

Maria Oksanen

”Internet on elämä.” – Vai onko sittenkään?

LASTEN KUVAUKSIA INTERNETIN KÄYTÖSTÄÄN

**Kasvatustieteen
pro gradu -tutkielma
Kevätlukukausi 2014
Opettajankoulutuslaitos
Jyväskylän yliopisto**

TIIVISTELMÄ

Oksanen, Maria. ”Internet on elämä.” – Vai onko sittenkään? LASTEN KUVAUKSIA INTERNETIN KÄYTÖSTÄÄN. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston opettajankoulutuslaitos, 2014. 77 sivua. Julkaisematon.

Tutkimuksen tarkoituksena oli saada selville kuudesluokkalaisten lasten arjen internetkäyttöä ja sitä, millaisena internet heille näyttäytyy. Tutkimusote oli laadullinen ja aineisto koostui 39 samassa koulussa opiskelevan kuudesluokkalaisten miellekartta- ja esseevastauksista, jotka analysoitiin teorialähtöisesti, -sisällönanalyysiä ja kvantifiointia hyödyntäen.

Sisällönanalyysiä käyttäen vastauksista koottiin kaksi teemaa ja teemoja kokoava miellekartta. Teemojen sisällä oli alateemoja. Pääteemoiksi muodostuivat 1) Millaista on kuudesluokkalaisten internetin käyttö? ja 2) Kuudesluokkalaisten internetin käyttöön liittyvät motiivit. Ensimmäisen teeman sisällä käsiteltiin internetin monipuolisuutta, osallistumista internetissä, oman persoonan kokemista ja näyttämistä internetissä, yhteisöllisyyttä sekä osaavuuden kokemista. Toisen teeman aiheita olivat internetin käytön syyt ja internetin aiheuttamat tunteet.

Tutkimuksesta hahmottui se, millaisena internet näyttäytyy tutkittavien mukaan. Internetin koettiin mahdollistavan laajasti erilaisia mielenkiinnonkohteisiin liittyviä tapoja toimia. Samalla koettiin internetistä löytyvän sekä hyviä että huonoja puolia. Viihtymiseen, yhteydenpitoon, tiedonhakuun ja muuhun harrastuneisuuteen liittyvät asiat nähtiin positiivisina. Kiusaaminen, virukset, haittaohjelmat, hakkerointi, mainokset ja tiedon pysyvyys internetissä koettiin uhkina. Myönteisinä koetut asiat olivat yleensä motivoivia tekijöitä. Internetissä osallistuttiin sosiaalisen median sivustojen päivittämiseen ja muiden luomien sisältöjen käyttämiseen. Hyvin harvat kuudesluokkalaiset tuottivat omien sanojensa mukaan uutta sisältöä aktiivisesti.

Internetin yhteys lasten elämään on suuri ja siksi on tärkeää tietää, millaiset asiat siihen liittyen ovat lapsille tärkeitä. Tutkimus auttaa lisäämään tätä tietämystä. Tämän tiedon perusteella voidaan pohtia, millaisia tulevaisuuden tutkimuksia ja sovelluksia esille nostetuista teemoista voidaan toteuttaa. Tutkimus osoittaa lasten hahmottavan internetiä laajasti ja kokevan olevansa osaavia sen käytössä. Omien oppilaiden ja työn kehittäminen opettajana hyötyy tällaisesta tutkimuksesta. Tulevaisuudessa voitaisiin toteuttaa tällaista tutkimusta useamman vuoden ajan uusille ikäluokille ja selvittää internetin kehitystä ja sen merkityksen muutoksia lapsien arjessa. Lasten sosiaalisten suhteiden tutkiminen internetissä, ajankäytölliset asiat ja lasten pelot voivat olla myös tulevien tutkimusten lähtökohtia.

Hakusanat: internet, sosiaalinen media, internetin käytön monipuolisuus, tunteet, motiivit, yhteisöllisyys, oma itseys

