



IKÄIHMISTEN TIETOKONEIDEN HYÖTY- JA VIIHDEKÄYTTÖ

Käytön laukaisevat tekijät

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ala
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Syksy 2014
Jukka Nevavuo

Lahden ammattikorkeakoulu
Koulutusohjelma

NEVAVUO, JUKKA-PEKKA: Ikäihmisten tietokoneiden hyöty- ja
viihdekäyttö

Käytön laukaisevat tekijät

Tietojenkäsittelyn opinnäytetyö, 24 sivua, 5 liitesivua

Syksy 2014

TIIVISTELMÄ

Tämän tutkimuksen kohteena on tietokoneen hyöty- ja viihdekäyttö ikäihmisten keskuudessa. Tutkimusaineistoksi on kerätty kymmenen ikäihmisen teemahaastattelua heidän tietokoneen käytöstään. Aineisto on analysoitu valitun teeman mukaan. Haastateltavien alaikäraja on 65 vuotta. Haastateltavat ovat kaikki Lahden tai Lahden ympäristökuntien asukkaita.

Tietotekniikan käyttöön laukaisevia tekijöitä tutkittaessa on huomattu kaksi erillistä osaluuetta, laitteistojen ensihankintaan johtaneet seikat ja hankinnan jälkeiseen käyttöön.

Tutkimustuloksen mukaan kaikki haastateltavat olivat hankkineet laitteistonsa ensisijaisesti silmälläpitäen hyötykäyttöä tai teknisessä kehityksen mukana pysymisen turvaamiseksi. Vastaavasti varsinaista laitteiston käyttöä ohjasivat hyötykäytön lisäksi omat aiemmat harrastustoiminnat sekä tiedonhaku tarpeen mukaan. Sosiaalisen median ja yhteydenpidon osuus oli suurempi kuin viihdekäytön. Viihdekäytöllä tarkoitetaan tässä yhteydessä pääosin pelaamista. Pelaamisen osuus oli haastateltavien keskuudessa merkittävyydeltään melko vähäinen.

Ikäihmisten tietokoneiden käytöstä ja sen laukaisevista tekijöistä on kirjallisuutta saatavilla varsin vähän, joten tutkimus perustuu pääosin haastatteluilla hankittuun aineistoon.

Asiasanat: Tietokone, viihdekäyttö, internet, tietokonepelit, sosiaalinen media, harrastukset, käytön laukaisevat tekijät, koulutustausta, oppimistyyli, persoonallisuus.

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Information Technology

NEVAVUO, JUKKA-PEKKA: Elderly people's computer use, utility
and entertainment usage
Triggers for usage

Bachelor's Thesis in Information Technology, 24 pages, 5 pages of appendices

Autumn 2014

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to find out triggers for computer utilization and entertainment usage among the elderly people. The information is gathered from ten elderly people by theme interviews focusing on their use of IT. The data is analyzed reflecting the selected theme "the triggers for the usage of IT". The minimum age of the interviewees is 65 years. The interviewees are all located in the City of Lahti or the surrounding municipalities.

During the examination of the source data two distinct sectors were to be separated from each other. Firstly, the circumstances which had led to the acquisition of the equipment, and secondly, their usage after they had been acquired.

The results of the research indicate that all of the interviewees had acquired the equipment primarily from the point of view of general benefits of the usage or on their own will to be able to follow the general technical development and to ensure not to miss its opportunities. Similarly, the actual usage of the equipment was guided by the users' previous activities and their hobbies as well as the need of daily information. Social media and other communicative needs had occurred more than entertainment usage. Gaming appeared to be a minor issue and rather low-ranked in its importance.

Keywords: computer, entertainment, use of the internet, games, social media, hobbies, triggers for usage, educational background, learning style, personality

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TUTKIMUSSUUNNITELMA	2
2.1	Tutkimustehtävä	3
2.2	Laukaisevat tekijät	3
2.3	Haastatteluteemat	3
2.4	Oppimistyylyttesti	4
2.5	Tiedon kerääminen	4
3	AINEISTON TYYPITYS JA LUOKITTELU	5
3.1	Haastateltavien kuvaus	5
3.2	Haastattelujen yhteenvetotaulukko	6
3.3	Oppimistyylyttestin määritelmä	8
3.4	Haastattelujen tulokset	9
3.5	Oppimistyylyttestin tulokset	9
4	LAUKAISEVAT TEKIJÄT	10
4.1	Laitteiston hankinta ja käyttöönotto	10
4.2	Laitteiston käytön laukaisevat tekijät	10
4.2.1	Hyöty- ja viihdekäyttö	10
4.3	Oppimistyyli	11
4.4	Rajoittavat tekijät	11
4.5	Haastateltavien käyttötavat	11
5	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	12
	LÄHTEET	15
	LIITTEET:	16

1 JOHDANTO

Tietotekniikan määrä jokapäiväisessä elämässämme lisääntyy kaiken aikaa ja samalla ikäntyneiden käyttäjien määrä kasvaa nopeaa vauhtia. Erilaisen palvelujen, laitteiden ja sovellusten lukumäärä kasvaa myös kiihtyvällä vauhdilla ja tämä asettaa suuria haasteita erityisesti ikäihmisille sekä heille suunnattujen palvelujen ja toimintojen suunnittelulle. Tätä asetelmaa silmällä pitäen on tärkeää tutkia tietotekniikan käyttöön ohjaavia ja laukaisevia tekijöitä jotta tulevia laitteistoja ja palveluita pystytään kohdistamaan ja kehittämään entistä paremmin.

Opinnäytetyön tavoitteena on perehtyä ikäihmisten haastattelujen avulla heidän arjessa kohtaamiinsa tilanteisiin ja tapoihin samalla tarkastellen tietotekniikan käyttöön laukaisevia tekijöitä. Oma tutkimuskysymykseni on osa suurempaa kokonaisuutta, jossa selvitetään ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttöä laajemmassa näkökulmassa.

