

Avainsana: (virtuaali)yhteisö

[Tekijän versio, lopullinen versio julkaistu: *mediumi* 1:1, 2002]

Frans Mäyrä

Digitaalinen media kytkeytyy yhteisökäsitteeseen monin, osin ristiriitaisin ja kiistanalaisin tavoin. Median on sekä luvattu pelastavan uhattuna olevan modernin yhteisöllisyyden, että toisaalta sen on pelätty olevan osallisena yhteisöllisyyden katoamisessa. Yhteisöistä on tullut myös liiketoimintaa ja verkkoyhteisöistä tuotteita, jotka voidaan valmistaa ja myydä uusmediatoteutusten osana.

Yhteisöllä on sosiologisessa ja sosiaalipsykologisessa tutkimustraditiossa joukko kriteerejä, jotka auttavat hahmottamaan ja kritisoimaan mediaan liittyvän yhteisöllisyyden luonnetta. Viestienvaihto ja vuorovaikutus digitaalisen median kehyksessä sisältää kuitenkin omia erityispiirteitään, joten perinteinen yhteisötutkimus ei ole suoraan siirrettävissä mediamaailmaan. Mediatutkimus ja erilaiset ihmistieteet ovat kytkeytymässä jatkuvasti monisäikeisemmin tavoin toisiinsa, väljäksi "kybersosiologiseksi" tutkimuskentäksi. Tässä kirjoituksessa luonnehditaan lyhyesti yhteisötutkimuksen perinnettä sekä esitellään erityisesti virtuaaliyhteisöön liittyvää keskustelua.

Klassinen yhteisöteoria

Ferdinand Tönniesin klassinen jaottelu *Gemeinschaft*- ja *Gesellschaft*-tyyppisten yhteisöjen välillä (1887) on ohjannut myöhempää yhteisöajattelua. 'Gemeinschaft' käännetään yleensä yhteisöksi, kun 'Gesellschaft' puolestaan tarkoittaa ennemminkin yhteiskuntaa. Jälkimmäisessä tapauksessa yhteisöllinen organisoituminen on väline jonkin päämäärän tavoitteluksi; tiivis Gemeinschaft-yhteisö on jäsenilleen itsessään arvokas ja itsestään selvä osa jokapäiväistä elämää. Jaottelua on tulkittu myös arvottavaksi. Tällainen kulttuurikriittinen näkemys päättyy usein näkemään menneisyydessä ihmisten tiiviiseen orgaaniseen yhteisöllisyyteen kiteytyvän utopian, joka on modernin yhteiskunnan vieraantumisen keskellä tuhoutumassa.

Toinen sosiologian klassikko, Émile Durkheim tarkasteli teoksessaan *Le Suicide: étude de sociologie* (1897) itsemurhaa sosiaalisena ilmiönä ja päätyi toteamaan että vaikka tiiviit yhteisölliset siteet yleensä vähentävät tyhjyyden tunteesta (*anomie*) kumpuavia itsemurhia, on ns. perinteisissä yhteisöissä yhdenmukaisuuden paineeseen tai yksilön arvottomuuteen liittyvää pahoinvointia. Siirtymä esimodernille tyypillisestä mekaanisesta solidaarisuudesta modernin yhteiskunnan orgaaniseen solidaarisuuteen on siis merkinnyt myös yksilön arvon ja vapauksien lisääntymistä. Durkheimille yhteisö kietoutuu monitahoisesti ihmisen sosiaaliseen perusolemukseen.

Durkheimin yhteisöanalyyseissä keskeistä oli myös se yhteisöllisyyden tunne, jota yhteisön jäsenet kokevat. Tiiviin, Gemeinschaft-tyyppisen yhteisön kriteerejä on listattu seuraavasti (Brint 2001, 3):

- tiiviit ja vaativat sosiaaliset siteet
- vakiintunut ja hyväksytty asema jäseniensä arjessa
- rituaalisia yhteisön jakamia tapahtumia

- suhteellisen pieni ryhmäkoko
- jäsenet kokevat samanlaisuutta (esim. historia, elämäntyyli, sama ilmaisutyyli, ulkonäkö)
- jaettu moraalinen tai uskomusjärjestys.