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	INTERNET	2
2.1	Mikä on internet?	2
2.2	Internet ja sosiaalinen media	3
3	INTERNETIN KÄYTÖN MUOTOJA	8
3.1	Lapsuuden tilalliset laajentumat, teknologia lapsen jatkeena	8
3.2	Internetin käyttö eri lapsuuden ikävaiheissa	9
3.3	Sukupuolierot internetin käytössä	11
4	YHTEISÖLLISYYS, DIGINATIIVIT JA OMAN ITSEN ILMAISU	15
4.1	Yhteisöt	15
4.2	Diginatiivit	20
4.3	Sisältöjen luominen internetiin osana itseilmaisua	21
5	MOTIIVIT, SOSIAALISET JA KOGNITIIVISET TAIDOT JA TUNTEET INTERNETIN KÄYTTÖÖN LIITTYEN	23
6	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	26
6.1	Tutkimustehtävä ja -kysymykset	26
6.2	Laadullinen tutkimus	27
6.3	Tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen kulku	28
6.3.1	Miellekartta	31
6.3.2	Esseekirjoitelma	32
6.4	Aineiston analyysi	32
6.5	Luotettavuus	34
6.6	Eettiset ratkaisut	37
7	TULOKSET	39
7.1	Millaista on kuudesluokkalaisten internetin käyttö?	39
7.1.1	Internetin käyttötavat	39
7.1.2	Osallistuminen internetissä	44

7.1.3	Tavat olla internetissä - oman persoonan kokeminen ja näyttäminen internetissä sekä yhteisöllisyys ja osallistuminen	45
7.1.4	Osaavuus internetin käyttäjänä.....	48
7.2	Kuudesluokkalaisten internetin käyttöön liittyvät motiivit.....	49
7.2.1	Miksi internetiä käytetään?	49
7.2.2	Internetin aiheuttamat tunteet ja kokemukset.....	51
7.3	Tulosten yhteenveto - internet miellekarttana.....	53
8	POHDINTA	55
8.1	Tulosten tarkastelua	56
8.1.1	Internetin käytön monipuolisuus.....	56
8.1.2	Oman persoonan kokeminen ja näyttäminen internetissä sekä yhteisöllisyys	57
8.1.3	Osallistuminen internetissä	59
8.1.4	Osaavuus internetin käyttäjänä.....	59
8.1.5	Internetin käytön motiivit.....	60
8.1.6	Internetin aiheuttamat tunnereaktiot ja kokemukset	61
8.2	Tutkimuksen arviointia, rajoitukset ja luotettavuus	62
8.3	Tulosten sovellettavuus ja jatkotutkimushaasteet	64
	Lähteet	67
	Liitteet	75
	Liite 1. Tutkimuslupakirje vanhemmille	75
	Liite 2 Miellekarttapohja	76
	Liite 3 Esseepohja	77

1 JOHDANTO

Kandidaatintutkielmassani (Oksanen, 2012) selvitin kuudesluokkalaisten lasten käsityksiä nettipelikiusaamisesta. Tutkielmani osoitti, että lapset olivat tietoisia erilaisista kiusaamistavoista ja toivat esille internet- ja pelisivuja, joilla pelasivat ja kokivat kiusaamista. He pohtivat kiusaamisen syitä ja siihen vaikuttamista internetissä samoin kuin sitä, miltä kiusaattuna oleminen tuntuu. Heidän käsityksensä tyttöjen ja poikien eroista kiusaamisessa vaihtelivat: jotkut näkivät tyttöjen kiusaavan salaa ja poikien avoimemmin, toiset kokivat että kiusaamisen tavat eivät ole sukupuolisidonnaisia. Näiden havaintojen pohjalta minulla heräsi kiinnostus tutkia lasten motiiveja erilaisten internetsivujen käyttöön ja sitä, millaisilla sivustoilla lapset nykyään viettävät aikaansa. Tutkimukseni tärkeä lähtökohta oli kiinnostus lapsuudentutkimuksen näkökulmiin, sillä tutkimukseni keskittyy lapsiin ja heidän ajatuksiinsa. Lapsuudentutkimus on tutkimusta, jonka kohteena on lapsen elämä ja oma aktiivisuus arkensa toteuttamisessa. Tämä tieto on tärkeää lasten elämismaailman ja kulttuurin ymmärtämiseksi.

Kun puhun internetistä, tarkoitan niitä internetissä olevia ympäristöjä, joihin päästään elektronisia välineitä käyttäen. Tässä tutkimuksessa internetin käyttö ei rajoitu vain tietokoneelle, vaan otan huomioon myös muita internetin käyttöä mahdollistavia välineitä. Nykyään älypuhelimissa on internetyhteys ja erilaisia lisätoimintoja (esimerkiksi sovelluksia eli applikaatioita) joilla ollaan yhteydessä muihin ihmisiin internetin sosiaalisissa ympäristöissä. Samoin monet pelikoneet (kuten Playstation, Wii) toimivat joko koko ajan netissä tai ne voidaan kytkeä internetiin tarvittaessa. Tabletit ovat myös internetin käytön mahdollistajia.