Tutkimuksen suorittamiseksi on laadittu tutkimussuunnitelma, jota käytetään haastattelujen runkona. Haastateltaviksi on valikoitunut 10 henkilöä, jotka ovat ilmoittautuneet haastatteluun vapaaehtoisiksi kahden eri kodinkoneliikkeen asiakaskunnasta sekä Lahden Messuhallissa 24.4.2014 järjestetyn, ikäihmisille suunnatun, ”Senioripäivä” yleisötapahtuman yleisöstä.

Opinnäytetyössä ei huomioida muiden kuin haastatteluihin osallistuneiden henkilöiden ja heidän lähipiirinsä kokemuksia tietotekniikan käytöstä. Tutkimus tehdään ainoastaan kerätystä aineistosta

Suomessa on niukasti ajantasaisia tutkimuksia ikäihmisten tietokoneen käytön laukaisevista tekijöistä. Sankarin (2004, 13) tutkimus, *Ikääntyviä tietoyhteiskunnassa Kulttuuriset ajattelutavat ja sosiaalinen tila*, on kaksiosainen jossa on teoreettinen ja empiirinen osa. Tutkimuksen empiirisessä osassa tutkitaan tietotekniikan merkitystä sitä käyttäville ikäihmisille.

Sankarin tutkimus osoitti, että osalle haastateltavista tietokone ei tuonut mitään uutta. Yleisesti sitä pidettiin kätevävä välineenä, mutta ei välttämättömänä, vaikkakin haastateltavat kertoivat, että uuden tekniikan avulla voidaan harrastaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Lisäksi tietokoneen käytön opettelemista ja kykyä hyödyntää osaamista pidettiin tärkeänä, koska se antoi heille ajassa olemisen tunteen. (Sankari 2004, 105.)

2 TUTKIMUSSUUNNITELMA

Lähestymistapa on aineistolähtöistä. Aineistoksi kerättiin yli 65 vuotiaiden tietokonetta käyttävien henkilöiden haastatteluja. Haastateltaviksi valikoitui kymmenen henkilöä joilla on omaa kokemusta tietotekniikan käytöstä. Haastateltavat ovat ilmoittautuneet haastateltaviksi vapaaehtoisesti kahden eri kodinkoneliikkeen asiakaskunnasta sekä Lahden Messuhallissa 24.4.2014 järjestetyn, ikäihmisille suunnatun, ”Senioripäivä” yleisö tapahtuman joukosta. Naisten ja miesten lukumäärä oli yhtäsuuri. Tutkimusryhmään kuuluu joukko Lahden ammattikorkeakoulun opiskelijoita. Kukin ryhmäläinen tekee oman opinnäytetyönsä omasta tutkimuskysymyksestään käyttäen yhteisesti hankittua tutkimusmateriaalia.

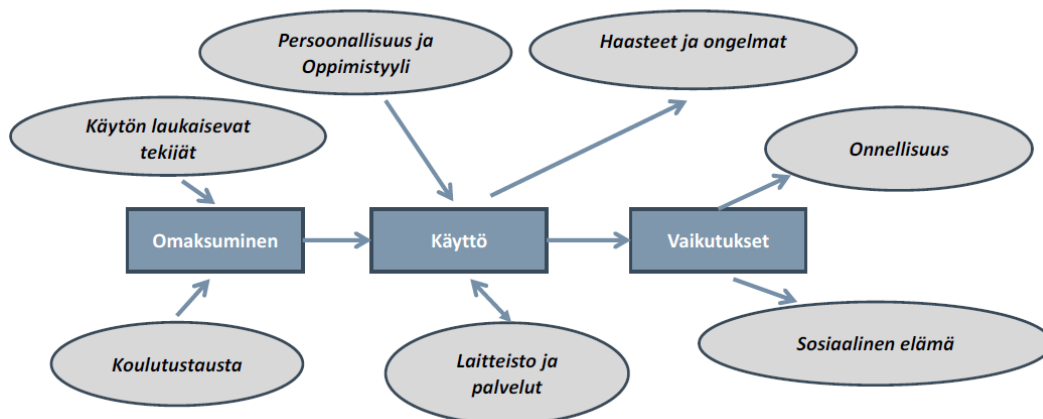
Teemahaastattelulle on laadittu teemahaastattelurunko: pääteemat, pää- ja apukysymykset, tarpeen mukaan. Apukysymyksiä on käytetty, mikäli haastateltava ei ole kyennyt vastaamaan pääkysymykseen. Kysymykset olivat avoimia. Teemahaastattelurunko varmisti sen että kysymykset esitetään haastateltaville aina samalla tavoin.

Haastattelun jälkeen haastateltavilla teetettiin oppimistyylytesti jonka tarkoituksena on tutkia oppimistyylin vaikutusta tietotekniikan hyväksikäytössä ja käytettävien palveluiden ja sovellusten valinnoissa sekä löytää tietotekniikan käyttöönoton laukaisevia tekijöitä.

2.1 Tutkimustehtävä

Tutkimuskysymykseni on osa suurempaa kokonaisuutta jossa selvitetään ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttöä laajemassa näkökulmassa. Kukin ryhmäläinen tekee oman opinnäytetyönsä omasta tutkimuskysymyksestään. Kuviossa 1 esitetään laajempi näkökulma.

Tietokoneiden viihdekäyttö



Kuvio 1

2.2 Laukaisevat tekijät

Tietokoneen käytön laukaisevat tekijät on jaettu kahteen pääryhmään siten että tarkastellaan laitteiston varsinaista hankintaan ja käyttöönnoton laukaisevia tekijöitä ja toisaalta, kuinka olemassaolevia laitteita käytetään hankinnan jälkeen. Hankinnan jälkeinen käyttö on jaettavissa useampaan alaryhmään käyttötarkoituksen mukaisesti, esimerkiksi hyöty- ja viihdekäyttöön.

