sitomista yleiseen yhteiskunnalliseen merkitykseen, jonka takia kokoelman on säilyttävä ikuisesti. <sup>43</sup> Tästä täytyy tehdä museo. Tietokone museo. Mikrotietokone museo. Pelimuseo. Puhelin museo. Elektroniikkamuseo...





Valtavirralla kaikki tuo puuhastelu näyt-  
täytyy kuitenkin useimmiten keski-ikäistyvien  
nörttien touhuna, retroilutautina, vaikka mo-  
nella olisikin samantapaisia sukupolvikoke-  
muksia. Kokoelma on todellakin vain kuriosii-  
teetikabinetti. Siihen on joskus kiva kurkistaa,  
mutta sen läheisyydessä ei haluta elää jatku-  
vasti. Tästä syystä moni vastaajista ei tunnusta  
kokoavansa omaa digitekniikkamuseota tai ke-  
räilevänsä edes videopelejä. Se EI ole normaalia,  
he toteavat: jälkikasvulle ehkä voi kerätä,  
lapsen rakkaita muistoja säilyttää tai laitteita  
siirtää lapsille leikkivälineiksi <sup>44</sup>.

Yleisempi tapa suhtautua yskähtelevään ja  
kuolemaa tekevään teknologiaan on toisen-  
lainen. Kutsun sitä *romuksi tekemiseksi* tai yksinkertaisemmin *romuttamiseksi*. Siinä näkyy,  
miten romuttuessaan tahroutuva kone putoaa  
ulos teknologisen kehityksen jatkuvaa uudis-  
tusta ihannoivasta järjestyksestä; se ei sovi  
kulttuuriseen edistykseen malliin <sup>45</sup>.

Kun käyttäjä havaitsee teknologiassaan vi-  
koja, hän ei niinkään huolestu koneystävänsä  
puolesta vaan harmistuu. Jos hän huolestuu, hän  
rypistää kulumiaan itsensä takia. Hän alkaa kirota  
konettaan, jupista ja mutista yskähtelevän tek-  
nologian jäytessä hänen mielenrauhaansa. Hän  
julistaa jupinaansa suurempaan ääneen. Hän ei  
kohtele konetta yhtään sen paremmin. Päinvas-  
toin, hän voi alkaa kohdella sitä huonommin.  
Likaamalla koneensa käyttäjä voi joko merkitä  
sen reviiirikesen tai toisaalta kertoa reviiiristä luopu-  
misesta <sup>46</sup>. Hän tavallaan sopeutuu käyttöhäi-  
riöihin ja ongelmiin mutta on jo sanonut hyvästit  
laitteelle tai ohjelmalle, joka on alkanut väsähtää  
yksilön elämäntilanteeseen lisäksi sosiaalisessa todelli-  
suudessa – niin teknologiana kuin esteettisenä  
elämyksenä ja tyylinä <sup>47</sup>.

Mainokset antavat lupauksia uusista ja pa-  
remmista malleista, joita myös ystävät ovat jo  
alkaneet hankkia. Käyttäjä likaa laitetta sanoin  
ja teoin jo kauan ennen mikroprosessoripum-  
pun pettämistä. Jatkuvan teknologisen edistyk-  
sen toittaminen tekee romuna puhumisesta  
kulttuurisesti hyväksyttävää. Kun laitteen vii-  
meinen lamppu sammuu, toteutuu väistämä-  
tön. Käyttäjä tietää, mitä pitäisi tehdä. Kone pi-  
täisi viedä kierrätykseen. Viimeiselle matkalle.  
Se on tämän teknologian tarinan loppu.

<sup>1</sup> Tietotekniikkasuhteista ja suhdepuheesta ks. myös *Tietotekniikkasuhteet. Kulttuurinen näkökulma*. Toim. Sanna Talja, Johanna Uotinen. Tietolipas 196. SKS, Helsinki 2003.