Minua kiinnostaa myös kuinka osaavana kuudesluokkalainen näkee itsensä internetin käyttäjänä. Tähän liittyen selvitän myös sitä, kuinka laajasti oppilas tietää internetin eri toimintoja ja ohjelmia ja kuinka monipuolisesti hän niitä mielestään käyttää. Tähän liittyy esimerkiksi internetin vapaa kuvailu tai määrittely sekä erilaisista internetsivustoista tietäminen ja niiden hyödyntäminen elämässä erilaisilla laitteilla. Selvitän tutkimuksessani myös, millaisia tunteita tai kokemuksia tutkimukseen osallistuneet kokevat internetissä ja sitä kohtaan. Tutkin oman persoonan kokemista ja näyttämistä internetissä sekä mahdollisia

yhteisöllisyyden kokemuksia. Myös se, millä tavalla internetiä käytetään konkreettisesti, on kiinnostava näkökulma. Tuottavatko tutkittavani itse materiaalia vai käyttävätkö he aikansa muiden tuottaman materiaalin parissa? Miten kuudesluokkalainen osallistuu internetissä tapahtuvaan toimintaan vai osallistuuko? Tärkeä tutkimuskysymys on myös se, miksi internetissä ollaan eli internetin käytön motiivit.

2 INTERNET

Kuvaan tässä luvussa aluksi lyhyesti internetin käsitettä ja sen kehitystä. Tämän jälkeen kuvaan internetin nykypäivälle merkityksellistä muotoa, sosiaalista mediaa ja sen ulottuvuuksia.

2.1 Mikä on internet?

Tässä tutkimuksessa tarkoitan internetillä maailmanlaajuisia tietoliikenneverkkoja, joka muodostuu yhteen liittyneistä aliverkoista. Suomen Internetoppaan mukaan aliverkot ovat palvelimien ja yksityisten käyttäjien tietoverkkoja. Verkoissa liikutaan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)- tiedonsiirtokäytännön avulla, kun halutaan etsiä tai avata tietoa (esimerkiksi tekstinä, kuvana, animaationa tai äänenä). Tiedoston lukemiseen tarvitaan selainohjelma. (Suomen Internetopas.) Tietoa siirrettäessä käytetään FTP (File Transfer Protocol)- tiedonsiirtokäytäntöä, jonka avulla siirretään tiedostoja palvelimelta toiselle ja palvelimelta tietokoneelle. (Suomen Internetopas.)

Internet on luokiteltavissa uudeksi mediaksi, joka sijoitetaan osaksi kronologista jatkumoa, joiden aiemmat tasot ovat olleet puhe, kirjoitus, piirustus, maalaus, valokuvaus, lennätin, puhelin, elokuva, radio ja televisio (Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly, 2003, 53). Aiemmat välineet, joilla ihmisiä saatiin tavoitettua, olivat joukkoviestintävälineitä (kuten televisio) ja niissä tieto kulki yksisuuntaisesti, viestijältä suurelle vastaanottajajoukkoille. Nykyään viestintä kulkee molempiin suuntiin ja informaation käyttö, saatavuus, kierrätettävyys ja tuottaminen ovat selvästi lisääntyneet. (Lievrouw, 2003, 499.) Internet puolestaan on kehittynyt enemmänkin toiminnan tapahtumapaikaksi ja sen kohteeksi. Tämä

tarkoittaa sitä, että internetissä käyttäjät luovat ja osallistuvat muiden käyttäjien kanssa tuottamaan, jakamaan ja tutkimaan sieltä löytyvää sisältöä. Internet on vahvasti sosiaalisten verkostojen alusta ja se näyttäytyy kommunikoinnin ja yhteistoiminnan paikkana. Tämä johtuu siitä, että internet on luonteeltaan avoin ja ei-säädely. Sitä voidaan myös laajentaa ja siellä tapahtuvia asioita ei voida ennustaa. (Hintikka, 2008, 69; Bowman & Willis, 2003, 16., 18.) Internetin käyttö riippuu yksilöiden mieltymyksistä, persoonasta ja kokemuksista ja jotta yksilö voidaan tuoda esille, tarvitaan yhteisöllisiä verkostopalveluja (Aula & Vapaa, 2006, Erkkolan mukaan, 2008, 2.)