2.3 Haastatteluteemat

Haastattelujen suorittamiseksi asetettiin useita eri haastatteluteemoja joiden avulla haastateltavilta kerättiin tietoja samankaltaisesti eri teemojen avulla. Haastatteluteemat olivat käytön laukaisevat tekijät, persoonallisuus ja oppimistyyli, haasteet ja ongelmat, onnellisuus, sosiaalinen elämä, laitteistot ja palvelut sekä koulutustausta.

Haastatteluteemojen avulla pystytään myös tutkimaan tietotekniikan omaksumista, sen käyttöä sekä sen vaikutuksista haastateltaviin.

2.4 Oppimistyylyttesti

Kaikki haastateltavat täyttivät haastatteluiden lopussa oppimistyylyttestin, jonka perusteella pystyttiin määrittämään kunkin henkilön oppimistyylyt ja vertaamaan niiden vaikutusta tietokoneiden eri käyttötapoihin. Oppimistyylyttestin tulokset käydään lyhyesti läpi luvussa 3.5 ja itse oppimistyylyttesti löytyy liitteestä numero 2.

2.5 Tiedon kerääminen

Haastattelut suoritettiin Lahden ammattikorkeakoulun, Liiketalouden alan tietojenkäsittelyn koulutusohjelman oppilasryhmän toimesta. Haastattelupaikkana oli joko haastateltavan koti tai Lahden ammattikorkeakoulun kampusalueen yleiset tilat. Haastattelut nauhoitettiin ja litteroitiin ryhmäläiseten toimesta ja ne olivat vapaasti kaikkien yhteisessä käytössä.

Haastateltavaa ohjattiin puhumaan kokonaisia tarinoita pelkkien lyhyiden vastausten sijaan. Haastatteluilla kerätty aineisto on tapahtuman kuvaus, joka selvittää milloin se tapahtui, miksi se tapahtui, missä yhteydessä, keitä oli mukana, mitä siitä ajateltiin, miltä tuntui, mitä siitä seurasi.

3 AINEISTON TYYPITYS JA LUOKITTELU

3.1 Haastateltavien kuvaus

Haastateltavien ikäjakauma on 67 – 80 vuotta ja keski-ikä 71 vuotta. Miehiä ja naisia oli kumpiakin yhtä paljon. Koulutuspohja oli laaja ollen kansakoulusta aina opistotasoiseen koulutukseen asti. Yhteisiä piirteitä etsittäessä voitiin huomata että keskimääräistä useammalla mieshenkilöllä oli tekninen koulutus ja työhistoria sillä haastateltavista kaikilla miehillä oli tekninen tausta, kun taas naisilla ei ollut kenelläkään teknistä koulutusta. Suomen virallisen tilaston, SVT:n (Työssäkäyntitilasto 2008, Tilastokeskus) mukaan yrittäjien osuus työllisistä oli 31.12.2008 vain 10,1 % kun taas haastateltavista oli ollut yrittäjänä 20%. Haastateltavat #6 ja #5 ovat toimineet yrittäjinä.

3.2 Haastattelujen yhteenvedotaulukko

Oheiseen taulukkoon on kerätty haastateltavien perustietoja tutkimusta varten

Henkilö	1	2	3	4	5
Sukupuoli	nainen	mies	nainen	nainen	nainen
Ikä	80	73	70	72	67
Koulutus	peruskoulu	keskikoulu meijeritek- nikko	peruskoulu	kauppakoulu	kansakoulu ammatti-kurssi
Kielitaito	?	englanti ruotsi, saksa	?	ei	ei
Käytössä olevat laitteet	kannettava iPad	pöytäkone kannettava	kannettava	tabletti	pöytäkone
Käytön aloitus	töissä, 80 luvulla	töissä	eläkkeellä	hiljattain	n. 25 vuotta sitten
Työtausta	tehdas-työläinen	tehdas- päällikkö	kahvila- työntekijä	?	myymälä-apulainen, esimies, yrittäjä
Käytön aloituksen syy	tekniikan kiinnostus	työasiat ja hyötykäyttö	pankkiasiat, tiedonhalu, lahjaksi	tytär yllytti	lapsille, sähköposti, tiedon haku
Atk- työkokemus	on	on	ei	ei	on
Haastatelta- van kuvaus	kertoileva yhteistyö- haluinen, avoin puheliias.	tarinoiva rauhallinen	mukava ei tekniikka keskeinen	ystävällinen innokas esittelemään tablettiaan	aluksi jännitynyt rentoutui alun jälkeen
Oppimistyyli	päätelijä	päätelijä	toteuttaja	toteuttaja	tarkkailija-toteuttaja
Harrastukset	liikunta laulukoulu kulttuuri	sienestys, marjastus, kalastus ja metsätyöt	muoti shoppalu kuntojumppa	tanssi kuntosali	tanssi kuorolaulu musiikki valokuvaus matkailu
Tietokoneen käyttötapa	Facebook netti-TV uutiset surffailu, reseptit pankki	pankkiasiat, tiekunnan kirjanpito, uutiset, sää, nettilehti, tiedonhaku	pankkiasiat, netti-TV nettilehti, tiedon haku sähköposti veikkaus pasianssi karttapalvelu	Facebook tiedonhaku sää sähköposti ei pelaa	pelit, uutiset netti-TV sähköposti pankki, apteekki, tiedonhaku, musiikki valokuvaus

