

**”Ilman internettiä elämä olisi tylsää, mutta ehkä jopa kivaakin”**

**Lasten internetin käytön kulttuuri ja riippuvuuden piirteiden  
ilmeneminen 4.-luokkalaisten tietokoneenkäyttötottumuksissa**

Emmi Arola ja Suvi Havula  
Kasvatustieteen pro gradu  
-tutkielma  
Syksy 2012  
Opettajankoulutuslaitos  
Jyväskylän yliopisto  
ohjaajat: Kaili Kepler-Uotinen ja  
Mari Hankala



## SISÄLLYS

ABSTRACT .....	5
TIIVISTELMÄ.....	7
1 JOHDANTO.....	9
2 LAPSET JA MEDIA.....	12
2.1 Media osana arkea .....	12
2.2 Mediankäytön diskurssit.....	13
2.3 Mediakasvatus teoriassa ja käytännössä.....	14
2.4 Sosiaalinen media koulussa .....	16
2.5 Mediataitojen oppimisaikana perusopetuksessa.....	18
2.6 Alakoululaisten mediasuhde.....	20
3 MEDIAN KÄYTÖN VAIKUTUKSET JA MAHDOLLISUUDET .....	23
3.1 Median käytön kognitiiviset vaikutukset.....	23
3.2 Median käytön psyykkiset vaikutukset.....	26
3.3 Median käytön sosiaaliset vaikutukset .....	30
3.4 Median terveystieteelliset vaikutukset .....	33
3.5 Median käytön fyysiset, fysiologiset ja neurologiset vaikutukset .....	34
4 MEDIAN KÄYTÖSTÄ RIIPPUVUUTEEN .....	37
4.1 Riippuvuuden määritelmä.....	37
4.2 Riippuvuuden lajit .....	38
4.3 Riippuvuuden synty .....	44
4.4 Peli- ja nettiriippuvuus.....	46
5 TUTKIMUKSEN KULKU .....	51
5.1 Aineiston kerääminen .....	52
5.2 Tutkimusteoria kvantitatiivisen ja kvalitatiivisen teorian näkökulmasta .....	56
5.3 Tutkimusaineiston analyysi .....	59
5.3.1 Aineiston luokittelut.....	61
5.3.2 Aineiston mittarit .....	62
5.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	63
5.4.1 Tutkimuksen luotettavuus .....	63
5.4.2 Tutkimuksen eettisyys .....	65
6 TULOKSET .....	69
6.1 Internetissä vietetty keskimääräinen aika .....	69
6.2 Tietokoneen käytön jakautuminen viikolla .....	70
6.3 Internetin tärkeys päivittäisessä elämässä .....	71
6.4 Netinkäytön sisältö .....	73
6.5 Internetiin pääsyn pakonomaisuus ja internetiin menon kieltämisen aiheuttamat reaktiot.....	75
6.6 Suhtautuminen internetiin ja tietokoneella olemiseen.....	78
6.7 Harrastusten viikoittainen jakautuminen ryhmittäin .....	80
6.8 Harrastuksiin käytetty viikoittainen aika sukupuolittain sekä tietotekniikan käyttöryhmittäin.....	85
6.9 Tietokoneella vietetyn ajan suhde harrastuksiin käytetyn ajan kanssa.....	87
6.10 Riippuvuuden piirteiden ilmeneminen tutkimusaineistosta.....	89

7 POHDINTA .....	92
7.1 Tulosten pohdinta .....	92
7.2 Mediapajat mediakasvatuksen välineenä.....	96
7.3 Tutkimuksen tulokset mediakasvatuksen kehityksen näkökulmasta.....	99
LÄHTEET .....	102
LIITTEET.....	109

## ***ABSTRACT***

This master's thesis discusses the cultural phenomena of fourth-grader's use of the Internet and examines if there is some characteristics of dependence surface among the children. The aim of this study was to clarify how much fourth-grade students spend time on the computer and on the Internet, how the time spent is divided during the week, how other hobbies are connected to it and what motivates them to use the computer and the Internet in general.

Taking part in the study were 168 pupils in total, of which 96 were boys and 72 girls. The material was collected in two parts. For the first part the material was collected from net-usage-diaries by analyzing the characteristics of the pupils' ways of using the Internet. There were 104 diaries in total, 55 of them were boys' and 51 girls'. Based on the results it can be said that some children use the Internet very much but more than half of them use it only rarely. Participants used the Internet the most at the weekend when they had no school. If a pupil had hobbies, they would spend less time on the computer. The reasons that motivated them to use the Internet were most often different gaming sites and social network services.

Based on the results it can be said that those who used the Internet the most showed some characteristics of dependence. The time these pupils spent on the computer could rise up to 30 hours per week. Because there is no proper diagnosis for children's internet dependence, we had to use the diagnosis made for adults, and by this definition it can be said that the use of over 30 hours of unnecessary entertainment per week can be described as an addiction.

The second part of the study was conducted during actual teaching sessions where the children were asked to fill out a questionnaire, which gives more depth to the information collected earlier.

**Keywords:** children, media education, the influences of media, dependence, welfare



## **TIIVISTELMÄ**

Arola, E. & Havula, S. 2012. ”Elämä ilman internetiä olisi tylsää, mutta ehkä jopa kivaakin”. Lasten internetin käytön kulttuuri ja riippuvuuden piirteiden ilmeneminen neljäsluokkalaisten tietokoneenkäyttötottumuksissa. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu -tutkielma.

Tutkielmassa perehdyttiin neljäsluokkalaisten internetin käyttökulttuuriin sekä riippuvuuden piirteiden ilmenemiseen heidän tietokoneenkäyttötottumuksiinsa. Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa neljäsluokkalaisten tietokoneen ja internetin käytön määrää ja piirteitä, tietokoneen käytön jakautumista viikolla, vapaa-ajan harrastusten yhteyttä tietokoneen käytön määrään sekä internetin käyttöön motivoivia tekijöitä. Tutkimukseen osallistui yhteensä 168 oppilasta, joista 96 oli poikia ja 72 tyttöjä. Tutkimusaineisto kerättiin kahdessa osassa. Ensimmäisen osan aineisto kerättiin oppilaiden viikon ajan täyttämistä nettipäiväkirjoista analysoimalla heidän tietotekniikan käytön piirteitään. Näitä päiväkirjoja analysoitiin yhteensä 106, joista poikien omia oli 55 ja tyttöjen 51.

Tutkimustulosten perusteella voidaan todeta, että osa lapsista käyttää todella paljon tietokonetta, mutta runsas puolet lapsista käyttää sitä vain vähän tai harvoin. Runsain tietokoneen käyttö sijoittuu viikonlopulle, jolloin koulua ei ole. Vapaa-ajan harrastukset ovat yhteydessä tietokoneella vietettyyn aikaan, eli mitä enemmän oppilaalla on vapaa-ajan harrastuksia, sitä vähemmän hän viettää aikaa tietokoneella. Internetin käyttöön eniten motivoivat erilaiset pelisivut ja sosiaalisiin yhteisöpalveluihin liittyvät sivut. Riippuvuuden piirteitä oli havaittavissa muutamilta tietokoneen suurkuluttajilta, sillä heidän tietokoneella viettämänsä aika saattoi kohota jopa yli kolmeen kymmeneen tuntiin viikossa.

Lapsille selkeää riippuvuuden määritelmää ei ole vielä tehty, joten tutkimuksessa tukeudutaan aikuisille tehtyyn riippuvuuden määritelmään, jossa yli 30 tuntia viikossa tietokoneen epäoleellista eli viihteellistä käyttöä kuvataan riippuvuudeksi. Tutkimuksen jälkimmäinen osa toteutettiin lähiopetuksessa, jossa lapsilta kerättiin kyselylomake, jonka tarkoituksena oli syventää ensimmäisessä vaiheessa saatuja tietoja.

**Avainsanat:** lapset, mediakasvatus, median vaikutukset, riippuvuus, hyvinvointi





## **1 JOHDANTO**

Tämä pro gradu -tutkielma kertoo lasten internetin käyttökulttuurin piirteistä eli lasten tietokoneen ja netin käytön intensiivisyydestä. Tarkoituksena on tutkia sitä, kuinka olennainen osa tietotekniikka on lasten elämässä. Tutkielmassa pyritään saamaan selville myös tietokone- ja nettiriippuvuuden piirteiden yleisyys neljäsluokkalaisten lasten jokapäiväisessä elämässä. Tarkastelussa on myös lasten harrastuneisuus verrattuna tietokoneella vietettyyn aikaan. Aihetta on entuudestaan tutkittu vähän, joten ajankohtaiselle katsaukselle lasten tietotekniikkakulttuurista on tarvetta.

Tutkimuksessa perehdytään lasten mediamaailmaan luomalla katsaus siihen, minkälaiset diskurssit määrittävät keskustelua lasten mediankäytöstä. Näiden keskustelujen pohjalta syntyy helposti kysymyksiä, joihin pyritään löytämään vastaus mediakasvatuksen kautta. Tutkimuksessa tuodaankin esiin, kuinka mediakasvatus vastaa käytännössä ja teoriassa niihin haasteisiin, joita kehittyvä teknologiakulttuuri asettaa koulujärjestelmälle. Tästä seuraa median mahdollisuuksien ja vaikutusten käsittely kognitiivisten, psyykkisten ja sosiaalisten tekijöiden kautta. Lisäksi tarkastellaan median terveystaikutuksia. Eräs mediankäytön haittavaikutuksista on normaalin mediankäytön muuttuminen riippuvuudeksi. Tätä ilmiötä pyritään kuvaamaan sen erilaisten lajien ja syntymekanismien kautta. Eriyistarkastelussa on peli- ja nettiriippuvuus, jonka piirteiden ilmenemistä myös tutkittavilta lapsilta tarkkailtiin.

Tutkimusmenetelmänä käytettiin tutkimuslomakkeita, joita kerättiin kahdeksalta luokalta Jyväskylän alueella. Tutkimusta voidaan tarkastella kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen tutkimuksen pohjalta. Tulosten analysoinnin lähteenä on käytetty internetin käytön sisältöjen ja motiivien jakautumista sekä sukupuolten vaikutusta internetin käytön tottumuksiin. Näitä voidaan siis kutsua mittareiksi, jolla sisältöä on tulkittu. Riippuvuuden piirteiden ilmenemisessä tutkittiin internetissä vietetyn ajan jakautumisena sekä internetin pakonomaisuuden arviointina.

Yhdysvaltalaisen poliitikon Adlai Stevensonin lausahdus *That which seems the height of absurdity in one generation often becomes the height of wisdom in the next.* (Small & Vorgan 2008, 23) pätee myös, kun pohditaan teknologian

aiheuttamaa kuilua kahden sukupolven välillä. Tämän niin kutsutun digisukupolven tehokas elektroniikan käyttötaito perustuu siihen, että lapset ovat elämänsä alkutaipaleilta lähtien aktiivisesti tekemisissä teknologian kanssa. Koska teknologia on kehittynyt nopeasti viimeisen vuosikymmenen aikana, on tarpeen tutkia sitä, minkälaista lasten elämä mediamaailmassa on. Tämän kautta on myös hyvä tiedostaa, että median käytön vaikutuksia ei voida tulkita pelkästään hyvien tai huonojen puolien näkökulmasta, sillä kyseessä on monisäikeinen prosessi. Median käyttöä on varmasti helppoa syyttää monista lasten ongelmista, mutta tosiasiasa se, millaiseksi lapsen mediamaailma kehittyy, riippuu siitä, minkälaisia edellytyksiä lapsen muu elämä antaa tälle kehitykselle.

Kerätessämme alakouluilla tutkimusaineistoa huomasimme, että monet lapset tuntevat sellaisia artisteja ja bändejä, jotka ovat tunnettuja juuri internetin sisällönjakopalveluiden, kuten Youtuben, kautta. Media kiinnostaa lapsia ja heidän innostuneet asenteensa antoivat tutkimukselle mielekkään lähtökohdan. Tutkimuksella voidaan nähdä olevan sekä hermeneuttinen että etnografinen päämäärä: Tutkimuksen tarkoitus on sekä lisätä tietoa lasten nettikäyttäytymisestä ilmiönä että luoda katsaus siihen, vallitseeko lasten netinkäyttötottumuksissa säännönmukaisuuksia, joista voidaan päätellä kulttuurin piirteitä.

Tämä tutkimus kuuluu terveyden ja hyvinvoinnin tukemisen sekä mediakasvatuksen tutkimusalueisiin. Terveyden ja hyvinvoinnin osa-alueutta tutkimuksessa edustaa näkökulma siitä, että median käytöllä on vaikutuksia lapsen kasvuun sosiaalisella ja psyykkisellä tavalla. Kun tietotekniikan käyttö, oli kyse sitten pelaamisesta tai internetissä surffailusta, tulee vallitsevaksi tekijäksi lapsen arjessa, on sillä häiritseviä vaikutuksia lapsen sosiaaliseen, psyykkiseen ja fyysiseen kasvuun. Mediakasvatuksen näkökulma liittyy taas siihen, että tutkimuksen kiintopisteenä ovat myös tietotekniikan käyttötavat eli median sisältö.

Tutkimuksen kiinnostavuus piilee sen ajankohtaisuudessa sekä saatavilla olevan tuoreen tiedon verrattaisesta vähyydestä. Opettajan kenttätööhön tutustuneena ei ole voinut välttyä kuulemasta lasten tarinoita pelikokemuksistaan tai siitä, mitä he ovat lukeneet esimerkiksi ystävänsä Facebook-sivuilta tai kertomuksia erilaisista nettipeleistä. Onkin siis mielenkiintoista tehdä hieman syvempi katsaus siihen maailmaan, jossa oppilaat elävät tietoyhteiskunnassamme: Millaisena se heille näyttää ja kuinka suuri rooli sillä on heidän elämässään? Ovatko mediassa tuodut kauhukuvat yötä päivää tietokoneen ääressä olevista lapsista totta vai tarua? Mikä on

kasvattajien rooli? Näihin kysymyksiin pyritään tutkimuksen kautta saamaan vastauksia ja lisätietoa, sillä tällä hetkellä tunnutaan olevan vielä suhteellisen tietämättömiä lasten internetin käytöstä. Tutkimuksesta saatavat tulokset eivät kuitenkaan ole kovin kestäviä, sillä koko ajan kehittyvä teknologia ja tieto takaavat sen, että tällä alueella tulokset muuttuvat nopeaan tahtiin. Tämä tutkimus tarjoaa kuitenkin tietoa juuri tästä hetkestä ja tulevaisuudessa sitä voidaan käyttää vertailukohteena tarkkailtaessa kehitystä tällä saralla.

## **2 LAPSET JA MEDIA**

Tämän päivän lapset ovat syntyneet tietoyhteiskuntaan ja heidän valmiutensa oppia medialaitteiden käyttöä ovat aiempiin sukupolviin verrattuna huomattavasti paremmat, sillä 2010-luvulla lapsuuttaan tai nuoruuttaan elävällä sukupolvella on aiempiin verrattuna paremmat mahdollisuudet käyttää teknologiaa. Medialaitteista voi olla sekä iloa ja hyötyä että haittaa: Lapset katselevat paljon televisiota ja pelaavat tietokoneella tai erilaisilla pelikonsoleilla, mikä vie aikaa harrastuksilta ja muulta sosiaaliselta elämältä. Vääränlainen mediasisältö voi aiheuttaa lapselle pelkotiloja, jotka äärimmilleen mennessään voivat haitata normaalia elämää. (Korhonen 2010, 9-31.) Olisi kuitenkin yksipuolista väittää, että median välittää ainoastaan huonoja malleja ja uhkakuvia. Media tarjoaa jokaiselle mahdollisuuden löytää omia mielihyvän lähteitään, olivatpa ne sitten sosiaalisten suhteiden ylläpitoa, pelaamista tai uusien asioiden opiskelua.

### **2.1 Media osana arkea**

Media on ja tulee todennäköisesti olemaan osa jokaisen tietoyhteiskunnassa asuvan ihmisen elämää, halusipa sitä tai ei. Mediaa voi kuitenkin oppia käyttämään oikein ja näin välttämään sen haitallisia vaikutuksia. Media tarjoaa siis myös mahdollisuuksia, joita tässä kappaleessa pyritään käsittelemään. Näkökulmaksi on valittu mediakasvatus, jonka yhtenä tavoitteena on median oikeanlainen ja turvallinen käyttö joka näin ollen ohjaa median mahdollisuuksien pariin.

Niko Rinnan kirjoittamassa nettijulkaisussa (17.10.2011) *Suomalaiset lapset luottavaisia netinkäyttäjiksi* kerrotaan tiivistetysti kyselytutkimuksena tehdystä EU-maiden lasten internetikäyttyymistä vertailevasta selvityksestä, joka toteutettiin vuosien 2009 ja 2011 välillä. Selvitykseen osallistui noin 25 000 lasta ja vanhempaa 25 Euroopan maasta. Selvityksen *EU Kids Online* -raportissa suositellaan mediakasvatuksen sekä tieto- ja viestintäteknikan pedagogisen käytön ottamista tiiviimmin suomalaisten koulujen opetussuunnitelmaan. Suomessa internetiä käytetään vähemmän koulutöissä verrattaessa muihin Euroopan maihin. Raportista selviää, että suomalaisvanhemmat osallistuvat lastensa internetin käytön säätelyyn ja valvontaan aktiivisesti. Lapset eivät kuitenkaan koe valvontaa niin aktiivisena kuin mitä vanhemmat sanovat sen olevan. Raportissa kerrotaan myös, että suomalaislapset

tiedostavat netissä olevan mahdollisia riskejä, mutta eivät koe niiden haittaavan tai aiheuttavan vahinkoa. Suomalaislapset ilmoittivat hallitsevansa eurooppalaislapsista parhaiten digitaalisia taitoja. Selvityksen mukaan suomalaislapset käyttävät eniten nettiä pelaamiseen, videoiden katseluun ja keskinäiseen viestintään.

## ***2.2 Mediankäytön diskurssit***

Kun pohditaan lasten kasvuympäristöä 2010-luvun kontekstissaan, etenevä kehitys teknologian saralla herättää kahdenlaisia tuntemuksia: se voidaan nähdä joko normaalin kehityksen tuhoavana voimana tai utopistisena mahdollisuuksien Mekkana. Nämä näkemykset muodostavat kaksi mediankäytön diskurssia ja olisi melko puutteellista tarkastella mediakasvatuksen nykymallia jättäen nämä näkökulmat keskustelun ulkopuolelle.

Vaikka näkemykset saavat ajoittain äärimmilleen kärjistettyjä muotoja, ne sisältävät myös totuuden siemenen. Wuorisalokin (2010, 90–91) esittelee artikkelissaan nämä mediakasvattajilla esiintyvää toisilleen kaksi melko vastakkaista näkemystä. Toinen näkemys painottaa mediakasvatuksen moraalisen suojelun ja holhouksen näkökulmaa, joka edustaa mediakriittisyyttä. Mediankäytön negatiivisella vaikutuksella voidaan siis pahimmillaan perustella lähes kaikki lapsen tai nuoren ongelmat. Huoli median vaikutuksesta on ilmeinen: voidaanhan sanoa, että median valta ulottuu laajalle. Se on sekä yhteiskunnallisen vallan hallussapitäjä siinä missä yleinenkin hallintoelin (Vehkamäki 2011) mutta myös yksi kasvatusvastuun osapuolista. Viimeiseksi mainittua voidaan perustella siten, että ennen vastuu kasvatukselta jakautui perheen, kylän ja koulun välillä, mutta nykyisin mediakulttuuri on laajentanut vaikutusalueitaan siten, että se on läsnä kaikkialla ja se on ilmiönä täysin arkinen (Kerhokeskus 2011, 13.)

Toinen näkökulma esittelee mediakasvatuksen kansalaisen voimaannuttamisen apuvälineenä, jossa korostuu mediakasvatuksen rooli ihmisoikeuksien toteuttamisessa. Median käytön positiivisia vaikutuksia voidaan kuvata voimaannuttamisen termillä, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan mediankäytön hyviä vaikutuksia ja mediasta saatavaa mielihyvää. Näkemys tuo mediaa esiin voimana, jonka ansioista yhteiskunnasta rakentuu uuden digisukupolven toimesta demokraattisempi yhteisö. Voimaannuttamisnäkökulma laajenee koko ajan ja valtaa

alaa moraalisen suojelun ja holhouksen näkökulmalta. Se on myös sopuoinnussa sosiaalisen median tarjoamien mahdollisuuksien kanssa. (Wuorisalo 2010, 90.)

Diskursseja on tärkeää tarkastella kriittisestä näkökulmasta, sillä olisi lapsen omaa ajattelukykyä aliarvioivaa pitää tätä täysin median muokattavana. Toisaalta taas kärjistetyn positiivinen näkemys ”digilapsista” yhteiskunnan pelastajina luo harhaanjohtavan näkemyksen siitä, että sukupolvi omaisi jonkin sortin taikakeinoja ja henkistä pääomaa, jonka avulla aiempien sukupolvien luoma kaaos selvitettäisiin. On myös harhaa ajatella, että lapsen mediankäyttökyvyt olisivat sisäsyntyisiä. Pikemminkin diskursseja tulisi tarkastella lapsen omien ominaisuuksien kautta. Tutkimus osoittaa, että sosiaaliset luokat, joista Suomessa ei ole tapana puhua ääneen, vaikuttavat siihen, miten lapsi suhtautuu mediaan. Korkeammassa yhteiskuntaluokassa olevalla lapsella on alempien luokkien lapsia korkeampi kulttuurinen pääoma, joka sisältää myös tunne- ja vuorovaikutustaitoja, joita tarvitaan median luomassa kulttuurissa. Siihen, kuinka lapsi ottaa median vastaan, vaikuttaa hyvin vahvasti oppilaan oma lähtötaso, eikä mediankäytön voida automaattisesti olettaa olevan joko voimaannuttavaa tai tuhoavaa. (Hankala 2010, 40–41; Pohjola & Jokinen 2009.) Mediasuhde on tässä yhteydessä hyvin olennainen: Sillä tarkoitetaan sitä kokonaisvaltaista tapaa, jolla yksilö tarkastelee median kulttuuria ja sen sisältöjä (Kerhokeskus 2011, 13). Edellä mainitun tutkimuksen valossa siihen voidaan nähdä kuuluvan siis myös lapsen sosioekonominen lähtötaso. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että median vastaanottamisen tapaan kuuluu varmasti suuri joukko muitakin tekijöitä kuin ainoastaan lapsen yhteiskunnallinen luokka. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan pyritä luomaan kuvaa siitä, mitkä tekijät määrittelevät sitä, miten mediaan suhtaudutaan, vaan pyritään muodostamaan kuvaus neljäsluokkalaisten mediankäyttökulttuurista internetin käytön osalta. Näin ollen tutkimuksen tarkoitus ei ole asettaa lasta passiiviseksi median vastaanottajaksi, vaan näkökulmana on median aktiivinen käsittely.

### ***2.3 Mediakasvatus teoriassa ja käytännössä***

Mediakasvatuksella tarkoitetaan ”tietoista yritystä harjaannuttaa ihminen aktiiviseksi ja kriittiseksi median käyttäjäksi” (Korhonen 2010, 22). Mediakasvatuksen keskeisiä tavoitteita ovat median toimintatapojen ymmärtäminen, median tuotantojen ja sisältöjen asettaminen laajempaan viitekehykseen, omien teknillisten ja

viestinnällisten taitojen kehittäminen ja kannustaminen yhteiskunnalliseen aktiivisuuteen (Herkman 2010, 81). Tutkimuksissa on havaittu lasten mediaympäristöjen muuttuvan nopeasti. Tämä luo tarpeen lasten mediankäytön ja mediasuhteiden säännölliselle seuraamiselle, jotta mediakasvatusta ja siihen liittyviä suosituksia voidaan perustaa ajankohtaiseen tietoon. (Lasten mediabarometri 2011, 11.)

Mediakasvatuksen tarkoituksena on, että opettajan avulla oppilas reflektoi median tarjoamia sisältöjä ja miettii mediankäyttöön ja sen välineisiin liittyviä valintoja. Opettajan rooli on innostaa, tukea ja ohjata mediakasvatukseen liittyvien teemojen äärellä. Opettaja myös ohjaa oppilasta kohti mediaosallistumiseen ohjaavaa toimintaa. Samoin kuin kaikessa opetuksessa myös mediaopetuksessa palautteen rooli on merkittävä, sillä ainoastaan palautteen saannin muodossa lapsi oppii muodostamaan näkemyksiä siitä, mitä on oikeanlainen mediaosaaminen ja käyttäytyminen. (Kerhokeskus 2011, 13)

Mediakasvatuksen ja -osaamisen merkitys ja tarve korostuvat mediatarjonnan kasvaessa ja muuttaessa muotoaan sekä tietoverkkovälitteisten palvelujen lisääntyessä. Kansalaisten rooli on osaltaan muuttunut median käyttäjästä tekijäksi, mediatekstien ja muiden sisältöjen tuottajaksi ja aktiiviseksi toimijaksi. Mediataidot voidaan katsoa kuuluvan aktiivisen kansalaisen taitoihin. Koulujen mediakasvatuksen sisältöä ja tehtävää on mietittävä vuorovaikutteisen median kehityksen myötä. Tarpeellista on myös pohtia tulevaisuudessa vaadittavia mediataitoja niin työelämässä, opiskelussa kuin vapaa-ajallakin. (Suonsivu 2010, 135–136.)

Suonsivu (2010, 136) kirjoittaa mediataidoilla ja -osaamisella tarkoitettavan yksilön ymmärrystä mediasta ja sen toiminnasta yhteiskunnassa ja omassa elämässä, avaintaitojen hallitsemista ja tiedon soveltamista käytännössä. Mediataidot voidaan nähdä kykynä tunnistaa medioita tiedon lähteinä ja tiedonhankintataitona, osaamisena käyttää median eri ilmaisumuotoja ja taitoa oivaltaa median välittämiä merkityksiä. Median vuorovaikutuksen lisääntyminen ja käyttäjien oma tuottaminen korostuvat mediataidoissa. Kyky hahmottaa raja yksityisen ja julkisen välillä on myös korostetussa asemassa, sillä se on hämärtynyt median käytön laajenemisen ja yleistymisen myötä.

Mediakasvatuksessa olennaista on vanhempien ja lasten väliset keskustelut median sisällöistä ja muista mediaan liittyvistä ilmiöistä, sääntöjen ja rajojen

asettaminen lapselle ja mahdollisuuksien tarjoaminen erilaisten medialaitteiden käyttöön. Erään näkemyksen mukaan mediakasvatukseen ei tarvita asiantuntijoita tai auktoriteetteja, vaan kyse on yhdessä oppimisesta. Mediataidon nähdään olevan mediakasvatuksen tuottamaa ja se voi toimia suojana median riskivaikutuksia vastaan. Mediakasvatus tulisi aloittaa silloin, kun lapset alkavat käyttää medialaitteita. Tämä ikä vaihtelee yksilöittäin ja perhekulttuurista riippuen. Pienten lasten kohdalla tärkein mediakasvatuksen muoto on määrän ja laadun rajoittaminen esimerkiksi television katselussa. Tärkeää on myös perustella lapselle, miksi rajat asetetaan. Mediankäyttöä kannattaa rajoittaa myös niin, ettei lapsi katselisi jännittäviä televisio-ohjelmia tai pelaisi tietokonepelejä ennen nukkumaanmenoa. (Korhonen 2010, 22–27.)

Tutkimuksen mukaan vanhemmat arvioivat lasten televisio-ohjelmiin liittyvät pelot hieman alhaisempina kuin lapset itse, mistä voidaan päätellä, etteivät kaikki vanhemmat ole tietoisia lastensa pelon kokemuksista. Yhtenä osana mediakasvatusta voidaan pitää myös pelonhallintakeinojen opettamista. Pelottavista asioista keskusteleminen on hyvä ajoittaa heti pelottavan kokemuksen jälkeen, jolloin keskustelulla voi olla pelkotiiloja lieventävä vaikutus. Keskusteleminen voi auttaa lasta refleктоimaan omia tunteitaan ja jatkossa helpottaa eri tunteiden tunnistamista ja pelon hallitsemista. Keskustelut tulee tehdä lapsen ikätasoon sopivalla tavalla niin, että lapsi ymmärtää mistä on kyse. (Korhonen 2010, 22–27.)

## ***2.4 Sosiaalinen media koulussa***

Mediakasvatuksen tulisi olla myös kouluissa ja oppilaitoksissa keskeinen työkalu. Sen tulisi läpäistä kaikki oppiaineet pedagogisesti mielekkäällä tavalla ja edistää medialukutaitoa käytännönläheisesti. Internetin mahdollistama sosiaalinen media on mediakasvatuksen ytimessä, ja se yhdistää perinteisen mediakasvatuksen ja tietoyhteiskuntataidot uudeksi opetus- ja oppimiskulttuuriksi. Se myös uudistaa oppimista entistä ryhmä- ja toimintasuuntauneemmaksi, jonka keskeisenä tavoitteena voidaan pitää kansalaisyhteiskunnan vahvistamista. (Wuorisalo 2010, 88–89.)



Mediakasvatukselle asetettujen tavoitteiden tulee olla selkeitä, jotta toimenpiteet ovat kaikkien opettajien omaksuttavissa ja tulokset saavutettavissa. Seuraavat mediakasvatuksen tavoitteet tukevat sosiaalisen median oppimista:

- kehittää kykyä näkemään medioiden tuottamien tarinoiden takana oleviin arvoihin ja intresseihin
- kannustaa pohtivaan ajatteluun
- opastaa tarkastelemaan ja tulkitsemaan asioita erilaisista näkökulmista
- auttaa tekemään perusteltuja valintoja ongelmia ratkaistaessa
- innostaa argumentoimaan selkeästi mielipiteensä
- osallistaa yhdessä tekemiseen ja aktiiviseen vuoropuheluun.

Listasta voidaan helposti huomata, että sosiaalisen median oppimisen tavoitteet ovat yhteydessä myös mediakasvatuksen yleisiin tavoitteisiin.

Sosiaalinen media tarjoaa opettamiselle työkaluja ja menetelmiä, joilla viestintä on entistä vuorovaikutteisempaa. Sosiaalisen median kautta voidaan vahvistaa oppilaan omatoimisuutta ja yhteisöllisyyttä. Opettajasta tulee oppimiseen innostaja ja osallistuja, kun hän kykenee omaksumaan sosiaalisen median yhtenä opettamisen työvälineenä. Sosiaalisen median vaikutuksesta myös mediakasvatuksen tavoite muuttuu. Sosiaalisen median kautta jokaisella on mahdollisuus tulla kuulluksi ja nähdyksi ilman rajoja. Tämän vuoksi sosiaaliseen mediaan perustuva mediakasvatus opettaa vastuita ja velvollisuuksia eri tavoin kuin niitä on aiemmin kyetty opettamaan. (Wuorisalo 2010, 89–90, 96.)

Mediakasvatuksen ongelmana on ollut puute materiaaleista ja paikoista, joissa median tekemistä on voinut harjoitella ajanmukaisilla tekniikoilla. Videokamerat ja editointilaitteistot olivat mediakasvatuksen apuvälineitä 1980-luvulla ja aluksi näyttikin, että mediakasvatus vakiintuisi kouluihin erityisesti median tekemisen näkökulmasta. Kuitenkin lama 1990-luvulla sai aikaan sen, että videopajat ja vastaavat yksiköt lakkautettiin miltei kokonaan. Mediakasvatus saavutti vakiintuneen oppimisympäristön vasta internetin läpimurron ja sosiaalisen median kasvun myötä. Niiden vahvuutena voidaan nähdä se, että ne ovat kaikkien saavutettavissa helposti ja edullisesti. Hidasteena on kuitenkin ollut koulujen jähmeä varustautuminen. Se on harmi myös tasa-arvon kannalta, sillä kouluilla ja oppilaitoksilla on suuri velvollisuus ja vastuu tarjota mahdollisuuksia sosiaaliseen mediaan perehtymiselle,

sillä nopeiden tietoliikenneyhteyksien ääreen pääseminen ei ole kaikille mahdollista. Koulun kautta tätä tasa-arvoa voitaisiin toteuttaa. (Wuorisalo 2010, 94, 99.)

## **2.5 Mediataitojen oppimispaikka perusopetuksessa**

Median maailmaa tuodaan esiin perusopetuksen opetussuunnitelmassa jo oppimisympäristöä käsittelevässä luvussa. Siinä todetaan, että *Oppimisympäristön varustuksen tulee tukea myös oppilaan kehittymistä nykyaikaisen tietoyhteiskunnan jäseneksi ja antaa tilaisuuksia tietokoneiden ja muun mediatekniikan sekä mahdollisuuksien mukaan tietoverkkojen käyttämiseen*. Mediataitojen kehitys tulee selkeämmin esille oppimistavoitteita ja opetuksen keskeisiä sisältöjä käsittelevässä luvussa. Siinä viestintä- ja mediataito on määritelty yhdeksi aihekokonaisuudeksi, jota on määrää toteuttaa eri oppiaineissa niille luonteenomaisista näkökulmista oppilaan kehitysvaihe huomioiden. Aihekokonaisuuksien tulee näkyä koulun toimintakulttuurissa ja ne tulee sisällyttää yhteisiin ja valinnaisiin oppiaineisiin. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004, 18, 38–39.)

Viestintä- ja mediataito -aihekokonaisuuden päämääränä on kehittää ilmaisu- ja vuorovaikutustaitoja, edistää median aseman ja merkityksen ymmärtämistä sekä kehittää median käyttötaitoja. Viestintätaidoista painotetaan osallistuvaa, vuorovaikutuksellista ja yhteisöllistä viestintää. Mediataitoja tulee harjoitella sekä viestien vastaanottajana että tuottajana (Perusopetuksen opetussuunnitelma 2004, 39.)

Tavoitteena on muun muassa, että oppilas oppii ilmaisemaan itseään ja oppii tulkitsemaan muiden viestintää. Tavoitteena on myös kehittää tiedonhallintataitoja ja kriittisyyttä median sisältöihin. Oppilaan on myös tarkoitus harjoitella ja oppia median ja viestinnän tarkoituksenmukaista käyttöä. (Perusopetuksen opetussuunnitelma 2004, 39.)

Mediakasvatus liitetään usein varsin voimakkaasti juuri äidinkielen opetukseen, sillä siinä ollaan paljon tekemisissä kielen kanssa. Tarkastelussa olikin lähemmin juuri äidinkielen opetussuunnitelma, sillä sen voisi päätellä sisältävän mediakasvatukseen viittaavia tavoitteita kaikkein eniten. Yllättävää oli, että mediakasvatus mainittiin hyvin harvoin opetussuunnitelmassa. Äidinkielen opetussuunnitelmassa media ja mediaan tutustuminen tulee selkeästi esille

ensimmäisen kerran vasta 3–5 luokkien kodalla. Todellisuudessa lapsi on kuitenkin tekemisissä median kanssa jo lähes siitä asti kun hän oppii puhumaan ja ymmärtämään kieltä. Siksi onkin hieman ristiriitaista, että opetussuunnitelmassa media huomioidaan vasta kolmannella luokalla ja silloinkin melko vähän.

Luokilla 1–2 keskitytään vielä perustaitojen harjoittamiseen, kuten lukemiseen ja kirjoittamiseen. Luokilla 3–5 tavoitteeksi asetetaan tiedonhankintataitojen kehittäminen sekä se, että oppilas oppii perustietoja mediasta ja oppii hyödyntämään viestintävälineitä tavoitteellisesti. Vuosiluokilla 6–9 oppilaan suhdetta kieleen, kirjallisuuteen ja muuhun kulttuuriin syvennetään. On toki tärkeää, että perustaidot opitaan ensin, mutta luontevaa olisi ajatella, että mediakasvatus olisi läsnä jokaisella luokka-asteella, kuten se todellisuudessakin on osa lasten elämää.

Mediakasvatuksen kannalta esiin nousee kokemusten saaminen teatterin ja elokuvien ilmaisukeinoista. Myös median ja tekstien mahti synnyttää mielikuvia, muokata maailmaa ja ohjata ihmisten valintoja kuuluu 6.–9. luokkalaisten opetukseen. Tiedonhallintataitojen kehittäminen on edelleen tärkeässä asemassa. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004, 46–55.) Ainekohtaisesti mediakasvatukselle ei siis ole kovinkaan selkeästi asetettu tavoitteita, vaan koulun ja opettajan vastuulle jää soveltaa aihekokonaisuuksissa annetut tavoitteet kullekin oppiaineelle luonteenomaisista näkökulmista oppilaan kehitysvaihe huomioiden.

OAJ:n Olli Luukkaisen mukaan sosiaalinen media on kirjattava oppisisällöksi uusittaviin opetussuunnitelman perusteisiin. OAJ on myös ottanut kantaa siihen, että opettajien olisi tunnettava nykyistä paremmin lasten ja nuorten nettikäyttäytymistä. (Nissinen 2012). Tarve järjestelmälliselle mediataitojen opetukselle on siis huomattu ja tulevaisuudessa se toivottavasti saa enemmän huomiota myös opetussuunnitelmassa.