2.2 Internet ja sosiaalinen media

Tässä luvussa kuvaan sosiaalista mediaa osana internetkulttuuria. Käyn myös läpi internetyhteisöjen rakentumista, sillä yhteisöt perustuvat sosiaaliselle kanssakäymiselle ja uuden tiedon ja kulttuurin luomiselle, jota myös sivuan tutkielmassani. Lisäksi tuon esille käsitteen diginatiivi osoittaakseni, millaisena internetin käyttäjinä nuorimmat sukupolvet näyttävät tutkimusten mukaan ja miten ne eroavat aiemmista sukupolvista. Jotta voimme tutkia ja kehittää tutkimuskenttää, on tärkeää havaita eroja nykyisen internetin käytön ja aiempien tiedonkäsittelytapojen välillä. Tietotekniikka on muokannut monin tavoin kulttuuriamme ja tapaamme hahmottaa maailmaa.

Sosiaalinen media on laaja ja haasteellinen termi, jonka soveltuvimmasta määritelmästä kiistellään tänäkin päivänä. Termin luomisen jälkeen sille on annettu useita erilaisia merkityksiä, erityisesti lehdistön uutisoidessa sosiaalisen median vaiheista. Siksi onkin tarpeen selvittää, mitä termillä oikein tarkoitetaan tässä tutkimuksessa. Sosiaalinen media käsittää monenlaisia puolia, joista joitakin tulen käsittelemään seuraavaksi. Kaikkien sosiaalisen median puolten käsittely ei ole mielekästä tämän tutkimuksen kannalta. Tämän vuoksi nostan tähän esille niitä piirteitä, jotka mielestäni parhaiten auttavat hahmottamaan sosiaalisen median olemusta lasten elämismaailman ja kulttuurin lähtökohdista.

Sosiaalinen media ei ole sama asia kuin sosiaalisen median välineet tai palvelut, mutta yhteys palveluihin on vahva. Toisin sanoen palveluissa todennetaan sosiaalista mediaa, mutta itse palvelu ei ole sosiaalinen media vaan paikka, joka mahdollistaa sen tapahtumisen (Peitso, 2013, 19). Yksi määritelmä sosiaaliselle medialle on Kankaan, Toivosen ja Bäckin

(2007) toteamus, jonka mukaan sosiaalinen media muodostuu sisällöstä, yhteisöistä ja Web 2,0-teknologioista. Samalla sosiaalinen media tarkoittaa sovelluksia, jotka perustuvat osittain tai kokonaan käyttäjien tuottamaan sisältöön, tai käyttäjien tuottamalla sisällöllä tai toiminnalla on sovelluksen tai palvelun arvoa lisäävä merkitys (Kangas, Toivonen & Bäck, 2007, 12). Termillä Web 2,0 Kangas ym. (2007) viittaavat niihin teknologioihin, jotka mahdollistavat sosiaalisen median jakamisen ja helpon tuottamisen internetissä. Tällöin Web 2,0 ovat usein mm. web-alustoja, jotka mahdollistavat rikkaita käyttökokemuksia ja ovat helppoja ja kevyitä ohjelmoida. Yksinkertaistettuna Web 2,0 tarkoittaa siirtymistä toiminnallisiin, www-pohjaisiin sovelluksiin ja niissä tapahtuvaan sosiaaliseen sisällön tuottamiseen ja jakeluun sekä uudelleen käyttöön. (Kangas, ym. 2007, 12.)

Erkkola (2008, 1) on opinnäytetyössään tutkinut sosiaalisen median käsitettä. Hän havaitsi tutkimuksessaan sosiaalisen median teknologiasidonnaisuuden. Se tarkoittaa, että ilman teknologiaa sosiaalista mediaa ei ole. Käsittelemme sosiaalisen median kenttää ja yhteyttä teknologiaan tarkemmin tämän luvun lopussa. Sosiaalinen media rakentuu koko ajan, sillä yksilöt ja ryhmät rakentavat sisältöjen, yhteisöjen ja verkkoteknologioiden avulla vertais- ja käyttötuotannon kautta yhteisiä merkityksiä. Tutkimuksessa todettiin sosiaalisen median olevan jälkiteollinen ilmiö, joka vaikuttaa yhteiskuntaan, talouteen ja kulttuuriin. (Erkkola, 2008, 2, 32.) Vaikutukset näkyvät esimerkiksi markkinoinnin siirtymisenä ja mukautumisena myös sosiaaliseen mediaan sopiviksi ja vaikkapa ihmisten kommunikointotapojen muutoksina.

