

SANOMALEHTIYLIPISTO

Digitalisaation vaikutukset ihmisen elämään

Sanomalehtiyliopisto on opintomuoto, jonka avoin yliopisto järjestää yhteistyössä Pohjalaisen, Ilkan ja Vaasan yliopiston kanssa. **Opintojakso:** Digitalisaation vaikutukset ihmisen elämään **Koodi:** TITE1150

Laajuus: 5 op **Sisältö:** Opintojakso tutustuttaa opiskelijan digitalisaation vaikutuksiin yhteiskuntaan, työelämään ja ihmisten arkeen. Opintojaksolla käsitellään digitalisaatiota ja sen vaikutuksia eri näkökulmista,

kuten esimerkiksi robotisatiota, digitaalista viestintää ja kyberturvallisuutta. **Osaamistavoite:** Opintojakson suoritettuaan opiskelija tuntee digitalisaation käsitteen ja osaa arvioida digitalisaation vaikutusta yhteiskuntaan.

Suoritustapa: Etätehtävä, joka on palautettava sähköpostitse tentaattorille timo.mantere@uva.fi viimeistään 30.11.2015. **Oppimateriaali:** – Sanomalehtiyliopiston artikkelit (Pohjalainen ja Ilkka) 5.10., 12.10.,

19.10., 26.10. ja 2.11. – Seppo Kangaspunta (2015): Näkökulmia digitaaliseen maailmaan. TEM-analyysseja 63/2015. Työ- ja elinkeinoministeriö. – Lakkala, Harri, Timo Raini, Jari Jussila, Hannu Kärkkäinen, Olli Pirttilä, Marko Sepänen & Tero Peltola (2015). Teollisuusyrityksen digipolku. Katsaus digitalisaatioon teollisuusyritysten näkökulmasta. Tekes 2015. **Arviointi:** 1–5, hylätty. **Vastuuhenkilö:** Timo Mantere. **Lisätiedot kursista:** Opiskelijapalvelut p. 029 449 8190, e-mail: avoinyo@uva.fi. Tarkat kurssitiedot: http://www.uva.fi/fi/sites/open/opintotarjonta/sanomalehtiyliopisto/ **Ilmoittautuminen:** https://uva.ilpa.oodi.fi/ilpa/ **Hinta:** 65 €



Tutkija: Freelance-työ yleistyy

Viestintätieteiden professori Tanja Sihvonen Vaasan yliopistosta pitää keskustelua työaikojen pidentämisestä vanhanaikaisena. Hän uskoo, että tulevaisuuden tietötyö nousee sosiaalisen median ja digitaalisten palvelujen käytöstä. Pelaamisella ja videobloggaamisella ansaitsevien joukko kasvaa Suomessakin kovaa vauhtia.

JARMO PANULA
TANJA SIHVONEN
VAASA Milloin reagoimme siihen, että elämme täysin muutuneessa maailmassa?

Tanja Sihvonen tuntuu ihmettelevän asiaa aidosti hämmästyneenä.

Sihvosen mukaan monet elämämme osa-alueet ovat jo täysin digitalisoituneet. Tietoverkot ovat muuttaneet viestinnän ja viihteen lisäksi opiskelun, tiedon jakamisen, ihmisuhteet ja kaupankäynnin.

Keskustelu työaikojen pidentämisestä kertoo hänen mukaansa vuosisatoja vanhasta suhtautumisesta työntekoon, kun samalla maailma tehtaiden ja tuotantolaitosten ympärillä on mullistunut täysin.

– Vanhojen rakenteiden hallitsemassa maailmassa ottaa koville ymmärtää sosiaalisen median ja tietoverkkojen potentiaali työelämässä. Suomen tulevaisuus on tietotyössä.

– Myös teollisuustyössä tapahtuu digitalisointumista. Nyt onkin tuhannen taalan paikka miettiä, miten tietötyö ja tehtaot sopivat yhteen.

Sihvonen uskoo, että työaikaajattelu toimii tulevaisuudessa vain tietyissä tuotannollisissa ja palvelualan tehtävissä.

Kun tietoverkot mahdollistavat digitaalisen työn tekemisen missä ja milloin tahansa, ei periaatteessa ole enää väliä missä ja milloin työtä tehdään.

Työn sääntely ja työelämän rakenteet eivät kuitenkaan muutu samaa tahtia.