Kritiikkiä tämän hetkisellem opetussuunnitelmalle antaa myös Merja Kauppinen (2010) väitöskirjassaan, jossa hän keskittyy kritisoimaan sitä, että näkemykset lukemisesta ja lukutaidosta ovat säilyneet pitkälti ennallaan koko perusopetuksen 40-vuotisen taipaleen ajan, vaikka yhteiskunnan tarpeet ovat muuttuneet: edelleen lukemisessa keskitytään perinteisiin painettuihin teksteihin, vaikka sähköinen media elämän eri alueilla on yleistynyt. Opetussuunnitelma ei siis täysin enää vastaa tämän hetken tarpeita, jonka vuoksi esimerkiksi mediataidot saavat siinä paljon pienemmän osan kuin sille todellisuudessa kuuluisi. Tämäkin osoittaa, että on olemassa tarve päivitetylle opetussuunnitelmalle.

## **2.6 Alakoululaisten mediasuhde**

Kerhokeskus – koulutyön tuki ry on julkaissut aineiston nimeltä Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa. Tämä aineisto sisältää mediakasvatuksen kannalta hyvin olennaisia asioita, kuten sitä, mitä tarkoitetaan mediataidolla lasten ja nuorten oikeutena sekä minkälainen on mediataitojen oppimispolku. Tämän pro gradu -tutkielman kannalta on tärkeää nostaa aineistosta esiin näkemys siitä, mitä kohderyhmän mediankäytön kiinnostuksen kohteisiin kuuluu. Kolmannen ja neljännen vuosiluokkien mediankäyttöpiirteisiin kuuluu kiinnostus ympäröiviä asioita kohtaan. Omat intohimot ja mielenkiinnot määrittävät sitä, mitä tietoa netistä etsitään ja ne saavat aikaan myös sen, että tiedon etsintä on tehokasta ja tarkoituksenmukaista. Tämän ikäryhmän oppilaiden kerrotaan hahmottavan kokonaisuuksia ja osaavan jo arvioida, onko netistä saatu tieto todenmukaista. Tässä iässä oppilas alkaa tiedostaa omia tarpeitaan ja ilmaisukyky kehittyy. Tämän kautta myös mediasuhde kokee muutoksen kehittyneempään ja monipuolisempaan suuntaan. Ikäryhmän kerrotaan suhtautuvan kriittisesti median vaikutusyrityksiin ja osaavan tunnistaa itsenäisesti median kaupalliset tarkoitukset.

Riippuvuuden näkökulmasta aiheita on mielenkiintoista tutkia juuri neljäsluokkalaisten osalta, koska he ovat lähellä niin sanottua ahmimisikää, jolloin kiinnostuksen kohteet nousevat lapsella voimakkaasti esiin ja ne korostuvat lapsen toiminnassa, kuten esimerkiksi keräilynä tai pelaamisen muodossa. Kerhokeskus mainitseekin 5–6-luokkalaisten mediakasvatuksen tavoitteeksi sen, ettei pelaaminen saisi liian suurta roolia lasten jokapäiväisestä toiminnasta ja suosittelee, että lapsella olisi hyvä olla pelaamisen lisäksi ystäviä sekä ainakin yksi muuhun toimintaan liittyvä harrastus. Keskuksen mukaan aikuisten ja nuorten olisi tärkeää tiedostaa pelien koukuttava luonne. (Kerhokeskus 2011, 24–25.) Tämä tutkimus kuitenkin osoittaa, ettei pelaamisen tai internetinkäytön rajojen esiin nostamista kannata odottaa, kunnes lapsi on 5–6-luokkalainen, vaan tietotekniikan parissa tapahtuva toiminta on hyvin aktiivista jo neljäsluokkalaisilla, varmasti jopa nuoremmillakin.

Neljäsluokkalaisilla kiinnostuksen kohteet vaikuttavat voimakkaasti siihen, minkälaiseen itsensä ilmaisun muotoon lapsen toiminta painottuu. Yhteistyötaidot kehittyvät projektitöissä, joissa jokainen pääsee toteuttamaan omaa vahvuusalueitaan. (mt. 2011, 24.) Tämä tuli voimakkaasti esille myös aineiston keruun yhteydessä teetetyssä ryhmätyössä, sillä lasten mielenkiinnon kohteet

saattoivat olla hyvinkin voimakkaasti jakautuneita ryhmän sisällä ja yhteistä mielenkiinnon kohdetta oli vaikeaa löytää. Joissain tapauksissa kävi myös niin, että lapset tekivät kompromissiratkaisuja ja tekivät esimerkiksi nettisivut, jotka sisälsivät tietoa sodista, mutta myös jääkiekosta. Joskus taas oli valitettavaa huomata, etteivät kaikkien lasten ryhmätyötaidot olleet kehittyneet vielä niin joustaviksi, että he olisivat pystyneet luopumaan omasta mielenkiinnon kohteestaan tai edes suostuneet loiventamaan sitä niin, että muutkin ryhmäläiset olisivat saaneet mielenkiinnon kohteensa esiin. Sen sijaan lasten roolit ryhmätyötä tehdessä jakautuivat hyvin luontevasti, sillä monet valitsivat automaattisesti joko kuvien piirron, uutisten kirjoituksen tai mainosten luomisen. Pajojen pitämisen ohessa tehdyt havainnot sopivat siis hyvin vahvasti Kerhokeskuksen luonnehdinnan kanssa yhteen.

Kuitenkin monet eri lähteet, ei pelkästään Kerhokeskuksen julkaisu, arvioivat kohderyhmän mediasuhdetta ajoittain turhankin positiivisesti. Oman kokemuksemme mukaan lasten mediakäytön tason ei voi sanoa olevan niin hyvällä tolalla kuin käytetyt lähteet antavat olettaa, sillä keskusteltaessa luokkien kanssa netinkäyttöön liittyvistä asioista, monikaan ei tiennyt, ettei esimerkiksi tuntemattomia mainossivuja kannata avata virusten takia ja moni piti Wikipediaa luotettavimpana tiedonhankintavälineenä. Moni keskusteluun osallistuneista kuitenkin tiedosti, että esimerkiksi sähköpostiin tulevia roskaposteja ei pidä avata. Olisi kuitenkin harhaanjohtavaa sanoa, että kyseinen ikäluokka hallitsee täysin netinkäytön haasteet ja osaa tulkita internetin sisältöä kriittisesti. Lasten mekaaniset taidot käyttää mediaa ovat siis kieltämättä hyvät, mutta kysymys herää siitä, onko lasten sujuvassa mediatoiminnassa aina mukana myös ymmärryksen aspekti.

Lasten mediakäyttöä ja kokemuksia mediakasvatuksesta on selvitetty myös Mediakasvatus ry:n vuonna 2011 toteuttamassa tutkimuksessa. Tutkimukseen osallistui yhteensä 1137 lasta ja he olivat peruskoulun ensimmäiseltä, kolmannelta ja viidenneltä luokka-asteelta. Iältään lapset olivat 7–11-vuotiaita. Tämänkin tutkimuksen mukaan mediankäyttö on olennainen osa alakouluikäisten lapsuutta Suomessa: medioita käytetään monipuolisesti aina kirjoista internetiin. Valtaosa vastaajista pelasi digitaalisia pelejä ja katsoi televisiota tai kuvatallenteita vähintään viikoittain. Ainakin kerran viikossa yli puolet lapsista luki kirjoja tai sarjakuvia, käytti internetiä ja kuunteli radiota tai muuten musiikkia. Tulosten perusteella näyttäisi, että internet vakiintuu lasten arkeen suunnilleen kolmannelle luokalle. Sitä ennen käytetään monipuolisesti lastenmediaa kuten televisiota ja kuvatallenteita.

Huomion arvioista on, etteivät lapset ole suhteessa mediaan yhtenäinen massa, vaan eroihin vaikuttaa muun muassa ikä, vanhemmat, sukupuoli ja sisarukset. (Lasten mediabarometri 2011, 4, 10.)

Tutkimuksessa (Lasten mediabarometri 2011, 4) havaittiin alakoulussa tapahtuvan selkeän käyttäjäsuorpolven muutoksen suhteissa mediaan ja viidesluokkalaisten mediakäytön todettiin muistuttavan jo enemmän nuorten kuin lasten median käyttöä. Tässä tutkimuksessa kaikissa ikäryhmissä nähtiin selviä eroja tyttöjen ja poikien mediankäytön määrissä ja suosikkisisällöissä. Ero on selkeä verrattaessa tuloksia pro gradu -tutkielmamme tuloksiin, sillä siinä ei tullut esille suuria eroja sukupuolten välillä. Vaikka Mediakasvatus ry:n tutkimuksessa eivät suoraan tutkimuskohteena olleet neljäsluokkalaisten, voidaan kuitenkin olettaa, että tulokset pätevät myös heidän kohdallaan. Käytössään he sijoittuvat kolmas- ja viidesluokkalaisten väliin, joten on mahdollista päätellä, että neljäsluokkalaistenkin mediankäyttö on menossa kohti nuorten mediankäytön muotoja ja internet on heille jo varsin arkipäiväinen.

Hakalan (2012, 76–79) tekemä tutkimus tukee myös näkemystä siitä, että tietokoneen käyttöaika lisääntyy iän myötä merkittävästi molemmilla sukupuolilla. Tutkimus perustuu kolmeen suureen aineistoon, jotka on kerätty valitsemalla tietoja Nuorten terveystapatutkimuksesta (n=69 438, vastausprosentti 76), Kouluterveyskyselystä (n=145 707) ja Koululaisten hyvinvointi ja tietotekniikka - tutkimuksesta (n=436). Tutkimuksessa selvisi, että pojat käyttivät tietokonetta enemmän kuin tytöt kaikissa ikäryhmissä (12–18-vuotiaat): vuonna 2009 yli puolet 16–18-vuotiaista pojista käytti tietokonetta yli 14 tuntia viikossa ja tytöistä yli kolmannes. Vastaavasti internetiä käytti saman verran viikossa pojista vajaa puolet ja tytöistä joka kolmas. Tietokone- ja nettipelejä pojat pelasivat useammin kuin tytöt sekä nuoremmat ikäluokat (12–13-vuotiaat) vanhempia (15–16-vuotiaat) useammin. Tietokoneen ja internetin ei-käyttäjää oli vuonna 2009 yhteensä noin 1 %.

### **3 MEDIAN KÄYTÖN VAIKUTUKSET JA MAHDOLLISUUDET**

Tässä kappaleessa tarkastellaan median käytön vaikutuksia lapsiin. Koska tutkimuksessa perehdytään paitsi lasten mediakulttuuriin myös peli- ja nettiriippuvuuden tutkimiseen ja sen ilmenemiseen lasten internetin käyttötottumuksissa, kiinnitetään erityistä huomiota siihen, minkälaisia vaikutuksia median käytöllä on runsaassa kulutuksessa. Tarkoitus ei siis ole määrittellä, minkälaisia vaikutuksia peli- ja nettiriippuvuudella on, vaan tarkastella, millä eri tasoilla median käytöllä on vaikutuksia ihmiseen. Tutkimuksessa pyritään tuomaan esiin sekä median käytön positiivisia sekä negatiivisia vaikutuksia, sillä median käyttö kohtuullisena sisältää yleensä enemmän positiivisia asioita kuin negatiivisia, mutta liiallisuuteen ja etenkin riippuvuuteen mentäessä negatiiviset vaikutukset korostuvat. Yhtenä selkeänä perusteena riippuvuuden syntymiselle voidaankin pitää sitä, että aluksi hyvät puolet korostuvat ja saavat toimimaan aina yhä pidempiä aikoja median parissa. Ennen pitkää tämä voi kuitenkin muodostua riippuvuudeksi, jolloin negatiiviset vaikutukset korostuvat ja positiiviset vaikutukset jäävät taka-alalle.

#### **3.1 Median käytön kognitiiviset vaikutukset**

Kognitio on yleinen käsite, joka pitää sisällään henkisiä prosesseja, kuten huomio- ja käsityskyvyn, ymmärtämisen, muistin ja ongelmanratkaisun (Genevieve 2006, 3041). Lapsen suotuisan kognitiivisen kehityksen ja oppimisen kannalta olennaisia tekijöitä ovat turvallinen kasvuympäristö, kypsyminen ja yksilölliset tekijät. Myös sosiaalinen ympäristö ja virikkeet vaikuttavat lapsen kehitykseen omalta osaltaan. (Salokoski & Mustonen 2007, 31.)

Kognitioon kuuluu vahvasti oppimisen käsite. Salokoski ja Mustonen (2007) ovat koonneet median vaikutuksia käsitteleviä tutkimuksia vaihtuvista lähteistä tietoa, joiden mukaan median kautta yksilö voi oppia uusia asioita ja saada paljon tietoa, mutta median sisällöstä riippuen oppiminen voi olla joko positiivista että negatiivista. Siinä missä television katselulla voi olla negatiivista vaikutusta lapsiin, kasvatuksellisia aineksia omaavien opetusohjelmien katselu puolestaan parantaa kognitiivisia ja akateemisia taitoja lapsilla (Anderson et al., 2000; Anderson, Huston, Schmitt, Linebarger, & Wright, 2001; Bickham, Wright, & Huston, 2001; Naigles, & Mayeux, 2001, Genevieven 2006, 3041 mukaan, Bushmann & Huesman).

Niinistön, Ruhalan, Henrikssonin ja Pentikäisen (2006, 89) *Mediametkaa!* Nettikasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla -teoksessa tuodaan esille tietokoneen positiiviset mahdollisuudet kognitiivisten taitojen kehittämisessä. Heidän mukaansa tietokonetta voidaan käyttää jo pientenkin lasten kanssa esimerkiksi piirtämiseen ja kirjoittamiseen. Tietokoneympäristö myös mahdollistaa lasten välisen vuorovaikutuksen ja vertaisoppimisen. Yhteistoiminnallisuuden kannalta olennaisia ovat tehtävät, joita lapset voivat toteuttaa keskenään ilman aikuisen jatkuvaa läsnäoloa ja apua. Yksin he eivät kenties niitä kykenisi tekemään, mutta yhdessä se on mahdollista, ja tämä puolestaan saa aikaan lapsilla onnistumisen kokemuksia. Lisäksi lapsen kieli, ilmaisu ja ajattelu kehittyvät, kun lapset saavat mahdollisuuden keskenään keskustella sisällöistä ja ohjelmista. Lasten kiinnostuksen kirjaimia, kirjoittamista ja lukemista kohtaan on myös todettu kasvavan tietokonetyöskentelyn seurauksena. Tietokoneen avulla on myös mahdollista harjaannuttaa matemaattisia taitoja, tehdä animaatioelokuvia ja sävellyksiä. Myös tietokoneen käyttötaidot, hiirenkäyttö ja motoriikka kehittyvät tietokoneella työskennellessä.

Median myönteisiä vaikutuksia on tutkittu median käytöstä opetusvälineenä ja oppimisen tukena ja niistä on saatu positiivisia tuloksia (Salokoski & Mustonen 2007, 31). Television ja muiden visuaalisten medioiden teho perustuu visuaalisen ja auditiivisen aistien kautta oppimiseen (Gunter 2000, Salokosken & Mustosen 2007, 32 mukaan). Myös Niinistön ym. (2006, 89) teos tukee tietokoneen mahdollisuuksia oppimisen edistämässä. Lasten ennakkoluulottomuus ottaa haltuun tietoteknisiä laitteita mahdollistaa sen, että tietokoneesta tulee nopeasti osa lasten leikki- ja toimintaympäristöä. Tietokoneen käyttö voi ohjata luovaan ongelmanratkaisuun ja avartaa maailmankuvaa. Lasten luontainen uteliaisuus ja oppimisen ilo ohjaavat lasta tietokoneen ja internetin monipuoliseen käyttöön. Näillä ominaisuuksilla on kuitenkin myös kääntöpuolensa, jonka seurauksena lapsi voi kokea turvattomuutta ja joutua vaikeuksiin. Olennaista onkin, että kasvattaja tietää, mitä lapsi tekee tietokoneella, jotta hän voi auttaa lasta välttämään tietokoneen käytön negatiiviset seuraukset.

Internetin käytöllä oppimisen välineenä on havaittu olevan hyvä vaikutus motivaatioon: internet on verrattain uusi tapa oppia ja hakea aktiivisesti tietoa ja näin se myös tekee oppimisprosessista vetovoimaisemman lasten ja nuorten keskuudessa. Internetin myös uskotaan ylläpitävän lukutaitoa ja uudelleen innostavan lapsia ja nuoria tekstipohjaisen median pariin yhdessä television ja pelien kanssa. (Tarpley



2001, 551–552, Desmond 2001, 38–41.) Parhaimmillaan tieto- ja viestintäteknikka tarjoaa innostavia, inspiroivia ja luovuutta edistäviä oppimisympäristöjä ja -kokemuksia (Kankaanranta, Vahtivuori-Hänninen, Koskinen 2011, 7).

Kuudesluokkalaisille tehty tutkimus internetin käytön yhteydestä lasten oppimisasenteisiin osoitti, että netin selailu, nettipalvelujen käyttö ja omien kotisivujen tekeminen lisäsivät minäpystyvyyden tunnetta. Vuorovaikutteisen netin käytön todettiin olevan lievässä yhteydessä myönteisiin oppimiskäsityksiin (Ando ym. 2004, Salokosken & Mustosen 2007, 32 mukaan). Salokoski ja Mustonen (2007, 33) toteavat myös, että median viihdekäytölle hyvää vastapainoa tuo tietokoneen käyttö oppimistarkoitukseen. Tietotekniikka tuo paljon erilaisia mahdollisuuksia ja välineitä, jotka itsessään jo motivoivat oppimaan ja harjoittelemaan. Tietotekniikka tarjoaa myös loistavan keinon eriyttämiseen: tietotekniikan keinoin lahjakkaiden ja erityistä tukea tarvitsevien eriyttäminen onnistuu helposti.

Peleistä voidaan oppia myös loogista ajattelua ja päättelytaitoja tukevia taitoja. Osa tutkijoista uskoo paljon tietokoneiden kanssa tekemisissä olevilla lapsilla olevan hyvät tiedonhakutaidot ja heidän tietotekniset valmiutensa ovat hyvät, mikä auttaa uuden tietoteknisen asian oppimisessa. Peleissä esiintyvät harrastukset saattavat innoittaa lasta harrastuksen aloittamiseen myös reaali maailmassa. Käytännönläheisistä taidoista silmä-käsikoordinaatio, sorminäppäryys, tilan hahmotus ja keskittymiskyky tuntuivat kehittyvän lasten pelatessa vanhempien arvion mukaan. Pelaamisen myötä oppimistyyli muuttuu entistä aktiivisemmaksi ja kokeilevammaksi. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 69–71.)

Median käytöllä voi olla myös negatiivisia vaikutuksia oppimiseen. Olennaista oppimisen kannalta on se, mitä median parissa tehdään. Esimerkiksi oppilaat, jotka ovat paljon tekemisessä mediaväkivallan kanssa, saattavat kokea maailman väkivaltaisempana paikkana, kuin se todellisuudessa onkaan (Emmers-Sommer & Allen 1999, Salokosken & Mustosen 2007, 32 mukaan). Myös tietokoneella liian paljon vietetty aika saattaa viedä ajan koulutehtävien tekemiseltä ja opiskelulta. Tutkimuksissa on osoitettu, että unihäiriöitä ja väsymistä aiheuttavat tietokoneen ja television ääressä vietetyt myöhäiset illat, mikä puolestaan saattaa näkyä lasten ja nuorten koulusuoriutumisessa. (Owens ym. 1999; Van den Bulck 2004, Salokosken & Mustosen 2007, 33 mukaan.) Ikätasolle soveltumattomat median sisällöt (esim. väkivalta, seksi ja porno) aiheuttavat lasten ja nuorten kehitykselle vakavimmat

riskit. Pienillä lapsilla mediaväkivallan vaikutukset näyttäytyvät pelkoina, nukahtamisen ongelmina, painajaisina ja joillakin lapsilla myös aggressiivisena käyttäytymisenä ja levottomuutena. (Salokoski & Mustonen 2007, 31–41.) Korhonen (2010, 12–14) tuo esiin, että television katselusta aiheutuneet erilaiset pelot ovat varsin yleisiä alle kouluikäisillä lapsilla (jopa 80 prosentilla 5–6-vuotiaista) ja ne saattavat olla voimakkaitakin. Pelkotilasta voi olla seurauksena muita oireita, kuten levottomuutta, unettomuutta ja erilaisia psykosomaattisia oireita (esimerkiksi pää- ja vatsakivut). Pelon syntymiseen vaikuttaa se, ettei alle kouluikäinen kykene kunnolla arvioimaan erilaisten vaarojen todennäköisyyttä omassa lähiympäristössään ja television (ja muun median) kautta muuten lapselle kaukaiset tapahtumat saattavat tulla osaksi lapsen omaa kokemusmaailmaa ja arkielämää. Aggressiivisen käyttäytymisen ja median käytön yhteyttä Korhonen selittää muun muassa mallioppimisella.

Cantor (2001, Salokosken & Mustosen 2007, 47 mukaan) toteaa, että riippumatta ohjelmasisällöstä television katselun määrä on yhteydessä siihen, kuinka vaarallisena paikkana lapsi kokee maailman. Lapsilla, jotka katsovat televisiota paljon, on enemmän myös siitä aiheutuvia psykologisia oireita, kuten ahdistusta, depressiota, unihäiriöitä ja painajaisia. Erityisesti aikuisille suunnatut ohjelmat aiheuttavat pelkoja. He myös kokevat verrokkiryhmää enemmän, etteivät he voi luottaa muihin ihmisiin ja uskovat, että voivat joutua väkivallan kohteeksi omassa elämässään. Television katsomisesta saadut tutkimustulokset voidaan nähdä olevan yhtenäiset pelaamisen vaikutusten kanssa.

Median moniulotteisuuden hahmottaminen on haastavaa lapsille, jonka vuoksi lapsi on herkempi piilomainonnalle, stereotyyppisille sukupuolirooleille ja väkivaltamalleille. Median vaikutuksesta oppilas voi omaksua itselleen myös vääränlaisia asenteita ja arvoja. (Salokoski & Mustonen 2007, 31–41.) Tämän vuoksi onkin hyvä pitää mielessä, että vaikka median vastaanottajana lapsi onkin aktiivinen toimija, ei hän välttämättä osaa jaotella sitä, kuinka sopivaa tai epäsopivaa mikäkin sisältö hänelle on.

### ***3.2 Median käytön psyykkiset vaikutukset***

Median vaikutus tunne-elämän kehitykseen on keskeinen. Se tarjoaa lapsille ja nuorille erilaisia tunnekokemuksia ja manipuloi mielialoja ja aktiiviatasoa. Lapsen

tunne-elämän kehitystä voivat tukea lapsen ikätasolle soveltuvat mediasisällöt. Pienet lapset saavat hyvän mahdollisuuden oppia erottelemaan perustunnetiloja sekä harjoittelemaan niitä mediassa tarjottujen tunnetilojen kautta. Alakoululainen voi puolestaan harjoitella roolinottotaitoja ja empatiakykyään median tarjoamien sijaiskokemusten ja samaistumiskohteiden avulla. Median tarjoamat tunteet ja niiden sisäistäminen ovat tärkeässä roolissa nuoruudessa, sillä ne lisäävät nuoren tietoutta omista tunteistaan sekä kehittävät nuorten itseymmärrystä. Internet, televisio-ohjelmat ja tietokonepelit tarjoavat sijaiskokemuksia, samastumiskohteita ja tunnekokemuksia, jotka edesauttavat lapsen tunne-elämän kehittymistä. Olennaista kuitenkin on, että sisällöt ovat lapsen kehitystasoon nähden sopivia. (Salokoski & Mustonen 2007, 47.)

Siihen kuinka lapsi ymmärtää median sisältöjä, vaikuttaa lapsen kielellinen kehitystaso. Faktan ja fiktion erottaminen toisistaan voi lapsille tuottaa vaikeuksia ja aiheuttaa epämiellyttäviä tunne-elämyksiä. Vaarana nuorille on se, että he löytävät mediasta väärennlaisia ja epärealistisia malleja, jotka voivat olla haitaksi identiteetin kehitykselle. (Salokoski & Mustonen 2007, 46–61.)

Eräs yhteiskunnan suurimmista lapsuuteen liittyvistä peloista on sen ennenaikainen loppuminen. Tämä ilmiö liittyy median aiheuttamaan huolen diskurssiin. Median nähdään altistavan lapsia sellaisten teemojen ääreen, joihin he eivät vielä ole valmiita. Myös muun yhteiskunnallisen ympäristön nähdään ohjaavan lapsia ulos lapsuudesta ja kohti aikuisuutta. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii vaateteollisuus, joka valmistaa lapsille vaatteita, jotka ovat kopioita aikuisten vaatteista. Tietotekniikkaa ei yleisessä keskustelussa nähdä lapsille kuuluvaksi, vaan se nähdään erittäin negatiivisessa valossa. Oikeinkäytettynä tietotekniikasta voi kuitenkin tulla hedelmällinen aikuisen ja lapsen tapa viettää yhdessä aikaa, vaikkapa yhteisen tiedonhankinnan muodossa. (Suoranta 2001, 21–23.)

Don Tapscot (1997, 6) ilmoittaa myös huolensa nykylapsien asennekasvatuksen tilasta. Hänen mukaansa meidän tulisi olla huolissamme lasten tulevaisuudesta, sillä useat tutkimukset osoittavat, että nyky maailma kasvattaa lapset itsekeskeisiksi ja sosiaalisia arvoja kunnioittamattomiksi. Kaiken tämän lisäksi nyky maailman talouskeskeisyys vaikuttaa myös lapsiin, sillä heidän ainoa aikuisuuden tavoitteensa on tulla mahdollisimman rikkaiksi. Syyksi tälle suunnalle kirjoittaja mainitsee nykyisen nuorisokulttuurin, joka ottaa suuria vaikutteita rap-kulttuurilta ja jossa olennaisesti vallitsee myös tietoisuus huumeista ja

pornografiasta. Tämä kulttuuri edustaa kyynisyyttä, aggressiivisuutta ja väkivaltaisuutta, jossa rakkauden asema on marginaalinen ja näin ollen tämä kulttuuri on nähtävillä osana huolen diskurssia.

Tosiasiassa kuitenkin diskurssi lapsuuden päättymisellä on ollut esillä jo 1970-luvulta lähtien. Tällöin huoli heräsi, kun lapset eivät enää leikkineet ulkona tavalliseen tapansa. Perinteiset pihaleikit väistyivät mielikuvitusleikkien tieltä, minkä nähtiin rappeuttavan lasten leikkikulttuuria. Tosiasiassa leikki ei ole hävinnyt lasten kulttuureista mihinkään, se on vain vaihtanut muotoa. On kuitenkin totta, että leikkien keskittyessä virtuaalimaailmaan lapsi tarvitsee vanhemman valvontaa. Joka tapauksessa puheet lapsuuden ennenaikaisesta päättymisestä ovat pitkälti vain tulkintoja. (Saarikoski 2005, 10–12.) Lasten tietokonepelaamisen ei nähdä syrjäyttäneen lasten kuvitteluleikkejä, vaan pelien teemat siirtyvät luontevasti lasten leikkeihin (Karimäki 2005, 122). Median käytön mahdollisuudet ja huolet ovat siis samanaikaisesti läsnä, sillä sen parissa lapsi tarvitsee vanhemman aktiivisempaa valvontaa, mutta virtuaalimaailman ei kuitenkaan voida sanoa lyhentävän lapsuutta, vaan tuovan siihen uusia ulottuvuuksia.

Koska lasten aivot ovat aikuisten aivoja plastisempia eli mukautuvampia, lapsi omaksuu helposti uudet asiat eikä aikuisen oppiminen voi päästä esimerkiksi vieraan kielen ääntämisessä yhtä hyvälle tasolle lapsen kanssa. Aivot siis mukautuvat elektroniikan käyttöön ympäristön vaikutuksesta. Toki on syytä muistaa, että perimälläkin on osuutta siihen, millaiseksi lapsi kehittyy, mutta esimerkiksi Darwinin luonnon valintateoria (*natural selection*) tuo pitkällä tähtäimellä esiin, kuinka tärkeä rooli aivojen mukautumisella on oppimisessa: Kehityksen mukana ihmisten aivojen massa on kasvanut kahdensadantuhannen vuoden kuluessa huomattavasti, kehittyen samalla monimutkaisemmaksi järjestelmäksi. Kun aivojen koon nähdään muuttuneen noin huomattavia määriä ihmisrodun kehittyessä, voidaan vain arvailla, minkälaisia vaikutteita teknologiayhteiskunnassa eläminen tuottaa asukkailleen pitkällä tähtäimellä. (Small & Vorgan 2008, 1–12). Kehityksen myötä on siis käynyt niin, että nuorempi sukupolvi omaa vanhempiaan vahvemman lähtökohdan teknologian maailmaan. Vastuuntuntoisen kasvattajan on kuitenkin syytä pitää mielessä, että lapsen ymmärrystaso ei silti vastaa aikuisen omaa ja tästä syystä mediakasvatuksella on tärkeä rooli 2010-luvun tietoyhteiskunnassa. Jotta tätä digisukupolvea olisi mahdollista ohjeistaa mahdollisimman hyvin, tulisi kasvattajien tietää, mitä lasten nettimaailmaan kuuluu. Rungas median- ja teknologiankäyttö voi saada aikaan

ilmiön, jota Small ja Vorgan (2008) nimittävät teknologia-aivojen loppuun palamiseksi (*techno-brain burnout*). Ongelma muodostuu siitä, että teknologian käyttäjä kiinnittää huomiotaan moniin asioihin yhtäaikaisesti eikä toisaalta keskity yhteenkään asiaan perinpohjaisesti. Käytännössä tämä voi tarkoittaa sitä, että ihminen yrittää samanaikaisesti tehdä esimerkiksi opinnäytetyötä, kuunnella musiikkia, olla yhteydessä ystäviinsä vuorovaikutuksellisen median kautta ja etsiä sopivaa ruokareseptiä kuluvaan päiväksi. Tätä ilmiötä on totuttu kutsumaan termillä multitasking.

Teknologia-aivojen loppuun palaminen on ajankohtainen ilmiö, koska yleisesti ottaen mediamaailma on muuttunut niin, että aivot ovat yhtämittäisesti aktiivisessa, stressaavassa tilassa. Kun ihmisen on alituisesti oltava ”ajan hermolla”, tiedettävä mitä maailmalla tapahtuu ja mitä kavereille kuuluu, eivät aivot saa tarvitsemaansa aikaa rentoutua ja reflektoida. Aivot eivät siis missään vaiheessa saavuta sitä lepotilaa, jonka aikana ihminen käyttää rauhassa harkintaa ja muodostaa ajatuksellisia päätöksiä. Ihminen on siis koko ajan valmiustilassa kuulemaan jotakin uutta ja, yhteydenpitovälineiden (älypuhelimien tai tietokoneen) sammuttaminen aiheuttaa ahdistusta. Tätä ongelmaa kirjoittajat nimittävät yhtämittäiseksi yksipuoliseksi huomioinniksi (*continuous partial attention*). Lopulta tämä voi johtaa siihen, että ihminen pyrkii jatkuvaan yhteydessä olemiseen, mikä määrittelee hänen itsetuntonsa. Tällöin jatkuvasta yhteydestä olostaan on tullut välttämättömyys.

Hyvä itsetunto ja turvallisuuden tunne ovat luonnollisesti tavoiteltavia asioita, mutta ennen pitkää aivot väsyvät jatkuvaan aktiivitilaan. Pitkiä aikoja internetin ääressä tauotta työskennelleet raportoivat tehneensä useita virheitä ja tunsivat olleensa uupuneita ja ärsyyntyneitä. Tällaisessa työskentelymuodossa aivot erittävät adrenaliinia ja kortisolia, jotka ovat molemmat stressihormoneja ja saavat aikaan energian nousua ja muistin aktivointia. Pidemmällä välillä tämä saa kuitenkin aikaan kognitiotaitojen vahingoittumista sekä muutoksia aivojen etuotsalohkossa, hippokampuksessa ja amygdalassa eli manteliumakkeessa. Nämä aivojen osat vastaavat mielialoista ja ajattelusta, joten seurauksena voi olla masentuminen. Teknologia-aivojen loppuunpalamisesta ei voida puhua marginaalisena ilmiönä, vaan kirjoittajien mukaan kyseessä on epidemia. (Small & Vorgan 2008, 12–19). Kohtuullisesti käytettynä tietotekniikka tarjoaa kuitenkin myös positiivisia vaikutuksia. Esimerkiksi vaikutus voi olla myönteinen oppimisen, motivaation ja vertaisuuhteiden kannalta.

### 3.3 Median käytön sosiaaliset vaikutukset

Jotta pystyttäisiin paremmin ymmärtämään lasten sosiaalista toimintaa median parissa, on luotava ensin katsaus nuorten mediakulttuurin kehittymiseen. Voidaan sanoa, että lapset tulivat osaksi tietoyhteiskuntaa 1980-luvulla, jolloin monikansalliset viestimet, kuten MTV ja CNN yleistyivät myös Suomessa tarjoten nuorille kohdistettua valtavirtaviihdettä. MTV sai osakseen paljon kritiikkiä, sillä sen nähtiin latistavan nuorten kulttuurielämän liian yksipuoliseksi. 1980-luvun nuorista voidaankin käyttää nimitystä video- ja MTV-sukupolvi. (Inkinen 2001, 221–222.)

Inkinen (2001, 222–223) mukaan MTV-sukupolven vanavedessä 1980- ja 1990-luvuilla voidaan nähdä muodostuneen myös toisenlainen sukupolvi, jonka intohimoksi muodostuivat tietokoneet. Kyseisenä aikana vallitsi teknologiskulttuurinen muutos, joka mahdollisti tietokonemaailman nopean kehittymisen. Tälle tietokone- eli kybersukupolvelle tietokone oli uuden ajan ihmekeksintö, johon liitettiin yhtä lailla pelkoja kuin toiveitakin. Tietokonenörtit, japanilaisittain otakut, olivatkin yksi tämän ajan merkittävimmistä nuorisoryhmittymistä. Aluksi tietokonenörtit edustivat marginaalista ryhmää, mutta viestintäteknologian yleistyessä siitä on tullut myös valtakulttuurin ilmiö ja tämän päivän nuorison piirissä olennainen ilmiö. Voidaan pohtia onko sosiaalisen median suosio 2010-luvulle tultaessa perua juuri tämän yksittäisen marginaalisen ryhmän toiminnasta.

Kun nuorten mediakäyttämistä esitellään sosiaalisena ilmiönä, on vaikeaa olla mainitsematta Don Tapscotin näkemystä asiasta. Vaikka Tapscotin teos *Growing Up Digital. The Rise of the Next Generation* on ilmestynyt jo vuonna 1997 ja on saanut osakseen kritiikkiä, voidaan siitä silti löytää tähänkin päivään sovellettavissa olevaa tietoa nuorten mediakäyttämisen sosiaalisista tekijöistä.

Tapscot (1997, 68–77) määrittelee nykysukupolven kirjassaan verkkosukupolveksi, joka on sosiaalinen ryhmä ja jonka toiminta voidaan luokitella kymmeneen eri ominaispiirteeseen. (1) Heillä on vahva tunne omasta itsenäisyydestään ja kulttuurista. He eivät näe itseään passiivisena tiedon vastaanottajana, vaan pikemminkin aktiivisina tiedon etsijöinä. (2) He myös ovat henkisellä ja emotionaalaisella tasolla avoimia ja osoittavat esimerkiksi chatkeskusteluissa suurta tietämystä asioiden tiloista. (3) Verkkosukupolvi on myös oivaltanut globaalistuvan maailman hengen: internetissä ei ole rajoja kulttuureilla, kyvykkyydellä tai välimatkoilla. (4) Sosiaalisissa ryhmissä toimivat lapset hallitsevat

ilmaisutaitoja ja ymmärtävät ilmaisun vapauden. Heillä voi myös olla voimakkaita näkemyksiä, joita he osaavat tuoda esiin. (5) Nuorten mediakäyttäytyminen on luonteeltaan innovatiivista. Tällä sukupolvella on taipumus pyrkiä kehittämään asioita ja tekemään niistä parempia. (6) Lapset tiedostavat, että vaikka he pärjäävät tietotekniikassa jopa paremmin kuin vanhempansa, tästä huolimatta heitä ei oteta vakavasti eikä heidän mielipiteitään kuunnella. (7) Verkkosukupolven ominaisuuksiin kuuluu tiedon kyseenalaistaminen. He eivät ainoastaan hyväksy sokeasti saamaansa tietoa, vaan haluavat tutkia sen todellisuusperän. (8) Tiedon saatavuus verkon kautta tapahtuu välittömästi ja verkkosukupolven edustajat olettavat, että näin asian kuuluukin olla. Tämä saattaakin aiheuttaa turhautumista, mikäli tietoa ei ole saatavilla välittömästi. (9) Lapset kyseenalaistavat yritysten mainonnan eikä mainonta herätä heissä kunnioitusta. (10) Lapset eivät voi uskoa kaikkea mitä netissä näkevät, vaan he ottavat huomioon lähteen, josta tietoa on saatavilla.