Taulukko 1.1

Henkilöt 6-10

Henkilö	6	7	8	9	10
Sukupuoli	mies	nainen	mies	mies	mies
Ikä	70	68	71	68	74
Koulutus	peruskoulu maatalous- oppilaitos	lukio kauppaopisto	peruskoulu ammatti-kursseja	kansakoulu ammattikursseja	oppikoulu ammatti- kursseja
Kielitaito	englanti	englanti ruotsi, saksa espanja	englanti	?	ei
Käytössä olevat laitteet	pöytäkone kannettava	kannettava iPad älypuhelin	kannettava	pöytäkone	kannettava iPad vaimon
Käytön aloitus	töissä	töissä	töissä	2003 ennen eläkeikää	eläköityessä
Käytön aloituksen syy	työtehtäviin hyötykäyttö	työtehtäviin hyötykäyttö	?	tiedon-hankinta, harrastus- toimintaan	pelko tekniikan kelkasta putoamisesta
Työtausta	yrittäjä	toimisto-sihtööri	huolto-asentaja	kirvesmies mittamies	mekaanikko
Atk- työkokemus	on	on	on	ei	ei
Haastatelta- van kuvaus	kertoileva	lyhyitä ytimekkäitä vastauksia	kriittinen tarkka avoin	urheilullinen pirteä kohtelias	vireä tarkka avoin
Oppimistyyli	päätelijä	päätelijä	tarkkailija	tarkkailija	toteuttaja
Harrastukset	valokuvaus omakoti- yhdistys Lions Club	liikunta, espanjan piskelu sukututkimus teatteri musiikki	seuratominta lenkkeily	liikunta ja urheiluseura- toiminta	lukeminen ulkoilu tietokirjali-suus
Tietokoneen käyttötapa	valokuvaus sukututkimus sposti some tiedon haku tekstin- käsittely ei pelaa	sukututkimus sposti some tiedon haku tekstin-käsittely nettipelit	pankkiasiat uutiset urheilu tiedon haku ei pelaa	tiedon haku sähköposti sää netti-TV verkko-kauppa ei pelaa	uutiset netti-TV sähköposti pankki, tiedonhaku, musiikki karttapalvelut ei pelaa

Taulukko 1.2

3.3 Oppimistyylytestin määritelmä

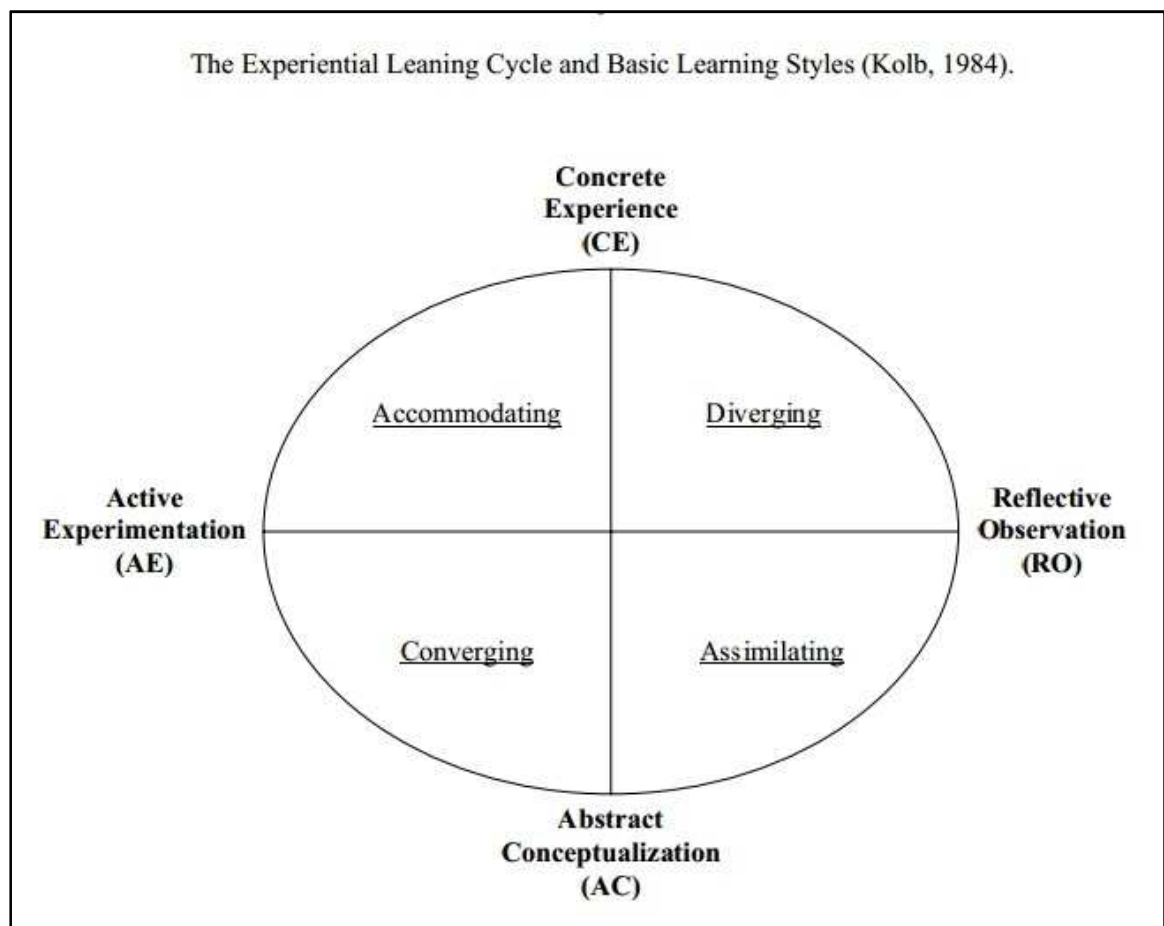
Professori Davia A Kolbin teorian mukaan oppimistyyliä on neljä kappaletta jotka ovat seuraavat: Osallistuja, Tarkkailija, Päättelijä sekä Toteuttaja