– Uskon, että tulevaisuudessa ei välttämättä ole työpaikkoja, vaan projektiluontoisia työ-

Tanja Sihvonen
■ Viestintätieteiden professori
■ Filosofian tohtori
■ Erikoisaloina digitaalinen media ja pelitutkimus

suhteita. Monista meistä tulee ikään kuin freelancereita, jotka myyvät osaamistaan ja persoonansa eri toimeksiantajille. Jo nyt virtuaalinen työ rakentuu tältä pohjalta.

Sihvonen puhuu perustavanlaatuisista muutoksista. Koska huippunopeat tietoyhteydet mahdollistavat työnteen missä tahansa, yritykset hakeutuvat sinne, missä ne voivat parhaiten toimia.

Tätä kautta muuttuu myös suomalainen työ.

– En näe, että syrjäinen, suu-relta osin asuttamaton ja kallista infrastruktuuria ylläpitävä Suomi voi nojautua tulevaisuudessa vanhanaikaiseen teolliseen tuotantoon. Kustannukset ovat järejettömän suuria verrattuna esimerkiksi Kaukoidän ja Afrikan maihin. Siksi myös teollisuudessa tullaan meillä keskittymään entistä enemmän korkean jalostusasteen tuotteisiin ja pitkälle kehitettyihin palveluihin.

– Näkisin, että meidän täytyy joka tapauksessa varautua siihen, että suorittavaa työtä on Suomessa tulevaisuudessa aika vähän.

Sihvonen pitää itsestään selvänä, että työ muuttuu. Hän ei kuitenkaan näe, että suomalaisen yhteiskunta olisi reagoimassa asiaan.

Milloin kelloon sitomattoman työnteen reunaehdoista keskusteleminen nousee poliittisten päättäjien agendalle? kysyy Sihvonen.

Digitaalisuus on synnyttänyt myös täysin uudenlaista työtä viime vuosina. Sihvonen puhuu mielellään YouTube-tähdistä ja itsensä tuotteistavista pelaajista.

– Meillä on paljon parikymppiä, jotka ansaitsevat jotain pelaamisella tai näkevät peileissä ja



Digitalisaatio ei ole uusi, ihmeellinen sokerikuorrute, joka päällystää vanhalla reseptillä tehtyä kakkua, sanoo Tanja Sihvonen. Sihvosen mukaan digitalisaatio muuttaa asioita perustavanlaatuisesti. KUVA: KARI LÖFHJELM

Suurimmat YouTube-tähdet tienaa miljoonia, eivätkä maksa siitä kaikissa maissa veroja. Tämä johtuu paikallisen lainsäädännön valvutuvuudesta.

Professori Tanja Sihvonen

pelaamisessa potentiaalia liiketoiminnalle. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

vät pelin sisäisiä esineitä verkossa oikealla rahalla.

– Meillä on YouTube-tähtiä ja

pelaajia, jotka striimaavat pelaamistaan, eli vapaa-ajalla syntyntä osaamistaan ja tuotteistettua mediapersoonansa nettiin. He saavat katsojia, mainostuloja ja jopa sponsoritukia.

Tämä on Sihvosen mukaan esimerkki uudesta työstä, joka kehittyy digitaalisen maailman ehdoilla.

– Nämä ovat tulevaisuuden ansaintalogiikoita, joista mei-

dän pitäisi oikeasti keskustella. Suurimmat YouTube-tähdet tienaa miljoonia, eivätkä maksa siitä kaikissa maissa veroja. Tämä johtuu paikallisen lainsäädännön valvutuvuudesta.

Blogeilla ja videoblogeilla ansaitaan myös Suomessa. Blogibarometri-tutkimuksia vuositain toteuttavan viestintätoi-

misto Manifeston Mikko Koistinen arvioi jo vuosi sitten, että Suomessa on kymmenkunta ihmistä, jotka tienaa bloggaamalla ja sen mahdollistamilla projekteilla noin 5 000–6 000 euroa kuukaudessa. (HS 6.9.2014)

Sihvonen pohtii, miten lainsäädäntö tai verotus pysyy perillä siitä, mistä esimerkiksi muotibloggaajat saavat rahaa, tavaroita

ja palveluita.

Hänen mukaansa Suomessa on niin vahvat perinteet keskitettyä perinteisiin työn tekemisen tapoihin, että uudet ansaintamallit ovat jääneet vähälle huomiolle.