van Dijkin (2005) mukaan sosiaalisista verkostoista puhuttaessa on otettava aina huomioon niiden kaksitahoinen luonne maailmanlaajuiseen ja paikalliseen olemassa olemiseen. Tämä kaksijakoisuus näkyy verkostojen ollessa internetin avulla maailmanlaajuisia sekä joustavia, vaikka ihmisten fyysinen olemassaolo on yhä rajoittunut tietystä paikasta tietyssä aikana elämiseen eli paikallisuuteen. (van Dijk, 2005, 38.) Sosiaalisesta mediasta puhuttaessa Erkkolan (2008, 24) mukaan tärkeä lähtökohta on sen käyttäjälähtöisyys eli sosiaalinen media on suunniteltu käyttäjää ajatellen. Tärkeää on myös sosiaalisen median kaksisuuntaisuus. Sosiaalisessa mediassa käyttäjän ei ole tarkoitus olla yksin ja olla ainoastaan toimintaa tuottava tai palvelua vastaanottava osapuoli, vaan toimia monessa roolissa. Sosiaalinen media on näin ollen vuorovaikutteista. Vuorovaikutteisuus näkyy eri tavoin, sosiaalisten suhteiden ylläpitona sosiaalisen median palveluissa ja ylipäätään palvelujen

käyttämisenä, niin sanottuna vuorovaikutuksena palvelun ja käyttäjän välillä. (Erkkola, 2008, 24–26.)

van Dijk (2005, 8) mukaan vuorovaikutteisuutta tapahtuu neljällä tasolla, joista (1) ensimmäinen näyttäytyy kahden- tai monenkeskisenä viestintänä. (2) Toisella tasolla vuorovaikutus on synkronista, joka tarkoittaa ajankäyttöön liittyviä seikkoja, kuten sitä, kuinka vuorovaikutus tapahtuu ajallisesti. Esimerkiksi sähköpostiin vastaaminen tai pikaviestittäminen ovat luonteeltaan hyvin erilaisia ajankäytöllisesti. Sähköposti ei ole ajasta riippuvainen, joten se on asynkronista viestintää. Pikaviestimet vaativat keskustelijoilta nopeita vastauksia, joten ne edustavat synkronista viestintää. On olemassa palveluita, jotka eivät ole puhtaasti kumpaakaan näistä termeistä vaan niiden ajankäytöllisyys vaihtelee. Esimerkiksi mikroblogin palvelut, joita mm. Twitter edustaa, ovat tällaisia. (3) Kolmas vuorovaikutteisuuden taso liittyy vuorovaikutuksessa olevien henkilöiden käytökseen ja siihen, kuinka hän toimii viestintätilanteessa. Meistä kukin toimii eri tavoin erilaisten ihmisten kanssa kommunikaatiotilanteissa. Motiivimme vaikuttavat siihen, mihin suuntaan vuorovaikutteisuutta halutaan viedä. Jos haluamme saada toisen vakuuttumaan ja kokemaan meidän miellyttävinä, käyttäydymme eri tavoin, kuin silloin jos haluamme saada toisen vihaiseksi tai hämmentyneeksi. Jotta vuorovaikutus oikeasti syntyy ja on täysin interaktiivista, sen on vaikutettava toiseen ihmiseen ja saatava aikaan jonkinlainen reaktio tai muutos henkilön toiminnassa. Sosiaalisen median palveluissa tällainen vaikuttaminen on mahdollista, mutta sitä ei aina tapahdu. (4) Neljäs vuorovaikutuksen taso on henkinen taso, jolla todellinen vuorovaikutus saavutetaan. Neljännelle vuorovaikutuksen tasolle ajatellaan liittyväksi vuorovaikutuksessa olevien toiminta, reaktiot sekä heidän käsityksensä tilanteesta ja sen merkityksestä. Tasot siis täydentävät toisiaan ja kuvaavat melko yksityiskohtaisesti vuorovaikutuksen eri ulottuvuuksia. (van Dijk, 2005, 8-9.)

Sosiaalinen media näyttäytyy myös henkilökohtaisena ja avoimena. Käyttäjä välittää itse sen, kuinka avoimesti sosiaalisessa mediassa esiintyy, mutta tarkoituksena on nimenomaan jakaa jotain itsestään. Käyttäjän henkilökohtaisuus näkyy myös siinä, millaisia mediavalintoja hän tekee eli esimerkiksi millaisia palveluita hän käyttää. (Erkkola, 2008, 26.)