<sup>2</sup> Tietotekniikka- ja teknologiaelämäkertoista aineistoina ks. Uotinen, Johanna: *Merkkillinen kone. Informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Humanistisia julkaisuja 40. Joensuun yliopisto, Joensuu 2005; Kennedy, Helen: *Technobiography: Researching Lives, Online and Off. Biography* – Volume 26, Number 1, Winter 2003, 120–139.

<sup>3</sup> Suominen, Jaakko: Tietokonetansseista alttarille? Digitaalisen parinvalinnan suomalaista historiaa. *Digirakkkaus*. Toim. Ulla Paunonen ja Jaakko Suominen. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 2. Turun yliopisto, Pori 2004; Suominen, Jaakko: *Konero-manssi – tietokone rakkauden työkaluna. Välimuistiin kirjoitetut. Lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*. Hannu Salmi et. al. K&H, Turku 2006; Suominen, Jaakko: *Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology. Proceedings of 8th Annual IAS-STIS Conference, "Critical Issues in Science and Technology Studies"*, 4th–5th May 2009. CD-ROM. IAS-STIS, Graz 2009 [An Online version: [http://www.ifz.tugraz.at/index\\_en.php/filemanager/download/1558/Jaakko%20Suominen.pdf](http://www.ifz.tugraz.at/index_en.php/filemanager/download/1558/Jaakko%20Suominen.pdf)]. Ks. myös Suominen 2007.

<sup>4</sup> M-1959-opettaja.

<sup>5</sup> Mackay, Hugh: *Consuming Communication Technologies at Home. Consumption and Everyday Life*. Edited by