Diverger Concrete experience / Reflective observer on **Tarkkailija**

Assimilator Abstract conceptualizer / Reflective observer on **Päättelijä**

Converger Abstract conceptualization / Active experimenter on **Toteuttaja**

Accomodator Concrete experience / Active experimenter on **Osallistuja**



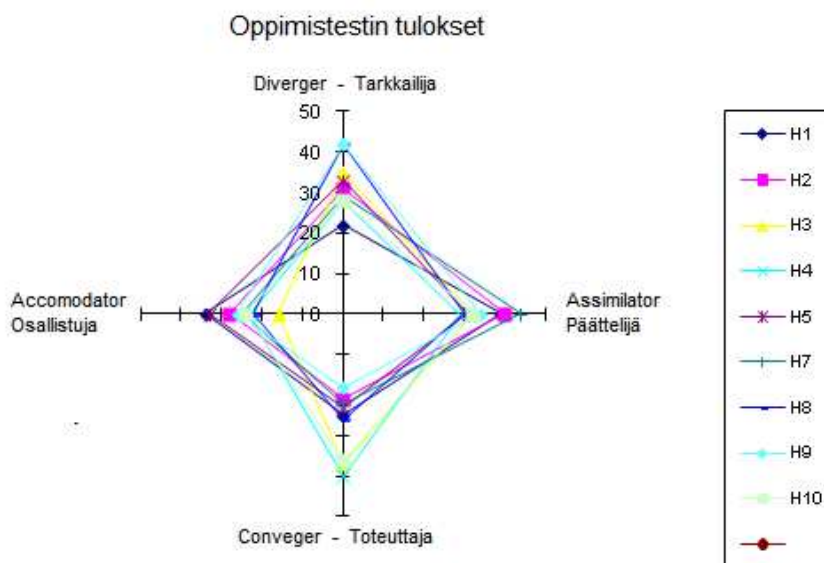
Kuvio 2. Oppimistyylyt (Kolb, 1984)

3.4 Haastattelujen tulokset

Haastattelujen perusteella voidaan todeta, että laitteistot ovat pääsääntöisesti hankittu jo ennen ikäihmiseksi määrittelevän iän saavuttamista. Valtaosa haastateltavista oli tutustunut tietokoneisiin jo aiemmin, joko työtehtäviensä kautta tai kotiin hankittujen laitteiden avulla. Kielitaidolla, koulutustasolla tai sukupuolella ei havaittu olevan merkittävää vaikutusta tietotekniikan käyttöön siirryttäessä. Miesten teknisen taustan osuus oli selkeästi keskimääräistä korkeampi ollen jopa 100 % , mikä saattaa olla myös sattuma.

3.5 Oppimistyylytestin tulokset

Oheisessa graafissa sekä alla olevassa taulukossa on kuvattuna haastateltavien oppimistyylytestien tulokset, joista voi päätellä, että oppimistyyllillä ei näyttäisi olevan suurta merkitystä tietokoneen hankinnassa eikä sen käytön laukaisevissa tekijöissä.



Kuvio 3. Oppimistyylytestin tulokset

	Keskiarvo	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10
Tarkkailija	27.1 %	22	31	35	28	33	26	29	42	42	28
Päättelijä	28.8 %	39	40	32	29	31	29	44	30	34	32
Toteuttaja	22.9 %	25	21	37	40	23	26	22	26	18	36
Osallistuja	21.2 %	34	28	16	23	33	17	25	22	26	24

Taulukko 2. Oppimistyylytestin tulokset

4 LAUKAISEVAT TEKIJÄT

4.1 Laitteiston hankinta ja käyttöönotto

Työelämässä opittuja taitoja voidaan pitää yhtenä merkittävimpänä tekijänä laitteistojen käyttöönoton päätöstä tehtäessä, koska tietotekniikkaa pidetään jo valmiiksi hyödyllisenä apuvälineenä. Toinen merkittävä käyttöönottoon laukaiseva tekijä on pelko tietoyhteiskunnasta syrjäytymisestä, jolloin laitteet hankitaan, jotta pysytään teknisen kehityksen mukana.

4.2 Laitteiston käytön laukaisevat tekijät

Tietokoneen erilaiset käyttötarkoitukset laukaisevat kunkin haastateltavan omat harrastukset, hyötykäyttö, viihdekäyttö ja yhteydenpito tottumukset. Osalla haastatelluista oli muodostunut omia rutiineita tietokoneen käytön aloittamiseksi. Jotkut aloittavat tietokoneen käytön heti aamukahvin ja päivän sanomalehden lukemisen jälkeen siten, että lukevat verkkouutiset, sähköpostit ja sosiaalisen median viestit heti aamusta ja toiset käyttävät koneita lähestulkoon pelkästään jonkin hetkittäisen tiedon tarpeen tyydyttämiseksi.

4.2.1 Hyöty- ja viihdekäyttö

Esimerkkejä hyötykäytöstä ovat muunmuassa kirjanpito, taloyhtiön asiat, dokumentointi, sähköposti, tiedon haku ja hakukoneet, sää, verkkopalvelut kuten viranomaispalvelut ja karttapalvelut. Suurin osa haastateltavista oli sitä mieltä, että nettipalveluiden käyttö on hyödyllistä ja kohtalaisen helppoa saavutettuun etuun nähden.

Esimerkkejä viihdekäytöstä ovat muun muassa nettipelit, pasianssit ja vastaavat, yhteydenpito sosiaalisen median välityksellä, valokuvien käsittely, arkistointi ja katselu, musiikki, uutiset ja netti TV

Harrasteet ohjaavat jokaista haastateltavaa käyttämään tietokonetta omiin tarpeisiinsa hyvin monella eri tavoin, jolloin viihdekäytön alaisuuteen voidaan laskea niiltä osin myös aikaisemmin mainitut hyötykäyttötavat, sillä usein harrasteisiin liittyy tiedonhaku, yhteydenpitoa ja laaja-alaista hyötyohjelmien käyttöä, kuten esimerkiksi tekstin tuottamista, dokumentointia ja laskentaa.