Erkkola listaa sosiaalisen median piirteiksi myös hallitsemattomuuden, avoimuuden ja nopeuden sekä reaaliaikaisuuden (Erkkola, 2008, 28–29). Erkkolan (2008, 24–29)

mukaan hallitsemattomuus syntyy siitä, ettei kukaan kontrolloi internetiä täysin. Toisaalta on olemassa keinoja, joilla hallitsemattomuuteen pyritään vaikuttamaan, esimerkiksi moderaattorien hallinnoimissa keskustelupalstoja ja internetepoliisien toimiessa lasten sivuilla. Silti internet kokonaisuudessaan voi näyttäytyä hallitsemattomana. Internetin avoimuus puolestaan tulee Erkkolan (2008, 24–29) mukaan esille siinä, että internetin sisältöön on mahdollista vaikuttaa. Avoimuuteen liittyy myös demokraattisuus, sillä sosiaalinen media on keino tuoda erilaisia poliittisiakin ilmiöitä läpinäkyväksi. Nopeus ja reaaliaikaisuus näyttäytyvät siten, että käyttäjän on vaivatonta tuottaa sisältöä ja sisältö ilmestyy heti internetiin. (Erkkola 24–29.) Materiaalin tuottamiseen internetiin liittyy käsite intermediaalisuus, jolla tarkoitetaan tekstien ja mediatuotteiden suhteita keskenään, kahden tai useamman median välistä vuorovaikutusta (Nieminen & Pantti, 2009; Wikipedia 5.2.1014). Internetissä intermediaalisuus näkyy mm. erilaisten sarjojen, kirjojen, elokuvien, ylipäänsä fanien tuottamana kirjallisena tarinana, fanfiktiona (fanfiction). Samoin musiikkivideoiden uudelleen miksaus, remixaaminen on intermediaalista toimintaa. (Erkkola, 2008, 33.)

Myös pirstaloituneisuus eli ”fragmentoituminen” kuvaa sosiaalista mediaa (Erkkola, 2008, 29). Pirstaloituneisuus näkyy erilaisina kanavina ja verkostoina, joista tietoa löytyy. Esimerkiksi blogialustalla voi olla toisistaan hyvinkin suuresti eroavia yksittäisiä blogeja, jotka yhdessä muodostavat suuremman kokonaisuuden.

Yhteisöllisyys ja kollektiivinen äly eli joukkoäly näyttäytyvät niin ikään sosiaalisessa mediassa vahvasti, samoin kuin vertaistuki ja muut vuorovaikutukselle ominaiset piirteet. Sosiaalista mediaa käyttävät henkilöt haluavat olla yhteydessä toisiinsa ja muodostavat näin ollen yhteisöjä. Joukkoäly on havaittavissa käyttäjien yhteisinä ponnistuksina jonkin asian hyväksi. (mm. Surowiecki, 2005; Erkkola 2008, 31–32.) Käsittelen yhteisöjä tarkemmin kappaleessa 3.3. Yhteisöt.

Lietsala ja Sirkkunen (2008) ovat muodostaneet kuusi erilaista kategoriala sosiaalisen median kentän hahmottamiseen. *Ensimmäinen kategoria* tai lajityyppi pitää sisällään sisällön luomiseen ja julkaisemiseen tarkoitettuja välineitä, joita ovat mm. blogit, wikit ja podcastit. Blogeilla tarkoitetaan niitä blogeja, joiden viestejä voidaan kommentoida ja joita voidaan tilata, usein ne toimivat myös henkilökohtaisten ja persoonallisten sisältöjen julkaisualustoina. Blogit ovat hyvä alusta blogiviestien linkittämiseen permalinkkien ja paluuviihteiden avulla. *Toinen kategoria* sisältää sisällön jakelupalvelut, jotka keskittyvät sisällön