- Hugh Mackay. Sage Publications, Open University, London 1997.
- <sup>6</sup> Suominen 2007. Teknoromantismista laajemmin ks. Coyne, Richard: *Technoromantism. Digital Narrative, Hologism, and the Romance of the Real*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 1999.
- <sup>7</sup> Suominen 2006.
- <sup>8</sup> Suominen 2006. Vrt. Corneliussen, Hilde: "I fell in love with the machine". *Women's pleasure in computing. Information, Communication & Ethics in Society* 3 (2005): 233–241.
- <sup>9</sup> Vrt. Sillantaus & Gylling: *Naisen kanssa. Parisuhteen käyttöohje*. Nemo, Helsinki 1998, 9, 63.
- <sup>10</sup> Suominen 2009a.
- <sup>11</sup> Fromm, Erich: *Rakkauden vaikea taito*. Alkuteos *The Art of Loving* (1956). Neljäs painos. Suomennos Matti Luoma ja Marja Matikainen. Kirjayhtymä, Helsinki 1969, 36.
- <sup>12</sup> Teknologian käyttöön liittyvästä moraaliseen järjestyksestä ks. esim. Silverstone, Roger, Hirsch, Eric, Morley, David: *Information and communication technologies and the moral economy of the household. Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*. Edited by Roger Silverstone and Eric Hirsch. Routledge, London and New York 1992; Peteri, Virve: *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 582. Tampereen yliopisto, Tampere University Press, Tampere 2006, <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6806-6.pdf>, 62–74.
- <sup>13</sup> Boym, Svetlana: *The Future of Nostalgia*. Basic Books, New York 2001, 41–48.
- <sup>14</sup> Boym 2001, XIII.
- <sup>15</sup> Teknologian ja median kuluttamisen rationaalisuuspuheesta ks. myös Luomanen, Jari: *Living with the Media. Analysing Talk About Information and Communication Technology*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 1005. Tampereen yliopisto, Tampere University Press, Tampere 2010, <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8244-1.pdf>, 168, 190–191, 220.
- <sup>16</sup> Kortteinen, Matti: *Lähiö. Tutkimus elämäntapojen muutoksesta*. Otava, Helsinki 1982; Alastalo, Marja & Åkerman, Maria: *Asiantuntijahaastattelun analyysi: Faktojen jäljillä. Haastattelun analyysi*. Toim. Johanna Ruusuvoori, Pirjo Nikander ja Matti Hyvärinen. Vastapaino, Tampere 2010.
- <sup>17</sup> Suominen 2009a.
- <sup>18</sup> Suominen 2006; Suominen 2009a. Erich Fromm (1969) ei kutsuisi tällaista suhdetta rakkaudeksi vaan luultavasti malliesimerkiksi näennäisrakkaudesta, jonka moderni teknologinen vieraantuminen aiheuttaa.
- <sup>19</sup> Ikala, Tiina: *Kodin tietoturva-äälliköt ja sukupuolittuneet subjektiasemat. Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit. Tutkimuksia ihmiskeisistä teknologiasta ja visuaalisuudesta*. Toim. Jari Multisilta, Anita Seppä, Jaakko Suominen. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Turun yliopisto, Pori 2008.
- <sup>20</sup> Uotinen 2005.
- <sup>21</sup> Barry, John A.: *Technobabble*. Fourth printing (1991). MIT Press, London, England, Cambridge, Massachusetts 1993
- <sup>22</sup> Vrt. McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of Man*. Ninth Printing (1964). MIT Press, Cambridge Massachusetts, London, England 2001.
- <sup>23</sup> Sivula, Anna: *Pieniä mutaatioita: menneen jäljet ja historia identiteetin rakennusmateriaalina. Matkalla: Juhlakirja Outi Tuomi-Nikulalle hänen täyttäessään 60 vuotta 19.10.2009*. Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski, Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 18. Turun yliopisto, Pori 2009; Suominen, Jaakko: "Peliä perinnöllä. Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. Matkalla. Juhlakirja Outi Tuomi-Nikulalle hänen täyttäessään 60 vuotta 19.10.2009". Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski, Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 18. Turun yliopisto, Pori 2009.
- <sup>24</sup> Boym 2001, XVIII, 49–55. Vrt. Davis, Fred: *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. The Free Press, New York 1979, 16–29.
- <sup>25</sup> Suominen 2006. Ks. myös Alberoni, Francesco: *Rakastuminen*. Suom. Ulla Ranta ja Liisa Ryömä. Neljäs painos. Otava, Helsinki 1993; Barthes, Roland: *Rakastuneen kielellä*. Ranskankielinen alkuteos *Fragments d'un discours amoureux* (1977). Suom. Tarja Roinila. Tunteiden filosofia, Nemo, Helsinki 2000, 74–75; Määttä, Kaarina, *Rakastumisprosessi ja rakkaus kriisi. Tunteiden sosiologia I: Elämyksiä ja läheisyyttä*. Toim. Sari Näre. Tietolipas 156. SKS, Helsinki 1999, 37; Paasonen, Susanna: *Sääntöjä Marsille ja Venukselle. Nettiromanssin sukupuolittut käsikirjoitukset. Digirakkaus*. Toim. Ulla Paunonen ja Jaakko Suominen. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 2. Turun yliopisto, Pori 2004,