Vaikka Tapscotin teoriassa on nähtävillä monia paikkansapitävyyksiä, on kuitenkin mahdotonta luottaa siihen, että lapset toimisivat automaattisesti kypsän mediakäyttäytyjän tavoin. Verrattuna aiempiin sukupolviin tämän sukupolven lapsilla on varmasti paljon enemmän valmiuksia edellä kuvattuun kypsään nettikäyttöön, mutta mediakasvatukselle on kuitenkin tarvetta lasten tasapainoisessa kasvussa. Tapscotin teoria mukailee vahvasti voimaannuttamisen ajatusta.

Sosiaaliset taidot ja valmiudet, jotka kuuluvat tasapainoiseen kasvuun, kehittyvät myös sosiaalisen median vaikutuksesta. Yhdessä pelaaminen ja pelivuorojen järjesteleminen opettavat sosiaalisia taitoja sekä voittamisen ja häviämisen käsittelytaitoja. Toisten lasten auttaminen ja opettaminen pelissä kasvattaa lapsen empatiakykyä ja näin ollen myös sosiaalisia taitoja. (Ermi ym. 2004, 71.) Kuten jo aiemmin on todettu, sosiaaliset syyt näyttävät olevan suuri syy lasten viihtymiselle internetissä ja pelien parissa. Lapsi on monesti yhteydessä nettimaailmassa samoihin ystäviin kuin reaali maailmassakin. Myös mielenkiinto netin sisältöön on liitoksissa kaveriporukan valintoihin. Jokin sivu saattaa menettää kiinnostuksensa aivan yhtä nopeasti kuin se on sen saanutkin. Moni 11–14-vuotias ilmoitti kuuluvansa Facebook-yhteisöpalveluun, koska kaikki kaveritkin ovat siellä. Vasta toisena syynä ilmoitettiin palvelun laadukas sisällöntarjonta. Lapset saattavat kuulua useisiin eri sisällönjakopalveluihin eri tarkoituksilla: vuonna 2010 monet

lapset pitivät Facebook-palvelua lähinnä pelipaikkana, kun taas kuvagalleria IRC-galleriassa ja pikaviestintäpalvelu Messengerissä pidettiin yhteyttä lähimpiin ystäviin. (Uusitalo ym. 2011, 3, 93–94.) Tiivistetysti voisikin ilmaista, että reaali maailman sosiaalinen maailma on piirteiltään samanlainen kuin internetin sosiaalinen maailma.

Sosiaalisten tukiverkkojen ei kuitenkaan voida nähdä keskittyvän pelkästään internetissä tapahtuvaksi, vaan lapsi tarvitsee myös kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta. Internetin ja pelien aktiivisen käytön voidaankin nähdä vaarantavan normaalin sosiaalisen kehityksen. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2011.) Internetin käytön negatiivisena vaikutuksena voidaan nähdä olevan alentava vaikutus ihmisten kykyyn kantaa vastuuta teoistaan. Tällä tarkoitetaan sitä, että internetin anonyymius antaa mahdollisuuden olla röyhkeämpi toista ihmistä kohtaan kasvottomana, kuin mitä ihminen olisi kasvokkain tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. Internetin anonyymi maailma luo siis tunnekylmän ympäristön, jossa kuka tahansa voi sanoa mitä tahansa haluaa. Tästä hyvänä esimerkkinä toimivat blogikirjoitukset, joista useimpia kuka tahansa pääsee lukemaan. Usein blogit saavat osakseen myös negatiivista palautetta, useimmiten anonyymeina pysyviltä kommentoijilta. Kun kommentoijan henkilöllisyys ei ole vaarassa paljastua, hän voi tahallaan loukata kirjoittajaa. Internetin maailma on psyykkistä pelikenttää, jossa pelivälineinä voivat toimia toisten ihmisten tunteet. (Johnson 2001, 192.) Internet antaa esimerkiksi koulukiusaamiselle mahdollisuuden laajentua koskemaan myös vapaa-aikaa, mikä korostaa vanhempien valvonnan tärkeyttä.

Myös Kieslerin, Siegalin ja McCuiren (1984) tutkimuksen mukaan tietotekniikkakeskeinen keskustelu heikentää sosiaalista kanssakäymistä. Heidän mukaansa syynä tähän on tärkeän nonverbaalin viestinnän puute, jonka vuoksi reaali maailman keskusteluista tulee aiempaakin vaikeampia masennuksesta kärsiville. Nonverbaalin viestinnän tärkeydestä kertoo sen merkittävä rooli viestinnässä: sen avulla täydennetään verbaalista viestintää ja joskus jopa korvataan sitä. Se voi myös olla ristiriidassa verbaalisen viestinnän kanssa, esimerkiksi satiirisen huumorin muodossa.



### **3.4 Median terveystvaikutukset**

Median käytön terveydellisistä vaikutuksista on eroteltavissa fyysisiä, fysiologisia ja neurologisia vaikutuksia, joita käsitellään tarkemmin seuraavassa alaluvussa. Mediankäytön nähdään lisäävän lasten passiivisuutta, jonka vuoksi lasten aktiivinen liikkuminen jää vähemmälle. Tämän vuoksi mediankäyttö on saanut osakseen paljon kritiikkiä, eikä sitä näin ollen pidetä lasten vapaa-ajan vieton ensisijaisena tapana. (Salokoski & Mustonen 2007, 69.)

Äärimmäisiä terveydellisiä uhkakuvia nettiriippuvuuteen liittyen esittelee Block (2008), joka on kartoittanut Etelä-Korean nuorten ja lasten nettiriippuvuustilastoja. Kirjoituksessaan hän kertoo nettikahviloissa tapahtuneista kuolemantapauksista, jotka olivat seurausta useiden kymmenien tuntien tietokoneen käytöstä. Nämä kuolemantapaukset johtuivat sydämenpysähdyksistä. Myös pelien maailmoihin liitettävissä olevia rituaalimurhia oli ilmennyt, joka on merkki vakavista mielenterveydellisistä ongelmista. Myös Kiinassa tilanne on hälyttävä: kaiken kaikkiaan noin 10 miljoonaa kiinalaista lasta ja nuorta täyttää nettiriippuvuuden määritelmän ja heistä noin 80 %:n vaivat ovat niin suuria, että ne vaativat psykkistä hoitoa tai sairaalahoitoa. Tietenkin on pidettävä mielessä, että edellä mainitut esimerkit ovat äärimmäisiä eivätkä ole suoraan sovellettavissa Suomen ympäristöön. Nämä tilastot kuitenkin kertovat karusta todellisuudesta, jota liiallinen median käyttö voi saada aikaan. Näistä tilastoista voidaan myös päätellä, että nettiriippuvuuden uhkakuvat eivät liity pelkästään sosiaalisiin vaikutuksiin, vaan pahimmillaan voivat altistaa jopa hengenvaaraan.

Bélangerin, Akren, Berchtoldin ja Michaudin (2011, e330) tutkimuksessa, jossa käsiteltiin median käytön ja terveydellisten ongelmien yhteyttä, määriteltiin internetin käyttäjät neljään ryhmään sen mukaan, kuinka paljon he käyttivät internetiä kuukauden aikana. Näiden ryhmien perusteella tarkasteltiin, kuinka paljon heidän keskuudessaan ilmeni erilaisia terveydellisiä ongelmia. Kaikkein eniten internetiä käyttävät käyttivät nettiä kaksi tuntia päivässä tai enemmän. Heitä nimitettiin tutkimuksessa nimellä HIU (Heavy Internet User) eli huomattavan määrän internetissä aikaa viettäviksi. Seuraava ryhmä käytti nettiä useina päivinä viikossa ja noin kaksi tuntia päivässä. Heitä nimitettiin termillä RIU (Regular Internet User) eli säännöllisesti internetiä käyttävät. Satunnaiset internetin käyttäjät OIU:t (Occasional

Internet User) käyttivät internetiä noin tunnin tai vähemmän viikon aikana. Internetiä käyttämättömät NIU:t (Non Internet User) taas eivät käyttäneet nettiä kertaakaan seurantakuukauden aikana. Tutkimuksessa tutkittiin 7 211 nuorta, jotka olivat iältään 16–20-vuotiaita. Siinä tarkkailtiin nuorten terveydellistä tilaa, masentuneisuutta, univaikeuksia ja selkäkipua ja sitä, kuinka yleistä mikäkin vaiva on kullakin ryhmällä. Perustasona pidettiin säännöllisesti internetiä käyttäviä, joihin muita ryhmiä verrattiin.

Tutkimuksen merkittävimmät tulokset toivat ilmi, että HIU-ryhmän molemmilla sukupuolilla havaittiin saman verran masennusta, mutta ainoastaan miespuolisilla huomattiin ylipainoriski ja ainoastaan naispuolisilla kohonnut määrä uniongelmia. Myös molempien sukupuolten edustajat NIU-ryhmästä kärsivät verrattain suurissa määrin masennuksesta. Selkävaivoista kärsivät pääosin miespuoliset NIU-ryhmän edustajat. Nämä tutkimustulokset antavat tietoa siitä, että median käyttö lisää terveydellisiä haittoja, kuten masennusta. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että myös internetiä käyttämättömät kärsivät samasta vaivasta. Tämä voisi tarkoittaa sitä, että internetin avulla ihmiset pitävät yllä sosiaalisia suhteitaan ja tekevät muutenkin heitä kiinnostavia asioita, joka lisää heidän hyvinvointiaan.

Masennuksen ja liiallisen internetin käytön välillä on todettu oleva vahva yhteys. Samalla tavoin kuin päihderiippuvuus tuo usein mukanaan masennuksen oireita, on korrelaatio myös nettiriippuvuuden ja masennuksen välillä selvä. On havaittu, että heikko itsetunto, matala motivaatiotaso, hyväksynnän hakeminen ja pelko hylätyksi tulemisesta yhdessä masennustaipumuksen kanssa edistävät nettiriippuvuuden syntyä. Syy nettimaailman viehättävyyteen löytyy anonyymiudesta: internetin maailmassa ihmistä eivät rajoita reaaliaailman sosiaaliset muurit. (Young & Rodgers 1998, 27–28.)

### ***3.5 Median käytön fyysiset, fysiologiset ja neurologiset vaikutukset***

Marshall, Biddle, Gorely, Cameron ja Murdey (2004) esittävät yhteyksiä median käytön, ylipainon ja lasten fyysisen aktiivisuuden välillä meta-analyysissään. Analyysissä tarkasteltiin 30 tutkimusta, joista 96 prosentilla havaittiin positiivinen yhteys median käytön ja ylipainon välillä. Huomattavaa on, että television katsomisen ja ylipainon välinen suhde on heikompi kuin tietokonepelaamisen ja

ylipainon välinen suhde. Meta-analyysi kertoo, että median käyttö ja ylipaino ovat yhteydessä toisiinsa, mutta selvittämättä jää kuitenkin, johtuuko lasten liikalihavuus median käytöstä vai onko heidän ylipainonsa syy median ääreen hakeutumiselle. On siis mahdollista, että ylipainoiset lapset valitsevat vapaa-ajanviettotavakseen enemmän passiivisen toiminnan. Jälkimmäistä teoriaa tukee Vandewaterin, Shimin ja Caplovitzin tutkimus (2004, Salokosken & Mustosen 2007, 70 mukaan), jonka perusteella tietokoneella oleilulla ja liikalihavuudella on selkeä yhteys. Ylipainoiset lapset viettävät tutkimuksen mukaan ylipäätään enemmän aikaa istuma-asennossa, jonka voidaan nähdä tarkoittavan sitä, että ylipainoisille median käyttö tarjoaa mieluisamman aktiviteetin, kuin mitä esimerkiksi liikunta tarjoaa. (Vandewater, Shim & Caplovitz 2004.)

Huonon yleiskunnon lisäksi lapsilla, jotka istuvat paljon tietokoneella, esiintyy myös ergonomiasta ja näytön tuijottamisesta johtuvia vaivoja, kuten niska- ja selkäsärkyjä, silmien väsymistä (Coogan & Kangas 2001) sekä rannekipuja (Ermi ym. 2004). Australialainen tutkimus osoittaa, että jo 6-vuotialla lapsilla on havaittavissa merkkejä siitä, että riski sairastua verisuonitauteihin kasvaa, jos he istuvat aktiivisesti näytön ääressä. Lapsilla, jotka katsoivat eniten televisiota, oli havaittavissa silmän mikroverisuonten kaventumista. Tämä kaventuminen on liitoksissa aikuisiällä tavattaviin sydän- ja verisuonitauteihin. Vastaavasti lapset, jotka viettivät paljon aikaa ulkoillen sekä liikkuen, olivat kaikkein pienimmässä riskissä sairastua näihin tauteihin silmien mikroverisuonten kapeuden perusteella. (Gopinath, Baur, Wang, Hardy, Teber, Kifley & Wong 2011.)

Suomessa tehdyn pitkittäistutkimuksen ansiosta on havaittu, että 1990-luvulta lähtien median ja yleisemmin informaatioteknologian käyttö selittävät suuren osan 12–18-vuotiaiden nuorten niska- ja alaseläkivuista (Hakala, Rimpelä, Salminen, Virtanen, Rimpelä 2002, 743–745). Saman tutkimusryhmän tuloksista selvisi, että 26 prosenttia nuorista kärsii niska- ja hartiakivuista, joten kyseessä ei ole aivan marginaalinen ryhmä. Noin 10 % nuorista ilmoitti kärsivänsä alaselän kivuista. (Hakala, Rimpelä, Saarni & Salminen 2006, 536–541.) Tutkimuksista riippuen tietokoneen käytöstä aiheutuneiden kipujen yleisyys on vaihdellut 5–82 %. Oireita valtaosalle ei kuitenkaan ole ollut, mutta niillä, joilla oireita esiintyi, olivat ne vastaajien mielestä joko lieviä (16 %) tai kohtalaisia (3 %) (Jacobs ja Baker 2002).

Lapset, joilla on tietokone omassa huoneessaan, kärsivät muita lapsia enemmän unihäiriöistä. Riski unihäiriöille kasvaa, kun päivän aikana vietetty aika tietokoneella

ylittää kaksi tuntia. (Van den Bulck 2004, 101–104; Alexandru 2006, 266–275). Pelaamisen takia syntyvään väsymykseen on syynä psyykkisen energian kulutus: Pelaaminen on intensiivistä toimintaa, jossa aivot toiminta on aktiivisesti mukana. Pelatessaan lapsi on psyykkisesti hyvin latautunut, mutta fyysisesti hän ei tee juuri mitään. Tämä aiheuttaa tilanteen, jossa pelaamisen jälkeen lapsi on vieläkin niin virittäytynyt pelaamisen tunnelmaan, että se voi ilmetä aggressiivisuutena tai levottomuutena. Lapsi on siis ollut mieleltään aktiivinen, mutta fyysisesti passiivinen, minkä vuoksi hänen kehonsa on epätasapainossa. (Salokoski & Mustonen, 2007, 71.)

Runsaalla pelaamisella on usein mielletty olevan negatiivisessa mielessä yhteys ADHD:n kanssa ja se on rinnastettu usein myös peliongelmiin ja peliriippuvuuteen. Media ei kuitenkaan itsessään ole riippuvuuden tai ongelmakäyttäytymisen aikaansaaja, vaan se on ympäristötekijä, joka voi yhtälailla tukea tai heikentää lapsen toimintaa. Monissa tutkimuksissa on huomioitu yhteyksiä runsaan netin käytön ja tarkkaavaisuushäiriöiden välillä. (ks. Gupta & Derevensky 2000, 315–342, Chan & Rabinowitz 2006.) Kuitenkin pelien vaikutusta tarkkaavaisuushäiriöihin voidaan pitää myös tarkkaavaisuutta kehittävänä, sillä pelien visuaalisuuden, nopeasti vaihtuvien tapahtumien ja paneutumisen peliin vahvistavat tarkkaavaisuushäiriöisen lapsen keskittymiskykyä. Vaikka kyseisestä kannasta ei vielä ole saatu täysin tieteellisiä tuloksia, voidaan tähänastisiakin tutkimustuloksia pitää lupaavina. (Salokoski & Mustonen 2007, 72).

## **4 MEDIAN KÄYTÖSTÄ RIIPPUVUUTEEN**

### **4.1 Riippuvuuden määritelmä**

Petälä (2007) määrittelee riippuvuuden seuraavasti: *Riippuvuus on ihmisellä hallitsematon tila, jossa henkilö kokee jatkuvasti kasvavaa halua ja ylikorostunutta pakonomaista tarvetta päästä osalliseksi addiktion kohteesta eli riippuvuuden aiheuttajasta.* Olennaisena osana riippuvuutta hän kirjoittaa olevan sen, ettei riippuvainen voi koskaan tulla ”kylläiseksi” riippuvuuden aiheuttajastaan, vaan tarvitsee sitä aina lisää. Hirschovitsin (2008 27) mukaan riippuvuus on monimutkainen yksilön oirekuva. Oirekuvaan vaikuttaa riippuvuuden aiheuttava aine tai toiminto sekä yhteiskunnalliset asenteet erilaisia riippuvuuden lajeja kohtaan. Huumeriippuvuuteen suhtaudutaan paheksuen ja huumeongelmaiset kohtaavat usein halveksuntaa. Peliriippuvuuteen taas ei ole useimmissa kaupungeissa saatavilla minkäänlaista hoitoa. Tämä riippuvuuden lajien eriarvoisuus kertoo siitä, että yhteiskunnallinen ajattelu vaikuttaa riippuvuuden lajien asemaan yhteiskunnassa. Suhtautumistapaan, jota erilaiset riippuvuudet saavat osakseen, vaikuttaa riippuvuutta aiheuttavan aineen tai toiminnon laillisuus ja normien mukaisuus. Tämä teoria tukee sitä, että netti- ja peliriippuvuutta ei nähdä tarpeeksi vakavana ongelmana, sillä aktiivinen tietotekniikan käyttö nähdään nykynuorille ominaisena tapana kuluttaa aikaa.

Riippuvuus ilmiönä on normaali asia ihmisten elämässä (Peltoniemi 2006). Normaalialia riippuvuutta on esimerkiksi riippuvuus aamukahvista, mikä ei kuitenkaan häiritse yksilön elämää tai tee siitä epänormaalialia (Salokoski & Mustonen 2007). Kuitenkin joskus riippuvuus alkaa hallita ihmisen päivittäistä elämää tullessaan liian vahvaksi ja intensiiviseksi. Tällaisessa tapauksessa ihminen ei kykene enää kontrolloimaan riippuvuuttaan. Aiemmin nautintoa aiheuttanut toiminto saattaa tällaisessa tapauksessa aiheuttaa nautinnon sijasta ahdistusta ja ongelmialia. Riippuvuus voi saada ihmisestä hyvin voimakkaan otteen. (Peltoniemi, 2006.)

Riippuvuus syntyy johonkin aineeseen tai toimintaan, kun se koetaan fyysisesti tai psyykkisesti miellyttäväksi. Riippuvuus syntyy sitä nopeammin, mitä vahvemmin mielihyvän tunne koetaan. Lapset ja nuoret ovat suuremmassa riskissä tulla riippuvaiseksi, sillä heidän aivojensa kehitys on vielä kesken. (Väestöliitto 2011.)

Koski-Jännes (2005) kirjoittaa perinnöllisten tekijöiden ohella riippuvuuteen altistavan sosiaalisen oppimisen kokemukset lapsuudessa ja nuoruudessa. Riippuvuus voi myös syntyä reaktiona uusiin elämäntilanteisiin myöhemmällä iällä. Erilaiset ympäristö- tai perintötekijät eivät kuitenkaan saa aikaan riippuvuutta ilman yksilön omaa panosta tai toistuvaa riippuvuuden aiheuttajaan turvautumista. Aivoissa tapahtuu erilaisia hermostollisia muutoksia riippuvuuden muodostuessa. Uskomukset kyseisen aineen tai toiminnan mahtavuudesta muihin nähden pitävät yllä riippuvuutta yhdessä neurokemiallisten ja fysiologisten muutosten kanssa.

Koska riippuvuus tuottaa sekä välitöntä mielihyvää että sosiaalista paheksuntaa ja välitöntä haittaa, se on ihmiselle ristiriitainen asia. Riippuvainen henkilö voi kokea häpeää ja pyrkiä todistelemaan muille ja itselleen, ettei ole riippuvainen. Tällöin tilanne yleensä kuitenkin pahenee, sillä riippuvuudesta irtaantumisessa tärkeää on ongelman myöntäminen ja päätöksen tekeminen tilanteen korjaamiseksi. (Koski-Jännes 2005.)

#### **4.2 Riippuvuuden lajit**

Riippuvuus voidaan jakaa karkeasti kolmeen osaan: fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen riippuvuuteen. Fyysinen riippuvuus syntyy riippuvuutta aiheuttavan aineen käytöstä. Käyttäjän elimistö tottuu tähän mielihyvää aiheuttavaan aineeseen, ja kun se poistuu aineenvaihdunnan kautta, tulee käyttäjälle eritasoisia fyysisiä oireita, kuten vapinaa, päänsärkyä ja pahoinvointia. Psykkinen riippuvuus on seurausta jonkin aineen käytöstä tai voimakkaasta rutinoitumisesta johonkin toimintaan, kun taas sosiaalisella riippuvuudella tarkoitetaan riippuvuutta, joka linkittyy mielihyvää aikaansaavaan sosiaaliseen ympäristöön ja ryhmään. (Väestöliitto 2011.)

Päihteiden käyttö voi saada aikaan kaikkia näitä riippuvuuden tyyppejä. Fyysinen riippuvuus ilmenee kehon epätasapainona, joka on seurausta riippuvuutta aiheuttavan aineen puuttumisesta. Päihteiden käyttö voi aiheuttaa psyykkisen tilan, joka halutaan saavuttaa päihteillä uudestaan. Näin käyttäjä on psyykkisesti riippuvainen aineen aiheuttamasta hyvän olon tunteesta. Sosiaalisesta riippuvuudesta on kyse, kun yksilö alkaa ryhmänormiston täyttääkseen käyttää samaa päihdyttävää ainetta kuin muu ryhmä. Näin päihteidenkäyttäjä tulee riippuvaiseksi ryhmästä.

(Väestöliitto 2011.) Riippuvuuksien eri osa-alueiden määritelmät eivät sulje toisiaan pois: tutkimuksen pääasiallisista kohteista, peli- ja nettiriippuvuudesta, on löydettävissä aineksia sekä psyykkisestä että sosiaalisesta riippuvuudesta (Peltoniemi 2009).

Kaikille riippuvuuden lajeille on ominaista vieroitusoireiden ilmeneminen. Viimeistään tässä vaiheessa voidaan huomata, että riippuvuutta aiheuttava toiminto ei enää ole käyttäjän omassa hallinnassa. Kykenemättömyys lopettaa riippuvuuden aiheuttajan käyttö onkin selvä merkki riippuvuudesta. Internetistä riippuvainen ihminen tuntee pakonomaista halua käyttää internetiä ja myös hänen ajatuksensa internetiä kohtaan viestivät halusta, joka ei enää ole hänen itsensä hallinnassa. Riippuvuuden lähde vaatii kasvavassa määrin käyttäjän resursseja, mikä ilmenee muun muassa alenevana itsehillintänä. Samalla lailla kuin päihteiden käyttäjille, myös internetin ongelmakäyttäjille muodostuu toleranssi riippuvuuden aiheuttajaa kohtaan. Toleranssilla tarkoitetaan psyykkistä sietokykyä, joka ajan myötä kasvaa riippuvuutta aiheuttavaa toimintaa kohtaan. Näin ollen ajan myötä riippuvainen tarvitsee suurempaa annosta riippuvuuden aiheuttajaa tullakseen jälleen tyytyväiseksi. (Young 1999, 19–31.)

### ***Psyykkinen riippuvuus***

Psyykkisellä riippuvuudella tarkoitetaan tilaa, jossa yksilö on niin tottunut johonkin toimintaan, että sen lopettaminen tai vähentäminen tuntuu vaikealta. Samalla tavoin psyykkinen riippuvuus voi syntyä päihdyttävän aineen vaikutukseen, mikä saa ongelmakäyttäjän tavoittelemaan päihteen käytön kautta hyvää oloa pakonomaisesti. Joskus voikin olla vaikeaa paikantaa, missä riippuvuuden perimmäinen syy on. (Väestöliitto 2011.) Tällainen psyykkisen riippuvuuden aiheuttama toiminta saa aikaan välittömän tyydytyksen. Sitä voidaan kutsua myös toiminnalliseksi riippuvuudeksi. Toiminnalliset riippuvuudet aiheuttavat voimakkaan halun tai pakon tunteen, eikä edes riskien tiedostaminen tee riippuvuutta aiheuttavan teon lopettamisesta helpompaa. Toiminnallisten riippuvuuksien aiheuttamia reaktioita voidaan tarkastella myös neurologisesti: aivojen välittäjäaineet reagoivat samansuuntaisesti kuin päihteitä nautittaessa, vaikka toiminnallisissa riippuvuuksissa kyse ei ole kemiallisten aineiden vaikutuksesta. Päihteiden teho nimittäin perustuu kemiallisten aineiden aiheuttamiin reaktioihin aivoissa. (Koski-Jännes 2005.) Tämä

on hyvä osoitus siitä, että eri tason riippuvuudet eivät poissulje toisiaan. Tässäkin tapauksessa riippuvuus, joka on lähtötasoltaan psyykkistä, aiheuttaa yksilössä samankaltaisia oireita kuin lähtötasoltaan fyysinen riippuvuus.

Toiminnallisenkin riippuvuuden taustalta voidaan siis havaita perusteita kemialliselta tasolta. Hyvä esimerkki tästä on mieltymys vaaran tunnetta tai äärimmäisiä urheilusuorituksia kohtaan. Aivojen tuottama endorfiini lisää hyvänolontunnetta esimerkiksi urheilusuorituksia tehtäessä. Adrenaliini taas antaa elimistölle lisävoimaa vaaran uhatessa. Mikäli aivoissa tapahtuu välittäjäainetasoisia häiriöitä juuri endorfiinin tai adrenaliinin osalla, voi tuloksena olla riippuvuus urheilusuorituksiin tai vaarallisiin suorituksiin, kuten laskuvarjohyppyihin. (McArdle, Katch & Katch 2000, 404–405.)

Havio, Inkinen ja Partanen (2008, 40) määrittelevät riippuvuuden syyksi kyvyttömyyden ylläpitää psyykkistä tasapainoa. Riippuvuutta aiheuttava aine tai toiminto saa siis psyykkiset jännitteet muuttumaan siedettävämpään muotoon. Psyykkinen epätasapaino aiheuttaa mielipahaa, jota ihmisluonne pyrkii systemaattisesti välttämään. Keinoja pahan olon karkottamiseen löytyy erilaisten toimintojen pakonomaisesta toistosta tai päihdyttävän aineen nautinnasta. Tämä kuitenkin luo negatiivisen kehän, joka lopulta ei olekaan keino pahan olon lieventämiseen, vaan päinvastoin, riippuvuudeksi muuttunut toiminta vain lisää entisestään pahaa oloa.

Psyykkisen ja sosiaalisen riippuvuuden vahvuudesta kertoo se, että vaikka fyysisen riippuvuuden syntyyn menee oma aikansa esimerkiksi tupakkariippuvuuden kehittyessä, on psyykkinen ja sosiaalinen riippuvuus yleensä tähän mennessä jo syntynyt. Kun riippuvuuden lähteen huomataan aiheuttavan tyytyväisyyttä, on kyse tiedostamattomasta oppimisesta. Tätä oppimista seuraa ehdollistunut ritualisaatio, jolla tarkoitetaan riippuvuutta aiheuttavan toiminnan normalisoitumista ja sen säännöllistä toistumista. Koska riippuvuus on opittu ilmiö, voidaan siitä parantua, kun ihminen pyrkii oppimaan uusia malleja vanhojen ja haitallisten tilalle. (Puska, Urjanheimo, Ikävalko 1995, 100–102.)

Puska ym. (1995, 100–102) esittelevät regression käsitteen, joka kohdataan usein puhuttaessa mielihyvää aiheuttavasta toiminnasta. Tällä tarkoitetaan taantumista aiemmalle kehitystasolle, joka on usein seurausta jostakin traagisesta tapahtumasta, mutta voi ilmetä myös henkisen epätasapainotilan myötä. Tällaisia ovat esimerkiksi tilanteet, joissa ympäristö asettaa yksilölle liaksi stressiä, ihminen



tuntee itsensä turvattomaksi tai turhautuneeksi ja kun ihminen käy läpi sisäisiä kriisejä. Tällaisessa tilanteessa riippuvuuden lähde tuo turvallisuuden tunnetta ja regressoitunut ihminen pakenee todellisuutta riippuvuutta aiheuttavaan lähteeseen. Ilmiötä selittää se, että itsestään epävarmat ihmiset ovat muita alttiimpia regressiolle. Kun regression piirteet tunnustetaan, päästään helpommin käsiksi riippuvuuteenkin. Regression määritteeseen kuuluu sen interaktiivinen mielensisäinen luonne: ihminen taantuu yrittäessään pitää mielen homeostaasia eli tasapainoa yllä, mikäli elämä asettaa ihmisen elämään liian suuria koettelemuksia. Tästä seuraa pyrkimys interaktiivisesti lapsenomaiseen tilaan, jota voidaan kuvailla mielihyvämaailmaksi. Tässä mielihyvän paratiisissa rasittunut ihminen voi rauhassa olla regressiossaan, hän siis perustelee itselleen riippuvuuden lähteen käytön sen rentouttavalla vaikutuksella. Koska todellinen maailma ei tue regressiota, pyrkii ihminen löytämään sille oikeanlaisen purkautumisväylän ja normalisoimaan regression.

Puska ym. (1995, 100–102) tuovat ilmi myös, että riippuvuuden alulla on usein neofiilinen ulottuvuus. Tällä tarkoitetaan sitä, että ihmisellä on sisäsyntyinen halu kokeilla uutta ja mielihyvää aiheuttavia asioita. Tätä tarvetta tukevat ihmisen sisäiset ja fyysiset tarpeet, mutta myös ihmisen tarve kokea mielihyvää. Riippuvuutta aiheuttava tekijä on usein niin sanottu transgression väline. Tällä tarkoitetaan sitä, että riippuvuuden lähteellä haetaan tyydytystä rajojen ylittämisen tarpeeseen ja haluan kokea uusia asioita. Riippuvuuteen liittyy myös eskapismien ajatus, eli todellisuudenpakoisuus. Omassa riippuvuuden määrittämässä todellisuudessaan ihminen siis kokee olevansa tyytyväisempi kuin todellisuuden maailmassa.

Riippuvuuden lähteen käytölle on löydettävissä monia psykologisia motiiveja: Se tuottaa mielihyvää ja vähentää jännittyneisyyttä. Sen kautta pystytään käsittelemään ikäviä tunteita, kuten lievittämään yksinäisyyttä ja ikävää, sekä kestämaan pettymyksiä ja turvattomuuden tunnetta. Nettiympäristössä ihminen pystyy antamaan itsestään todellisuudesta poikkeavan kuvan, joten ujolle ihmiselle nettiympäristö voi olla keino hallita tätä luonteenpiirrettä itsessään. Riippuvuuden lähteen käyttö voidaan nähdä tavaksi myös palkita itseään ja tuomaan sisältöä elämään kiireen ja paineen keskellä. (Puska, Urjanheimo, Ikävalko 1995, 100–102.)

### *Sosiaalinen riippuvuus*

Sosiaalinen ja psyykinen riippuvuus liittyvät olennaisesti toisiinsa ja esiintyvät vain harvoin yksin. Sosiaalisen riippuvuuden alku nähdään yleensä kokeiluna, joka on ryhmäkoheesioon liittyvä ilmiö. Sosiaalista riippuvuutta ylläpitää halu kuulua ryhmään ja ”pysyä ajan tasalla”. Ryhmään pääsy koetaan tärkeäksi ja siitä ei haluta luopua. Näin ollen ryhmän jäseneksi pääsy edellyttää sitä, että ryhmäläinen hyväksyy sosiaalisen ryhmittymän normiston ja elää sen mukaisesti. (Puska 1995, 102) On tietenkin huomattavaa, että mikä tahansa ryhmäytyminen alkaa tällä tavoin, eikä uuteen ryhmään liittymistä jokaisessa tapauksessa voida pitää merkinä sosiaalisen riippuvuuden synnystä. Suomen Mielenterveysseura (2011) määrittelee sosiaalisen riippuvuuden riippuvuutena ryhmään, jossa käytetään jotakin riippuvuutta aiheuttavaa ainetta tai toteutetaan riippuvuutta aiheuttavaa toimintaa, kuten pelaamista.

Peltoniemen (2006) jaottelemista nettiriippuvuuden tyypeistä keskustelu-, nettiseksi-, nettiseurustelu- ja verkkoyhteisöriippuvuus ovat luettavissa sosiaalisiksi nettiriippuvuuksiksi. Sosiaalinen riippuvuus on tyypiltään selvästi yhteisöllistä ja vaatii muodostuakseen yhden tai useamman henkilön, jonka kanssa yksilö ryhmäytyy. Koska nettikäyttäytyminenkin on sosiaalista toimintaa, on sitä tärkeää tarkastella myös mediakasvatuksessa riippuvuutta aiheuttavana toimintana.

Koska mediaan liittyvät ilmiöt ovat muuttuvia, on myös mediaan liittyvien tutkimusten teko hankalaa, sillä usein tieto on vain väliaikaista ja uusi tutkimustieto syrjäyttää vanhan. Lasten mediaympäristö muutoksessa-tutkimuksessa on todettu, että lasten mediankäytön lähtökohtana ovat ainakin viimeisen kolmen vuoden ajan olleet sosiaaliset tekijät. Edes kehittyneet innovaatiot, kuten digitaalisten pelien kehittynyt tarjonta, ei muuta mediankäytön lähtökohtia. Tämä selvisi kahden eri vuosina tehdyn tutkimuksen vertailussa. (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 3.) Sosiaaliset motiivit ohjaavat yhtenä keskeisempänä tekijänä nuorta median pariin (Salokoski 2005, 18; Matikkala & Lahikainen 2005, 92). Matikkalan ja Lahikaisen (2005, 94–95) mukaan 8–10-vuotiaat eivät käytä mediatekniikkaa sosiaalisessa viestinnässä, vaan keskittyvät enemmän pelien pelaamiseen.

Media on lapsille tärkeä tekijä kielellisen, käsitteellisen ja sosiaalisen kompetenssin kehityksessä (Koivusalo-Kuusivaara 2007). Lapsi on 6–13-vuotiaana herkimmissä vaiheissa minäkäsityksensä ja itsetuntonsa kehittymisen kannalta, mikä

on nähtävissä siitä, että keskilapsuuden ja varhaisnuoruuden vaiheessa sosiaaliset verkostot ovat erittäin tärkeitä. Kommunikaatio on pääasiallinen tapa varhaisnuorten vuorovaikutuksessa. (Laine 2005, 32, 127–128). Grossin (2004) mukaan kommunikaatio on myös tärkeä syy internetin käyttöön. Nettiyhteisöjä on kehittynyt erilaisten pelien ja gallerioiden ympärille. Parhaimmillaan verkkoyhteisö antaa käyttäjälleen mahdollisuuden solmia uusia vuorovaikutussuhteita, mutta pahimmillaan ne saattavat sitouttaa jäsentään niin paljon, että yhteisö muodostaa käyttäjälleen sosiaalisen riippuvuussuhteen. (Chappell, Eatough, Davies & Griffi 2006.) Esimerkiksi jotkin peliyhteisöt voivat vaatia ajallisesti suuria sitoutumisia peliin, jolloin muut elämän osa-alueet jäävät pienemmälle huomiolle (Salokoski & Mustonen 2007, 76).

Jotta ymmärrettäisiin, mistä sosiaalinen riippuvuus nettiin syntyy, on tarkasteltava syitä internetin sosiaalisten yhteisöjen käyttöön. Mediaa käytetään muun muassa lieventämään tylsyyden tunnetta, ajankuluksi, ystävyysuhteiden luomiseen ja oman itsensä etsimiseen. Varsinkin viimeisimpään syyhyn internet antaa hyvät puitteet, sillä Strizken ja kollegoiden (2004) mukaan ujut ihmiset eivät erotu muusta internetyhteisöjen käyttäjäkunnasta, sillä netissä myös ujommat ihmiset uskaltavat vapaammin ilmaista itseään. Peura, Mikkola, Oinas, Tuominen ja Mustonen (2006) ottivat selvää netin kuvagallerioiden ominaisuuksista. Tutkimuksessa selvisi, että monet nuoret kokevat saavansa netissä enemmän myönteistä palautetta ulkonäöstään kuin kasvotusten ja kokivat tämän kohottavan heidän itsetuntoaan. Myönteisiä kommentteja on helpompi antaa kirjoitetussa muodossa kuin kasvokkain, joten keskusteluympäristönä internet on reaali maailmaa avoimempi. Tässä tapauksessa internetyhteisöihin kuuluminen on nähtävissä myönteisenä asiana.