– Ehkä Suomeen tarvitaan miljoonia tienaava YouTube-tähti, josta lehdet alkavat kirjoittamaan, ennen kuin asiaan reagoidaan.

Nuori vaasalaistiimi Astalo tähtää pelimarkkinoille

JARMO PANULA
VAASA Palosaaren kampusalueella tehdään pitkiä iltavuoroja palkatta.

Kuusihenkinen, pääosin opiskelijoista koostuva pelitiimi kokoontuu iltaisin muotoilu- ja liikunnan vanhaan puutyöluokkaan koodaamaan.

Ryhmän tavoitteena on tehdä ja julkaista taita kaupallisle markkinoille. Alustana on ainakin PC.

Peliä tehdään maanantaista torstaihin kello kolmesta iltayhdeksään. Kokoonnumme porukalla tänne opiskelu- ja työpäivien jälkeen, **Joonas Suokko ja Antti Kinnunen** kertovat.

Ryhmä nimittää itseään Astaloksi, mutta vielä toistaiseksi miehet eivät ole perustaneet yritystä. Tekeillä olevasta pelistä on tarkoitus saada prototyyppi pelattavaksi joulukuussa järjestettävään Vaasa Game Days -tapahtumaan.

Tämän jälkeen alkaa kiivas rahoituksen etsiminen, jolloin myös yrityksen perustaminen tulee ajankohtaiseksi.

Tekeillä olevan pelin ideasta nuoret miehet ovat vielä vai-

toiminnalle. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

voimaa. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

voimaa. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

voimaa. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

voimaa. He joko tekevät pelaajia, muokkaavat niitä tai myy-

Nuoret puutyöluokan miehet ovat toisissaan. Kuusihenkinen tiimin tavoitteena on tehdä pelien tekemisestä itselleen am-

Me voimme tehdä täällä vaikka maailman parhaan pelin, mutta jos emme osaa markkinoida sitä, kaikki tehty työ on turhaa.

Antti Kinnunen, Astalo

matti, tarvittaessa pitkäjänteisen iltatyöskentelyn kautta.

– Emme kuvittele, että tienaisimme tällä Ferrareita, mutta yhteisenä tavoitteena on päästä tekemään pitkä ura hyvässä porukassa mielenkiintoisella alalla, Kinnunen kertoo.

Jos tekeillä oleva peli ei menesty, sen jälkeen ryhdytään tekemään seuraavaa. Opittavaakin on vielä paljon, miehet myöntävät.

– Opittavaa on niin projektinhallinnassa kuin itse pelin tekemisessä, Kinnunen sanoo.

– Tästä tulee pitkä taival, mutta kaikilla on tähän intohimoa.

Aiemmin Astalo on julkaissut yhden ilmaispelein.

Avaus oli rohkea, sillä ryhmä jalisti 1980-luvulla julkaistun *The Sentinel* -pelin pohjalta oman *Synthoid*-pelinsä ja julkaisi sen pelattavaksi Oculus Rift -virtuaalilaseilla, jotka tu-

levat myyntiin tämänhetkisen tiedon mukaan ensi vuonna.

Tiimin mukaan näyttäisi kuitenkin siltä, että laselle ei ole odotettavissa välittömästi räjähtävää menestystä, eikä heidän yksinkertainen peli-ideansa ollut paras mahdollinen kallielle laselle.

Harjoitustyöksi jääneestä pelistä siirryttiin kuitenkin nopeasti nykyisen projektin kimp-puun.

Kokemusta karttuu, niin työntöön tavoista kuin pelin tekemisestä itsestään.

– Kokeilemme työskennellessämme erilaisia toimintatapoja. Jos jokin tapa ei toimi, siirrymme seuraavaan, Kinnunen kertoo.

– Pyrimme myös hankkimaan tietoa siitä, millaisia toimintatapoja menestyvät yritykset ovat käyttäneet. Jos jostain on omak-suttavissa hyviä käytäntöjä, yri-tämme hyödyntää niitä.



Antti Kinnunen, Jussi Huhtala, Tuomo Nyrhilä ja Joonas Suokko haluavat tehdä Astalosta itselleen työn. Tiimissä on mukana myös Lauri Jokioja ja Alekski Salo, ja ryhmään mahtuisi mukaan vielä yksi lisägraafikko. KUVA: MINNA HIRVELÄ