- 23; Soikkeli, Markku: *Lehmen leikkikehässä. Rakkausdiskurssin sovellutukset 1900-luvun suomalaisissa rakkausromaanissa*. SKS, Helsinki 1998, 62, 258.
- <sup>26</sup> M-1987-digitoija.
- <sup>27</sup> Vrt. Sillantaus & Gylling 1998, 59.
- <sup>28</sup> Sterne, Jonathan: *Out with the Trash. On the Future of New Media. Residual Media*. Edited by Charles R. Acland. University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, 23.
- <sup>29</sup> Ks. myös Sterne 2007, 20.
- <sup>30</sup> Vrt. Sillantaus & Gylling 1998.
- <sup>31</sup> Sterne 2007, 25.
- <sup>32</sup> Vrt. Sillantaus & Gylling: *Yhä naisen kanssa. Parisuhteen käyttöohje edistyneille*. Nemo, Helsinki 2000, 41. Ks. myös Fromm 1969, 135–138.
- <sup>33</sup> Koivula, Mika: *Mediat lomalla. Medioiden käyttö ja niiden lomaautuminen*. Digitaalisen kulttuurin julkaisematon pro gradu -tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen koulutusohjelma, Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, Turun yliopisto 2011.
- <sup>34</sup> Ks. esim. Sterne 2007; Parks, Lisa: *Falling Apart. Electronics Salvaging and the Global Media Economy. Residual Media*. Edited by Charles R. Acland. University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- <sup>35</sup> Sterne 2007, 26.
- <sup>36</sup> Sivula, Anna: *Historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia. Medeiasta pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?* Toim. Pertti Grönholm ja Anna Sivula. *Historia Mirabilis* 6. Turun Historiallinen Yhdistys, Turku 2010.
- <sup>37</sup> Suominen 2008. Digitaalisten pelien ja laitteiden keräilyä ja sen muodostamasta mikrotaloudesta ks. myös Swalwell, Melanie: *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again*. *Journal of Visual Culture*. Vol 6(2) 2007, 255–273. Retrolutionaarisuus käsitteenä on Andrew Blaken mukaan peräisin Jaguar-automainoksesta, jossa korostettiin yhtiön perinteisen laadun yhdistymistä uuden teknologian käyttöön. Blake itse on soveltanut retrolutionaarisuuden käsitettä *Harry Potter* -ilmiön tutkimukseen. (Blake, Andrew. *Irresistible Rise of Harry Potter*. Verso, London 2002.) Kulutusnostalgia ja sen yhteydestä median ks. esim. Boym 2001, 38–39; Davis 1979, 118–142. Davis (1979, 132–133) kirjoittaa jopa suunnitellusta henkinherättämisestä (planned revivification), jolla hän viittaa tuotteisiin valmiiksi käsitöidettyyn nostalgian hyväksikäyttöpotentiaaliin.
- <sup>38</sup> Koivunen, Anu: *Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus. Populaarin lumo – mediat ja arki*. Toim. Anu Koivunen, Susanna Paasonen, Mari Pajala. Taiteiden tutkimuksen laitos, mediatutkimus, julkaisuja A46. Toinen korjattu painos. Turun yliopisto, Turku 2001; Straw, Will: *Embedded Memories. Residual Media*. Edited by Charles R. Acland. University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- <sup>39</sup> Salminen, Elina: *Monta kuvaa menneisyydestä. Etnologinen tutkimus museokokoelmien yksityisyydestä ja julkisuudesta*. Jyväskylä Studies in Humanities 149. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2011, 90.
- <sup>40</sup> Ks. myös Swalwell 2007.
- <sup>41</sup> Nietzsche, Friedrich: *Historian hyödyistä ja haitasta elämälle*. Saksankielinen alkuteos *Vom Nutzen und Nachtheil der Historie für das Leben* (1874). Suomentanut Anssi Halmesvirta. Jyväskylän yliopiston kirjaston julkaisusyksikkö JULPU, Jyväskylä 1999.
- <sup>42</sup> Salminen 2011, 106–107.
- <sup>43</sup> Vrt. Salminen 2011, 115. Porvarillisesta kodista ja nojatuolinostalgisista kuriositeettikabineteista sekä nostalgian instituutioimisesta ks. Boym 2001, 15–17.
- <sup>44</sup> Kyselyaineistossa lasten muistojen säilyttäminen sekä vanhojen laitteiden jättäminen lasten leikkivälineiksi tai niiden kokeilu yhdessä lasten kanssa tuli esiin monessa avoimessa vastauksessa (esim. m-1962-tutkija; m-1968-virkamies; n-1974-mediakasvattaja; n-1977-kassa; n-1975-tutkija; m-1963-lehtori; m-1971-tutkija; n-1973-tutkijatohtori).
- <sup>45</sup> Ks. Douglas, Mary: *Puhtaus ja vaara. Rituaalisen räjähdyksen analyysi*. Englanninkielinen alkuteos *Purity and Danger. An analysis of the concepts of pollution and taboo* (1966). Suom. Virpi Blom ja Kaarina Hazard. Vastapaino, Tampere 2000.
- <sup>46</sup> Vrt. Sillantaus & Gylling 1998, 69.
- <sup>47</sup> Sterne 2007, 20.