Vaikka keskilapsuuden vaihetta (8–11-vuotiailla) elävällä lapsella on jo käytössään paljon käsitteellisiä työkaluja ilmiöiden prosessointiin, on psykososiaalinen ja moraalinen kehitys vielä kehitysvaiheessa, joten lapsi tarvitsee aikuisen tukea. (Matikkala & Lahikainen 2005, 93; Piaget 1975.) Tämän vuoksi lapsen on tärkeää saada kasvattajien tukea myös internetin maailmassa tapahtuvassa viestinnässä. Internetin yhteisöt voivat toimia lapsen kehityksessä myönteisenä tai kielteisenä vaikuttimena. Ideaalitapauksessa lapsi löytää ryhmän, joka hyväksyy hänet sellaisenaan ja tukee hänen kasvuaan positiivisesti. Mikäli lapsi identifioituu ryhmään, jonka arvot ohjaavat esimerkiksi itsetuhovaikutteiseen käytökseen, on

ryhmän luoma sosiaalisella tuella negatiivinen vaikutus lapsen kehitykseen. Esimerkiksi Jokelan koulusurmaajan taustavaikuttimista on löydettävissä äärioikeistoa ja joukkosurmia ihannoivia nettiryhmiä. (Salokoski & Mustonen 2007, 76.)

### **4.3 Riippuvuuden synty**

Antti Heikkilä toteaa teoksessaan *Riippuvuus – valheiden verkko* (1995), että riippuvuutta synnyttää monimutkainen fyysinen ja psyykinen mekanismi. Riippuvuutta puolestaan ylläpitävät luja luonne ja jääräpäisyys. Riippuvuudessa sisäinen pakko hallitsee elämää ja tekee ihmisestä täysin voimattoman riippuvuuden aiheuttajaa kohtaan. Mielen herkat säätelymekanismit menevät sekaisin riippuvuuden vaikutuksesta, ja riippuvainen kokee, että hän kykenee pitämään jonkinlaista tasapainoa yllä ainoastaan riippuvuuden aiheuttajan avulla.

Riippuvuuden syntyyn vaikuttavat myös geneettiset syyt. Riippuvuuskäyttäytymiseen näyttäisi altistavan tietty geeni-ilmentymä, A1-alleeli, joka saa aikaan 75 prosentin riskin mihin tahansa riippuvuuteen. Huumeriippuvaisille tehdyt PET-aivorakennetutkimukset osoittavat, että tutkimushenkilöiden aivojen orbitofrontaalisisellä korteksilla eli etuaivolohkossa hermosolut ovat erityisen aktiivisia. Tämä alue on merkittävä mielihyvähakuisen käyttäytymisen säätelyssä. Myös aivojen välittäjäainetuotanto on poikkeava riippuvaisilla henkilöillä, sillä dopamiinin määrä on huomattavasti suurempi accumbus-tumakkeessa. Accumbesista lähtevät neuronit kohdistuvat aivoissa amygdalaan eli mantelitumakkeeseen, hypotalamukseen ja otsalohkoihin. Riippuvuuden kannalta on tärkeää tiedostaa kyseisten aivojen osien roolit: Amygdalan tehtävä aivoissa on tunteiden muistaminen ja prosessointi. Hypotalamus taas vastaa elimistön homeostaasin eli tasapainon ylläpidosta ja vaikuttaa myös tunteiden säätelyyn. Otsalohkoissa tapahtuu osa liikkeiden, tunteiden ja käyttömuistin säätelystä ja suunnittelusta.

Kaikki alueet siis liittyvät mielihyvään ja tunteisiin. Näillä alueilla voi tapahtua pysyviäkin muutoksia, joita pidetään riippuvuuden neurobiologisena tekijänä. Tämä teoria tukee siis sitä, että riippuvuutta aiheuttavat aineet tai toiminnot eivät addiktoi aiheuttamansa mielihyvätunteen kautta, vaan aivojen välittäjäainetasapainon muutosten kautta. Riippuvuuteen liittyvät siis aina aivojen aineenvaihdunnan muutokset, useimmissa aineellisissa riippuvuuksissa aivojen aineenvaihdunta laskee

noin 10–15 %, kun taas videopelien intensiivinen pelaaminen saa verenkierron aktivoitumaan otsalohkoissa ja amygdalassa. Tämä aiheuttaa sen, että videopelien peluun lopettamisenkin jälkeenkin pelaaja ei täysin pysty irtaantumaan pelin maailmasta, vaan hänen vuorovaikutuksensa on puutteellista myös pelaamisen lopettamisen jälkeen. (Mervaala & Räsänen 2004). Myös netti- ja peliriippuvuudella voidaan siis nähdä olevan neurobiologinen perusta.

Riippuvuus voi saada alkunsa siitä, kun riippuvuutta tuottavan toiminnon tai aineen avulla haetaan esimerkiksi rentoutumiskykyä, uskallusta, luovuutta, voimaa, energiaa, huumaantumisen tunnetta ja erilaisia mielen ja tietoisuuden tiloja sekä nautintoa. Riippuvaisen ihmisen sosiaaliset taidot saattavat parantua riippuvuuden lähteen toimesta: esimerkiksi yhteisöllinen nettipelaaminen saattaa helpottaa sosiaalisia taitoja muilla elämän osa-alueilla. Kuten siis aiemmin on jo todettu, riippuvuus voidaan nähdä psyykkisenä epätasapainotilana, jota riippuvuutta aiheuttava lähde kompensoi. Ihmisen perusominaisuuksiin kuuluu pyrkimys päästä irti ikävältä tuntuvista asioista. Mikäli ihminen ei löydä keinoja käsitellä pahaa oloaan, voi toiminta muuttua riippuvuudeksi. (Hirschovits 2008, 35.)

Tavallisen netin käytön muuttuminen netti- tai peliriippuvuudeksi voi tapahtua niin huomaamatta, ettei käytön rajoittaminen lopulta ole helppoa. Kun lapsen netinkäyttö aiheuttaa huolta, voidaan huomio kiinnittää seuraaviin asioihin: Riippuvuuden muodostuessa lapsen rytmi menee sekaisin, sillä hän voi unohtaa syödä eikä unirytmä ole normaali. Riippuvuuden synnyttyä lapsi ei pysty hallitsemaan pelaamistaan tai internetin käyttöään, mikä ilmenee levottomana käytöksenä tai ärtyisyytenä. Lapsi voi unohtaa esimerkiksi kotityönsä ja kotitehtävänsä. Myös hänen koulutyönsä voi kärsiä. Lapsen kaikki aika menee koneella ja hän alkaa syödä koneen äärellä. Kun lapsi ei pääse koneen ääreen, hän tuntee vieroitusoireita ja puhuu alituisesti tietokoneella olosta. Lasta ei enää kiinnosta ulkoilla tai tavata ystäviään, ja hänen ihmissuhteensa rajoittuvat ainoastaan internetissä luotuihin ihmissuhteisiin. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto, 2011.)

Median suurkulutus ei välttämättä kuitenkaan ole suora merkki riippuvuudesta, vaan lapsi saattaa kokea pelin kiinnostavaksi ainoastaan sen uutuudenviehätyksen vuoksi. Jos peli tai internetyhteisö tarjoavat mahdollisuuden luoda sosiaalisia suhteita, lapsi voi täydentää tai vaihtaa ystäviään netin tarjoamaan seuraan. Tämä voi kieliä lapsen yksinäisyydestä, koulukiusaamisesta tai masennuksesta. Jos lapsen nettikäyttäytyminen alkaa saada riippuvuuden piirteitä, kannattaa lapsen vanhempien

asettaa selkeät rajat tietokoneen käytölle. Mikäli rajat ovat olemassa jo alun alkaenkin, pysyy tietokoneen käyttö todennäköisesti paremmin hallinnassa. Lasta voi kannustaa harrastusten pariin ja tapaamaan ystäviään myös sosiaalisen median verkkojen ulkopuolelta. Lapsen tai nuoren kanssa voi myös tehdä listan tietokoneen liikkakäytön ongelmista. Jos lapsi itsekin tiedostaa tietokoneen käytön ongelmallisuuden, voidaan riippuvuuden synty estää. Turha tietokoneella oleilu vähenee, jos tietokoneen käytöllä on selkeät tavoitteet. Tavoitteena siis on, että joka kerta kun tietokone avataan, on sille oltava hyvä syy. Tällainen voi olla esimerkiksi säätietojen katsominen tai koulutehtävän teko. Mikäli lapsella on tietty koukuttava sivu, voi olla parasta, ettei sitä avata mistään syystä. Jotta tietokoneella vietetty aika ei venähdä liian pitkäksi, voi tietokoneella vietettyä aikaa rajata esimerkiksi asettamalla herätyskelloon hälytys, kun sovittu aika netissä surffailuun on täyttynyt. Mikäli lapsi on kiinnostunut tietokoneasioista, voi häntä kannustaa esimerkiksi ATK-kerhon pariin, jolloin hän saisi mielenkiinnolleen vastinetta, jossa pääsee tekemisiin muiden reaali maailman ihmisten kanssa. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2011). Media siis luo yhteenkuuluvuuden tunnetta ja sillä on tärkeä rooli lasten vuorovaikutuksen rakentajana (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 3).

#### **4.4 Peli- ja nettiriippuvuus**

Peltoniemen (2006) lajittelemista riippuvuuden osa-alueista kaksi, nettipeliriippuvuus ja nettirahapeliriippuvuus, voidaan liittää netissä pelaamisen riskeihin. Huolestuttavaa on myös se, että pelimateriaali, joka on suunnattu aikuisille, on levinnyt myös lasten ja nuorten suosioon. (Salokoski 2005, 9; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005b, 129.) Peliriippuvuutta on tutkittu jonkin verran kansainvälisesti, mutta suurin intensiteetti on ollut rahapeliriippuvuudella. Suurimmaksi ongelmaksi Salokoski (2007, 105) kuitenkin määrittelee sen, että netti- ja peliriippuvuustutkimuksia ei ole toteutettu suomalaiset lapset ja nuoret kohderyhmänään.

Ermi ym. nostavat artikkelissaan esille käsitteen pelaamisen hallinnasta ja pelien vetovoimaisuuden pimeästä puolesta. Heidän mukaansa digitaaliset pelit vetävät lapsia puoleensa siinä määrin, että kokemus pelaamisesta vaikuttaa riippuvuudelta. Riippuvuuden vaikutelma aiheutuu siitä, että pelin viehätysvoima saa aikaan immersio kokemuksen, sillä pelatessa ajantaju saattaa hävitä, eikä lapsi reagoi

ympäristön tapahtumiin. Immersiokokemuksella tarkoitetaan voimakasta psyykkistä eläytymistä ja uppoutumista mediaan, ja se voidaan jakaa pelaamisen viehättävyyden kannalta kolmeen osaan: aistimelliseen, toiminnalliseen ja mentaaliseen immersioon. Pelien kiinnostavuus perustuu eri tekijöihin kuin esimerkiksi kirjojen ja television viehäytys, sillä pelaamisessa mielihyvä saavutetaan omilla saavutuksilla ja onnistumisilla, kun taas kirjoja ja televisiosarjoja seurattaessa toiminnan subjektilla on passiivisempi rooli. Juuri tämän takia lapset kokevat pelaamisen stressaavammaksi kuin esimerkiksi television katsomisen. Kun peli tarjoaa lapsen oman taitotason mukaista haastetta, voi pelaamisesta tulla palkitsevaa ja mukaansatempaavaa toimintaa. (Ermi ym. 2005 129–144.) Sitä voidaan rinnastaa myös Csikszentmihalyin (1991) flow-käsitteeseen, jossa ihminen tempautuu koko kapasiteetillaan mukaan meneillään olevaan toimintaan unohtaen kaiken ympärillä olevan.

Pelaaminen ei ole koskaan täysin irrallaan sitä ympäröivästä maailmasta, vaikka se onkin itsetarkoituksellista toimintaa. Pelaaminen voi antaa energiaa arjessa toimimiseen, mutta jos pelaamiseen uppoudutaan liian intensiivisesti, voi pelaajan sosiaalinen ja taloudellinen tilanne kärsiä. Etenkin verkkoympäristön massiiviset moninpelit voivat vaatia pelaajilta pitkäaikaista sitoutumista pelaamiseen, jolloin siitä saattaa tulla arjen pääasiallista toimintaa ja näin pelin ulkopuolisten asioiden hoito kärsii. Pahimmassa tapauksessa pelaaja alkaa toimia omassa elämässään pelin tulkintakehyksen sanelemissa rajoissa: hän miettii, kuinka hyödyllistä jokin asia on pelin ja sen pelaamisen kannalta. Tilanteeseen ajautumiseen vaikuttaa pelin ominaisuuksien ohella se, millaisissa olosuhteissa pelaaminen tapahtuu ja mitkä ovat pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet. Pelkän pelin ominaisuuksien perusteella ei siis voida vetää johtopäätöksiä sen aiheuttavan riippuvuutta. (Kinnunen 2010, 111–112.)

Internetin ansiosta perinteiset aikaa ja paikkaa määrittävät raja-aidat ovat kaatuneet. Nykyisin on mahdollista pelata vuorokauden ympäri ja pelikaverit tai vastapelaajat voivat olla toiselta puolelta maapalloa. Pelaaminen onnistuu helposti lähes mistä vain, kunhan on tietokone tai muu kannettava mobiililaitte. Tästä syystä pelaaminen ei myöskään vaadi erillistä pelaamiselle varattua aikaa. Netissä pelaamiseen liittyy usein myös raha, sillä esimerkiksi osaan peleistä on kuukausittain maksettava maksu pelaamisesta, monissa peleissä on mahdollista ostaa rahalla itselleen lisäominaisuuksia peliin ja myytävänä saattaa olla virtuaalisia tuotteita, joilla voi koristella tai personoida omaa pelihahmoaan tai niitä voi ostaa lahjaksi

pelitovereille. Pelaamiseen voidaan liittää myös aiemmin uhka- tai rahapeleistä tuttuja piirteitä sen kilpailullisen puolen vuoksi. Monille verkon pelisivuille on luotu mahdollisuus vedonlyöntiin pelaajien kesken.

Netissä on myös monia ilmaispelejä, joihin ei tarvitse käyttää rahaa. Näistä ilmaispeleistäkin on kuitenkin helposti tehtävissä rahapelejä, mikäli pelaaja itse niin haluaa. Rahan liittäminen peliin voi tarjota pelaajille erilaista jännitystä. (Kinnunen 2010, 112–117.) Tämän seurauksena voi kuitenkin olla pelaajan taloudellisen tilanteen heikkeneminen, jos rahaa pelaamiseen aletaan käyttää liian paljon.

Pelaamisen ohella sosiaalisen kanssakäymisen motiivit ovat tärkeä syy tietoverkkojen käyttöön. Tunnusomaista näille vuorovaikutteisille medioille on interaktiivisuus ja henkilökohtaisuus. Erityisesti ajan ja paikan rajojen ylittäminen määrittää verkkososiaalisuutta. Verkossa voi olla yhteydessä kaukanakin asuviin ystäviin ja mihin kellonaikaan tahansa. Tietoverkot ovat ajanviettopaikkoja, joissa vietetään aikaa muiden ihmisten kanssa ja vaihdetaan heidän kanssaan kuulumisia ja tietoja. Joillekin internetin keinotodellisuus on jopa niin kiehtova, ettei ihminen kykene siitä irrottautumaan. Seurauksena voi olla todellisten ihmissuhteiden kuihtuminen, maailmankuvan vääristyminen ja syrjäytyminen. (Ahjoniemi & Peltoniemi 2006, Kinnunen 2010, 119.)

Peltoniemi kirjoittaa nettiriippuvuuden olevan *hallitsematonta ja pakonomaista Internetin käyttöä, joka aiheuttaa haittoja myös muilla elämänalueilla*. Ongelma on muodostunut silloin, kun netin käyttö alkaa tuntua liialliselta ja vie aikaa muulta sosiaaliselta elämäältä ja aiheuttaa syyllisyyden tunteita. Nettiriippuvuuteen liittyy olennaisesti erilaisia käyttäytymisen ja itsekontrollin ongelmia. Nettiriippuvuuden alalajeja ovat muun muassa seuraavat: (1) keskusteluriippuvuus (chat ja kännykkä), (2) nettipeliriippuvuus, (3) nettirahapeliriippuvuus, (4) nettiseksiriippuvuus (myös puhelimitse), (5) nettiseurusteluriippuvuus, (6) verkkoyhteisöriippuvuus, (7) informaatoriippuvuus, (8) surffailuriippuvuus, (9) mobiiliriippuvuus, (10) yleinen tietokoneriippuvuus. Nettiriippuvuus muodostuu siis monesta osatekijästä. (Ahjoniemi & Peltoniemi 2006; Peltoniemi 2006.)

Nettiriippuvaisuus voidaan jaotella spesifiksi ongelmankäytöksi ja yleistyneeksi ongelmankäytöksi. Spesifiä ongelmankäyttöä kuvaavat esimerkiksi nettiseksiriippuvuus ja uhkapeliriippuvuus, ja yleinen riippuvuus internetistä on valikoimatonta riippuvuutta. Tyypillistä riippuvaiselle on, että kanssakäyminen muun



reaalimaailman kanssa vähenee huomattavasti ja sosiaalinen kanssakäyminen muiden ihmisten kanssa tapahtuu vain verkossa. (Salokoski & Mustonen 2007, 98.)

Jyri Wuorisalo (2010, 98–99) määrittelee nettiriippuvuuden riippuvuudeksi tieto- ja viestintätekniiikan käytöstä ja etenkin internetin sisällöistä ja vuorovaikutusmahdollisuuksista. Se voi olla koko elämää hallitsevaa himoa, joka voi mennä vakavaksikin. Nettiriippuvuuteen pätevät samat riippuvuuden kriteerit kuin normaaliinkin riippuvuuteen: kontrolli katoaa, “humallutaan” ja tulee vieroitusoireita.

Wuorisalon mukaan nettiriippuvuus pääsee kehittymään usein salakavalasti, koska siihen ei liity mitään rikollista, moraalitonta tai muita ihmisiä suoraan loukkaavaa. Voi olla, että nettiriippuvuuteen havahdutaan vasta siinä vaiheessa kun opiskelu/työelämä kärsii, sosiaaliset suhteet kuihtuvat olemattomiin tai esimerkiksi pelaamisesta aiheutuvat fyysiset ongelmat rajoittavat normaalia elämää.

Maailmassa ei vielä ole vakiintuneita käytäntöjä lasten ja nuorten nettiriippuvuuden määrittämiselle. Termin määrittäminen ja diagnosoiminen ovat vielä hataralla pohjalla, eikä lääketieteellinenkään termistö tunne nettiriippuvuutta. Ainoastaan aikuisiän pelihimo on tunnettu lääketieteessä diagnoosina. (Salokoski ja Mustonen 2007, 99.) Kansainvälisissä julkaisuissa nettiriippuvuuden käsite on jonkin verran kotimaista tunnetumpi. Tästä kertoo jo se, että ilmiötä on jonkin verran käsitteellistetty. Nicola F. Johnson (2009, 22) esittelee neljä erilaista nettiriippuvuuden käsitettä. Näistä ensimmäinen on Internet Addiction Disorder eli IAD. Tämä tarkoittaa vapaasti suomennettuna internetaddiktiohäiriötä. Suomen kieleen tällainen käsite ei ole ainakaan sananmukaisena käännöksenä rantautunut. Seuraava Johnsonin esittelemä tapa lähestyä nettiriippuvuuden käsitettä on peräisin Morahan-Martinilta ja Schumacherilta (2000): he käyttävät nettiriippuvuudesta nimeä Patchological Internet Use eli PIU. Tämä näkemys korostaa tietokoneen käytön säännöllisyyden pakonomaisuutta. Excessive Internet Use eli EIU on Hardien ja Teen (2007) käyttämä nimitys, joka suoraan suomennettuna tarkoittaa internetin liiallista käyttöä. Neljäs käsite on Compulsive Internet Use, joka myös korostaa internetaddiktion pakonomaisuutta. Internetin ongelmalliseksi käytöksi on kuvattu 28–38 viikkotuntia viihteellistä ja epäoleellista internetin käyttöä (Gupta & Derevensky 2000, Salokosken & Mustosen 2007, 100 mukaan).

Tietokoneella kulutettua aikaa ei siis voida yksistään pitää pätevänä nettiriippuvuuden mittarina, vaan on huomioitava se toiminta, mitä tietokoneella tai

netissä tekee. Tietokoneella voi kuluttaa paljon aikaa myös hyödyllisesti, kuten opiskeluun. Olennaista siis nettiriippuvuudessa on, että se alkaa hallita yksilön elämää ja arkea ja yksilön oma kontrolli katoaa. Lapset voivat esimerkiksi saada kiukkukohtauksia vanhempien rajoittaessa internetin käyttöä tai pelaamista, ja aihe voi olla toistuva riidan aihe perheessä. (Salokoski & Mustonen 2007, 100.) Peltoniemen (2006) mukaan riippuvuuden oireita ovat seuraavat:

1. levottomuus silloin, kun ei voi pelata tai käyttää internetiä
2. ajantajun menettäminen
3. yhtäjaksoinen pelaaminen tai netissä oleminen ilman taukoja
4. tarve käyttää aikaa yhä enemmän nettiin tai pelaamiseen, jotta saa tyydytyksen
5. vieroitusoireiden kokeminen
6. syyllisyyden tunteminen
7. ei siedä arvostelua netin käytöstään tai pelaamisestaan
8. harrastusten, liikunnan ja muun elämän (opiskelu ja kaverit) laiminlyönti
9. ruokailun laiminlyönti/siirtyminen ruokailemaan koneen äärelle
10. netin käyttö yli varojen
11. ongelmien pakeneminen pelaamisen tai netin kautta ja pyrkimys näin kohentaa mielialaa
12. valehtelu läheisille käytön laajuudesta.

Riippuvuusoireet voivat siis ilmetä usealla eri elämän osa-alueella ja ne voivat vaikuttaa aivan tavanomaiselta nuoren toiminnalta. Yksittäin esiintyessään oireet voivatkin liittyä aivan tavallisiin kasvuprosesseihin, mutta intensiiviset ja pidempään jatkuneet oireet voivat kertoa riippuvuudesta. On toki myös huomattavaa, että kaikilla internetistä riippuvaisilla ei välttämättä ole samanlaisia oireita, sillä riippuvuus on hyvin yksilöllinen ongelma.

## **5 TUTKIMUKSEN KULKU**

Koulumaailman kenttätyössä ei voi välttyä kuulemasta lasten tarinoita pelaamisesta tai yhteisöpalveluissa oleilusta. Lasten mediamaailmalla on aivan omanlaisensa kulttuuri ja tämän vuoksi kasvattajille muodostuukin kysymyksiä mediamaailman ilmiöistä. Näihin kysymyksiin tutkimus pyrkii löytämään vastauksia. Tutkimuksen tarkoituksena on luoda katsaus siihen, millaista 4. luokkalaisten mediankäyttö on. Tutkimuksesta on käytännön hyötyä mediakasvattajille niin kotona kuin kouluissakin.

Tutkimustehtävää on mielekästä pohtia, koska tutkimusaihetta ei juuri ole tutkittu suomalaisessa ympäristössä. Tämä tekee tutkimuksesta ajankohtaisen ja kiinnostavan. Tutkimuksen lähtöpohjana on selvittää, millainen on 10-vuotiaan lapsen suhde mediaan, josta tarkemmin keskitytään internetin tarjontaan. Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa lasten tietokoneen ja internetin käytön piirteitä ja toisaalta myös selvittää, onko niillä yhteyksiä riippuvuutta ilmentäviin ominaisuuksiin. Tutkimuksessa on kaksi päätehtävää: ensimmäinen tarkastelee sitä, minkälaista on 4. luokkalaisten internetin käyttö ja toinen sitä, esiintyykö lasten internetin käytössä piirteitä riippuvuudesta. Muut tutkimuskysymykset ovat osaongelmia, jotka täydentävät tutkimuksen pääongelmia eli tehtäviä ja mahdollisesti selittävät tietokoneen äärellä vietettyä aikaa. (Mykkänen 2006.)

Tutkimuksen tehtävänä on saada vastaus seuraaviin kysymyksiin:

1. Minkälaista on 4. luokkalaisten internetin käyttö?
  - 1.1 Miten internetiin käytettävä aika sekä sukupuoli vaikuttavat internetin käytön tottumuksiin?
  - 1.2 Miten internetin käyttö ajoittuu viikolla?
  - 1.3 Mitä ovat internetin käytön sisältö ja motiivit?
  - 1.4 Mikä on internetin käytön yhteys harrastuksiin käytettävän ajan kanssa?
2. Onko 4. luokkalaisten internetin käytössä nähtävillä piirteitä riippuvuudesta?
  - 2.1 Mitä ovat riippuvuuden piirteet?
  - 2.2 Mikä on riippuvuuden piirteitä omaavien lasten osuus koko joukosta?

Ensimmäisen pääkysymyksen tarkoituksena on selventää sitä, minkälainen on lasten netinkäyttökulttuuri. Pyrkimyksenä on selittää kulttuurin piirteitä, ei luoda siitä kaikenkattavaa käsitettä. Kulttuurin piirteitä kuvaa se, mitä lapset internetissä tekevät, mitkä ovat heidän motiivejaan toiminnalle ja miten internetin käyttö ajoittuu viikolla. Kulttuuria pyritään kuvaamaan myös sukupuolieroilla internetin käyttötottumuksissa sekä sillä, miten harrastukset vaikuttavat internetissä käytettävän ajan määrään.

Toisen pääkysymyksen tarkoitus on selventää, onko riippuvuuden piirteiden ilmeneminen 4. luokkalaisilla yleistä. Riippuvuuden piirteitä tutkittiin esittämällä kysymyksiä siitä, kuinka pakonomaista internetin käyttö on lapsille sekä aiheuttaako internetiin pääsyn kieltäminen heille negatiivisia tuntemuksia. Tutkimuksen tehtävä on myös tarkastella sitä, ilmeneekö internetiä eniten käyttävillä myös eniten riippuvuutta ilmentäviä piirteitä vai ovatko piirteet yleisiä myös niillä, jotka käyttävät internetiä vähemmän.

### ***5.1 Aineiston kerääminen***

Tutkimuksen aineisto kerättiin Kulttuuriaitan kautta järjestettävissä mediapajoissa, joissa toimimme ohjaajina. Kulttuuriaitta toimii Jyväskylän kaupungin alaisuudessa. Tämän hankkeen tarkoituksena oli pajojen avulla käsitellä mediaa monipuolisesti ja ”hyvässä hengessä” neljäsluokkalaisten kanssa. Hanke on toteutettu jo muutaman kerran aikaisemminkin. Paja pidettiin kahdeksalle eri nelosluokalle eri kouluissa ympäri Jyväskylää. Meidän pajamme käsitteli vuorovaikutteista mediaa, jota pyrittiin lähestymään luokan oppilaiden kanssa eri näkökulmista kolmen tunnin ajan. Aiheitamme pohjusti oppilaiden kotona täyttämät netin käytön määrää ja laatua kuvaavat päiväkirjat, jotka heidän oli määrä palauttaa meille mediapajassa.

Tutkimusaineisto koostuu kahdessa eri vaiheessa kerätystä materiaalista. Ensimmäisessä vaiheessa, jossa tutkimusaineiston muodostaa 106 oppilaan täyttämä netin käytön määrää ja laatua kuvaava nettipäiväkirja, selvitettiin sitä kuinka paljon lapset käyttävät keskimäärin internetiä viikossa, mitkä ovat heidän suosikki nettisivujaan ja millaisia motiiveja netinkäytölle löytyy. Lisäksi selvitettiin, onko harrastusten määrällä vaikutusta netin käytön määrään. Lopuksi vertasimme vielä onko tuloksissa eroja sukupuolten välillä. Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa

analysoitiin 55 pojan ja 51 tytön nettipäiväkirjat. Todellinen osallistujamäärä oli suurempi, mutta osa aineistosta jäi käyttämättä puuttuvien lupien vuoksi tai siksi että oppilaat unohtivat palauttaa nettipäiväkirjan. Tutkimukseen osallistuvat oppilaat ovat kotoisin eri puolilta Jyväskylää, ja he ovat neljästä eri alakoulusta.

Tutkimuksen toinen vaihe koostuu 168 tutkimuskyselylomakkeesta. Toiseen vaiheeseen osallistuivat samat 4. luokkalaiset kuin ensimmäiseenkin vaiheeseen, mutta tässä vaiheessa pystyimme käyttämään tutkimuksessamme suurempaa aineistoa. Tähän vaikuttaa vahvasti se, että toisessa vaiheessa lapset täyttivät kyselylomakkeen saman tien sen saatuaan ja myös palauttivat sen meille heti. Toisessa vaiheessa tutkimusluvut vanhemmilta kerättiin sähköpostitse, jolloin myös myöntäviä vastauksia tuli aiempaa enemmän. Toisessa vaiheessa poikia oli 96 ja tyttöjä 72.

Mediapajaopetuksen aluksi pyysimme oppilaita täyttämään kyselylomakkeen, jossa syvennyttiin heidän internetin käyttöön ja sen merkitykseen heidän elämässään. Tämä lomake ohjasi oppilaiden ajattelua alkavaan mediapajaan sekä samalla saimme tutkimuksemme toisen vaiheen aineiston kerättyä. Lomakkeen täytön jälkeen lähdimme lähestymään vuorovaikutteista mediaa keskustelemalla oppilaiden kanssa heidän netinkäyttötottumuksistaan: Jokaisella oli tilaisuus kertoa, millainen netin käyttäjä on. Tätä pohjusti ennakkotehtäväksi annettu päiväkirja, joka toivottavasti oli saanut heitä ajattelemaan asiaa hieman syvemmin. Tämän jälkeen keskustelimme internetiin laitettavista kuvista: niiden turvallisuudesta ja tekijänoikeudesta. Oppilaille järjestettiin myös pieni väittelytilaisuus, jossa he saivat mieltä pienissä ryhmissä internetiin liittyviä hyviä ja huonoja puolia vanhempien ja lasten näkökulmasta. Lopuksi oppilaat suunnittelivat ryhmissä oman nettisivun valitsemastaan aiheesta. Yhteensä pajakokemusta kertyi 24 antoisan oppitunnin verran. Pajojen ansiosta tutkimusaineiston kerääminen oli myös kenties helpompaa ja yksi syy siihen, miksi tutkimusaineisto on näinkin laaja ja vastaamisprosentti suhteellisen hyvä. Ohjaajana toimiminen mahdollisti myös jonkinlaisen kosketuksen saamisen tutkimuksen kohdejoukkona toimiviin neljäsluokkalaisiin, mikä puolestaan osaltaan myös syvensi tutkimusaineistossa selvinneitä asioita.

*Ennakkotehtävä: Päiväkirja*

Vähintään viikkoa ennen jokaisen luokan pajapäivää vietiin luokan oppilaille ennakkotehtävänä täytettävä netinkäyttöpäiväkirja, jota heidän oli määrä täyttää yhden viikon ajan. Lisäksi jokaiselle oppilaalle jaettiin kotiin vietäväksi ja vanhempien allekirjoitettavaksi lupalappu, jossa pyydettiin vanhemmilta lupaa käyttää heidän lapsensa nettipäiväkirjaa tutkimuksessa. Meidän onneksemme suurin osa vanhemmista suhtautui positiivisesti tutkimukseen.

Nettipäiväkirjan alkuosa käsitteli oppilaiden henkilötietoja: etu- ja sukunimeä, luokkaa ja koulua. Näitä tietoja tarvitaan, jotta pystytään varmentamaan, että olemme saaneet lapsen vanhemmilta luvan aineiston käyttöön. Varmistuksen jälkeen oppilaiden henkilötiedoilla ei tutkimuksen kannalta ole mitään arvoa. Lisätietona oppilaita pyydettiin kertomaan harrastuksistaan ja arvioimaan, kuinka paljon he niihin käyttävät viikoittain aikaa, sillä halusimme myös vertailla harrastusten ja netin käytön määrän yhteyttä toisiinsa. Itse nettipäiväkirjaosuus muodostui yhden viikon ajan erikseen päivittäin kirjattavasta tietokoneenkäytön ja netinkäytön tunti-/minuuttimäärästä ja siihen liittyvästä nettisivujen tarkastelusta. Tässä oli tarkoituksena kirjata nettisivut, joita on kyseisenä päivänä käyttänyt, ja pohtia niistä kolmen itselle mieluisimman nettisivun hyviä ja huonoja puolia. Netinkäyttöpäiväkirja siis käsitteli tietokoneella ja internetissä vietetyn ajan määrää ja oppilaiden mieltymyksiä internetissä, joita tutkimuksen Tulososiossa käsitellään ja analysoidaan tarkemmin. Tietokoneenkäyttöaika tarkastellaan lähdekirjallisuuden antaman riippuvuusmääritelmän valossa ja verrataan käyttöaika myös tuntimääriin, jotka tulevat esille esimerkiksi Guptan ja Derevenskyn artikkelissa (2000). Myös Bélanger ym. (2011) jakoivat tutkimusryhmänsä internetissä vietetyn ajan mukaan. Tämä jako toimii tutkimuksessamme tulosten käsittelyn pohjana, mutta siinä olevia aikamääriä on hieman muokattu paremmin sopiviksi tutkimukseemme.

Oppilaiden täyttämät nettipäiväkirjat kerättiin yleensä kyseisen luokan pajapäivänä, mutta usein jouduimme myös palaamaan jälkepäin kouluille hakemaan unohtuneita päiväkirjoja ja lupalomakkeita. Joidenkin luokkien osalta nettipäiväkirjat ja lupalaput haettiin myös ennen varsinaista pajapäivää, jotta päiväkirjojen analysointi voitaisiin tehdä mahdollisimman ajoissa. Valitettavasti noin 60 oppilalta katosi matkan varrelta joko päiväkirja tai lupalomake tai heidän

vanhempansa eivät antaneet lupaa aineiston käyttöön, joten heidän tuottamansa aineiston käyttö tutkimuksessa oli poissuljettu.

Tutkimuksen ensimmäisessä osiossa oppilaat jaettiin neljään ryhmään heidän tietokoneella viettämänsä ajan perusteella. Ryhmät ovat vähän tietotekniikkaa käyttävät VTK (0–2 tuntia/viikko), harvoin tietotekniikkaa käyttävät HTK (2–5 tuntia/viikko), säännöllisesti tietotekniikkaa käyttävät STK (5–10 tuntia/viikko) ja runsaasti tietotekniikkaa käyttävät RTK (10< tuntia/viikko). Tämä jako mahdollisti vertailun ja johtopäätösten tekemisen. Tulokset osiossa käytetään ryhmille annettuja lyhenteitä selkeyden vuoksi.

#### *Tutkimuksen toinen vaihe: Kyselylomake*

Tutkimuksen toisen vaiheen aineisto kerättiin pajapäivänä heti pajan alussa. Kyselylomakkeeseen pyydettiin täyttämään sekä oma etu- että sukunimi, jotta oppilaiden lupa osallistua tutkimukseen oli mahdollista varmistaa. Itse kyselylomake muodostui seitsemästä avoimesta ”jatka lausetta” – kysymyksestä, kahdesta kyllä/ei – kysymyksestä ja yhdestä numeroarvosanoin annettavasta kysymyksestä. Kyselylomakkeessa tavoitteena oli syventää ensimmäisessä tutkimusaineistossa saatua tietoa sekä viedä vielä hieman pidemmälle tietoutta siitä, kuinka tärkeänä lapset kokevat internetin omassa elämässään eli onko siinä nähtävissä pakonomaisuutta.

Toisessa vaiheessa emme käyttäneet ensimmäisen vaiheen jakoa VTK-, HTK-, STK- ja RTK-ryhmiin, vaan tutkimme tutkimustuloksia yhtenä joukkona. Koko joukon tulosten analysoinnin jälkeen vertasimme saamiamme tuloksia ainoastaan runsaasti tietotekniikkaa käyttävien (RTK) ryhmään: Onko niissä eroja ja jos on, niin millaisia ne ovat? Runsaasti käyttävien ryhmän päätimme pitää tutkimuksemme toisessa vaiheessa mukana myös siitä syystä, että voisimme perehtyä paremmin internetin käytön pakonomaisuuteen. Näin pystyimme tekemään vertailua internetin käytön määrän ja avoimien kysymysten antaman informaation kanssa. Lisäksi oppilaiden oma kokemus omasta internetin käytön välttämättömyydestä tuli paremmin esiin kuin pelkkien annettujen tunti- ja minuuttimäärien kautta.