jakamiseen yhteisön toiminnan tukemisen sijaan. Tällaisia sisällönjakopalveluita ovat mm. Youtube ja Flickr, ja niille ominaista on, että niihin täytyy rekisteröityä ja monesti kertoa profiilisivulla jotain itsestä ennen kuin itse sisältöä pääsee luomaan, jakamaan, arvioimaan, jutustelemaan muiden kanssa tai kokemaan sisältöä. *Kolmantena* kategoriana ovat sosiaaliset verkostoitumispalvelut, jotka keskittyvät vahvasti verkostoitumiseen ja yhteisön tukemiseen. Mm. Facebook on tällainen palvelu ja sen tarkoituksena onkin tuottaa julkisia tai puolijulkisia profiilitietoja. *Neljäntenä sosiaalisen median kentän kategoriana* ovat yhteistoiminnallinen tuotanto (collaborative production), joka tarkoittaa sitä, että verkkopalvelun sisältö on palvelua käyttävän yhteisön yhdessä tuottamaa. Eri kirjoittajat luovat yhdessä yhteistä kokonaisuutta sen sijaan, että tekisivät itsenäisiä informaatioisisältöjä. Tällaisena yhteistyönä on syntynyt mm. Star Wreck-elokuva. *Viides kategoria* liittyy virtuaalimaailmisiin, jotka tarjoavat käyttäjälle monenlaisia kokemuksia ja elämyksiä ja joissa tärkeää on viihtyminen. Second Life ja Habbo Hotel ovat esimerkkejä tällaisista maailmoista. Viimeisenä, *kuudentena kategoriana* tulevat lisäosat tai laajennukset eli add-onit, jotka ovat verrattain uusi ilmiö sosiaalisessa mediassa. Lisäosat ovat pieniä, itsenäisiä sovelluksia, jotka otetaan halutessaan käyttöön isäntäpalvelun sisällä (master site). Lisäosat eivät ole pakollisia isäntäpalvelun toiminnan kannalta, mutta yksinään lisäosat jäisivät helposti huomiotta. Lisäosasovelluksilla voidaan vaikkapa jakaa kuvia, julkaista sisältöä tai muuttaa olemassa olevaa sisältöä. (Lietsala & Sirkkunen, 2008, 25–29.) Pelaavat internetin käyttäjät voivat muun muassa lisätä peleihinsä erilaisia lisäosia tai laajennuksia, joilla näkevät tarkemmin vihollisten tietoja tai omia ja muiden ryhmän jäsenten taistelupisteitä. Twitterissä on tarjolla esimerkiksi sivupalkki Firefox-selaimiin. Tällä palkilla käyttäjä pääsee suoraan käyttämään Twitteriä ilman itse sivustolle menemistä. Lapset eivät välttämättä käytä näitä kaikkia sosiaalisen median kentän alueita, mutta on tärkeää hahmottaa sitä, millaisia mahdollisuuksia käytölle olisi. Useimmat esitetyistä kategorioista ovat varmastikin lapsille tuttuja. Neljäs kategoria liittyen yhteisön yhdessä luomaan uuteen materiaaliin ja kenties jotkin kuudennen kategorian lisäosat voivat olla heille tuntemattomampia tapoja käyttää internetiä. Käsittelen tutkimukseni antamia näkemyksiä tähän aiheeseen tutkielmani pohdinta-osuudessa.

Nykyään tärkeä uusi internetinkäytön muoto liittyy älypuheliiniin ja niiden käytön monipuolistumiseen. Alakoulun oppilaiden puhelimet ovat tätä nykyä lähinnä älypuhelimia, joiden avulla heillä on pääsy internetin tavallisille sivustoille, samoin kuin tietokonei-

den ja tablet-laitteiden avulla. Internetsivustojen perinteisen käytön lisäksi älypuhelimiin on tarjolla monenlaisia mobiilisovelluksia, jotka toimivat internetin avulla. Mobiilisovellukset eli mobile application softwaret, lyhyesti apps, toimivat älypuhelimissa ja tableteissa sekä joskus myös läppäreissä (laptop-tietokone) ja pöytäkoneissa. Sovelluksia on huomattava määrä liittyen lähes mihin tahansa teemaan, kuten peleihin, yhteydenpitoon tai vaikkapa liikunnan kirjaamiseen. Tällaiset moninaiset sovellukset löytävät yleisönsä ilman isäntäpalveluakin. Monet mobiilisovellukset ovat kuitenkin isompien isäntäsivujen sovellusversioita. Muun muassa Facebookin voi ladata puhelimelle yksinkertaistettuna sovelluksena. Mobiilisovellukset eroavat puhelimella muuten tapahtuvasta internetsurffailusta sekä ulkonäöltään että toiminnaltaan. Mobiili-internetsivut toimivat tietokoneiden internetsivujen tapaan HTML (Hypertext Markup Language)-sivuilla ja niitä ei tarvitse ladata ja asentaa puhelimeen. Mobiilisovellukset puolestaan ovat pienempiä ohjelmia, joita käytetään kosketusnäytön avulla, jotka toimivat puhelimesta, kun ne on ladattu ja asennettu. Näiden sovellusten määrä on suuri ja kasvaa alati. Niiden tarkoituksena on helpottaa elämää käyttäjän omien tarpeiden mukaisesti. (Compuvare The Technology Performance Company 2014, 2-7.)