4.3 Oppimistyyli

Haastateltavien oppimistyyllillä ei näyttäisi olevan erityisen suurta merkitystä tietokoneen hankinnassa eikä sen käytön laukaisevissa tekijöissä. Tämä tulos on mielestäni hieman yllättävä, sillä arkijärjellä ajatellen voisi olettaa että joku neljästä eri oppimistyylistä olisi noussut selvemmin ylitse muiden. Kaksi suurinta ja lähes tasavahvaa ryhmää olivat, Tarkkailija 27,1 % pisteistä ja Päättelijä 28,8 %. Kokeilija 22,9 % ja Osallistuja 21,2 % olivat selkeimmin muita harvinaisempia oppimistyyliä haastateltavien joukossa.

4.4 Rajoittavat tekijät

Jos laitteet, ohjelmistot tai palvelut ovat maksullisia tai ne koetaan hyödyttöminä, vaikeasti käytettävänä tai epäluotettavina, niiden käyttöä vältetään. Fyysisien rajoitteidensa, kuten esimerkiksi, liikunta ja tukielimien sairauksien kanssa elävät henkilöt, käyttävät tietokonetta keskimäärin lyhyempiä aikoja kerrallaan. Kun tarkastellaan ajankäyttöä yleisellä tasolla, niin valtaosa haastateltavista priorisoi muut aktiviteettinsa tietotekniikan käytön edelle ja vain alle kolmannes heistä käyttää tietokonetta säännöllisesti useita tunteja päivässä.

Suurin osa haastateltavista oli sitä mieltä että uusien laitteistojen käyttö on haastavaa joko monimutkaisuutensa tai uusien käyttöliittymien johdosta.

4.5 Haastateltavien käyttötavat

Hyötykäytöksi kutsutaan tässä tutkimuksessa muun muassa erilaisten toimisto-ohjelmistojen, kuten taulukkolaskennan tai tekstinkäsittelyn käyttöä, sähköpostia sekä verkkopohjaista tiedonhakua että pankki- ja viranomaispalveluita. Käyttöä laukaisevia tekijöitä ovat haastateltavien omat harrastukset sekä heidän aikaisemmat käyttökokemukset toimisto-ohjelmistoista. Haastateltavista 90 % käyttää tietokonetta kuvattuihin hyötytarkoituksiin. Muita yleisiä käyttötapoja olivat sosiaalinen media 40 %, verkkopalvelut 100 %, pelit 30 % ja netti-lehdet tai netti-TV 70 %.

5 YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT

Ikäihmisille suunnattujen laitteiden, ohjelmistojen sekä palvelujen tuottamisessa on pidettävä mielessä käyttäjäryhmän asettamat erityisvaateet kuten helppokäyttöisten laitteiden ja esteettömien palveluiden lähtökohdat. Kohderyhmän lukumäärä lisääntyy kaiken aikaa ja tämä tuo lisäpainetta tietotekniikan käyttöönoton lisäämiseksi.

Ikäihmisten jakaantuminen joko tietotekniikkaa käyttäviin tai käyttämättömiin lisää kuilua eriarvoisuuden muodossa. Siitä johtuen käyttäjäkuntaa tulisi pyrkiä laajentamaan entisestään kaikin tavoin jotta yhä suurempi joukko voisi hyödyntää tietotekniikan tarjoamia hyötyjä. Käyttöönottokynnystä voisi alentaa, esimerkiksi aktiivisella ikäihmisille suunnatulla käyttökouluttamisella sekä tietoverkkojen ja palveluiden maksuttomuudella.

Tärkeimpänä laitteistojen hankinnan laukaisevana tekijänä voidaan pitää hyötykäytön tarvetta. Varsinaisen laitteiston käytön suhteen hajontaa on enemmän, sillä uusia tietotekniikan tarjoamia mahdollisuuksia otetaan hyötykäytön rinnalle sitä mukaan kun niihin on löytynyt kiinnostusta. Esimerkkeinä voidaan mainita verkkolehdet ja verkko TV, sosiaalinen media, verkkopelit ja omia harrastuksia tukevat toiminnot.

Suomen virallisen tilaston, SVT:n (Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö) mukaan, ikääntyneiden tietotekniikan käyttäjien lukumäärä lisääntyy suhteellisesti enemmän kuin muiden ikäluokkien kahdestasyystä. Nykyisin ikäihmiseksi siirtyy yhä enemmän jo valmiiksi tietokonetta käyttävää väestöä ja ikäihmiset ovat ainoa ikäryhmä jossa on edelleen merkittävä osa tietokoneita käyttämättömiä kansalaisia.

Mielestäni yhteiskunnan tulisi panostaa aiempaa enemmän ikäihmisten tietotekniikan käyttöönoton tukemiseen ja ohjata varoja lisätutkimuksia varten, jotta tietoteknisiä ratkaisuja voitaisiin laajemmin hyödyntää ikäihmistenkin keskuudessa.

Opinnäytetyön tavoitte oli perehtyä ikäihmisten haastattelujen avulla heidän arjessa kohtaamiinsa tilanteisiin ja tapoihin, samalla tarkastellen tietotekniikan käyttöön laukaisevia tekijöihin. Tässä tavoitteessa onnistuin mielestäni kohtalaisen hyvin, vaikkakin haastateltavien määrä oli suhteellisen pieni. Lisähaastetta kerättyjen tietojen analysointiin toi se että haastattelijoina toimi useampi eri henkilö jolloin haastattelujen suoritus ei ollut täysin samankaltainen ja näin hieman erilaiset haastattelujen suoritukset saattoivat tuoda eri haastatteluteemojen kesken pientä vaihtelua kerättyyn aineistoon.

Haastateltaviksi oli valikoitunut 10 henkilöä jotka olivat ilmoittautuneet haastateluun vapaaehtoisiksi kahden eri kodinkoneliikkeen asiakaskunnasta sekä Lahden Messuhallissa 24.4.2014 järjestetyn, ikäihmisille suunnatun, ”Senioripäivä” yleisötaapahtuman yleisöstä. Tästä johtuen haastateltavat olivat kaikki jo valmiiksi tietokoneiden käyttäjiä ja muutoinkin aktiivisia kansalaisia, joten tutkimustuloksia ei voitane yleistää koko ikäluokkaa koskeväksi.