## **5.2 Tutkimusteoria kvantitatiivisen ja kvalitatiivisen teorian näkökulmasta**

Tämän tutkimuksen osalta tutkimusaines oli Kulttuurianton valitsemat yhteistyökoulut (N=4). Näissä neljässä koulussa toimi yhteensä kahdeksan neljättä vuosiluokkaa. Tutkimukseen osallistuneita oppilaita oli luokissa 168. Aineisto, joka tutkittavalta ryhmältä koottiin, oli luonteeltaan kuvailemiseen, vertailuun ja selittämiseen tähtäävää. Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa keskityttiin kvantitatiivisiin tutkimusmenetelmiin, mutta toinen tutkimusvaihe täydensi kvantitatiivisia tuloksia kvalitatiivisilla menetelmillä. Tutkimusta ei siis voida pitää joko laadullisena tai määrällisenä, sillä se sisältää piirteitä molemmista tutkimusteorioista.

Kvantitatiiviselle tutkimukselle on ominaista, että tutkimuksen alussa esitetään hypoteeseja tutkimuksen kohteesta. Jo tässä vaiheessa pyritään määrittelemään tarkasti käsitteet, joita tutkimuksessa hyödynnetään. Tämän tutkimuksen osalta riippuvuus-käsitteen määrittely oli yksi tutkimuksen oleellisimmista lähtökohdista, sillä ilman sitä tutkimusta ei olisi pystynyt suorittamaan. Koejärjestelyjen ja aineiston keruun suunnitteleminen on tärkeää kun kyseessä on määrällinen tutkimus. Kun tutkittava otos on valittu, tulee muuttujat ilmoittaa tilastollisessa muodossa, eli taulukoin ja tilastoin. (Hirsjärvi ym. 2010, 140.)

Tutkimuskysymyksen ”Onko 10-vuotiaiden internetin käytössä nähtävillä piirteitä riippuvuudesta?” asettamista hankaloitti se, ettei peli- ja nettiriippuvuudelle vielä ole virallista diagnoosia esimerkiksi ICD10-tautiluokitusjärjestelmässä, joka on Maailman terveysjärjestö WHO:n luoma järjestelmä. (ks. Terveystieteiden tutkimuskeskus 2011) Internetiriippuvuutta ei tunnista myöskään Amerikkalainen DSM-IV-tautiluokitusjärjestelmä, joka diagnosoi mielenterveyden ja käyttäytymisen häiriöitä. DSM-IV:stä riippuvuuden määritelmä puuttuu siitä syystä, että riippuvuus kirjallisessa kontekstissaan nähdään olevan liitoksissa ärsykkeisiin, jotka yleensä ovat substansseja, eli kemiallisia aineita. Näin ollen fyysinen riippuvuus on ainoa riippuvuuden laji, jonka suurimmat tautiluokitusjärjestelmät tunnistavat. (Davis, R. 2001) Yksiselitteistä riippuvuuden määritelmää, jolla on lääketieteellinen tausta, ei siis ollut käytettävissä. Tutkimustehtävän ja -tuloksien kuvauksissa pyrittiinkin korostamaan, että tulokset, joita tutkimus tuotti, on tulkittu niiden riippuvuuden määritelmäpyrkimysten mukaan, jotka nousivat lähdekirjallisuudesta.



Tutkimuksen tilastoitava aines on rakentunut objektiivisesti mitattavissa olevista tosiasioista, kuten ajan mittaamisesta sekä luokitteluun pyrkivistä taulukoinneista, jotka ovat siis määrällisiä tutkimuskohteita. Tämä on yksi kvantitatiivista tutkimusta kuvaavista tekijöistä. Lisäksi kvantitatiivisessa tutkimuksessa on keskeistä, että muuttujat ovat muokattavissa taulukoitavaan muotoon ja tutkimusta on mahdollista käsitellä tilastojen kautta. Tähän myös tutkimuksessa pyritään, sillä tutkimuksen johtopäätökset ovat esitettävissä kaavion tai taulukon avulla. Tulosten raportointiin käytettiin taulukointia ja kuvioita. Kuviot ilmentävät tutkimuskohteiden yleisilmettä, kun taas taulukoista on löydettävissä eksaktimpaa tietoa nopeasti. (Valli 2001, 161–162.)

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa tietoutta ilmiöstä, jota on tähän mennessä tutkittu suomalaisessa ympäristössä hyvin vähän. Tutkimuksen alussa tarkoituksena oli, että tutkimusaiheesta on muodostettavissa hypoteeseja ja tutkittavan asian näkökulma saattaa tutkimuksen kuluessa muuttua. Tämä on yksi kvalitatiivisen tutkimuksen ominaisuuksista, ja se vaikuttikin vahvasti koko tutkimuksen aikana, onhan laadullinen tutkimus nähtävissä hypoteeseja testaavana kenttänä. Hypoteesit muotoutuvat sitä mukaan kun tutkija pääsee tutuksi aiheen kanssa. (Alasuutari 199, 269). Syy-seuraus-suhteiden ja säännöllisyyksien muodostaminen oli myös yksi tutkimuksen tarkoituksista, samoin kuin toistaiseksi melko tuntemattoman ilmiön eli lasten netinkäyttökulttuurin kuvaaminen. Kuvailevuus, selittävyys ja kartoitavuus ovat siis avainsanoja, joilla tutkimuksen luonnetta voidaan kuvata. (Hirsjärvi ym. 2010, 138.)

Aineistojen kerääminen tapahtui luonnollisessa tilassa. Tämä tarkoittaa sitä, että lapset täyttivät kotonaan päiväkirjaa ilman opettajien tai pajaohjaajien valvontaa ja myös kyselylomakkeen täyttämässä oppilaille annettiin reilusti aikaa eikä heille annettu ylimääräisiä ohjeita tai neuvoja sen täyttämiseen. Kvalitatiivisen tutkimuksen piirteisiin voidaan nähdä kuuluvan, että tutkija ei voi etukäteen määrittellä, mikä tutkimuksesta tekee tärkeän, vaan tutkimus itsessään tuo esiin mielenkiintoisia teemoja. Toki esimerkiksi yhteiskunnallisesti merkittävät asiat nousevat tutkimuksen yllätyksellisyyttä tärkeämmäksi, mutta lähtökohtainen ajatus on, että kvalitatiivisen tutkimuksen piirissä tutkimuksen sisältö voi elää. Tämä toteutui myös tarkasteltavassa tutkimuksessa, sillä lasten netinkäyttöön löytyi monenlaisia syitä: lapset pitävät internetiä ennen kaikkea tärkeänä sosiaalisena väylänä, jonka avulla pidetään yhteyttä ystäviin ja perheenjäseniin. Sosiaalisen kanssakäymisen toisen

osapuolen poissaolo (esimerkiksi Messenger- tai Skype-keskustelussa) nähtiin negatiivisena kokemuksena, josta voimme päätellä, että verkossakin tapahtuva vuorovaikutus on lapselle tärkeä vuorovaikutuksen osa. Kvalitatiivisuuden luonne korostui myös tutkimuksen joustavuuden myötä, sillä tutkimuksen edetessä pidettiin koko ajan mahdollisena, että huomion keskipiste saattaa suuntautua johonkin muuhun kuin ennalta suunniteltuun ainekseen. (Hirsjärvi ym. 2010, 134–164.)

Koska nettipäiväkirja-aineiston kerääminen tapahtui lapsen vapaa-ajalla ja hänelle luonnollisessa ympäristössä, ei tutkijan oma persoona tai ympäristön luoma paine vaikuttanut tutkimustuloksiin. Nettipäiväkirjamenetelmä antoi tutkijalle mahdollisuuden päästä lähelle kohdetta ja saada mahdollisimman luotettavaa ja totuudenmukaista tietoa tutkimuskohteesta. (Kiviniemi 2001, 68.) Myös tunneilla hankitun materiaalin keräämisessä pyrittiin pitämään tutkijoiden oman persoonallisuuden vaikutus vastauksiin mahdollisimman pienenä keräämällä aineisto heti tunnin alussa ja antamalla kaikille ryhmille samat ohjeet.

Kvantitatiivinen tutkimusteoria voidaan nähdä tässä tutkimuksessa hieman kvalitatiivista teoriaa vahvempana vaikuttajana. Kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia aineksia ei kuitenkaan ole mielekästä erottaa toisistaan, vaan ne toimivat toisiaan täydentävinä menetelminä. Numeerista tietoa on mahdollista käyttää apuna myös laadullisessa tutkimuksessa (Valli 2001a, 158).

Määrällinen tutkimus toimii kyseisessä tutkimuksessa laadullisen tutkimuksen apuna, sillä numeerisilla määrillä saadaan käsitys koko aineistoryhmää koskevista piirteistä. Näin saatiin selville esimerkiksi, että enemmän tietokonetta käyttävät lapset eivät käyttäneet yhtä paljon aikaa harrastuksiin kuin ne lapset, jotka viettivät tietokoneen ääressä vähemmän aikaa. Keskiarvojen vertailu tuo esiin määrällistä tietoa, jota pystytään tarkastelemaan myös laadullisen tutkimuksen valossa. Kvantitatiivisen tutkimusosan Survey-tutkimuksen kaltainen menetelmä antoi mahdollisuuden muodostaa netin käyttäjäprofiiliryhmiä, joka mahdollistaa esimerkiksi jatkohaastattelut. Tarkoituksena ei kuitenkaan ollut jatkaa tutkimusta haastatteluin, vaan tutkimuksen seuraavassa vaiheessa keskityttiin kuvaamaan syvemmin tietokoneen käytön syitä ja täydentämään ensimmäisen vaiheen osia kvalitatiivisin menetelmin. Huomattavaa kuitenkin on, että aineisto tarjoaa tilaisuuden jatkotutkimukselle haastattelun muodossa. Koska kerättävästä aineistosta on luotava yleispäteviä argumentteja, on tärkeää, että kysymykset ovat helposti yksiselitteisesti ymmärrettävässä muodossa (Valli 2001b, 100). Tähän kiinnitettiin

huomiota tutkimuskysymyksiä luotaessa asettamalla lauseet mahdollisimman yksiselitteisesti ymmärrettäviksi ja antamalla tarkat sanalliset ohjeet.

### **5.3 Tutkimusaineiston analyysi**

Koska tutkimus on sekä laadullinen että määrällinen, on tutkimusaineiston analysoinnissa tämä seikka ohjannut analyysin tekoa. Aineistoa on mahdollista analysoida monin tavoin, mutta ne voidaan karkeasti jakaa kahteen eri tapaan: Selittämiseen ja ymmärtämiseen pyrkivään tapaan. Analyysitapa valitaan sen mukaan, mikä tuo parhaiten vastauksen ongelmaan tai tutkimustehtävään. Laadullista aineistoa voi tarkastella tilastollisten tekniikoiden avulla, mutta tyypillisimmät analyysimenetelmät ovat teemoittelu, tyypittely, sisällönerittely, diskurssianalyysi ja keskusteluanalyysi. Määrällisessä tutkimuksessa aineisto pyritään tilastollisesti käsittelemään. Siinä muodostetaan aineistosta muuttujia ja aineisto koodataan laaditun muuttujaluokituksen mukaisesti. Laadullisessa tutkimuksessa aineisto saattaa olla hyvinkin laaja, minkä vuoksi sen analysoiminen voi olla haastavaa. (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2010, 222; 224–225). Tässä tutkimuksessa aineisto ei laajentunut liian suureksi, sillä tutkimusaineisto kerättiin kokonaan lomakekyselynä eikä siihen yhdistetty esimerkiksi havainnointia tai haastattelua. Haastavuutta aineiston analysointiin toi kuitenkin ajoittain se, etteivät vastaajat olleet täyttäneet kaikkia avoimia kysymyksiä tai he olivat täyttäneet ne virheellisesti, kuten vastanneet pilailevaan sävyyn. Eräässä vastauslomakkeessa kaikkiin kirjallisiin kysymyksiin oli vastattu seuraavalla vastauksella: *se on jännää*. Tällaiset vastauslomakkeet tulkittiin vain niiltä osin, kuin se oli aiheelle sopivaa.

Tutkimuksen aineiston kirjalliseen materiaaliin perehdyttäessä on tärkeää säilyttää kriittisyys, sillä kaikki tekstit eivät välttämättä sovellu tutkimusaineistoksi. Tällä tarkoitetaan esimerkiksi sitä, että vastaaja ei ole ymmärtänyt kysymyksiä oikein tai on ilmoittanut vääriä tietoja vaikkapa henkilöllisyydestään. Myös enonsiaation käsite, eli ymmärrys siitä, mikä on kertojan suhde tekstiin, on hyvä pitää mielessä kirjallisia tekstejä analysoidessa. Enonsiaatiota pohtiessa tulee miettiä, kuka tekstissä puhuu ja mihin hän pyrkii vetoamaan. Tarkkailtavana on myös, kenen näkökulmasta tekstiä kerrotaan ja mihin pyritään vaikuttamaan. (Metsämuuronen 2001, 58.) Tämän tutkimuksen aineistosta yhtäkään netinkäyttöpäiväkirjaa ei tarvinnut jättää pois tutkimusaineistosta sillä perusteella, ettei se olisi ollut sisällöltään sopiva

tulkittavaksi ja tunnilla täytetyistä kyselylomakkeistakin kaikkia pystyttiin hyödyntämään joltain osin.

Tutkimusaineiston laadullisen osuuden analysoinnissa korostuu teemoittelu/luokittelu, joka pyritään tuomaan esiin taulukossa 1. Tutkimuksessa selvitetään millä nettisivuilla neljäsluokkalaiset käyvät. Heidän mainitsemansa nettisivut jaettiin kuuteen kategoriaan niiden sisällön perusteella. Nämä kuusi kategoriaa ovat sosiaaliset yhteisöpalvelut (esimerkiksi Facebook ja sähköposti), sisällönjakopalvelut (esimerkiksi Youtube), harrastuksiin ja mielenkiintoihin liittyvät sivut (tämä kategoria oli hyvin laaja ja sisälsi oikeastaan kaiken mitä ei voinut laittaa muihin kategorioihin), tiedonhankintapalvelut (esimerkiksi Google), erilaiset pelisivut (tämä kategoria sisälsi kaikki oppilaiden mainitsemat sivut, joissa pelaaminen oli keskeisessä asemassa) ja nettikauppa (esimerkiksi Verkkooauto).

Tutkimuksessa selvitetään myös oppilaiden vapaa-ajan harrastuksia ja niiden yhteyttä tietokoneella vietettyyn aikaan. Myös vapaa-ajan harrastukset jaettiin ryhmiin teemoittain: Kulttuuriin, taiteeseen tai taitoharrastuksiin liittyvät harrastukset, kuten käsityökerho, pianon soitto ja sanataide luokiteltiin tähän ryhmään. Liikuntaan liittyviin harrastuksiin listattiin erilaiset joukkue- ja yksilölajit, kuten jalkapallo ja lenkkeily. Myös ratsastus ja tanssi liitettiin liikuntaan, vaikka niissä on nähtävissä piirteitä myös kulttuuri, taide ja taitoharrastuksesta. Vastausten kategorisoiminen helpotti tulosten kirjaamista ja antoi myös selkeämmän kuvan kokonaisuudesta. Tästä jatkoimme vielä aineiston kvantifioimisella eli laskimme aineistosta, kuinka monta kertaa sama asia esiintyy vastauksissa ja teimme niistä taulukon (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 120). Taulukko selkeytti entisestään aineistosta esiin nousseita asioita.

Kun tutkimusasetelmia tarkastellaan Sarnan (2004, 17) näkökulmasta, voidaan tutkimuksessa nähdä yhteyksiä myös kokeelliseen tutkimukseen ja aineistolähtöiseen sisällönanalyysiin. Sarnan mukaan kokeellisessa tutkimuksessa tutkijalla on aktiivinen rooli. Kokeellisessa tutkimuksessa tutkija ryhmittelee löydöksiään itsenäisesti, ei niinkään valmiiden ryhmien mukaan, kuten esimerkiksi Survey-tutkimuksessa tehtäisiin. Tällä tavoin ryhmittely tapahtui myös tässä tutkimuksessa, koska netinkäyttöprofiilit sekä harrastus että netin sisällön ryhmittelyt muodostettiin itsenäisesti, ilman aiempien tutkimusten ohjeistuksia.

Aineiston järjestämisen yksinkertaisimpana muotona pidetään luokittelua. Sitä pidetään määrällisenä analyysinä sisällön teemoin. Siinä aineistosta määritellään

luokkia ja lasketaan, montako kertaa jokainen luokka esiintyy aineistossa. Kun aineisto on luokiteltu, se voidaan esittää taulukkona. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 93.) Tätä menetelmää on toteutettu tutkimuksemme määrällisen aineiston analyysissä. Olemme tällä tavoin kuvanneet tietokoneella ja internetissä vietettyä aikaa ja tietokoneen käytön jakautumista eri viikonpäiville.

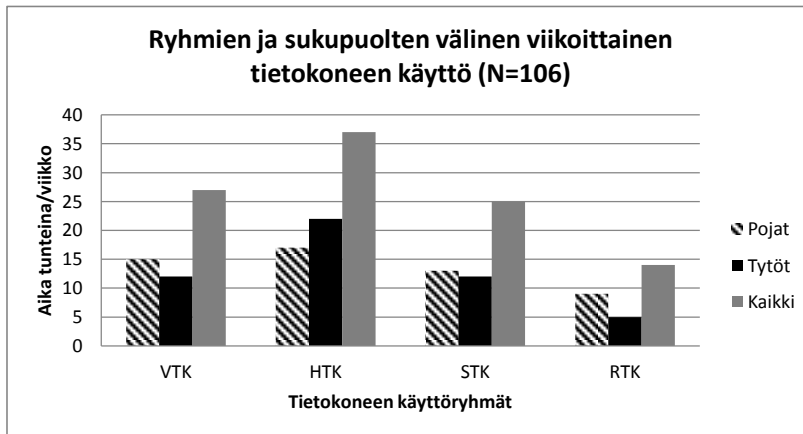
**Taulukko 1** Nettisivujen kategorisointi

<b>Kategorian yläkäsite</b>	<b>Sivujen sisältö</b>
Sosiaaliset yhteisöpalvelut	Facebook, sähköposti
Sisällönjakopalvelut	Youtube, Spotify
Harrastuksiin ja mielenkiintoihin liittyvät sivut	Nimenuuto.fi, omien harrastusporukoiden kotisivut
Tiedonhankintapalvelut	Google, Wikipedia
Pelisivut	Pelikone, Puolenkuunpelit, Arkadiapelit
Nettikaupat	Verkkoauto, Nelly

### 5.3.1 Aineiston luokittelut

Aineisto on jaettu neljään ryhmään sen mukaan, miten paljon lapset käyttivät viikon aikana internetiä. Samalla selvitettiin ryhmien väliset sukupuolijakaumat. Kuvio 1. ilmentää ryhmien vähän tietotekniikkaa (VTK), harvoin tietotekniikkaa (HTK), säännöllisesti tietotekniikkaa (STK) ja runsaasti tietotekniikkaa käyttävien (RTK) määriä. Kuten kuvioista voidaan nähdä, suurin osa, 39 oppilaista, kuuluu HTK-ryhmään. VTK- ja STK-ryhmät ovat melko tasaisia. VTK-ryhmässä on 27 oppilasta ja STK-ryhmässä 25 oppilasta. Selkeästi pienin ryhmä on RTK, jossa on 14 oppilasta. Poikia oli enemmän kuin tyttöjä VTK-, STK- ja RTK-ryhmissä. Tyttöjä on enemmän kuin poikia ainoastaan HTK-ryhmässä. Kuvion perusteella voidaan

päätellä, että pojat käyttivät tutkittavana aikana jonkin verran enemmän tietokonetta kuin tytöt. (ks. Mediabarometri 2011 ja Hakala, P. 2012.)



Kuvio 1. Ryhmien ja sukupuolten välinen viikoittaisen tietokoneen käytön jakautuminen

### 5.3.2 Aineiston mittarit

Tutkimustuloksia käsitellään kysymysten mukaisessa järjestyksessä siten, että ensin paneudutaan tietokoneella viikon aikana vietettyyn aikaan. Tässä osiossa tulevat esille tyttöjen ja poikien väliset eroavaisuudet viikoittaisessa internetin käytössä sekä ryhmäkohtaiset ajankäytöt. Ajankäyttö on yksi tärkeimmistä riippuvuuden piirteiden mittareista, sillä internetriippuvuuteen nähdään oleellisesti kuuluvan internetissä vietetty pitkäkestoinen aika. Seuraavaksi perehdytään viikoittaiseen tietokoneella vietetyn ajan jakaantumiseen viikolla, jonka tarkoituksena on selvittää, korostuuko jokin tietty viikonaika suositumpana kuin muut. Myös tässä tehtävässä korostuu ajan mittaus ja arviointi.

Ajan lisäksi tutkimuksen mittarina toimivat sisällöt sekä motivaatio internetin käyttöä kohtaan. Sisältöjen suosiota pyritään selventämään taulukoimalla lasten ilmoittamat internetsivustot niiden merkityksen mukaisiin luokkiin. Motivaatiota mitataan esittämällä kysymys siitä, minkä takia lapsi kokee internetinpääsyn pakonomaisena. Lasten mainitsevat syyt olivat luokiteltavissa huvi- tai hyötysyiksi, joten ne toimivat motivaation mittareina. Motivaatiota mitattiin myös esittämällä kysymys siitä, miten lapset suhtautuivat internetiin.

Motivaation mittaavilla kysymyksillä voidaan mitata myös riippuvuuden piirteitä kuvaavia tekijöitä. Monilla tutkimuksen kysymyksillä onkin kaksoisrooli, sillä ne tutkivat sekä motivaatiota, että riippuvuuden piirteiden ilmenemistä. Sama ilmiö toistuu myös harrastuksia käsittelevässä osiossa: Tarkoitus on tutkia, miten harrastusten määrä sekä niissä vietetty aika ovat yhteydessä tietokoneella vietettyyn aikaan. Tästä kysymyksestä voidaan erottaa riippuvuusnäkökulma sillä perusteella, että eniten tietokonetta käyttävien voidaan olettaa käyttävän vähemmän aikaa harrastuksiin. Toisaalta kysymyksestä voidaan löytää näkökulma myös yleisempään tietokoneen käytön kulttuuriin, kun pohditaan, minkälaisessa suhteessa harrastuksiin ja tietokoneenkäyttöön vietetty aika on lapsilla yleensä. Tämä kysymysten kaksoisrooli hankaloitti tulosten asettelemista tutkimuskysymysten mukaan, joten tulokset pyrittiin jaottelemaan mahdollisimman luontevaan järjestykseen. Koska lähes jokaisesta kysymyksestä on löydettävissä piirteitä, jotka pyrkivät kuvaamaan riippuvuutta, esitellään niitä vielä yhteenvetona omassa kappaleessaan. Riippuvuuden piirteitä pyritään mittaamaan asettamalla kysymyksiä siitä, kuinka pakonomaista internetin käyttö on.

## **5.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

### **5.4.1 Tutkimuksen luotettavuus**

Tutkimuksen luotettavuutta takaa aineiston runsaus ja monipuolisuus. Aineisto (N=168) on kerätty 4. luokkalaiselta eri puolilta Jyväskylää. Tutkimuksen luotettavuutta on lisätty esittämällä tutkimuskysymykset tutkimuksen kohderyhmälle selkeästi ja heidän ikätasolleen sopivalla tavalla. Kysymykset pyrittiin pitämään yksinkertaisina niin, ettei niihin jäänyt tulkinnanvaraa. Epäselvyyksien välttämiseksi tutkimuksen kohderyhmälle avattiin suullisesti kysymykset ja se mitä niissä haettiin. Tutkittavilla oli myös mahdollisuus esittää tarkentavia kysymyksiä, mikäli se oli tarpeen.

Tuomi ja Sarajärvi kirjoittavat teoksessaan ”Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi” (2009) tiedon luotettavuudesta ja puolueettomuudesta. Tutkimuksen luotettavuutta tukevat edellä mainitut seikat ja puolueettomuutta puolestaan menetelmä, jolla oppilaat valittiin tutkimushenkilöiksi. Osallistuvat oppilaat määräytyivät sen mukaan, ketkä opettajat olivat halunneet luokkansa

mukaan Kulttuuriaitan järjestämään MediaXpress -pajatoimintaan. Ainoastaan luokka-aste oli määritelty etukäteen Kulttuuriaitan toimesta. Tutkimukseen haluttiin ottaa kaikki luokkien oppilaat mukaan riippumatta sukupuolesta tai mistään muusta tekijästä. Tutkimusaineiston jaotteluvaiheessa ei pyritty ohjaamaan aineiston sijoittumista tiettyyn suuntaan eikä vähättelemään jotain tiettyä osaa, vaan aineisto pyrittiin käsittelemään sellaisenaan. Tutkimuksen kohteena oleviin kysymyksiin pyrittiin siis löytämään vastaukset kerätystä aineistosta. Tutkimuskysymykset oli myös tehty siten, että vastausten tulkintaan jää mahdollisimman vähän tulkinnanvaraa, ja näin taattiin vain tutkittavien äänen esiin nouseminen. Toki on huomioitava Tuomen ja Sarajärven (2009, 136) toteamus siitä, että tutkijoiden omaa näkemystä ja tulkintaa ei kuitenkaan laadullisessa tutkimuksessa täysin voida välttää, sillä tutkija on tutkimusasetelman luoja ja tulkitsija.

Tuomen ja Sarajärven (2009, 136) teoksessa kirjoitetaan tutkimusmenetelmien luotettavuutta koskevasta kahdesta käsitteestä: validiteetista (tutkimuksessa on tutkittu sitä, mitä on luvattu) ja reliabiliteetista (tutkimustulosten toistettavuus). Kun tutkimuskysymyksiä ajatellaan validiteetin kannalta, voidaan todeta, että kysymykset ovat muokkautuneet jonkin verran alussa asetetuista kysymyksistä. Kysymykset ovat myös laajentuneet tutkimuksen aikana, sillä tutkimusmateriaalista on noussut esiin paljon lisää ja tärkeää aineistoa, jota tutkimuksessa on myös haluttu hyödyntää. Päähuomio on kuitenkin pidetty tutkimuksen lähtökohdaksi asetetuissa kysymyksissä. Reliabiliteetin näkökulmasta oletetaan puolestaan tutkimustulosten olevan toistettavissa, sillä lapsia ei ole valikoitu tutkimukseen minkään erityisen kriteerin perusteella (paitsi luokka-aste, joka oli ennalta määritelty). Tutkimustulosten oletetaan olevan samansuuntaisia myös muilla alakoulun neljännen luokan yläpuolella olevilla luokka-asteilla, sillä neljäsluokkalaisilla oli nähtävissä hyvin paljon samansuuntaista netinkäyttöä kuin aikuisilla, ainakin nettisivujen sisällön osalta. Tämä perustuu kuitenkin vain olettamukseen, sillä tarkkaa tutkittua tietoa on löydettävissä ainoastaan aikuisten netinkäytöstä.

Luotettavuuden kannalta on oleellista ottaa huomioon, että tutkimuksen aineisto koostuu lasten täyttämästä lomakkeista. Kun tutkimuksen kohteena ovat lapsiin liittyvät ilmiöt, suositeltavia tutkimusmenetelmiä ovat haastattelu, observointi sekä lasten itsensä tuottamat tuotokset, kuten laulut ja piirroukset. (O’Kane 2008, 131). Näitä menetelmiä suositaan sen vuoksi, että aikuisen vastuulle jää ilmiön tulkinta ja myös ohjaus oikeaan suuntaan. Aineiston kerääminen kyselylomakkeen



kautta sisälsi siis tiettyjä riskejä siitä, että lapset ymmärtävät kysymykset väärin. Tätä pyrittiin kuitenkin ennaltaehkäisemään ohjeistamalla oppilaita mahdollisimman kattavasti. Lapsilla oli myös mahdollisuus kysyä tarkentavia ohjeita, mikäli he vastatessaan olivat epävarmoja siitä, mitä kysymyksellä tarkoitetaan.

Vaikka lapsi olisikin ymmärtänyt kysymyksenasettelun oikein, voi olla, että hän ei silti osaa ilmaista itseään sanallisesti. Tämä voi luoda asetelman, jossa aikuisen oma ajatusmaailma määrittää sitä, kuinka hän tulkitsee lapsen vastauksia. Aikuinen nousee siis tällaisessa tilanteessa lähes väistämättä asemaan, jossa hän arvioi lasta omasta näkökulmastaan ja oman kokemusmaailmansa kautta. Graigin ja Taylorin (1999, 76) mukaan paras tapa tutkia lapsia olisi suorittaa tutkimus siten, että tutkimus suoritettaisiin yhteistoiminnallisesti lasten kanssa. MediaXpress-pajatin olisivat mahdollistaneet tällaisen tavan suorittaa tutkimus, sillä ohjaajat olisivat hyvinkin voineet ottaa osaa lasten omien nettisivujen luomiseen, jolloin työskentelyprosessit sekä valmiit lopputulokset olisivat antaneet mahdollisuuden tulkita lasten mediamaailman ilmiöitä. Tällaisessa tutkimusasetelmassa tutkijan rooli ei ole yhtäläillä vallitseva kuten kyselylomakkeilla suoritettussa aineiston keruussa, mutta tutkijan omat tulkinnat nousevat tässä menetelmässä kyselylomaketutkimusta suurempaan rooliin. Jokaisessa tutkimusmenetelmässä on siis omat hyvät ja huonot puolensa. Tutkimuksen luotettavuus pyrittiin tässä tutkimuksessa takaamaan ottamalla mahdollisimman neutraali asenne pajaohjausten opettajajohtoisissa osioissa sekä varmistamalla se, että lapsille oli mahdollisimman selvää, mitä heille esitetyt kysymykset tarkoittavat.

#### **5.4.2 Tutkimuksen eettisyys**

Jo tutkimusaiheen valinta on eettinen ratkaisu. Tutkimuksemme lähti osaltaan täysin liikkeelle omasta kiinnostuksestamme, emmekä siinä vaiheessa kovinkaan paljoa osanneet pohtia aiheen eettisyyttä. Aihe on ajankohtainen, mutta ei vielä kovinkaan paljon tutkittu; tutkimuksella on mahdollista saavuttaa jotain uutta tietoa ja kenties tukea aiempaa tutkimustietoa aiheesta, lisäksi tutkimustieto aiheesta voi olla hyvinkin tärkeä. On kuitenkin mahdollista, että tutkimustulokset voivat saada huomaamaan jotain sellaista mitä ei haluttaisi nähdä tai myöntää, mutta se ei kuitenkaan ole tutkimuksen eettisyyttä vastaan. (Hirsjärvi ym. 2010, 23–27.)

Ihmisarvon kunnioittamisen on oltava ihmistieteissä tutkimuksen lähtökohta. Tutkimukseen osallistumisen täytyy olla vapaaehtoista, ja tutkittavien tulee olla tietoisia siitä, mihin he ovat osallistumassa: kaikki tutkimukseen liittyvät tapahtumat tai mahdolliset tapahtumat on selitettävä tutkittaville. Lisäksi tutkimukseen liittyvistä mahdollisista riskeistä on kerrottava. Tutkijoiden on myös varmistettava se, että oppilaat ymmärtävät heille esitetyt asiat ja että henkilö on pätevä tekemään johdonmukaisia ja kypsiä arviointeja. (Hirsjärvi ym. 2010, 23–27; Tuomi & Sarajärvi, 2009, 128–132.) Tutkimuksessamme ihmisarvon kunnioittamista on pyritty pitämään toiminnan lähtökohtana: Koska tutkittavat olivat lapsia, kysyttiin heidän vanhemmiltaan lupa tutkimukseen osallistumisesta. Lisäksi sekä vanhemmille että lapsille pyrittiin selittämään tutkimuksen tarkoitus siten, että he ymmärtävät mistä siinä on kyse. Ristiriitaa toki tuo se, että tutkittavat ovat lapsia ja heillä itsellään ei ole lopullista valtaa päättää tutkimukseen osallistumisesta. Oletuksenaamme kuitenkin on, että vanhemmat ovat keskustelleet lastensa kanssa heidän halukkuudestaan osallistua tutkimukseen ja että vanhemmat ovat ottaneet huomioon lastensa toiveen. Tämä kävi ilmi ainakin yhden lapsen kohdalla, sillä hänen äitinsä olisi antanut lapsen osallistua tutkimukseen, mutta lapsen omasta toiveesta kieltäytyi antamasta lupaa käyttää lapsen tuottamaa aineistoa tutkimuksessa. Lisäksi Hirsjärvi ym. (2010) tuovat esille, että tiukasti noudatettuna vaatimus kypsästä päätöksenteosta sulkee lapset ulkopuolelle, mikä näin on ristiriidassa tutkimukselta vaaditun eettisyyden kanssa.

Tähän tutkimukseen osallistumisesta on vaikea löytää riskejä, jotka aiheuttaisivat henkisiä tai fyysisiä haittoja. Näin jälkeempäin mietittynä kuitenkin voidaan pohtia, aiheuttaako tämän tapainen tutkimus syyllisyyden ja häpeän tunteita. On muistettava, että tutkimustilanne on aina myös oppimistilanne, jossa tutkittava reflektoi itseään ja toimintaansa. Tutkimus pyrittiin asettamaan siten, ettei vastaajalle tule tunnetta, jonka mukaan tietokoneen käytön määrä ja siihen suhtautuminen olisi jotenkin hyvää tai huonoa. Voidaan kuitenkin esittää arvailuja, että joillekin vastaajille on voinut syntyä tällainen tunne. Tällaisessa tapauksessa vastaaja on voinut tahallisesti muunnella totuutta vastauksissaan ja esimerkiksi vähätellä omaa tietokoneen käyttöään jos kokee sen häpeällisenä. Toisessa ääripäässä voidaan puolestaan katsoa olevan heidän, jotka ovat kokeneet tutkimuksen takia tarvetta lisätä tietokoneen käyttöään. Nämä ovat kuitenkin vain arvailuja ja pohdintoja tutkimuksen

aiheuttamista riskeistä, sillä tutkimuksen aikana tai sen jälkeen ei tämän kaltaisia kokemuksia/toimintoja tullut esiin.

Mäkelä (1987, 182) tuo esille näkemyksen, jonka mukaan ongelmana voidaan nähdä se, kuka antaa suostumuksen oikeuskelvottoman henkilön puolesta. Joskus vanhemmat voivat kieltää suostumuksensa lapsensa osallistumisen tutkimuskyselyn täyttämiseen, jos se sisältää heitä loukkaavia kysymyksiä. Tämä tukee muodollisesti vanhempien oikeudellista holhousvaltaa, mutta toisaalta se myös loukkaa lasten oikeuksia itsenäisinä subjekteina, jonka Mäkelä katsoo eettiseltä kannalta olevan oleellisempaa. Tämä saattaa kohtuuttomasti hankaloittaa harmittomiakin tutkimuksia. Tämän tutkimuksen kohdalla olikin mielenkiintoista huomata, että yleisesti ottaen juuri internetiä eniten käyttävien vanhemmat ovat kieltäneet heidän lastensa tuottaman aineiston käytön tutkimuksessa. Voidaan ainoastaan pohtia, olisiko tutkimuksen profiili voinut olla erilainen, mikäli myös puuttuvat aineistot olisi saatu mukaan tutkimukseen. Lisäksi on mielenkiintoista pohtia tällaisen suuntauksen syitä ja perusteita: Voiko tämä tutkimus aiheuttaa vanhemmille jollakin tapaa negatiivisia tunteita kuten häpeää ja syyllisyyttä, jonka vuoksi he eivät halunneet lastensa osallistuvan tutkimukseen?

Tutkimuksen kaikissa vaiheissa on vältettävä epärehellisyttä. Siihen liittyy olennaisesti se, ettei muiden tutkijoiden osuutta vähätellä tai toisen tekstiä plagioida, tutkimustuloksia ei saa kritiikittömästi yleistää eikä raportointi saa olla harhaanjohtavaa tai puutteellista. Tuloksia ei myöskään saa puutteellisesti kirjata tai säilyttää tai julkaista useasti näennäisesti uusina. Lisäksi sepitettyjen, vääristeltyjen tai luvottomasti lainattujen havaintojen ja tulosten esittäminen omana on vastoin tutkimuksen rehellisyyttä. (Hirsjärvi ym. 2010, 25–27; Tuomi & Sarajärvi 2009, 132–133.)