Kiista virtuaaliyhteisöistä

Miten tämä perinteinen yhteisöllisyyden aihepiiri kytkeytyy digitaaliseen mediaan ja sen kehityksessä toteutuviin yhteisöilmiöihin? Myöhäismodernia yhteiskuntaa on nimitetty tietoyhteiskunnaksi, verkostoyhteiskunnaksi tai mediatyhteiskunnaksi; näissä käsitteissä korostuu median sekä informaatio- ja viestintäteknologian keskeinen tai jopa määräävä asema ihmisten elämässä. Saamme ympäröivää todellisuutta koskevaa tietoa merkittävämmässä määrin medioituneen tiedonvälityksen kautta kuin mihin olemme suoraan oman kokemuksemme kautta kosketuksissa. Media on keskeisessä roolissa todellisuuden sosiaalisessa rakentumisessa (vrt. Berger - Luckmann 1966/2000). Samoin ihmisten välinen vuorovaikutus kytkeytyy erilaisiin viestinnän välineisiin niin työn, opintojen, vapaa-ajan kuin läheisten ihmissuhteidenkin alueilla. On kuitenkin huomattava, että uudet viestintäteknologiat ovat saapuneet arkeemme kiihtyvällä vauhdilla muutamien viime vuosikymmenien kuluessa. Teknologian sovellukset, käyttö ja kulttuurinen haltuunotto hakevat luultavimmin jatkossakin yhä uusia muotoja.

Median ja yhteisöllisyyden aihepiiri kytkeytyy toisaalta muuttuvan paikallisuuden, toisaalta eri tyyppisen viestinnän merkitykseen yhteisöjen muodostumisessa. Kriittisimmät yhteisötutkijat ovat olleet valmiit kiistämään kaiken mediatyhteisöllisyyden mahdollisuuden. Taustalla on tällöin yhteisön suppea tulkinta ja palauttaminen klassiseen Gemeinschaft-merkitykseensä. Aito yhteisö voi tämän näkemyksen mukaan rakentua vain paikalliselle, suhteellisen tiiviille jonkin ihmisryhmän vuorovaikutukselle. Eri mediuumeissa tapahtuvat viestienvaihdot irrottavat ilmaisun alkuperäisestä ajan ja paikan kontekstistaan. Tuloksena on kenties kiinnostavia tai viihdyttäviä keskusteluja, mutta kriitikon mielestä vaarana voi olla näennäisen tai simuloitun yhteisöllisyyden korottaminen merkitsevämpään asemaan kuin mitä se todella ansaitsee. (Vrt. mm. Doheny-Farina 1996.)

Päinvastaisen kannan näkyvimpänä puolestapuhujana nousi esiin Howard Rheingold vuonna 1993 julkaistulla teoksellaan *The Virtual Community*. Teoksessa Rheingold määrittelee virtuaaliyhteisön seuraavasti:

Virtuaaliset yhteisöt ovat sosiaalisia muodostelmia, joita ilmaantuu Netissä kun tarpeeksi monet ihmiset käyvät siellä tarpeeksi pitkään julkisia keskusteluja, riittävällä inhimillisellä tunteella, ja he muodostavat kyberavaruudessa henkilösuhteiden verkostoja. (Rheingold 1993, 5.)

Rheingold pohjasi myönteisen näkemyksensä virtuaaliyhteisöistä suurelta osin omiin kokemuksiinsa 1985 pystytetyn WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) -järjestelmän aktiivikäyttäjänä. Teoksen ansiot liittyvät tämän omakohtaisuuden tarjoamaan yksityiskohtaiseen kuvaan WELL:iin kytkeytyneiden käyttäjien muodostamasta sosiaalisesta verkostosta. Tieteellisen tutkimuksen kriteereillä arvioituna Rheingoldin kirja ei kuitenkaan etene analyysissään kovin pitkälle. Lisäksi Rheingold sortuu toistuvasti aikakauden populaarikirjallisuuden retoriikkaan: tietokonevälitteisen viestinnän ja siihen liittyvän yhteisöllisyyden tulkintojen taustalla kummittelee William Gibsonin tieteisromaaneissaan kuvailema utopistinen "kyberavaruus".

Tuoreessa laitoksessa (2000) Rheingold on itsekkin myöntänyt arvioineensa väärin Internetin tulevaisuuden vahvojen virtuaaliyhteisöjen kukoistuskenttänä.