Oheisesta Suomen virallinen tilasto STV:n julkaisemasta taulukosta voidaan nähdä yleisiä tietokoneenkäyttötapoja eri ikäryhmien kesken.

Internetin käytön ja eräiden käyttötapojen yleisyys 2013

	Käyttänyt internetiä viimeisten 3 kk aikana	Käyttää internetiä yleensä useita kertoja päivässä	Käyttänyt verkkopankkia viimeisten 3 kk aikana	Ostanut tai tilannut jotain verkon kautta viimeisten 3 kk aikana	Seurannut jotain yhteisöpalvelua viimeisten 3 kk aikana	Lahettänyt täytetyn lomakkeen viranomaisille tai julkiselle palvelun tuottajalle viim. 3 kk aikana	Katsonut televisioyhtiöiden netti-tv-palveluita viimeisten 3 kk aikana	Älypuhelin käytössä
	% -osuus väestöstä							
16-24	100	76	78	55	87	42	75	80
25-34	100	88	98	70	78	62	81	81
35-44	99	80	98	69	67	63	75	74
45-54	97	67	92	52	41	44	64	59
55-64	85	52	80	29	26	34	51	45
65-74	65	33	55	16	13	21	37	25
75-89	27	8	22	3	3	5	12	5
Miehet	88	65	80	45	44	43	60	60
Naiset	83	57	77	44	49	40	58	51
Yhteensä 16-89	85	61	79	44	47	41	59	56
Yhteensä 16-74	92	66	84	49	51	45	64	61

Taulukko 3.

Verrattaessa haastateltavien tietotekniikan käyttötapoja kyseiseen taulukkoon voidaan todeta että haastateltujen henkilöiden käyttötavat ovat pitkälti yhdensuuntaisia.

Oman tutkimukseni ja intuitioni tulokset ovat kuitenkin hyvin samansuuntaisia Sankarin (2004) tutkimuksen, *Ikääntyviä tietoyhteiskunnassa Kulttuuriset ajattelutavat ja sosiaalinen tila* empiirisen osan kanssa siinä mielessä, että osalle haastateltavista tietokone ei tuonut mitään uutta. Tietokonetta pidetään hyvänä laitteena, mutta ei pakollisena. Samoin haastateltavat olivat samaa mieltä että uuden tekniikan avulla voidaan kuluttaa aikaa, harrastaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. (Sankari 2004, 105.)

Tutkimusaineisto oli luottamuksellista ja sitä käsiteltiin sen mukaisesti sekä haastateltavia kunnioittaen. Noudatin haastateltavien kanssa tehtyä sopimusta tutkimusaineiston käsittelystä ja käytöstä (Kuula 2006, 88 – 90). Henkilöiden tunnistaminen ei ole mahdollista, sillä haastateltujen henkilöllisyys pidettiin salassa ja erillään muusta aineistosta. Teemahaastattelujen vastaukset on tallennettu ulkopuolisten ulottumattomiin. Kaikki tutkimusta varten kerätty aineisto on tutkimuksen loputtua tuhottu omalta tietokoneeltani.

LÄHTEET

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007: Tutki ja kirjoita. 13. osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Kolb D.A. 1984: *Experiential Learning experience as a source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall

Kuula, A. 2006: *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Sankari, A 2004: *Ikääntyviä tietoyhteiskunnassa, Kulttuuriset ajattelutavat ja sosiaalinen tila*. Jyväskylän yliopisto: sarjassa SoPhi 88, Jyväskylä.

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Työssäkäynti* [verkkójulkaisu].

ISSN=1798-5528. Pääasiallinen Toiminta Ja Ammattiasema 2008. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 29.10.2014].

Saantitapa: http://www.stat.fi/til/tyokay/2008/01/tyokay_2008_01_2010-04-20_tie_002_fi.html

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö* [verkkójulkaisu].

ISSN=2341-8699. 2013. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 1.11.2014].

Saantitapa: http://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_tie_001_fi.html

Vuorela, S. 2005: *Haastattelumenetelmät*. Ovaska, S., Aula, A. & Majaranta, P. (toim.) *Käytettävyytutkimuksen menetelmät*, 37-52. Tampereen yliopisto, Tietojenkäsittelytieteiden laitos B-2005-1.

Saantitapa: <http://blogs.helsinki.fi/jstubb/files/2010/11/view.pdf>

LIITTEET:

Liite 1 Haastatteluohjeita

LAMK

Torsti Rantapuska

1. Haastatteluohjeita

- 1) Tarkista, että kaikki tekniikka toimii. Kokeile ja opettele.
- 2) Esittele
 - nimesi, koulusi ja opiskelualasi
 - tutkimuksen tarkoitus: ”*Selvittää mikä rooli uudella tekniikalla on ikäihmisten elämässä*”.
 - haastattelun suoritus
 - keskustellaan tekniikan käyttöön liittyvistä konkreettisista asioista käyttäjien näkökulmasta
 - käydään läpi tiettyjä teemoja, mutta omat teemat ja näkemykset ovat tervetulleita
 - mainitse luottamuksellisuudesta
 1. henkilötiedot eivät tule esille
 2. tehdään yhteenvetoja, ei yksilö
 3. aineistoa käytetään vain tässä tutkimuksessa
 - mainitse 100€:n lahjakortin arvonnasta
 - 2.
 - kysy lupa nauhurin käyttöön
 - 3.
 - 4.
- 3) Ota itse kuuntelijan ja ihmettelijän rooli ”haastattelijan” sijasta. Puhuta avoimilla kysymyksillä. ”Kertokaa millaista oli kun....?”, ”*miten näiden uusien laitteiden kanssa oppii elämään?*.” ”*Millaista se oli kokeilla ensimmäistä kertaa tablettia... ?*”.
- 5.
- 4) Yritä saada haastateltava puhumaan kokonaisia tarinoita pelkkien lyhyiden vastatusten sijaan. Tarina on tapahtuman kuvaus. Selvitä milloin se tapahtui, miksi se tapahtui, missä yhteydessä, keitä oli mukana, mitä siitä ajattelit, miltä tuntui, mitä siitä seurasi, jne.
- 6.
7. Esim:
- 8.
9. Kertokaa miten tämä tabletin käyttö alkoi?
- 10.