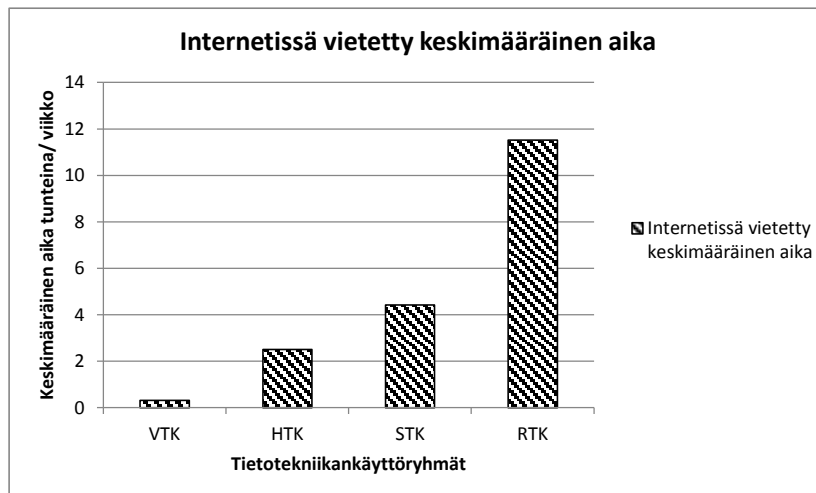
Tutkimuksessamme on annettu muille tutkijoille kunnia sen heille kuuluessa. Tutkimustuloksia raportoidessa on pyritty tuomaan esiin myös niihin liittyvät puutteet ja kriittisesti arvioida niitä. Raportoinnissa on kiinnitetty huomiota tulosten rehelliseen esittämiseen eikä tuloksia ole manipuloitu vastaamaan alkuodotuksia. Tutkimusaineisto on tarkoitettu hävittämään asianmukaisella tavalla kun on varmaa, ettei sille enää ole käyttöä eikä sitä siis ole järkevää säilyttää. Yksityisyyden suoja ja salassapitovelvollisuus on myös yksi tutkimuksen eettisyyden oleellinen perusta, jota on pyritty turvaamaan tutkimuksemme kaikissa vaiheissa. Yksittäisen henkilön

tietoja ei missään tutkimuksemme vaiheessa korosteta tai tuoda esille. Yksittäisen henkilön tunnistaminen tutkimuksestamme ei ole mahdollista.

## 6 TULOKSET

### 6.1 Internetissä vietetty keskimääräinen aika

Kuviosta 2 kuvataan ryhmien VTK, HTK, STK ja RTK, internetissä vietettyä keskimääräistä aikaa. Kuten kuvasta on nähtävissä, internetissä vietetyn ajan määrä kasvoi paljon VTK- ja RTK-ryhmän välillä. VTK-ryhmä vietti internetissä viikossa keskimäärin 31 minuuttia, HTK-ryhmä puolestaan oli internetissä viikon aikana keskimäärin 2 tuntia 30 minuuttia. STK-ryhmä vietti keskimäärin viikon aikana aikaa internetissä 4 tuntia 41 minuuttia ja RTK-ryhmä 11 tuntia 51 minuuttia. Ero VTK- ja RTK-ryhmien välillä on siis melko suuri: 11 tuntia 20 minuuttia. (vrt. Hakala, P. 2012.)



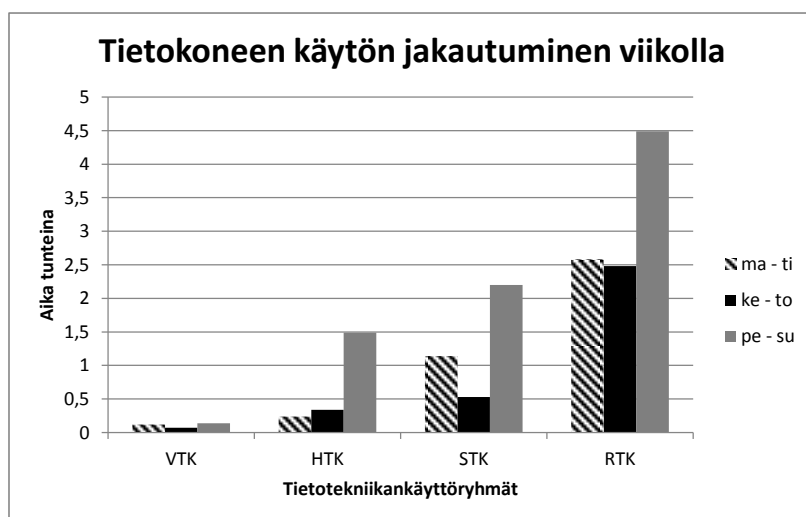
Kuvio 2 Internetissä vietetty keskimääräinen aika

Internetissä vietetty aika näyttäisi kasvavan tasaisesti (noin kaksinkertaistuen) ryhmien HTK, STK ja RTK välillä. Suurin harppaus tapahtuu VTK- ja HTK-ryhmien välillä, sillä HTK-ryhmä viettää lähes viisi kertaa enemmän aikaa internetissä kuin VTK-ryhmä. Ero tunneissa mitattuna on kuitenkin suurin STK- ja RTK-ryhmän välillä.

## 6.2 Tietokoneen käytön jakautuminen viikolla

Kuvio 3 kuvastaa tietokoneen käytön jakautumista viikolla. Kuvasta voidaan nähdä, että runsain tietokoneen käyttö sijoittui kaikilla ryhmillä loppuviikolle eli perjantaista sunnuntaihin. (ks. Hakala, 2012.) Ero on selkeä kaikissa muissa paitsi VTK-ryhmässä. Eroa korostaa osaltaan se, että loppuviikkoon on laskettu kuuluvan kolme päivää, kun taas muissa kategorioissa on ainoastaan kaksi päivää.

Lasten vastausten perusteella voidaan todeta, että toiseksi eniten aikaa tietokoneella oppilaat viettivät alkuvuikosta eli maanantaina ja tiistaina. Erot viikon alku- ja keskiosan välillä eivät kuitenkaan ole kovin suuria ja siksi ne eivät myöskään ole merkittäviä. Ainoastaan STK-ryhmällä tämä ero huomattava, mutta tämä tutkimus ei anna mahdollisuuksia selventää tätä eroa.



Kuvio 3 Tietokoneen käytön jakautuminen viikolla

Kuviosta on nähtävissä viikon edetessä tapahtuva tietokoneen käytön määrän lisääntyminen. Muutos on nähtävissä kasvavana jokaisen ryhmän sisällä. Erot ryhmien välillä ovat melko suuria. Tietokoneen käytön määrän kasvu näyttäisi olevan tasaisempaa kolmen ensimmäisen ryhmän kohdalla ja kasvavan melko jyrkästikin viimeisen, eli RTK-ryhmän kohdalla. Tähän vaikuttaa selkeästikin RTK-

ryhmän laajuus, sillä tähän kategoriaan ovat sijoittuneet lapset, jotka ovat koneella 10–32 tuntia viikossa.

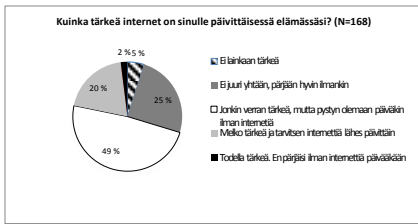
### ***6.3 Internetin tärkeys päivittäisessä elämässä***

Tutkimuksessa selvitettiin, kuinka tärkeänä lapset pitävät internetiä päivittäisessä elämässään. He arvioivat internetin tärkeyttä päivittäisessä elämässään asteikolla 1–5, jossa 1 = ei lainkaan tärkeä; 2 = ei juuri yhtään, pärjään hyvin ilmankin; 3 = jonkin verran tärkeä, mutta pystyn olemaan päiviäkin ilman internetiä; 4 = melko tärkeä, tarvitsen internetiä lähes päivittäin ja 5=todella tärkeä, en pärjäisi ilman internetiä päivääkään.

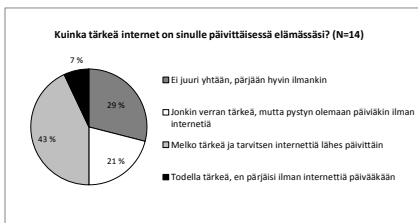
Yli puolet vastaajien joukosta, 82 henkilöä, kuului ryhmään, jolle internet oli jonkin verran tärkeä, mutta he pystyivät olemaan päiviäkin ilman internetiä (arvosana 3). Toiseksi suurimman ryhmän muodostivat ne, joille internet ei ollut juuri yhtään tärkeä (arvosana 2). Tähän ryhmään kuului 42 henkilöä. Kolmanneksi suurimpaan ryhmään kuului 33 henkilöä (arvosana 4). Heidän elämässään internet oli melko tärkeä ja he tarvitsivat internetiä lähes päivittäin. Toiseksi pienimmän ryhmän muodostivat he, joille internet ei ollut lainkaan tärkeä (arvosana 1). Tähän ryhmään kuului kahdeksan henkilöä. Pienimmän ryhmän muodostivat he, joille internet oli todella tärkeä ja he kokivat, etteivät pärjäisi päivääkään ilman internetiä (arvosana 5). Tähän ryhmään kuului kolme henkilöä (kuvio 4). (ks. Mediabarometri 2011)

Koko ryhmän tuloksia verrattiin kaikista eniten tietotekniikkaa käyttävien ryhmän tuloksiin (kuvio 5). Kaikkiaan lapsia osallistui tutkimukseen 168, joista 14 henkilö kuului kaikkein eniten tietotekniikkaa käyttävien ryhmään (yli 10h/vko). Heistä kuusi eli hieman alle puolet piti internetiä melko tärkeänä ja koki tarvitsevänsä sitä lähes päivittäin (arvosana 4). Neljä heistä koki, ettei internet ollut juuri yhtään tärkeä ja he pärjäsivät hyvin ilmankin (arvosana 2). Kolme vastaajista oli sitä mieltä, että internet oli jonkin verran tärkeä, mutta he kokivat pärjäävänsä päiviä ilmankin (arvosana 3). Yksi vastaajista piti internetiä todella tärkeänä, eikä kokenut pärjäävänsä päivääkään ilman internetiä (arvosana 5). Eniten käyttävien ryhmässä kukaan ei antanut arvosanaa 1 eli internet ei ole lainkaan tärkeä.

Verrattaessa koko ryhmää (N=168) eniten tietotekniikkaa käyttävien ryhmään (N=14) voidaan todeta niissä olevan pieniä eroja tämän kysymyksen vastausten kohdalla



**Kuvio 4. Koko joukko: Kuinka tärkeä internet on sinulle päivittäisessä elämässäsi?**



**Kuvio 5. Eniten internetiä käyttävät: Kuinka tärkeä internet on sinulle päivittäisessä elämässäsi?**



#### 6.4 Netinkäytön sisältö

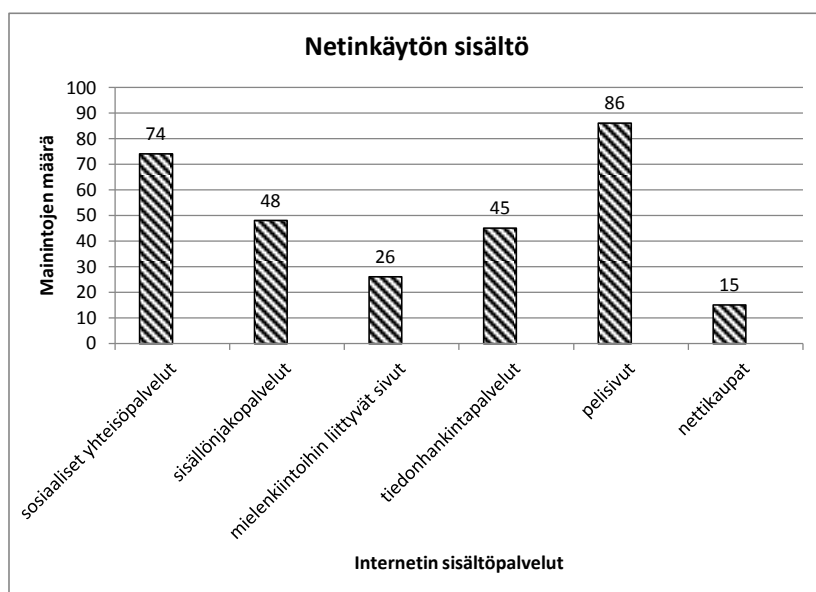
Kuvio 6 kertoo lasten internetiin liittyvien mielenkiinnon kohteiden jakautumisesta. Mielenkiinnon kohteita on tarkasteltu oppilaiden nettipäiväkirjaan kirjaamien sivustojen kautta. Heidän oli määrä kirjoittaa päiväkirjaan, millä internetsivuilla he olivat kyseisenä päivänä käyneet ja mitkä olivat heidän suosikkisivujaan niistä sivuista, joilla he olivat päivän aikana käyneet. He myös arvioivat näiden sivujen hyviä ja huonoja puolia.

Kuviosta on huomattavissa, että eniten oppilaat mainitsivat käyvänsä erilaisilla pelisivuilla. Paljon mainintoja saivat esimerkiksi Pelikone ja Miniclip, mutta mitään selkää suosikkipelisivua ei ollut mahdollista erottaa, sillä oppilaiden maininnoista tuli esillä runsaasti monenlaisia pelisivuja. Kun oppilaita pyydettiin jatkamaan lausetta *Käytän internetiä, koska...*, omin sanoin, perusteluissa esiin nousivat usein pelaamiseen liittyvät syyt: *siellä on hyviä pelejä, tykkään pelata pelejä*. Toiseksi suosituin oli sosiaaliset yhteisöpalvelut, joista selkeästi korostui Facebook ja uusi, tyttöjen suosion saavuttanut, Go SuperModel-sivusto, jossa on mahdollista luoda oma mallinukke, pitää yhteyttä kavereihin ja pelata. Tämän sivuston kategorioiminen oli melko hankalaa, sillä siinä tuli esille sekä yhteydenpito kavereihin että pelaaminen. Sivuston käyttäjien perustelujen perusteella se sijoitettiin kuitenkin sosiaalisiin yhteisöpalveluihin, sillä vastauksissa sivun hyvistä puolista korostui selkeästi kaverit. Lause ”Käytän internetiä, koska” täydentyi muun muassa seuraavasti: *saan pitää yhteyttä kamuihini ja saa käydä Gosussa ja muutenkin pitää kamuihin yhteyttä sekä siellä voi jutella kavereille*. (ks. Mediabarometri 2011 ja Hakala, 2012.)

Sisällönjakopalvelut ja tiedonhankintapalvelut saivat melkein yhtä paljon mainintoja. Sisällönjakopalveluissa selkeästi korostui Youtube: *Käytän internetiä koska haluan kuunnella musiikkia ja katsoa videoita*. Tiedonhankintapalvelut sisälsivät hyvin laajasti monenlaisia sivustoja, kuten oman koulun sivut, Googlen ja erilaiset sanoma- ja iltapäivälehdet, *sieltä voi etsiä tietoa, saan sieltä hyvin tietoa*. Harrastuksiin ja muihin mielenkiinnonkohteisiin luettavat sivut käsittivät paljon jääkiekkoon ja omiin harrastuksiin liittyviä nettisivuja, *etsin sieltä tietoa esim. cheerleading sivuiltamme*. Tämä kategoria jäi toiseksi pienimmäksi verrattaessa

muihin. Yhtenä syynä tähän voi olla, että muut kategoriat kattavat melko kokonaisvaltaisesti netin sisällöt.

Pienimmäksi kategoriaksi jäi nettikauppa, mikä onkin täysin ymmärrettävää, sillä tämän ikäisillä lapsilla ei vielä ole mahdollisuutta ostaa sieltä mitään, ainakaan ilman vanhempiaan. Sivuilla käyminen vaikutti kuitenkin vastausten ja perustelujen mukaan olevan enemmän mielenkiintoa ja ”näyteikkunashoppailua” ilman todellista tarkoitusta ostaa mitään. Osa vastaajista kävi toki nettikauppaan liittyvillä sivustoilla yhdessä vanhempiensa kanssa, jolloin myös jotain saatettiin ostaa, kuten esimerkiksi liput johonkin tapahtumaan. Kukaan vastaajista ei täydentänyt lausetta ”Käytän internetiä, koska” millään nettikauppaan liittyvällä, joka myös tukee ajatusta nettikaupan vähäisestä merkityksestä tämän ikäisillä lapsilla.

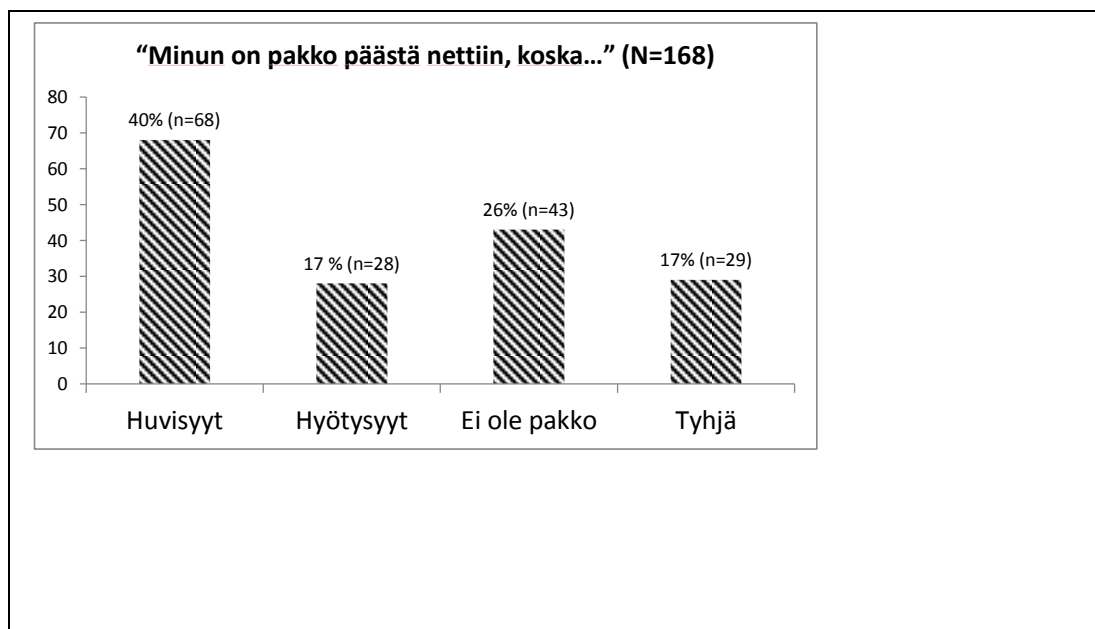


**Kuvio 6 Netinkäytön sisältö**

Poikien ja tyttöjen välisiin eroihin ei tässä perehdytty tarkemmin, sillä ne eivät olleet kovinkaan suuria. (vrt. Mediabarometri 2011 ja Hakala, 2012.) Pojilla oli mahdollisesti jonkin verran enemmän peleihin liittyviä mainintoja kuin tytöillä, kun taas tyttöjen vastauksissa selkeästi korostui Go SuperModel -sivusto.

### 6.5 Internetiin pääsyn pakonomaisuus ja internetiin menon kieltämisen aiheuttamat reaktiot

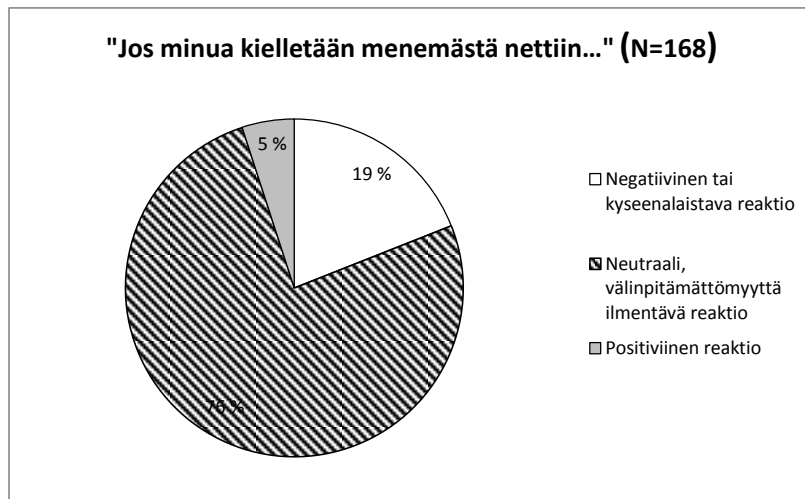
Kun tutkimukseen osallistuneita lapsia pyydettiin jatkamaan lausetta ”Minun on pakko päästä nettiin, koska...” vastaukset oli mahdollista jakaa kolmeen pääryhmään. Ensimmäiseen ryhmään, jotka ovat luokiteltavissa huvisyiksi, vastasi 40 % (n=68) lapsista. Tyypillinen tämän ryhmän vastaus oli esimerkiksi: *kaikki kaveritkin ovat siellä ja haluan pelata pelejä*. Seuraavaan ryhmään kuuluvia vastauksia oli 17 % (n=28) kaikista vastauksista. Tämä ryhmä vastasi tarvitsevansa nettiä, koska he kävivät katsomassa esimerkiksi harrastusten alkamisaikoja tai läksyjä koulun moniviestimistä. Nämä vastaukset luokiteltiin hyötysyiksi. Tämä ryhmä oli arvatenkin pienin, sillä neljäsluokkalaisten elämään kuuluu verrattain vähän velvollisuuksia, jotka tekisivät internetin käytön välttämättömäksi. Vastanneista 26 % (n=43) ilmoitti, ettei heidän ole mistään syystä pakko päästä nettiin. Tutkimuksen eettisyyden kannalta on tärkeää mainita, että jokaiselle ryhmälle kerrottiin, että mikäli heidän ei ole pakko päästä internetiin, he voivat ilmoittaa sen vastauspaperissaan. Tarkoituksena ei siis ollut johtaa vastaajia harhaan kysymyksenasettelulla. Vastanneista 17 % (n=29) jättivät tämän kysymyksen tyhjäksi.



Kuvio 7 Internetiin pääsyn pakonomaisuus

Kun suurinta netinkäyttöryhmää verrattiin muuhun ryhmään, oli huomattavissa pieniä eroavaisuuksia koko ryhmään verrattuna: 57 % (n=8) vastasi heidän olevan

huvisyistä pakko päästä tietokoneelle, hyötysyistä taas 21 % (n=3). 14 % (n=2) vastasi, ettei heidän ole pakko päästä nettiin ja yksi vastaaja (7 %) jätti vastauksen tyhjäksi.



**Kuvio 8** Nettiin pääsyn kieltämisen aiheuttamat reaktiot

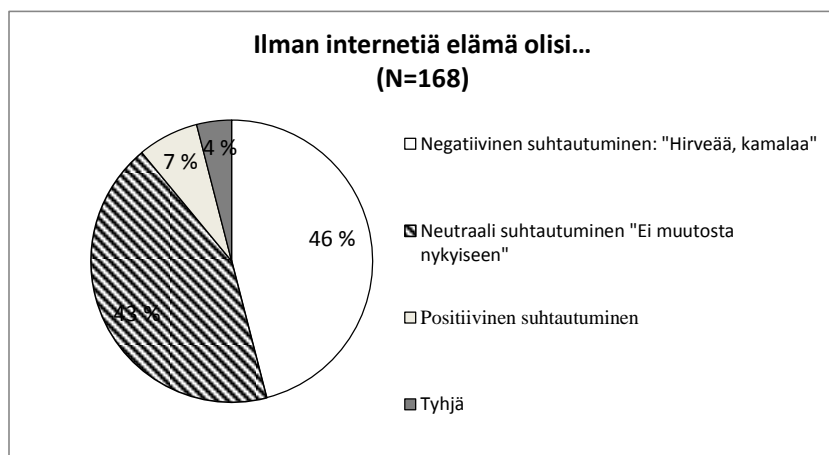
Kun lapsilta kysyttiin suoraan, hermostuvatko he, kun heidän täytyy lopettaa netinkäyttö, 90 % (n=151) vastasi kieltävästi ja 10 % (n=17) myönteisesti. Kun lapsia taas pyydettiin jatkamaan lausetta ”Jos minua kielletään menemästä nettiin...” Heistä suurin osa 76 % (n=128) vastasi kysymykseen välinpitämättömyyttä ilmentävällä vastauksella, kuten *sitten teen jotakin muuta*. Negatiivisesti reagoivia oli 19 % (n=32) vastaajista. Heidän vastauksissaan nousi esiin jopa aggressiiviset tuntemukset, kuten *saan kauhean raivarin, et halua tietää tai niin on aika ärsyttävä olo*. Positiivisestikin reagoivia löytyi aineistosta kahdeksan kappaletta, joka vastaa 5 % koko aineistosta. Kun siis kysymyksen asettelua muutettiin, kielteisesti reagoivien määrä lähes kaksinkertaistui. Huomiota herättävää oli myös se, että kymmenen vastanneista ilmoitti tällaisessa tapauksessa alkavansa nettiin menon sijaan pelaamaan pelikonsolilla. Hypoteettisesti ajatellen: jos vanhemmat siis käskivät lasten lopettamaan internetin käytön sen liiallisuuden vuoksi, tarjoutuu lapsille vaihtoehdoksi pelata konsolipelejä. Tämäkin vaihtoehto pitää lapsen sisätiloissa sekä kuormittaa aivotointia samalla lailla kuin tietokoneella istuminen. Huomio kiinnittyi myös siihen, että monet ilmoittivat tässä tapauksessa menevänsä nettiin

kännykän kautta. Tämä herättää kysymyksen siitä, kuinka kontrolloitua lasten netinkäyttö loppujen lopuksi on, kun älypuhelimet tarjoavat mahdollisuuden päästä internetiin mihin vuorokauden aikaan tahansa. Olisikin mielenkiintoista tietää, kuinka monella neljäsluokkalaisella on käytössään älypuhelin ja mihin neljäsluokkalainen kokee tarvitsevänsä älypuhelinta.

Eniten tietokonetta käyttävien ryhmästä 64 % (n=9) suhtautui neutraalisti siihen, että heidän tulee lopettaa internetin käyttö. Negatiivisia tuntemuksia heräsi 36 prosentilla (n=5). Negatiivisia tuntemuksia heräsi siis prosentuaalisesti eniten sillä ryhmällä, jonka internetin käyttö oli runsainta.

## 6.6 Suhtautuminen internetiin ja tietokoneella olemiseen

Tutkimuksessa selvitettiin, millaisena lapset kokevat maailman ilman internetiä. Heidän oli määrä jatkaa lausetta ”Ilman internetiä elämä olisi..”, omin sanoin. Vastausten analysoinnissa käytettiin vastausten kategorisointia, jotta tulosten ilmaiseminen selkeästi olisi mahdollista ja, jotta jonkinlaisia ymmärrettäviä tuloksia olisi edes mahdollista raportoida. Vastaukset kategorisoitiin lauseen jatkon suhtautumistavan mukaan. Kategorioiksi muodostuivat negatiivinen, positiivinen ja neutraali suhtautumistapa.

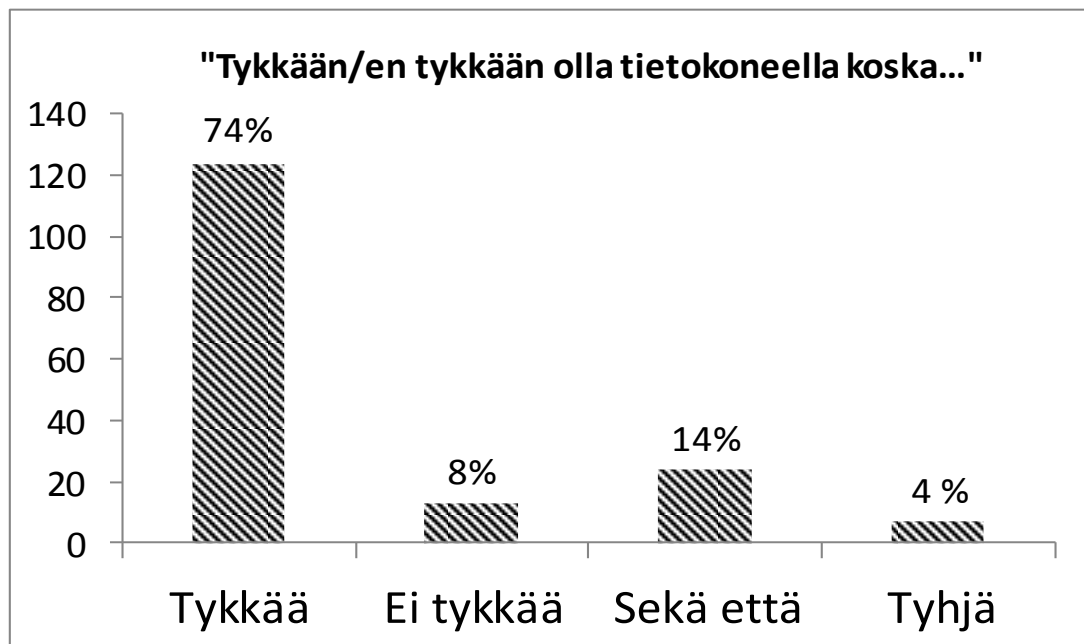


Kuvio 9 "Ilman internetiä elämä olisi..."

Vastaajista 46 % (n=77) jatkoi lausetta negatiivisesti (kuvio 1). He kuvailevat elämän ilman internetiä olevan muun muassa *kamalaa* ja *hirveää*. Toiseksi suurinta ryhmää edusti 44 % (n=73) vastanneista. He suhtautuivat elämään ilman internetiä neutraalisti. Heidän vastauksissaan esiin tuli esimerkiksi se, ettei internetin puuttumisella olisi vaikutusta nykyiseen. Pienimmän ryhmän muodostivat internetiin puuttumiseen positiivisesti suhtautuvat (n=11). He esimerkiksi kuvailivat elämän ilman internetiä olevan parempaa.

Tulokset ovat samansuuntaisia koko ryhmän osalta. Eniten internetiä käyttävien ryhmällä korostui negatiivisuutta kuvaava suhtautuminen, sillä heistä negatiivisen ilmauksen antoi 57 % (n=8). Kolme vastaajista (21 %) suhtautui elämään ilman internetiä neutraalisti, yksi positiivisesti ja kaksi jätti täydentämättä

lauseen. Molemmissa ryhmissä suurin osa suhtautui elämään ilman internetiä negatiivisesti. Toiseksi eniten suhtauduttiin neutraalisti ja vähiten positiivisesti.



Kuvio 10 "Tykkään/en tykkään olla tietokoneella, koska.."

Tutkimuksessa haluttiin selvittää myös sitä pitävätkö lapset koneella olemisesta ja miten he perustelevat joko tykkäävänsä tai ei tykkäävänsä tietokoneella olemisesta. Vastaajien oli määrä jatka lausetta, "Tykkään/en tykkään olla tietokoneella, koska..", omin sanoin. Ideana oli yliviivata joko tykkää tai en tykkää vaihtoehto sen mukaan miten tietokoneella olon koki. Osa lapsista kuitenkin perusteli molempia kantoja, joten vastaukset päätettiin jakaa neljään kategoriaan, jotka olivat: tykkää, ei tykkää, sekä että ja tyhjät vastaukset.

Selkeästi suurin osa vastanneista (n=124) tykkäsi olla tietokoneella. Vastauksissa tietokoneella olemisesta tykkäävät perustelevat kantaansa muun muassa seuraavasti: *..voin olla yhteydessä kavereihin, ..siellä voi jutella kavereille ja siellä saa ajan kulumaan, ..en tunne oloani yksinäiseksi.*

Toiseksi suurin ryhmä olivat he, jotka sekä tykkäsivät että eivät tykkänneet olla tietokoneella (n=24). Perusteluissa esiin tulee muun muassa seuraava: *tietokoneella on hyviä pelejä ja muita. Mutta joskus tulee päänsärkyä.* "Ei tykkää" -kategoriaan kuului 13 vastaajaa. He perustelivat syitä siihen, mikseivät tykkää tietokoneella olosta paljolti fysiologisten syiden kautta: *..silmiin alkaa sattua, ..se rupee särkeen päätä ja ..se alkaa väsyttää ja kyllästyttää.* Seitsemän lasta jätti tyhjäksi tämän kohdan kyselylomakkeessa.

Tietokonetta eniten käyttävien ryhmässä (N=14) lähes kaikki, 11 henkilöä, tykkäsivät olla tietokoneella. Tietokoneella olemisesta tykkäävät perustelivat mielipidettään muun muassa seuraavasti: *siellä on kaikki kaverit, siellä on hyviä videoita ja pelejä, saa lisää tietoa.* Vain kolme löysi tietokoneella olostä sekä hyviä että huonoja puolia: *siellä voi pelata/alkaa olla tylsää jos on liian kauan, en tykkää aina olla koneella, koska siellä ei aina ole tekemistä.* Kukaan tästä ryhmästä ei kuulunut ”ei tykkää” – kategoriaan.

### 6.7 Harrastusten viikoittainen jakautuminen ryhmittäin

Seuraavista taulukoista (2–5) ilmenee ryhmittäin, mitä harrastuksia kunkin ryhmän tytöt ja pojat ilmoittavat viikon aikana harrastavansa. Lasten ilmoittamien harrastusten pohjalta on luotu neljä eri pääryhmää, johon heidän ilmoittamansa harrastukset tai harrastuksettomuus on luokiteltu. Ensimmäisenä pääryhmänä on liikunta. Seuraava harrastusryhmä on kulttuuriin, taiteeseen ja taitoon liittyvä harrastusryhmä ja kolmas ryhmä kuvaa niiden poikien ja tyttöjen määrää, jotka ilmoittavat harrastavansa sekä liikuntaa että kulttuuriin, taiteeseen ja taitoon liittyvää harrastusta. Viimeisenä ryhmänä on niiden lasten määrää, jotka ovat ilmoittaneet, etteivät harrasta mitään.

Taulukko 2 VTK-ryhmän harrastusjakauma sukupuolittain

Harrastukset	PojaPojat	Tytöt	Oppilaita yhteensä
Liikunta	9	7	16
Kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyvä harrastus	-	1	1
Harrastaa sekä liikuntaa että kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyviä harrastuksia	4	4	8
Ei harrasta mitään	2	-	2
<b>Summa</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>27</b>



VTK-ryhmän pojista yhdeksän ilmoitti harrastavansa liikuntaa. Kukaan tämän ryhmän pojista ei ilmoittanut harrastavansa pelkästään kulttuuriin, taiteeseen ja taitoon liittyvää harrastusta, mutta kulttuuriin, taiteeseen tai taitoon ja liikuntaan liittyvää harrastusta ilmoitti harrastavansa yhteensä neljä poikaa. Poikien joukossa oli myös kaksi poikaa, jotka ilmoittavat, etteivät harrasta mitään.

Tytöistä seitsemän ilmoitti harrastavansa liikuntaa. Kulttuuriin, taiteeseen ja taitoon keskittyvää harrastusta harrasti yksi tytöistä. Molempia edellä mainittuja harrasti neljä tyttöä. Kaikki ryhmän tytöt harrastivat jotakin. Pelkkä liikunta oli selkeästi VTK-ryhmän suosituin harrastus, Sitä ilmoitti harrastavansa yhteensä 16 lasta. Pelkkä kulttuuri-, taide- ja taitosidonnainen harrastus oli ainoastaan yhdellä VTK-ryhmäläisellä. Sen sijaan kahdeksan VTK-ryhmäläistä ilmoittivat harrastavansa molempia edellä mainittuja harrastuksia. Kaksi ryhmäläistä, jotka olivat molemmat poikia, eivät harrastaneet mitään.

Taulukko 3 HTK-ryhmän harrastusjakauma sukupuolittain

Harrastukset	Pojat	Tytöt	Oppilaita yhteensä
Liikunta	9	10	19
Kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyvä harrastus	2	6	8
Harrastaa sekä liikuntaa että kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyviä harrastuksia	4	6	10
Ei harrasta mitään	2	-	2
<b>Summa</b>	<b>17</b>	<b>22</b>	<b>37</b>

HTK-ryhmän harrastuksissa on nähtävillä samanlaista jakaumaa kuin edellisellä ryhmällä, mutta selkeitä erojakin on. Pojista yhteensä 9 ilmoitti harrastavansa liikuntaa. Tässä ryhmässä oli myös kaksi poikaa, jotka ilmoittivat olevansa pelkästään kulttuuriin, taiteeseen tai taitoon liittyvien harrastusten harrastajia. Sekä liikunta että kulttuuriin, taiteeseen ja taitoon liittyviä harrastuksia oli neljällä pojalla. Tästäkin ryhmästä löytyi lisäksi kaksi sellaista poikaa, jotka ilmoittivat, etteivät harrasta mitään.

Tytöistä kymmenen ilmoitti harrastavansa liikuntaa. Huomattavan moni ilmoitti myös pelkän kulttuuriin, taiteeseen tai taitoon liittyvän harrastuksen, heitä oli ryhmässä kuusi. Myös seuraavan ryhmän harrastajia eli sekä liikuntaa että kulttuuri-, taide- ja taitoharrastuksia harrastavia löytyi tästä ryhmästä kuusi. Kuten edellisenkin taulukon kohdalla, tästäkin ryhmästä ainutkaan tyttö ei ilmoittanut, ettei harrasta mitään.