Sekoittunutta yhteisöllisyyttä

Jos yhden "oikean" yhteisökäsityksen sijaan yhteisöllisyys ollaan valmiit näkemään laaja-alaisemmin monimuotoisena sosiaalisten ilmiöiden alueena, on selvää että myös virtuaaliyhteisöt ovat tärkeä nykyajan (teknistyneissä maissa elävän) ihmisen sosiaalisen elämän ulottuvuus. Jan van Dijk (1999, 25) on esimerkiksi kuvannut myöhäismodernia verkostoyhteiskuntaa moneen tasoon kerrostuneiksi sosiaalisiksi prosesseiksi ja rakenteiksi. Yksilöt kuuluvat sekä "orgaanisiin" paikallisiin yhteisöihin, että eriasteisesti virtuaalisiin tai medioituneisiin yhteisömuotoihin. Irtaantuminen mustavalkoisesta ajattelusta tekee mahdolliseksi edetä tutkimuksessa, ja esimerkiksi eritellä ja arvioida olemassaolevia virtuaaliyhteisöjä niiden sosiaalisen velvoittavuuden, valinnaisuuden tai toimintarakenteen termein. Sosiaalipsykologian ryhmäanalyysit, tekstipohjaisen viestinnän retorinen tai diskurssianalyysi sekä etnografiset osallistuvan havainnoinnin menetelmät ovat eräitä tässä monitieteisessä tutkimuksessa hyödynnettäviä metodeja. Internetin uutisryhmät, sähköpostikeskustelut, oppimisympäristöt ja MUD (Multi-User Dungeon/Dimension) -viihdesovellukset ovat olleet ensimmäisiä analyysikohteita.

Barry Wellman ja Milena Gulia (1999) ovat omassa virtuaaliyhteisöjen kritiikissään päätyneet varauksellisen myönteiseen arvioon, missä he toteavat että eroja perinteiseen yhteisöllisyyteen on tutkimuksessa liioiteltu. Heidän mukaansa virtuaaliyhteisöissä on kyse tietokoneavusteisista sosiaalisista verkostoista, missä "todellisen elämän" tapaan sosiaaliset siteet ovat ajoittaisia, erikoistuneita ja vahvuudeltaan vaihtelevia.

Uutisryhmäyhteisöjä analysoinut Nancy K. Baum on puolestaan tiivistänyt (1998, 62), että mikäli vuorovaikutuksen reunaehdot toimivat, medioituneessa viestienvaihdossa 1) *kehitetään ilmaisumuotoja*, jotka 2) *välittävät sosiaalista informaatiota* ja 3) *luovat ja koodaavat ryhmäkohtaisia merkityksiä* ja 4) ryhmälle ominaisia *sosiaalisia identiteettejä*. Lisäksi viestinnässä 5) *rakennetaan ihmissuhteita* jotka vaihtelevat kilpailullisista syvän romanttisiin ja 6) *luodaan vuorovaikutusta sekä sosiaalista ilmapiiriä ylläpitäviä normeja*.

Tällainen luonnehdinta pystyy jo tavoittamaan monia viestienvaihdolle perustuvan yhteisöllisyyden osatekijöistä ja ulottuvuuksista.

Lähteitä

Baym, Nancy K. (1998) "The Emergence of On-Line Community". Teoksessa Steven Jones (toim.) *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage. 35-68

Berger, Peter L. & Thomas Luckmann (1966/2000) *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Tiedonsosiologinen tutkielma*. (The Social Construction of Reality, 1966; suom. Vesa Raiskila.) Helsinki: Gaudeamus.

Brint, Steven (2001) "Gemeinschaft Revisited: A Critique and Reconstruction of the Community Concept," *Sociological Theory*, Volume 19, Number 1 (March 2001). 1-23 <http://www.asanet.org/pubs/soth125.pdf> [online, 9.1.2002]

- van Dijk, Jan (1999) *The Network Society. Social Aspects of New Media*. (De Netwerkmatschappij, 1991; trans. Leontine Spoorenberg.) London: Sage.
- Doherty-Farina, Stephen (1996) *The Wired Neighborhood*. New Haven & London: Yale University Press.
- Rheingold, Howard (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading (MA): Addison-Wesley.
- Rheingold, Howard (2000) *The Virtual Community. Revised Edition*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Wellman, Barry & Milena Gulia (1999) "Virtual Communities as Communities. Net Surfers Don't Ride Alone." Teoksessa Marc A. Smith & Peter Kollock (toim.), *Communities in Cyberspace*. London & New York: Routledge, 1999. 167-194 <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf> [online, 18.2.2002]