”Se oli se kun sain lapsilta sen joululahjaksi viime jouluna. Silloin oli mielessä se, että saa soittaa kuvapuheluja. Poikani rupesi minua opettamaan sen käytössä. Kyllä se tuntu aluksi vaikealta. Ei minusta tähän ole...”

Liite 2 Oppimistyyli testi

Ohje: Laita annetut neljä väittämää järjestykseen sen mukaan miten hyvin ne kuvaavat sinua

(1= kuvaa huonoiten, 4=kuvaa sinua parhaiten)

Kun opin:

1	Olen iloinen
2	Olen nopea
4	Olen looginen
3	Olen tarkka

Täytä seuraavat:

1 Kun opettelen pidän

	<i>katselemisesta ja kuuntelemisesta</i>
	<i>asioiden tekemisestä</i>
	<i>ideoilla leikkimisestä</i>
	<i>omien tunteuksieni käsittelemisestä</i>

2 Opin parhaiten

	<i>luottamalla loogiseen ajatteluun</i>
	<i>kuuntelemalla ja tarkkailemalla</i>
	<i>luottamalla omiin aavistuksiini ja tunteisiini</i>
	<i>saamalla asiat toimimaan</i>

3 Kun omaksun jotain

	<i>olen hiljainen ja varautunut</i>
	<i>otan vastuun asioista</i>
	<i>tunnen ja reagoin asioihin</i>
	<i>pyrin järjeilemään asiat selväksi</i>

4 Opin:

	<i>katselemalla</i>
	<i>tuntemalla</i>
	<i>tekemällä</i>
	<i>ajattelemalla</i>

5 Kun opettelen

	<i>puran asiat osatekijöihin ja analysoin niitä</i>
	<i>katson asioita joka puolelta</i>
	<i>yrityn katsoa asioita uusilta näkökannoilta</i>
	<i>haluan kokeilla asioita käytännössä</i>

6 Kun selvität asioita

luotan aavistuksiini (intuitioon)
olen aktiivinen
olen tarkkaileva
olen johdonmukainen

7 Opin parhaiten:

havainnoimalla
saadessani harjoitella käytännössä
älyllisistä ajatuksista ja teorioista
henkilökohtaisesti muilta ihmisiltä

8 Kun opiskelen:

pidän ideoista ja teorioista
mietin ensin ja kokeilen sitten käytännössä
nautin mukana olemisesta ja tekemisestä
haluan nähdä työni tulokset

9 Opin parhaiten kun:

näen asiat käytännössä
voin kokeilla asioita itse
voin itse tuntea asioiden toimivan
ymmärrän miten asiat toimivat

10 Opiskellessani

olen varautunut
olen vastaanottavainen
otan vastuun asioista
olen järkevä

11 Kun omaksun

arvioin asioita
tarkkailen asioita
menemällä asioihin mukaan kokonaisvaltaisesti
olemalla aktiivinen

12 Opin parhaiten kun

olemalla avoin
olemalla käytännöllinen
olemalla huolellinen
olemalla looginen

Liite 3 Haastattelukysymykset

Teemat:

1) Taustatiedot (historia/aikaisenpi elämä ennen tietokoneita):

- ikä, koulutus, työ, kielitaito
 - millaista työelämä oli, oliko tietokoneita?
 - käytössä oleva laitteisto
- elämäntyyli ja harrastukset **ennen ja nyt**
- sosiaalinen elämä, harrastukset, yhdistystoiminta yms.
 - muiden kuin tietokonepelien pelaaminen (korttipelit, seurapelit, ristikot,...)
 - kokemukset teknologiasta (kodin eletroniikka, matkapuhelin, tietokone,...)
 - kokemusten pituus

2) Tietokoneen viihdekäyttö

A. Omaksuminen

- ensimmäiset kokemukset tietokoneista (miten tähän on tultu?)
- mitä sovelluksia on käytössä
- Onko eletroniikkaa hommattu suoraan viihdekäyttötarkoitukseen?
- pakko vai mielenkiinto?

B. sosiaalinen media

- mitä sovelluksia on käytössä
- käyttötarkoitus (kenen kanssa ja missä asioissa)
- missä tilanteissa käyttää (yksin ollessa, iltaisin, heti aamulla, kun näytän kuvia ystäville,...)
- miten some on muuttanut elämää

C. pelit

- mitä pelejä pelaat
- missä tilanteissa pelaat
- mitä mieltä eri peleistä?, onko tuttuja, jotka pelaa? niiden ominaisuuksista, viihdyttävyydestä, hyödyllisyydestä,...
- miten pelaaminen on muuttanut elämää

D. palvelut

- mitä nettipalveluja käytät
 - i. NettiTV, nettikaupat, yms.
 - ii. suhde maksullisuuteen (mistä on valmis maksamaan?)
- mitä mieltä käytettävyydestä
- palvelun muuttuminen

E. haasteet

- mikä on hankalinta? (ohjelmistot, laitteet,yhteydet)
- (odotukset toivomukset) mitä vois tehdä?
- päivitätkö laitteet usein? (tabletit, älypuhelimet, uudet tietokoneet)
- tuen hakeminen

F. Sosiaalinen elämä

- vapaa-ajan käyttö, miten muuttunut? ystävät/sukulaiset
- tutustuminen uusiin ihmisiin
- onko tutustunut uusiin asioihin/tuotteisiin/harrastuksiin

G. Onnellisuus

-