Yhteensä liikuntaa harrastavia löytyi tästä joukosta 19. Seuraavaksi suurin ryhmä oli sekä liikuntaa että kulttuuri-, taide- ja taitoharrastusta harrastavat, joita löytyi ryhmästä 10. Pelkän kulttuuri-, taide- ja taitoharrastuksen oli ilmoittanut kahdeksan lasta. Jälleen lapset, jotka eivät harrastaneet mitään, olivat selkeä vähemmistö: heitä löytyi ainoastaan kaksi, jotka molemmat olivat poikia.

Taulukko 4 STK-ryhmän harrastusjakauma sukupuolittain

Harrastukset	Pojat	Tytöt	Oppilaita yhteensä
Liikunta	8	7	15
Kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyvä harrastus	-	-	-
Harrastaa sekä liikuntaa että kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyviä harrastuksia	2	5	7
Ei harrasta mitään	3	-	3
<b>Summa</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>25</b>

STK-ryhmän pojista selkeä enemmistö harrasti liikuntaa. Heitä löytyi yhteensä kahdeksan. Yksikään poika tästä ryhmästä ei harrastanut pelkkää kulttuuri-, taide- tai taitoharrastusta ja molempia edellä mainittujakin harrasti ainoastaan kaksi. Tästä ryhmästä kolme poikaa sen sijaan ilmoitti, ettei harrasta mitään. Kulttuuri-, taide- ja taitoharrastukset olivat selkeässä vähemmistössä tämän ryhmän poikien keskuudessa. Tytöistä seitsemän ilmoitti harrastavansa liikuntaa ja viisi harrasti sekä liikuntaa että kulttuuri-, taide- ja taitoharrastusta. Sen sijaan pelkkää kulttuuri-, taide- tai taitoharrastusta ei harrastanut yksikään tämän ryhmän tytöistä. Kaikki tämänkin ryhmän tytöt ilmoittivat harrastavansa jotain harrastusta.

Yhteensä tässä ryhmässä oli 25 oppilasta. Heistä yhteensä 15 ilmoitti harrastavansa liikuntaa. Pelkkä liikunta oli siis selkeästi suosituin harrastusmuoto tämän ryhmän kohdalla. Kulttuuri-, taide- ja taitoharrastusta liikunnan ohella harrasti yhteensä seitsemän lasta. Pelkkää kulttuuri-, taide- ja taitoharrastusta ei harrastanut kukaan, mistä voisi päätellä, että STK-ryhmä on tähänastisista ryhmistä liikunnallisista. Tosin myös niitä, jotka eivät harrasta mitään, on tähän asti tutkituista ryhmistä eniten juuri STK-ryhmässä, heitä nimittäin löytyy kolme, jotka kaikki ovat sukupuoleltaan poikia.

Taulukko 5 RTK-ryhmän harrastusjakauma sukupuolittain

Harrastukset	Pojat	Tytöt	Oppilaita yhteensä
Liikunta	6	3	9
Kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyvä harrastus	1	1	2
Harrastaa sekä liikuntaa että kulttuuriin/taiteeseen/taitoon liittyviä harrastuksia	1	1	2
Ei harrasta mitään	1	-	1
<b>Summa</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>14</b>

RTK-ryhmän pojista selvä enemmistö eli seitsemän kymmenestä ilmoitti harrastavansa pelkkää liikuntaa. Pelkkää kulttuuri-, taide- tai taitoharrastusta harrasti yksi poika. Sekä kulttuuri-, taide- tai taitoharrastusta että liikuntaa ilmoitti harrastavansa yksi poika. Samalla tavoin yksi poika RTK-ryhmästä ilmoitti, ettei harrasta mitään. Yhteensä poikia oli tässä ryhmässä kymmenen.

Myös tytöistä enemmistö harrasti liikuntaa: heitä oli tässä ryhmässä kolme. Yksi tytöistä ilmoitti harrastavansa kulttuuri-, taide- tai taitoharrastusta ja yksi ilmoitti harrastavansa molempia edellä mainittuja. Yhteensä tyttöjä oli tässä ryhmässä viisi.

Ryhmän kokonaismäärä oli 14 henkilöä. Heistä yhteensä kymmenen harrasti liikuntaa, joten liikunta oli tämänkin ryhmän suosituin harrastusmuoto. Kulttuuri-, taide tai taitoharrastusta harrasti kaksi ja myös molempia edellä mainittuja harrasti kaksi oppilasta. Jälleen kerran kaikki ryhmän tytöt harrastivat jotakin, mutta yksi ryhmän pojista ilmoitti, ettei harrasta mitään.

### *Yhteenveto ryhmien harrastuksista*

Liikunta oli jokaisen ryhmän suosituin harrastusmuoto. Seuraavaksi yleisin harrastus oli liikunnan sekä kulttuuri-, taide- tai taitoharrastuksen yhdistelmä. Kolmanneksi yleisin vaihtoehto oli kulttuuri-, taide- tai taitoharrastus. Huomioitavan arvoista on, että jokainen tutkimuksen 51 tytöstä harrasti jotakin. Sen sijaan pojista kahdeksan ilmoitti, ettei harrasta mitään. Ne lapset, jotka eivät harrastaneet mitään, jakautuivat melko tasaisesti jokaiseen ryhmään, joten yleistyksiä siitä, mikä ryhmä olisi kaikkein passiivisin, ei ainakaan vielä tässä tutkimuksen vaiheessa pystytä todentamaan. Kun tutkitaan lasten ilmoittamia harrastuksia, voidaan huomata, ettei yksikään tutkimukseen osallistuneista lapsista ilmoittanut tietokoneen käyttöä harrastukseksi. Tästä voidaan päätellä, että lapset eivät ilmeisesti osaa ajatella tietotekniikkaa harrastuksena, vaan ehkä pikemminkin ajanvietteenä.

### **6.8 Harrastuksiin käytetty viikoittainen aika sukupuolittain sekä tietotekniikan käyttöryhmittäin**

Tässä osiossa tarkastellaan harrastuksiin viikon aikana käytettyä aikaa sukupuolittain. Taulukossa 5 on esitetty poikien harrastuksiinsa käyttämien aikojen viikoittaiset keskiarvot ryhmittäin. Seuraavassa taulukossa on esitetty tyttöjen vastaavat viikoittaiset määrät.

**Taulukko 6 Poikien harrastuksiin käyttämä aika ryhmittäisten keskiarvojen mukaan**

<b>Ryhmä</b>	<b>Harrastuksiin käytetyn ajan keskiarvo</b>	<b>Ajan ilmoittaneet</b>	<b>Ryhmän kokonaismäärä</b>
VTK	5 t 49 min	11	15
HTK	3 t 54 min	15	17
STK	3 t 20 min	9	13
RTK	2 t 23 min	4	10
<b>Summa</b>	<b>15 t 26 min</b>	<b>39</b>	<b>55</b>

Tässä taulukossa on mitattu poikien viikon aikana harrastuksiinsa käyttämänsä aikaa. Ajat ovat ilmoitettu keskiarvoittain ja tietokoneenkäyttöryhmittäin.

Harrastusten keston ilmoittaminen lisättiin kyselylomakkeisiin vasta hieman ennen tutkimuksen puoltavaliä, minkä vuoksi kaikki tutkimuksen oppilaat eivät ilmoittaneet, kuinka paljon käyttivät viikon aikana harrastuksiinsa aikaa. Tämän vuoksi taulukossa ilmoitetaan kolmantena yläotsikkona ajan ilmoittaneiden määrä, minkä jälkeen sitä voidaan verrata ryhmän kokonaismäärään. Tutkimuksen kannalta mielekästä oli, että jokaisesta ryhmästä puolet tai yli puolet ilmoitti harrastustensa viikoittaisen keston, jonka ansiosta pystyimme laskemaan ryhmittäiset keskiarvot. Yhteensä 55 tutkitusta pojasta 39 oli ilmoittanut harrastuksiinsa käytettävän ajan. Yhteensä pojat käyttivät viikon aikana harrastuksiinsa keskimääräiset arvot yhteenlaskettuna 15 tuntia 26 minuuttia.

Tästä taulukosta voimme päätellä, että ne pojat, jotka viettävät vähiten aikaa tietokoneella, käyttävät sitä vastoin eniten aikaa harrastuksiinsa. VTKryhmän pojat käyttivät aikaa harrastuksiinsa keskimäärin 5 tuntia ja 49 minuuttia viikossa. Seuraava ja suurin ryhmä HTK harrastivat keskimäärin 3 tuntia ja 54 minuuttia viikossa. STK-ryhmä sen sijaan harrasti vain hiukan edellistä ryhmää vähemmän; 3 tuntia ja 20 minuuttia. RTK-ryhmän harrastuksiin käyttämä määrä oli huomattavasti pienin. Harrastuksiin käytetyn ajan voitiin selvästi nähdä laskevan mentäessä kohti eniten tietotekniikkaa käyttäviä ryhmiä.

Taulukko 7 Tyttöjen harrastuksiin käyttämä aika ryhmittäisten keskiarvojen mukaan

Ryhmä	Harrastuksiin käytetyn ajan keskiarvo	Ajan ilmoittaneet	Ryhmän kokonaismäärä
VTK	4 t 39 min	9	12
HTK	5 t 51 min	12	22
STK	3 t 53 min	10	12
RTK	2 t 56 min	4	5
<b>Summa</b>	<b>17 t 19 min</b>	<b>35</b>	<b>51</b>

Tyttöjen harrastusten viikoittaista kestoja mitattiin yhteensä 35 harrastustensa keston ilmoittaneiden osalta. Yhteensä tyttöjä osallistui tutkimukseen 51, joten heidän osuutensa harrastusten viikoittaisen keston tutkimuksessa on hieman pienempi kuin poikien vastaava. Vaikka tyttöjen osuus tämän tutkimuksen osuudessa oli pienempi kuin poikien, ylitti heidän harrastuksiin keskimäärin käytettävän ajan summa poikien

vastaavan. Siinä missä pojat käyttivät harrastuksiinsa aikaa 15 tuntia 26 minuuttia, käyttivät tytöt aikaa 17 tuntia 19 minuuttia. Kun otetaan vielä huomioon, että kaikki tutkimukseen osallistuneet tytöt ilmoittivat jonkin asian harrastukseksi, kun taas pojista 8 ilmoitti, ettei harrasta mitään, voidaan päätellä, että tytöt ovat hieman poikia ahkerampia harrastamaan. Tässä on toki otettava huomioon, että tutkimusaineiston ollessa nykyisenlainen (eli tyttöjä on hieman poikia vähemmän) ei voida suoraan sanoa, että tytöt harrastavat poikia enemmän. Voidaan kuitenkin todeta, että pojista kahdeksan ilmoitti, ettei harrasta mitään ja tytöistä kaikki ilmoittivat harrastavansa jotakin, eli tyttöjen harrastuneisuus on tämän seikan valossa poikia aktiivisempaa.

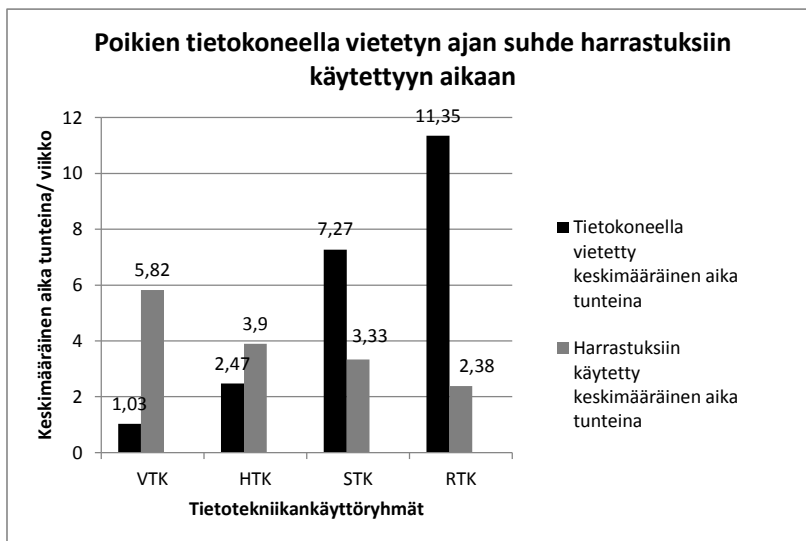
Tyttöjen harrastuksiinsa käyttämää viikoittaista aikaa tarkastellessamme voidaan huomata hieman erilaista kehitystä kuin poikien omassa. Tyttöjen VTK-ryhmä ei poikien tavoin ollut suurin harrastusaikojen määrissään: VTK-ryhmän tytöt harrastivat viikon aikana keskimäärin 4 tuntia 39 minuuttia, kun taas suurimman ryhmän, eli HTK:n tytöt harrastivat viikon aikana keskimäärin 5 tuntia 51 minuuttia, joka on tyttöjen ryhmän selkeästi suurin luku. Tyttöjen kohdalla ei siis ole nähtävillä samanlaista yhteyttä harrastuksiin käytettävän ajan paljouden ja tietokoneella vietetyn ajan vähyden välillä, tai mikäli yhteyttä on, se ei näytäydä yhtä selvästi kuin pojilla.

Taulukon viimeisimmät ryhmät ilmentävät kuitenkin samanlaista suuntaa kuin poikien taulukossa: STK-ryhmä käytti harrastuksiinsa enemmän aikaa kuin RTK-ryhmä. STK-ryhmän tytöt käyttivät harrastuksiinsa aikaa keskimäärin 3 tuntia 53 minuuttia, kun taas RTK-ryhmän tytöt käyttivät keskimäärin 2 tuntia 56 minuuttia aikaa harrastustensa parissa viikon aikana.

Kokonaisuudessaan tyttöjen ja poikien viikoittainen harrastuksiin käytetty aika mukaillee siis samoja suuntaviivoja: vähiten tietokoneen äärellä oleilevat ryhmät VTK ja HTK käyttivät eniten aikaa harrastuksiinsa ja kaksi enemmän tietokoneella aikaa viettävää ryhmää eli STK ja RTK käyttivät vähiten aikaa harrastuksiinsa.

### ***6.9 Tietokoneella vietetyn ajan suhde harrastuksiin käytetyn ajan kanssa***

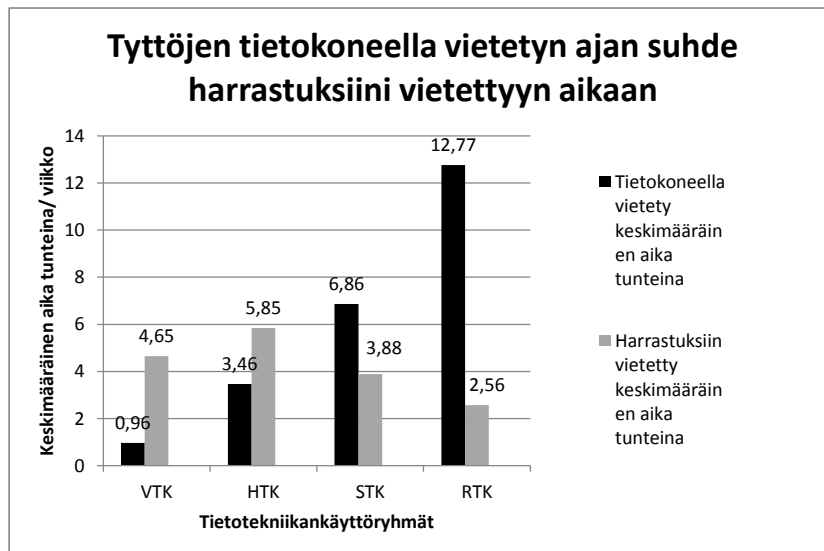
Tässä tutkimuksen osiossa tehdään yhteenveto siitä, minkälaisessa suhteessa tyttöjen ja poikien tietokoneella vietetty aika on heidän harrastuksiinsa käyttämänsä ajan kanssa.



**Kuvio 11.1 Poikien harrastuksiin vietetyn ajan suhde harrastuksiin vietettyyn aikaan**

Tämä kuvio osoittaa poikien tietokoneella vietetyn ajan suhteen aikaan, jonka he viettivät viikon aikana harrastuksiinsa. Kuvio osoittaa selvästi, että harrastusten määrä on vähempi kun siirrytään tietokonetta eniten käyttävien ryhmiä kohti. Huomioitavan arvoista on myös, että RTK-ryhmän tietokoneella viettämä aika (11,35 t) on suurempi kuin yhdenkään ryhmän harrastuksiin käyttämä aika (korkein harrastuksiin käytetty aika pojilla 5,82 tuntia). RTK-ryhmä käytti yhteensä 8,97 tuntia viikon aikana enemmän aikaa tietokoneen äärellä kuin harrastusten parissa. Kun tarkastellaan kuvion toista ääripäätä, VTK-ryhmän pojat käyttivät harrastuksiinsa 4,79 tuntia enemmän kuin tietokoneen äärellä.





Kuvio 11.2 Tyttöjen tietokoneella vietetyn ajan suhde harrastuksiin vietettyyn aikaan

Tyttöjen tietokoneella vietetyn ajan suhde harrastuksiin vietettyyn aikaan antaa samansuuntaisia tuloksia kuin poikien vastaava taulukko. Harrastuksiin käytettävän ajan määrä laskee samalla kun tietokoneella vietetty aika nousee radikaalisti. RTK-ryhmä käytti tietokoneella 10,21 tuntia enemmän kuin harrastustensa parinsa. Vastaava vertauskohde on VTK-ryhmän aika: he käyttivät harrastuksiinsa 3,69 tuntia enemmän kuin tietokoneella oleiluun.

### 6.10 Riippuvuuden piirteiden ilmeneminen tutkimusaineistosta

Tämän kappaleen tarkoituksena on esittää yhteenvedona kaikista aiemmista tuloksista esiinnousseet riippuvuutta ilmentävät piirteet. Tutkimuksen alussa tutkimusaineisto jaettiin ryhmiin sen mukaan, kuinka paljon internetiä käytetään viikkoa kohden tunteina. Suurinta määrää internetiä käyttävien ryhmään kuului 14 (N=168) lasta, joka tarkoittaa 8 prosenttia koko tutkimukseen osallistuneista. Poikia oli tässä ryhmässä yhdeksän ja tyttöjä viisi. Tätä eniten internetiä käyttävää ryhmää kuvataan lyhenteellä RTK eli runsaasti tietotekniikkaa käyttävät.

Kun RTK-ryhmältä kysyttiin, kuinka tärkeä internet on heille heidän jokapäiväisessä elämässään asteikolla yhdestä viiteen, erosivat vastausten jakauma hieman koko ryhmään verratessa. Kuusi ryhmään kuulunutta antoivat vastaukseksi

arvosanan 4 eli he vastasivat internetin olevan heille melko tärkeä ja tarvitsevana internetiä lähes päivittäin. Lisäksi yksi heistä vastasi arvosanalla 5, joka merkitsi sitä, ettei lapsi voi viettää päivääkään ilman internetiä. Tämä tarkoittaa sitä, että 50 % RTK-ryhmästä tarvitsi nettiä lähes päivittäin tai päivittäin. Koko aineistossa suurin osa vastaajista eli 48 % (n=82) kertoi internetin olevan heille jonkin verran tärkeä, mutta uskoivat kuitenkin selviävänsä päiviäkin ilman sitä. Tämä vastaus vastasi arvosanaa 3. Näiden tulosten vertaaminen kertoo siitä, että eniten internetiä käyttävien ryhmä piti internetiä tärkeämpänä kuin muu ryhmä: Eniten käyttävien ryhmästä suurin osa arvioi tarvitsevana internetiä lähes joka päivä, kun taas koko ryhmästä suurin osa arvioi voivansa elää päiviäkin ilman internetiä.

Internetiin pääsyn pakonomaisuutta tutkittaessa RTK-ryhmä erottui jälleen muusta ryhmästä. Koko ryhmän aineistossa 40 prosenttia (n=68) koki internetiin pääsyn olevan pakollista, koska sieltä löytyy jokin huvikäyttöön liittyvä sivusto. RTK-ryhmästä 57 prosenttia (n=8) koki internetiin pääsyn pakonomaiseksi huvisyistä. RTK-ryhmä löysi muuta ryhmää enemmän myös hyötyyn perustuvia syitä sille, miksi internetiin pääsy on heille pakollista. Heistä 21 prosenttia koki internetin käytön pakonomaisuuden perusteeksi hyötötyyn, kun taas koko aineistosta vastaavan vaihtoehdon valitsi 17 prosenttia (n=28).

Kun lapsilta kysyttiin kuinka he luonnehtisivat reaktioitaan, kun heiltä kielletään pääsy internetiin, vastasi koko ryhmästä selkeä enemmistö välinpitämättömyyttä ilmentävällä reaktiolla: 76 % (n=128) oli sitä mieltä, ettei internetiin pääsyn kiello herätä heissä negatiivisuutta ilmentäviä tuntemuksia. RTK-ryhmästä 64 % vastasi samalla tavoin. Negatiivisen reaktion antoi koko ryhmästä 19 % (n=32), kun taas RTK-ryhmästä 36 % (n=5) vastasi internetiin pääsyn kiellon herättävän negatiivisia tai kyseenalaistavia reaktioita.

Lapsia pyydettiin myös pohtimaan sitä, minkälaista elämä olisi ilman internetiä. Koko ryhmästä 46 prosenttia (n=77) vastasi, että tällöin elämä olisi laadultaan huonompaa kuin nykyisin. RTK-ryhmällä vastaava luku oli 57 prosenttia (n=8). Neutraalilla tavalla suhtautui koko ryhmästä 43 prosenttia (n=73), kun taas RTK-ryhmästä vain 21 prosenttia (n=3) vastasi samoin.

Koko aineistosta enemmistö, 74 prosenttia (n=124) vastasi pitävänsä internetissä olosta. RTK-ryhmässäkin luku oli suuri: 79 prosenttia (n=11) vastasi samoin. Kukaan ei tässä ryhmässä maininnut, ettei pitäisi internetissä olosta.

Harrastuksista kysyttäessä tuli ilmi, että niiden oppilaiden määrä, jotka eivät harrasta mitään ei ole suurempi RTK-ryhmässä kuin muissa. Sen sijaan harrastuksiin käytettiin keskimääräisesti vähemmän aikaa kuin muissa ryhmissä. Poikien osalta kaikki ryhmät käyttivät yhteensä harrastuksiinsa keskimäärin aikaa 3 tuntia 51 minuuttia viikossa, kun taas RTK-ryhmä 2 tuntia 23 minuuttia viikossa. Tyttöjen osalta kaikkien ryhmien keskimääräinen harrastuksiin käytetty aika oli 4 tuntia 30 minuuttia viikossa, kun taas RTK-ryhmän edustajat käyttivät harrastuksiin keskimäärin 2 tuntia 56 minuuttia viikon aikana. Kun vertailtiin aikoja, joita ryhmät käyttivät harrastuksiinsa ja tietokoneella oloon viikon aikana, havaittiin että koko ryhmä käytti keskimäärin 5,18 tuntia enemmän aikaa tietokoneella kuin harrastuksiinsa. RTK-ryhmä taas käytti 10,21 tuntia enemmän aikaa tietokoneella kuin harrastusten parissa.

## **7 POHDINTA**

### **7.1 Tulosten pohdinta**

Tutkimuksen päätehtävinä oli selvittää, minkälaista on 10-vuotiaiden internetin käyttö ja esiintyykö siinä piirteitä riippuvuudesta. Tutkimuksen suurimpana antina voidaan nähdä se, että molempiin tutkimuksen alussa esitettettyihin kysymyksiin saatiin vastaus. Internetin käytön sisällöstä löydettiin yhtenäisiä teemoja: suosituimpia sisältöjä lasten keskuudessa olivat yhteisö- ja pelipalvelut. Lasten netinkäyttökulttuuria kuvaa sosiaalisten suhteiden ylläpito ja tarve kuulua yhteen muiden kanssa. Yksikään tutkimukseen osallistuneista lapsista ei ajatellut tietokoneella oloa harrastuksena, joka kertoo siitä, että tietokoneella oleilu nähdään keinona kuluttaa aikaa. Ajan kuluttamisen motiivi toistui myös monissa kyselylomakkeissa, kun lapsia pyydettiin perustelemaan, miksi he käyttävät internetiä. Voidaan tosin pohtia onko kysymyksen asettelu johtanut lapset ajattelemaan, ettei tietokoneella oleminen ole harrastus. Lapsilla nähtiin myös ilmenevän jonkin verran piirteitä nettiriippuvuudesta. Lisäksi huomattiin, että mitä enemmän lapset ovat internetissä, sitä vähemmän heillä oli aikaa harrastuksille. Yhteys löydettiin myös tietokoneen käytön viikoittaiselle jakautumiselle, sillä suurin osa lapsista käytti eniten tietokonetta viikonloppuisin.

Tutkimuksessa kartoitettiin kattavasti neljäsluokkalaisten tietokoneella ja internetissä vietettyä aikaa, vietetyn ajan jakautumista eri viikonpäiville, internetin tärkeyttä ja pakonomaisuutta sekä perusteluja miksi tykkää/ei tykkää olla internetissä, harrastusten ja tietokoneella vietetyn ajan yhteyttä ja eri nettisivuja, joilla lapset viihtyvät. Tutkimustulokset tukevat ennakkokäsityksiä lasten tietokoneella ja internetissä vietetyn ajan runsaudesta (Lasten mediabarometri, 2011). Positiivisena oli kuitenkin nähtävissä, että kaksi ensimmäistä ryhmää, jossa tietokoneen- ja internetin käyttömäärät olivat kaikkein pienimmät, olivat suurimmat ryhmät. Kaikki lapset eivät siis kuulu tietokoneen ja internetin suurkuluttajiin, vaan suurin osa viettää aikansa jonkin muun aktiviteetin parissa. Tässä tutkimuksessa ei perehdytty kuitenkaan muiden pelikonsolien ja television äärellä vietettyyn aikaan, joten lasten viihdemedian parissa vietettyä kokonaisuutta ei voida tietokoneella vietetyn ajan perusteella määritellä. Taulukot saattaisivat olla hyvinkin erilaisia, jos myös nämä osa-alueet olisi otettu tutkimukseen mukaan. Lisäksi nykyisin

pelikonsolit, esimerkiksi Playstation 3, antavat mahdollisuuden pelata kavereita vastaan internetin kautta. Tässä tutkimuksessa ei myöskään huomioitu tämän kaltaista internetin käyttöä, vaan keskityttiin ainoastaan tietokoneella tapahtuvaan internetissä oleiluun.

Lasten mediabarometri (2011) kuvaa ensimmäisen, kolmanen ja viidennenluokan oppilaiden mediankäyttöä. Siinä on huomioitu pelaaminen laajemmassa kontekstissa koskemaan niin tietokone-, konsoli kuin internetpelaamistakin. Tutkimukseen osallistui yhteensä 1137 lasta, joista 42 prosenttia pelasi joko tietokoneella, pelikonsolilla tai internetissä joka päivä tai melkein joka päivä. Pelaaminen kasvoi iän mukaan. Internetin käyttö oli myös hyvin samansuuntaista pelaamisen kanssa, sillä vastaajista 40 prosenttia käytti internetiä joka päivä tai melkein joka päivä ja myös tässä ikä vaikutti internetin käytön määrään positiivisesti.

Tutkimuksen toisen pääkysymyksen tulos on, että suurimpaan tietotekniikan käyttöryhmään kuului 8 % kaikista tutkimuksen lapsista. Tämä kertoo siitä, että tietotekniikkaa suurkuluttava ryhmä ei ole aivan marginaalinen, vaikka onkin tutkimusryhmistä pienin. Tärkeää olisikin siis puuttua ongelmaan jo tässä vaiheessa, eikä odottaa, että luku vielä suurenee. Lapsille olisi hyvä ja tarpeellista opettaa mahdollisimman varhaisessa vaiheessa sopivaa tietotekniikkakäyttäytymistä. Tähän kasvatukseen osallistuvat yhtäläillä oppilaiden vanhemmat, opettajat kuin kaikki he, jotka ovat tekemissä lasten kanssa. Kasvattajien on myös syytä ottaa huomioon, että internetin kautta tapahtuva kiusaaminen on yleistynyt ja tätä kautta myös internetin käytön riskit lisääntyneet. Lapset eivät vielä ole itse tarpeeksi kypsiä määrittelemään rajoja tietokoneella vietettyyn aikaan eivätkä välttämättä sisältöihin, joten tämä tehtävä jää lapsen kasvattajille. Rajojen puute voi johtaa tietokoneen runsaaseen käyttöön, joka voi lopulta johtaa riippuvuuteen. On totta, että tietokone tarjoaa monenlaista viihdettä ja tekemistä monenlaisille ihmisille, joten sen parissa voi huomaamatta vierähtää enemmän aikaa kuin alun perin oli tarkoitus. Riippuvuus syntyy salakavalasti pikkuhiljaa, eikä tietokoneen käyttäjä välttämättä huomaa itse riippuvuuttaan ennen kuin on jo täysin riippuvainen. Riippuvuuden negatiiviset seuraukset eivät näyttäydy heti riippuvuuden alkuvaiheessa, mutta mitä pidemmälle riippuvuus etenee, sitä enemmän ne korostuvat.

Tutkimuksessamme tietokoneen käyttöaikaa tutkittiin yhden viikon ajan ja tutkimusaika sijoittui tammikuusta huhtikuuhun. Mikään tutkimuksessa mukana

olleista luokista ei täyttänyt nettipäiväkirjaa loman aikana, joten tässä tutkimuksessa ei voida nähdä loman vaikutusta tietokoneen käyttömäärään. Viikonlopuista voidaan kuitenkin tehdä jonkinlaisia päätelmiä siitä. Vuodenaikaan liittyviä vertailuja ei ole myöskään mahdollista tehdä tämän tutkimuksen puitteissa, mutta pohdintoja siitäkin voidaan kuitenkin esittää. Esimerkiksi kesäloman voidaan ajatella vaikuttavan netissä vietettyyn aikaan.

Tutkimustuloksista oli nähtävissä, että kaikilla ryhmillä runsain tietokoneen käyttö sijoittui loppuviikolle eli perjantaista sunnuntaihin. (ks. Hakala, P. 2012.) Erot viikon alku- ja keskiosassa eivät olleet kovin suuria. Näiden tulosten valossa on mielekästä esittää oletus siitä, että oppilaat viettävät enemmän aikaa tietokoneen ääressä ollessaan vapaalla ja kun ”muuta tekemistä ei ole”. Voidaan olettaa myös, että sama trendi olisi nähtävissä loma-aikana, kun koulu ei ole osa arkea. Tällöin nyt loppuviikkoon sijoittuva tietokoneen käyttö voi olla normaalia koko loman ajan, etenkin niille, jotka käyttävät tietokonetta runsaasti loppuviikolla.

Tietokoneella vietettyä aikaa ja internetissä vietettyä aikaa vertailtaessa on huomattavissa, että lapset ovat tietokoneella viettämästään ajasta suurimman osan internetissä. Jokainen ryhmä oli internetissä yli puolet siitä ajasta, joka vietettiin tietokoneella, lukuunottamatta VTK-ryhmää. Tässä tutkimuksessa selvitettiin motiiveja vain internetin käyttöön, joten tietokoneen käyttöön liittyvät motiivit eivät tulleet tässä tutkimuksessa esille. Tästä voidaan kuitenkin esittää päätelmä, että internet toimii tietokoneen käytössä yhtenä suurimpana motiivina ja syy siihen on luultavasti sen monipuolinen tarjonta, josta jokaisen on helppoa löytää jotakin.

Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään myös muiden harrastusten ja tietokoneella vietetyn ajan yhteyttä. Ennakko-oletuksen mukaisesti tietokoneella runsaimmin aikaa viettävät käyttävät muihin harrastuksiin vähemmän aikaa. Eroja löytyi myös ryhmien sisällä tyttöjen ja poikien väliltä, mutta ne eivät olleet kovin suuria. Harrastuksiin käytettävää aikaa tarkasteltiin keskiarvojen osalta sen antaman selkeyden vuoksi, mutta myös siitä syystä, että kaikki vastaajat eivät olleet ilmoittaneet harrastuksiinsa käyttämänsä aikaa, vaikka ilmoittivatkin harrastavansa jotain, tai siitä syystä, että harrastusten kestoon liittyvä kysymys liitettiin nettipäiväkirjaan vasta noin tutkimuksen puolella välissä. Tämä vääristää tutkimustuloksia hieman, kuten myös se, että joissakin ryhmissä saattoi olla yksi tai muutama, jotka käyttivät viikossa erilaisiin harrastuksiin todella paljon aikaa, ja näin ollen heidän tuloksensa vaikutti ryhmän keskiarvoon merkittävästi.

Tulokset antavat kuitenkin viitteitä harrastusten yhteydestä tietokoneella vietettyyn aikaan ja niistä voidaan vetää johtopäätös, että lapset joilla on paljon muita harrastuksia, viettävät vähemmän aikaa tietokoneella. Tämä on myös helposti pääteltävissä, sillä lapsella, jolla on paljon harrastuksia, ei ole aikaa istuskella useita tunteja päivässä tietokoneen ääressä. Harrastuksiin osallistumattomilla lapsilla ei välttämättä ole muita mielenkiintoisia vapaa-ajan viettotapoja kuin tietokone tai niitä ei ainakaan osata tai jakseta etsiä. Lapset voivat kokea helpompana vaihtoehtona jäädä kotiin pelailemaan tai surffailemaan internetissä kuin lähteä mahdollisesti kaukanakin asuvien kavereiden luokse leikkimään. Nykyteknologia kun tarjoaa vielä mahdollisuuden toimia vuorovaikutuksessa kavereiden ja ystävien kanssa pelien ja chattien kautta, vaikkei heidän kanssaan fyysisesti olisikaan samassa paikassa.

Eräs tutkimuksen selvittämä asia oli, mikä motivoi lasta käyttämään internetiä eli mitä he tekevät internetissä. Tämä luo myös näkökulman siihen, mitä lasten internetin käyttökulttuuriin kuuluu. Selkeästi esille nousivat erilaiset pelisivut (*tykkään pelata pelejä*) ja sosiaaliin yhteisöpalveluihin liittyvät sivut (*siellä voi jutella kavereille*), kuten Facebook.

Lasten mediabarometrissa (2011, 24) tutkittiin myös lasten suosikkisivuja ja niissä selkeästi korostui sekä poikien että tyttöjen kohdalla pelaamiseen liittyvät sivut. Sosiaaliset yhteisöpalvelut näyttäisivat tämän tutkimuksen mukaan alkavan kiinnostaa enemmän vasta viidennellä luokalla, vaikka jonkin verran ne ovat esille jo kolmannella luokalla. Meidän tutkimuksemme kohdejoukko (neljäsluokkalaiset) näyttäisivätkin kuuluvan muutosalueeseen, jossa kiinnostus internettiin jakautuu melko tasaisesti pelien ja sosiaalisten yhteisöpalvelujen välillä.

Tiedonhankintapalvelusivut ja erilaiset sisällönjakopalvelusivut, kuten Youtube, tuntuivat myös olevan lasten suosiossa (ks. mediabarometri 2011). Muut lasten vastauksista esiin nousevat sivut olivat luokiteltavissa harrastuksiin ja muihin mielenkiinnonkohteisiin liittyviin sivuihin ja nettikauppaan liittyviin sivustoihin. Tulosten perusteella voidaan esittää pohdintoja ja olettamuksia ainakin siitä, että nykyisin yhteydenpito kavereihin toimii paljolti sosiaalisten yhteisöpalveluiden kautta. Myös vastauksissa korostui vuorovaikutteisen median helppous: *Tykkään olla tietokoneella, koska on kivaa olla kavereiden kanssa ilman että menen heille!* Tämä toki helpottaa kanssakäymistä varsinkin alueilla, jossa välimatkat ovat pitkät. Kasvattajien on kuitenkin syytä pitää mielessä, ettei verkossa käyty vuorovaikutus vastaa täysin kontaktissa tapahtuvaa vuorovaikutusta. Sivustojen monenlaiset

mahdollisuudet toimia vuorovaikutuksessa pelien ja chattien kautta antavat kenties vielä suuremman syyn lapsille jäädä kotiin tietokoneen ääreen etenkin niille lapsille, jotka muutenkin pelailisivat pelejä kavereidensa kanssa myös heidän luonaan. Tämä on sivustojen luojilta strategisesti viisas tapa koukuttaa ihmisiä niiden pariin, mutta yksilön kannalta siinä voi olla monenlaisia negatiivisia vaikutuksia.

Riippuvuuden piirteiden ilmenemistä tutkimusaineistosta tutkittiin vertailemalla toisiinsa internetiä eniten käyttävää ryhmää sekä koko tutkimusaineistoa. Ainoastaan internetin käytön sisältö oli samanlaista sekä eniten käyttävien ryhmällä ja koko tutkimuksen aineistolla, kaikista muista tutkimuksen osista löydettiin eroa ryhmien välillä. Vaikka erot eivät aina ole suuria prosentuaalisesti, kertovat ne suuntaa sille, miten internetiä eniten käyttävät eroavat muusta tutkimusaineistosta. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään internetiriippuvuuden piirteitä, joita oletettiin olevan internetissä muita enemmän vietetty aika, internetin käytön pakonomaisuus ja sen käytön lopettamiseen liittyvät negatiiviset tuntemukset sekä ajatukset siitä, että ilman internetiä elämänlaatu olisi huonompaa kuin nykyisin. Tutkimuksen alussa luotiin myös hypoteesi siitä, että ne lapset, jotka viettivät enemmän aikaa tietokoneella eivät käytä harrastuksiinsa yhtä paljon aikaa kuin muut ikätoverinsa. Eniten internetiä käyttänyt ryhmä täytti jollakin tavalla kaikki nämä oletukset ja tämän tutkimuksen saavutuksena voidaankin pitää sitä, että nettiriippuvuuden piirteitä voidaan määritellä ainakin suuntaantavasti. Nettiriippuvuuden piirteitä tutkittiin niin määrällisesti (netissä vietetty aika) kuin laadullisestikin (riippuvuuden piirteiden ilmeneminen). On tosin huomattava, että riippuvuuden laadullisia piirteitä ilmeni myös koko tutkitulla aineistolla, mutta prosentuaalisesti suurin osa keskittyi eniten käyttävien ryhmään.

## ***7.2 Mediapajat mediakasvatuksen välineenä***

Mediakasvatuksen tarkastelu ja määrittely on tärkeää tutkimuksemme kannalta siitä syystä, että mediakasvatus oli olennainen osa tutkimusaineiston keräämisvaiheessa. Tehtävämme ohjaajina oli ohjata oppilaiden ajattelua ja herättää heissä kysymyksiä, joihin he saivat itse vastata. Meillä oli mahdollisuus vaikuttaa oman pajamme aiheeseen, joten luonnollisesti valitsimme sen koskemaan tietokoneen ja internetin käyttöä. Ajattelimme sitä kautta pääsevämme syvemmälle oppilaiden omaan



tietokonekäyttäjien maailmaan, mikä näin tukisi tutkimuksemme aihetta kerättävän kirjallisen aineiston ohella.

Pajassa käymissämme keskusteluissa muutamat oppilaat kertoivat, kuinka heidän vanhempansa valvoivat heidän nettikäyttäjytymistään ja rajoittivat esimerkiksi nettiin laitettavia kuvia. Suurin osa koki sen täysin luonnollisena ja oikeutettuna. Suurin osa oppilaista myös tiesi, että netissä voi kohdata ihmisiä, jotka eivät ole luotettavia ja turvallisia. Osa oli sitä mieltä, että he ovat kykeneviä erottamaan vaaratilanteet ilman aikuisen tukea ja voivat siksi käyttää internetiä itsenäisesti ilman valvontaa. Esiin nousi tietynlaista uhmaa ja halua pärjätä omillaan. Osa oppilaista puolestaan otti aikuisen, etenkin vanhempiansa, avun mielellään vastaan. Oppilaiden reaktioihin saattoivat toki vaikuttaa ympäristö ja kavereille esittäminen, eikä vastustus vanhempia kohtaan välttämättä todellisuudessa ole niin suurta kuin luokassa annettiin ymmärtää. Tätä tukevat myös saamamme tutkimustulokset. Kun lapsilta kysyttiin, tietävätkö heidän vanhempansa mitä nettisivuja he käyttävät, 89,3 % (n=150) vastasi myöntävästi. Vastaavasti 10,7 % (n=18) vastasi kysymykseen kieltävästi. Ehdoton enemmistö lapsista siis koki, että heidän vanhempansa olivat tietoisia siitä, mitä nettisivuja lapset käyttivät. Vanhempien internetinkäytön valvonta näytti siis olevan aktiivista tutkimukseen osallistuneiden kotona. Kuitenkin pajakeskusteluissa selvisi, että osalla neljäsluokkalaisista on jo mahdollisuus tehdä netissä mitä he itse haluavat ilman vanhempien valvontaa. He olivat esimerkiksi tietoisia sivuista, jotka ovat kiellettyjä alle 18-vuotiailta.

Lasten nettikäyttäjytymisen vähäinen seuranta voi olla vanhempien tietämättömyyttä netin sisällöistä ja sen vaaroista. Mediakasvatus voi siis olla tarpeellista myös aikuisille, sillä ei ole itsestään selvää, että jokainen aikuinen on tietoinen netin mahdollisuuksista ja vaaroista. Joskus jo hyvin nuoretkin lapset ovat taitavampia tietokoneen ja netin käyttäjiä kuin heidän vanhempansa. Mediakriittisyys puuttuu kuitenkin lapsilta usein. Tätä puolestaan vanhemmilla luultavasti on enemmän, mutta he saattavat kokea vaikeana puuttumisen lapsensa tietokoneen ja netin käyttöön, jos omat tekniset valmiudet ovat heikommat kuin lapsella. Ei kenties nähdä ja tiedosteta, että teknisten valmiuksien rinnalla muut median käyttöön vaadittavat valmiudet eivät välttämättä kehity yhtä tehokkaasti. Rajoja ei osata laittaa kun ei tiedetä mihin ne tulisi vetää. Siksi koulun merkitys mediakasvattajana on suuri. Mediakasvatuksen, tai oikeammin mediakasvatustietouden välittäminen vanhemmille olisikin tärkeää ja voitaisiin pohtia, voitaisiinko vanhempaniltojen

yhteydessä järjestää mediapajoja myös vanhemmille. Mediakasvatustietoudella tarkoitetaan tässä yhteydessä kasvattajan tietoutta siitä, kuinka median sisällöt tulisi ottaa osaksi lapsen kasvatusta.

Näin jälkikäteen ajatellen pajaopetus olisi tarjonnut materiaalia laajempaankin analysointiin: tarkastelun kohteeksi olisi esimerkiksi voitu ottaa lasten tuottamat nettisivut, joiden avulla olisi voitu tutkia lasten omia näkemyksiä hyvien nettisivujen ominaisuuksista. Jos pajaopetusta olisi videoitu tai tallennettu muutoin, olisi keskusteluista voitu tarkastella lasten käsityksiä ja asenteita vuorovaikutteista mediaa kohtaan. Tämä olisi toki lisännyt työtä huomattavasti ja aineisto olisi laajentunut tarvittavaa suuremmaksi.

Suurimmaksi osaksi palaute mediapajoista oli positiivista ja uskomme myös, että oppilaat oppivat jotain uutta tai ainakin jollakin tavalla heräsivät ajattelemaan asioita erilalla kuin ennen. Yhtä luokkaa kohden mediapajaan käytetty aika (3h) ei tietenkään ole kovin suuri ja siksi tavoitteita ei myöskään voi asettaa liian korkealle. Kuitenkin, jos tämän kaltaista mediakasvatusta toteutettaisiin säännöllisesti eri oppiaineiden yhteydessä, voisi sillä mahdollisesti saavuttaa merkittäviäkin tuloksia. Mediakasvatuksesta ei siis välttämättä tarvitse tehdä omaa oppiainetta tai rajata sille aina tiettyä aikaa viikossa, vaan sitä voi toteuttaa integroiden muihin oppiaineisiin niin, että se nousisi toistuvasti esiin. Oppiminen voisi näin olla lähes tiedostamatonta ja hauskaa.

### ***7.3 Tutkimuksen tulokset mediakasvatuksen kehityksen näkökulmasta***

Nykyisin käydään paljon keskustelua lasten runsaasta tietokoneen ja internetin käytöstä. Haitat nousevat väkisinkin esille. Ongelma on kuitenkin varsin nuori ja siksi melko vähän tutkittu. Lisää tutkimuksia tarvittaisiin, jotta ongelman todellinen laajuus voitaisiin kartoittaa. Vaikkakaan tutkimus ei ole täysin yleistettävissä, tämä tutkimus on pyrkinyt juuri laajuuden kartoittamiseen ja osaltaan tulokset tukevat nykyistä näkemystä lasten runsaasta tietokoneen ja internetin käytöstä, mutta toisaalta tuovat esille myös sen, että ongelma ei kenties ole vielä niin laaja kuin medioissa ja puheissa annetaan ymmärtää. On totta ja valitettavaa, että osa lapsista viettää tietokoneen ääressä useita tunteja päivässä, josta seurauksena on muun muassa erilaisia fyysisiä ja psyykkisiä haittoja. Nämä lapset ovat tämän tutkimuksen perusteella kuitenkin pienempi prosentti kuin ne lapset, jotka eivät käytä ollenkaan tai käyttävät vähän tietokonetta. Ongelmaa ei silti tule väheksyä. Tässä tutkimuksessa kohdejoukkona ovat olleet neljäsluokkalaiset lapset, joten ei ole mahdollista tehdä sen perusteella oletuksia tietotekniikan käytön määrän muutoksista iän mukaan.

Lasten mediabarometri (2011) kartoittaa puolestaan paremmin iän mukaista median käytön määrän muutosta. Sen perusteella voidaankin väittää, että tietokoneen ja internetin käytön määrä kasvaa iän mukaan, jolloin voidaan päätellä suuremman joukon kuuluvan tietotekniikan suurkuluttajiin esimerkiksi viidennellä ja kuudennella luokalla verrattaessa heitä neljäsluokkalaisiin. Iän mukaista tietokoneella vietetyn ajan kartoitusta olisi ollut myös hyvin mielenkiintoista tutkia esimerkiksi siirryttäessä alakoulusta yläkouluun: Kuinka iso ero siinä on? Tässä vaiheessa tutkimus olisi saattanut kuitenkin muodostua liian laaja-alaiseksi ainakin tutkimukseen käytettävän ajan näkökulmasta, jos olisi kerätty yhtä kattava tutkimusaineisto kuin tähän tutkimukseen. Se olisi luultavasti edellyttänyt useiden luokkien mukana olon usealta luokka-asteelta, jotta tuloksia olisi todellisuudessa voitu yleistää.

Vaikka suurin osa lapsista käyttääkin tietokonetta vain harvoin, huolestuttavaa kuitenkin on, että osa lapsista käyttää tietokonetta todella paljon ja heidät voitaisiinkin luokitella aikuisille tehdyn määritelmän mukaan riippuvaisiksi. Tämä tutkimus on kartoittanut tätä jakoa lasten välillä ja antanut toisaalta ehkä hieman erilaista kuvaa, kuin mitä medioissa säännöllisesti tarjotaan.

Tarve tuoda sosiaalinen media osaksi opetussuunnitelmaa on jo huomioitu OAJ:n taholta (Nissinen 2012), mutta opettajan olisi hyvä tuntea oppilaidensa mediakäyttäytymisen piirteitä myös toisesta näkökulmasta: Lasten aktiivisuus sosiaalisessa mediassa ja pelien parissa luo toki uhkakuvia, mutta se voi tarjota opettajalle myös uuden väylän opetukseen. Tieto- ja viestintäteknikka ovatkin saavuttaneet jo suurta kiinnostusta opettajakunnassa, joten mahdollisuus on jo huomattu ja sitä on alettu hyödyntämään. Aiheesta on myös saatavilla julkaisuja ja tutkimustietoa (Ks. Kankaanranta 2011).

Geen (2005, 6–15) mukaan opetuksen tulisi ottaa mallia videopeleistä: näissä lapsi on aktiivinen sisällöntuottaja, ei passiivinen sivustaseuraaja. Tekemisen kohde ja tekijä ovat siis aktiivisessa vuorovaikutuksessa keskenään ja tähän ei opetusaines tällaisenaan pysty. Kun mediaympäristö, johon lapset ovat jo vapaa-ajallaankin tutustuneet, yhdistetään koulumaailmaan, hyötyvät sekä oppilaat, opettajat että vanhemmat. Interaktiiviset oppimisympäristöt takaavat sen, että vanhempien ja opettajien välinen yhteydenpito helpottuu. Tieto- ja viestintäteknikan sovellukset mahdollistavat sen, että opettaja pystyy itse suunnittelemaan ja toteuttamaan opetettavan aineksen, joka tuo opetukseen vaihtelevuutta. Oppimisen kokonaisvaltaisuutta luo yhtenäinen oppimisympäristö, johon oppilailla on mahdollisuus kerätä portfolion muodossa oman oppimisen tuloksia kuvien, tekstien ja itsearvioinnin muodossa. Tällaisia mahdollisuuksia tuo esiin Personal Learning Environment, jonka erästä versiota työstetään Jyväskylän yliopiston toimesta (Laakkonen & Juntunen 2012). Tieto- ja viestintäteknologian tuominen kouluun voidaan nähdä myös luokan yhteishenkeä kasvattavana mahdollisuutena: luokka voi kirjoittaa omaa blogiaan ja kerätä yhteistä tietokantaa eli wikiä, mutta tämän kautta voi myös harjoitella netissä käyttäytymistä ja turvallista tiedonhakuja ohjatusti. Näin ollen mediakasvatus olisi olennaisena osana lapsen kasvatusta jo ensimmäisistä luokista lähtien ja voisi kenties tarjota apua esimerkiksi jatkuvasti yleistyneeseen nettikiusaamiseen.

Mediakasvatuksessa voidaan hyödyntää funktionaalista opetustapaa, jota nykyisin on alettu soveltaa suomea toisena kielenä puhuvien opetuksessa. Tässä näkemyksessä opetusaines on pyritty sijoittamaan mahdollisimman lähellä lapsen omaa kokemusmaailmaa, jolloin lapsen sosiaalinen ympäristö kohtaa opetuksen. Ensikuulemalta mediakasvatuksesta ja S2-opetuksesta puhuminen samassa yhteydessä voi kuulostaa melko kaukaiselta, mutta yhtäläisyyksiä löytyy.

Sosiokulttuurisesta ja pedagogisesta näkökulmasta voi todeta, että suomea toisea kielenään puhuva kohtaa ympäristössään affordansseja, eli oppimisen resursseja ja tietyt kielelliset rakenteet opitaan jo ilman tietoista oppimista. (Aalto, Mustonen & Tukia 2009, 404). Samalla lailla kuin suomea toisena kielenä puhuvat omaksuvat suomea elinympäristössään, omaksuvat diginatiivitkin mediaympäristönsä vaikutteita ja oppivat käyttämään mediaa ja elämään osana sitä. Tämä on mahdollisuus, joka on hyvin tärkeää huomioida.

Jotta lasten netinkäytön piirteitä voitaisiin parhaiten hyödyntää opetuksessa, on opettajalla oltava tietoa lasten netinkäytön piirteistä. Muun muassa tähän kysymykseen tutkimuksemme on pyrkinyt löytämään vastauksia. Media on muodostunut tärkeäksi osaksi lasten ja nuorten arkea ja ajattelu suuntautuu helposti jakamaan mediankäytön kahteen diskurssiin, vahingolliseen ja voimaannuttavaan. Jotta voimaannuttava diskurssi nousisi vallitsevaksi, tarvitaan määrätietoista mediataitojen kasvatusta niin kotien kuin koulujenkin taholta. Tämän tutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista jatkaa tutkimusta pitkittäistutkimuksena, jolloin lasten netinkäyttökulttuurin muuttumisen piirteitä voisi kartoittaa. Tutkimuksessa voisi myös tulevaisuudessa ottaa huomioon, kuinka paljon mahdollinen tieto- ja viestintätekniiikan yleistymisen koulumaailmassa vaikuttaa lasten netinkäyttökulttuuriin.

**LÄHTEET**

Aalto, E., Mustonen, S. & Tukia, K. 2009. Funktionaalisuus toisen kielen opetuksen lähtökohdana. *Virittäjä* 03/2009, 402-411.

Ahjoniemi, H. & Peltoniemi, T. 2006. Apua toiminnallisiin riippuvuuksiin, Nettiriippuvuuden hoito. <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/421-nettiriippuvuuden-hoito>. Viitattu 3.3.2011.

Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. Vastapaino.

Alexandru, G., Michikazu, S., Shimako, H., Xiaoli, C., Hitomi, K., Takashi, Y., Robert, W.W. & Sadanobu, K. 2006. Epidemiological aspect of self-reported sleep onset latency in Japanese junior high school children. *Journal of Sleep Research*, 266-275.

Anderson, D. R., Huston, A. C., Schmitt, K. L., Linebarger, D. L., & Wright, J. C. (2001). Early childhood television viewing and adolescent behavior: The recontact study. *Monographs of the Society for Research in Child Development*.

Ando, R., Takahira, M. & Sakamoto, A. (2004). Effects of Internet use on attitude toward learning: A panel study of 5th- and 6th-grade elementary school students in Japan. *Information and Systems in Education*.

Bélanger, R. E., Akre, C., Berchtold, A. & Michaud, P.M. 2011. A U-Shaped Association Between Intensity of Internet Use and Adolescent Health. *Pediatrics: Official Journal of the American Academy of Pediatrics*. <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/reprint/127/2/e330> Viitattu 16.5.2011.

Block, J. J. 2008. Issues for DSM-V: Internet Addiction, *American Psychiatric Association. The American Journal of Psychiatry*. [http://ajp.psychiatryonline.org/cgi/content/full/165/3/306?nl\\_id=1195](http://ajp.psychiatryonline.org/cgi/content/full/165/3/306?nl_id=1195). Viitattu 11.5.2011.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. 2001. Effects of television violence on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA: Sage. 223-249.

Chan, P. A. & Rabinowitz, T. 2006. A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(16), <http://www.annals-generalpsychiatry.com/content/5/1/16>. Viitattu 27.4.2011.

Chappell, D. Eatough, U., Davies, M. N. & Griffiths, M. 2006. Everquest – It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online game addiction. *Journal of Mental Health Addiction*, 205-216.

Csikszentmihalyi, M. 1991. *Flow: The psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.

Gee, J. 2005. *Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines*. University of Wisconsin-Madison.  
<http://www.academiccolab.org/resources/documents/Game%20Paper.pdf>. Viitattu 8.3.2012.

Davis, R. 2001. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. Psychology Department, Rm. 205 B.S.B., York University, Toronto, Ontario, Canada M3J 1P3. <http://www.mendeley.com/research/a-cognitivebehavioral-model-of-pathological-internet-use/> Viitattu 11.10.2011.

Desmond, R. (2001). Free reading: Implications for child development. Teoksessa Singer, D. G. & Singer, J. L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc., 37–49.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005a. Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima, A., Lahikainen, P., Hietala, T., Inkinen, M., Kangassalo, R., Kivimäki, & F., Mäyrä. *Toim. Lapsuus mediamaailmassa*. Helsinki: Gaudeamus. 110–128.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005b. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa *Lapsuus mediamaailmassa*. A., Lahikainen, P., Hietala, T., Inkinen, M., Kangassalo, R., Kivimäki, & F., Mäyrä. (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa*. Helsinki: Gaudeamus. 129–144.

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. *Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6*. Tampereen yliopisto. <http://www.tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>. Viitattu 27.4.2011.

Genevieve M. J., Ph. D. (2006). *A Theoretical Framework for Organizing the Effect of the Internet on Cognitive Development*.  
<http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED493998.pdf>. Viitattu 18.4.2011.

Gopinath, B., Baur, L. A., Wang J. J., Hardy, L. L., Teber, E., Kifley, A., Wong, T. Y. & Mitchell, P. 2011. Influence of Physical Activity and Screen Time on the Retinal Microvasculature in Young Children. *Arteriosclerosis, Thrombosis and Vascular Biology*. <http://atvb.ahajournals.org/cgi/content/abstract/31/5/1233>. Viitattu 27.4.2011.

Graig, A & Taylor, J. 1999. *Doing Research with Children*. London: SAGE Publications.

Gross, E. F. (2004). Adolescent internet use: what we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 633–649.

Gunter, B., Furnham, A., & Griffiths, S. 2000. Children's memory for news: a comparison of three presentation media. *Media Psychology*.

Gupta, R. & Derevensky, J. L. 2000. Adolescent with gambling problems: from research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 315–342.

Hardie, E. & Tee, M. Y. 2007. Excessive Internet Use: The Role of Personality, Loneliness and Social Support Networks in Internet Addiction, *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* 5:1 34–47.

Hakala, P. 2012. Tietokoneen sekä muun informaatio- ja kommunikaatioteknologian käyttö ja nuorten tuki- ja liikuntaelinoireet. <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-8676-0.pdf>. Viitattu 20.5.2012.

Hakala, P., Rimpelä, A., Saarni, L. A. & Salminen, J. J. 2006. Frequent computer-related activities increase the risk for neck-shoulder and low back pain in adolescents. *European Journal of Public Health*, 536–541.

Hakala, P., Rimpelä, A., Salminen, J. J., Virtanen, S. & Rimpelä, M. 2002. Back, neck and shoulder pain in Finnish adolescents: national cross sectional surveys. *Brit Med J.*, 325–745.

Havio, M. Inkinen, M. & Partanen, A. (toim.) 2008, 40. Päihdehoitotyö. 5. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Heikkilä, A. 1995. Riippuvuus – Valheiden verkko, Helsinki. Tammi.

Herkman, J. 2010. Median markkinoituminen, milenniaalit ja mediakasvatus. Artikkelikokoelma Mediakasvatuksen käsikirja. (toim.) Marjo Meriranta 2010. 79–86.

Hirschovits, T. 2008. Riippuvuus ilmiönä. Teoksessa Holmberg, J., Hirschovits, T., Kylmänen, P. & Agge, E. (toim.) Tämä potilas kuuluu meille. Helsinki: Suomen sairaanhoitajaliitto ry.

Hirsjärvi S., Remes P., Sajavaara P. 2010. Tutki ja kirjoita.

Inkinen, S. 2001. Datan, verkkojen ja maailmankylän sukupolvi. Teoksessa Kangasala, M. & Suorant, J. (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press. 219–227.

Jacobs, K. ja Baker, NA. 2002: The association between children's computer use and musculoskeletal discomfort.

Johnson, D. G. 2001. *Computer Ethics. Third Edition.* Georgia Institute of Technology.

Johnson, N. F. 2009. *The multiplicities of Internet Addiction The Misrecognition of Leisure and Learning.* MPG Books Ltd, Bodmin, Cornwall.

Kankaanranta, M., Vahtivuori-Hänninen, S., Koskinen, J. 2011. Opetusteknologia koulun arjessa – ensituloksia. 7. Teoksessa: Opetusteknologia koulun arjessa. (toim.)



Kankaanranta, M. 2011. [http://ktl.jyu.fi/img/portal/19717/D094\\_netti.pdf](http://ktl.jyu.fi/img/portal/19717/D094_netti.pdf) Viitattu 28.2.2012.

Karimäki, R. 2005. Kuvitellut ja todelliset leikkipaikat. Teoksessa Leikkikentiltä.

Kauppinen, M. 2010. Lukemisen linjaukset – lukutaito ja sen opetus perusopetuksen äidinkielen ja kirjallisuuden opetussuunnitelmissa. 268–300. <http://dissertations.jyu.fi/studhum/9789513940119.pdf> Viitattu 2.4.2012.

Kerhokeskus – koulutyön tuki ry, 2011. Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa. Opetus- ja kulttuuriministeriö. [http://www.kerhokeskus.fi/easydata/customers/kerhokeskus/files/etusivu/mediataitojen\\_oppimispolku\\_netti.pdf](http://www.kerhokeskus.fi/easydata/customers/kerhokeskus/files/etusivu/mediataitojen_oppimispolku_netti.pdf). Viitattu 2.1.2012.

Kiesler, S., Siegal, I., & McGuire, T.W. 1984. Social psychological aspects of computermediated communication. *American Psychologist*.

Kinnunen, J. 2010. Verkkopelit sosiaalisena toimintaympäristönä. Artikkelikokoelma Mediakasvatuksen käsikirja. (toim.) Marjo Meriranta 2010. 110–120.

Kiviniemi, K. 2001. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola, J. Valli, R. Ikkunoita tutkimusmetodeihin – Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Osa: 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä. PS-kustannus.

Koivusalo-Kuusivaara, R. 2007. Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus: Suomalaisten, englantilaisten ja saksalaisten lasten mediasuhteen tarkastelua. Helsinki: Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/23421/lapsetme.pdf?sequence=2>. Viitattu 4.3.2011.

Korhonen, P. 2010. Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille. Artikkelikokoelma Mediakasvatuksen käsikirja. (toim.) Marjo Meriranta 2010. 10–27.

Koski-Jännes, A. 2005. Pähitteet ja mielenterveys: Riippuvuus yksilön ongelmana. <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/143-riippuvuus-yksilon-ongelmana>. Viitattu 3.3.2011.

Koski-Jännes, A. 2005. <http://www.paihdelinkki.fi/tietoiskut/411-aine-ja-toiminnalliset-riippuvuudet>. Viitattu 3.3.2011.

Laakkonen, I. & Juntunen, M. 2012. Tulevaisuuden oppimisympäristöt? Henkilökohtaiset ja avoimet oppimisen tilat. Jyväskylän Yliopisto. <https://staff.jyu.fi/Members/ilmala/ITK09pdf> Viitattu 8.3.2012.

Laine, K. 2005. Minä, me ja muut sosiaalisissa verkostoissa. Helsinki: Otava.

Lasten mediabarometri 2011. (toim.) Pääjärvi, S.  
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-67693-1-8.pdf> Viitattu 2.4.2012.

Luukka, M-R., Hujanen, J., Lokka, A., Modinos, T., Pietikäinen, S. & Suoninen, A. 2001. Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhannen vaihteessa. Jyväskylän yliopisto. Soveltuvan kielentutkimuksen keskus.

Mannerheimin Lastensuojeluliitto: Vanhempainnetti, Tukivinkkejä arjen tilanteisiin:  
[http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tukivinkit/nuori\\_viettaa\\_liikaa\\_aikaa\\_tieto/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tukivinkit/nuori_viettaa_liikaa_aikaa_tieto/)  
 Viitattu 27.4.2011.

Matikkala, U. & Lahikainen, A. 2005. Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. 92–109. A., Lahikainen, P., Hietala, T., Inkinen, M., Kangassalo, R., Kivimäki, & F., Mäyrä. toim. Lapsuus mediamaailmassa. Helsinki: Gaudeamus.

Marshall, S., Biddle, S., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. 2004. Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International Journal of Obesity and Related Metabolic Disorders*.

McArdle W, Katch F, Katch V. 2000. *Essentials of exercise physiology*. Third edition. USA.

Mervaala, E. & Räsänen, E. 2004. Aivot ja mieli. Teoksessa Lasten- ja nuorisopsykiatria. Toim. Moilanen, I., Räsänen, E., Tamminen, T., Almqvist, F., Piha, J. & Kumpulainen, K. Duodecim. 29–42.

Metsämuuronen, J. 2001. Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja. Helsinki.

Morahan-Martin, J. & Schumacher P. 2000. Incidence and Correlates of Pathological Internet Use Among College Students, *Computers in Human Behavior*.

Niinistö, N., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajien käsikirja kaikilla mausteilla. Opetusministeriön Mediamuffinssi -hanke. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki

Nissinen, H. 5.2.2012 Nettikiusaaja terrorisoi sosiaalisessa mediassa. *Verkkouutiset, STT*.  
[http://www.verkkouutiset.fi/index.php?option=com\\_content&view=article&id=72168:koulukiusaajat-toimivat-netissaekin&catid=29:kotimaa&Itemid=31](http://www.verkkouutiset.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=72168:koulukiusaajat-toimivat-netissaekin&catid=29:kotimaa&Itemid=31) Viitattu 8.3.2012.

O’Kane, C. 2008. The Development of Participatory Techniques. Facilitating Children’s Views about Decisions which Affect them. Teoksessa P. Christensen & A. James (toim.) *Research with Children. Perspectives and Practices*. Second edition. London: Routledge.

- Peltoniemi, T. 2006. Toiminnalliset riippuvuudet: Nettiriippuvuus. <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/413-nettiriippuvuus>. Viitattu 3.3.2011.
- Peltoniemi, T. 2006. Toiminnalliset riippuvuudet: Nettiriippuvuus Suomessa. <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/413-nettiriippuvuus-suomessa>. Viitattu 3.3.2011.
- Petälä, M. 2007. Riippuvuus. <http://www.irtitaakoista.net/Riippuvuus.htm>. Irtitaakoista ry. Viitattu 3.3.2011.
- Peura, J., Mikkola, H. Oinas, M.M., Tuominen, S. & Mustonen, A. 2006. Netin kuvagallerioiden ilot ja ongelmat. Tunne-hanke. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. [http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria\\_raportti.pdf](http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria_raportti.pdf). Viitattu 4.3.2011.
- Piaget, J. 1975. The moral judgement of the child. Lontoo: Routledge & Kegan.
- Puska, P., Urjanheimo, E-L., Ikävalko, R. 1995. Irti tupakasta: lopettajan opas. Helsinki: Otava.
- Rinta, N. 17.10.2011, Suomalaiset lapset luottavaisia netinkäyttäjiä [http://www.tietoviikko.fi/kaikki\\_uutiset/suomalaislapset+luottavaisia+nettikayttajia/a705243](http://www.tietoviikko.fi/kaikki_uutiset/suomalaislapset+luottavaisia+nettikayttajia/a705243)) Viitattu 19.10.2011.
- Saarikoski, H. 2005. Leikkikentiltä. Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta. Toim. Saarikoski, H. Suomen Kirjallisuuden Seura, Helsinki. 8–19.
- Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin Helsinki: Mediakasvatusseura ry.
- Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sarna, S. 2004. Kliinisen biostatiikan peruskurssi. <http://www.kttl.helsinki.fi/sarna/osa1.pdf>. Viitattu 15.6.2011
- Stritzke, W. G. K., Nguyen, A. & Durkin, K. 2004. Shyness and computer-mediated communication: a self-presentational theory perspective. Media Psychology.
- Suomen Mielenterveysseura 2011. Riippuvuusongelmat. <http://www.e-mielenterveys.fi/mielenterveyden-hairiot/riippuvuusongelmat/> Viitattu 13.10.2011.
- Suonsivu, K. 2010. Media ja Työhyvinvointi. Artikkelikokoelma Mediakasvatuksen käsikirja. (toim.) Marjo Meriranta 2010. 131–140.
- Tapscot, D. 1997. Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation. New York et al.: McGraw-Hill. 6, 68-77. <http://site.ebrary.com/lib/jyvaskyla/docDetail.action?docID=5002143> Viitattu 17.10.2011.

Tarpley, T. 2001. Children, the internet, and other new technologies. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). Handbook of Children and the Media. California: Sage. Publications, Inc., 548–558.

Terveiden ja Hyvinvoinninlaitos THL: ICD-10 tautiluokitusjärjestelmä <http://91.202.112.142/codeserver/distribution-action.do?action=find&type=1&key=1413>. Viitattu 2.5.2011.

Tuomi, J. ja Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Tammi.

Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. Naamatusten verkossa: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Juvenes Print Oy: Tampere [http://tampub.uta.fi/N/naamatusten\\_verkossa\\_2011.pdf](http://tampub.uta.fi/N/naamatusten_verkossa_2011.pdf). Viitattu 2.5.2011.

Valli, R. 2001a. Mitä numerot kertovat? Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. Toim. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Osa: 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus. 156–165.

Valli, R. 2001b. Kyselylomaketutkimus, toim. Aaltola, J., Valli, R. Toim. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Osa: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu. Jyväskylä, PS-kustannus.

Van den Bulck, J. 2004. Television viewing, computer game playing and internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-school children, Sleep.

Vandewater, E. A., Shim, M. & Caplovitz, A.G. 2004. Linking obesity and activity level with children's television and video game use. Journal of Adolescence.

Vehkamäki, P. 2011. Rehtori-instituutin luento 25.11.2011 Jyväskylän yliopisto.

Väestöliitto 2011. Riippuvuus. [http://www.vaestoliitto.fi/murkun\\_kanssa/tietoa/riskikayttaytyminen/paihteet/riippuvuus/](http://www.vaestoliitto.fi/murkun_kanssa/tietoa/riskikayttaytyminen/paihteet/riippuvuus/). Viitattu 3.3.2011.

Wuorisalo, J. 2010. Sosiaalinen media oppimisen tukena – matkalla kohti avoimia, verkottuneita ja liikkuvia oppimisympäristöjä. Artikkelikokoelma Mediakasvatuksen käsikirja. (toim.) Marjo Meriranta 2010. 88–99.

Young, K.S. & Rodgers, R.S. 1998 The Relationship Between Depression and Internet Addiction CyberPsychology & Behavior, 1(1). <http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.pdf>. Viitattu 15.5.2011.

Young, K. S. 1999. Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. In L. Van de Creek, & X. Jackson, Innovations in clinical practice: a source book. Sarasota, FL: Professional Resource Press. Viitattu 11.10.2011.

## MediaXpress- pajan ennakkotehtävä

Nimesi: \_\_\_\_\_

Koulusi ja luokkasi: \_\_\_\_\_

Harrastuksesi: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Kuinka paljon aikaa käytät näihin harrastuksiin viikon aikana? \_\_\_\_\_ h

## Nettipäiväkirja

Täytä alla olevaa taulukkoa viikon ajan. Vastaa mahdollisimman tarkasti kysymyksiin jokaisen päivän osalta. Ensimmäisessä ja toisessa kysymyksessä kysytään aikaa, jonka olet käyttänyt Internetissä ja tietokoneella. Merkitse näihin kohtiin aika tunteina ja minuutteina. Kirjoita kolmannen kysymyksen kaikki nettisivut, joilla käyt päivän aikana. Neljännessä kohdassa kysytään, millä sivulla olet vierailut eniten. Kirjoita + - merkin alapuolelle, mikä oli käyttämässäsi nettisivussa oli hyvää ja - - merkin alapuolelle, mikä huonoa.

	MAANANTAI	TIISTAI	KESKIVIIKKO	TORSTAI	PERJANTAI	LAUANTAI	SUNNUNTAI
1. Kuinka paljon aikaa olet viettänyt tänään tietokoneella?	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min
2. Kuinka kauan aikaa olet viettänyt tänään Internetissä?	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min	__h __min

## LIITTEET

### Liite 1

## Liite 2

3. Mitä nettisivuja olet käyttänyt tänään?	MA	TI	KE	TO	PE	LA	SU



**Liite 4**

Hyvät huoltajat!

Olemme kaksi kolmannen vuosikurssin luokanopettajaopiskelijaa. Olemme tulossa pitämään lapsenne luokalle Kulttuuriantan järjestämää MediaXpress- pajaa, joka käsittelee vuorovaikutteista mediaa. Siihen liittyen meillä on pieni ennakkotehtävä lapsellenne, jossa seurataan lapsenne internetin käyttöä viikon ajan. Pyydämme lupaa käyttää lapsenne ennakkotehtävää anonyymisti tutkimusaineistona, jotta voimme kehittää tietoutta lasten internetin käyttöön liittyvistä piirteistä. Painotamme, että lapsenne tiedot eivät missään tule esille tutkimuksessamme, vaan käsittelemme materiaalia suurempana kokonaisuutena. Lapsenne nimeä kysytään ainoastaan siitä syystä, jotta voimme varmentaa ketkä lapsista saavat osallistua tutkimukseen. Mikäli teillä herää kysymyksiä tai haluatte tietää enemmän tutkimuksesta, vastaamme mielellämme sähköpostin kautta.

Annan luvan käyttää lapseni ennakkotehtävää tutkimusmateriaalina: \_\_\_\_\_

En anna lupaa käyttää lapseni ennakkotehtävää tutkimusmateriaalina: \_\_\_\_\_

Oppilaan nimi \_\_\_\_\_

Huoltajan allekirjoitus \_\_\_\_\_  
ja nimenselvennys

Ystävällisin terveisin:

Emmi Arola                      emmi.a.arola@jyu.fi  
Suvi Havula                     suvi.k.havula@jyu.fi



**Liite 5****Jatka lauseita!****Nimi:**

1. Käytän internetiä,  
koska \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Suosikki-internet-sivujani ovat

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

koska \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Tietokoneella ollessani teen muitakin asioita kuin olen internetissä,  
esimerkiksi \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Ilman internetiä elämä  
olisi \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Tykkään/en tykkää olla tietokoneella, koska

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. Minun on pakko päästä nettiin, koska

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Jos minua kielletään menemästä nettiin,

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Merkitse rastilla oikea vaihtoehto!**

8. Vanhempani tietävät, mitä nettisivuja käytän.

Kyllä  Ei

9. Hermostun, kun minun täytyy lopettaa netin käyttö.

Kyllä  Ei

10. Merkitse numerolla 1-5, kuinka tärkeä internet on sinulle päivittäisessä elämässäsi. \_\_\_\_\_

1= Ei yhtään, 2= Ei paljon yhtään ja pärjään todella hyvin ilmankin, 3= Jonkin verran, mutta pystyn olemaan päiviäkin ilman internetiä, 4= Melko tärkeä ja tarvitsen internetiä lähes päivittäin, 5= Todella tärkeä. En pärjäisi päivääkään ilman internetiä.