3 INTERNETIN KÄYTÖN MUOTOJA

Internetin käytön lähtökohtana on se, miksi sitä halutaan käyttää. Tämä ohjaa käyttäjää valitsemaan ne internetin muodot, joilla haluttuun tulokseen päästään. Tässä luvussa käsittelemme internetiä sen käytön eri puolien kautta. Ensin kuvailen teoreettisesti lapsuuden yhteyttä teknologiaan. Seuraavaksi käsittelemme tarkemmin eri-ikäisten lasten internetin käytön tapoja. Viimeiseksi keskitymme kuvaamaan sukupuolen merkitystä internetin käytölle.

3.1 Lapsuuden tilalliset laajentumat, teknologia lapsen jatkeena

Mediateknologiaa voidaan käsitellä ihmisen jatkeena, joka antaa mahdollisuuden viestintään ja liikkeeseen esineiden ja asioiden muodossa (McLuthan, 1987, Ruckensteinin, 2012 mukaan, 63). Tämä tarkoittaa sitä, että ihminen pystyy esineiden ja asioiden kuten tietokoneen, puhelimen ja internetin avulla elämään ja toimimaan muuallakin kuin siinä ympäris-

tössä, jossa fyysisesti sattuu olemaan. Teknologia tavallaan mahdollistaa elämisen fyysisistä tiloista riippumattomasti.

Jenkinsin mukaan lapset voivat teknologian avulla liikkua ja laajentaa omaa maailmaansa. Teknologia mahdollistaa toiminnan sekä fyysisessä että teknologisessa tilassa. Esimerkiksi pelaaminen synnyttää erityisen intensiivisen kokemuksen, joka voi toimia pakokeinona aikuisten maailman luomista tilallisista rajoitteista ja säännöistä. (Jenkins, 2002, 155–156.) Media antaa lapsille mahdollisuuden muokata Massey'n esittämää toiminnallista tilaansa, joka koostuu tilassa toteutuvista yhteyksistä, toimintojen ja paikkojen verkosta, jossa toimitaan (Massey, 2008, 60–63, Ylösen, 2012, mukaan, 88). Usein aikuiset hyväksyvät teknologian käytön lapsilla, jos lapsi osoittaa teknologian jotenkin edistävän lapsen oppimista tai kasvua (Holloway & Valentine, 2003, 156). Lasten teknologian käyttö nähdään kuitenkin aikuisten silmissä monesti ajanhukkana tai vaarallisena, ei-toivottuna ajankäyttönä (Ruckenstein, 2012, 78). Katzin (2008, 2-3), mukaan tällaista asennoitumista voidaan selittää aikuisten epävarmuudella ja tarpeella suojella ja kontrolloida lapsen elämää. Epävarmuus liittyy yhteiskunnan muutokseen, joka ei vastaa aikuisen hallitsemiin tietoihin ja taitoihin ja näin ollen aiheuttaa huolta ja pelkoa tulevaisuuteen liittyen.

Katz (2009) näkee internetin lasten vapauttajana, joka antaa lapsille mahdollisuuksia paeta aikuisten kontrollista ja luoda omia kulttuurejaan ja yhteisöjään. Lapset ja nuoret ovat olleet osana rakentamassa internetiä sellaiseksi kuin se on nykyään ja he muokkaavat sitä ja omaa näkemystään kulttuurista ja kielestä. Katzin mukaan lapset ovat nykyään näkyvämpiä kuin koskaan, aikaisemmin lapsilla oli vähemmän valtaa ja he olivat alistettuja aikuisen säännöille. Internetin avulla lapset pääsevät itse toteuttamaan itseään. Katz asettaa aikuisille tavoitteeksi oppia luottamaan lasten omaan arviointikykyyn heidän oman hyvinvointinsa kannalta. (Katz, 2009, 1, 9-10.)

3.2 Internetin käyttö eri lapsuuden ikävaiheissa

Nuorten elämää muokkaa ja määrittää vahvasti se informaatio ja kommunikaatio, jota he saavat kodin, koulun ja yhteisön teknologiaympäristöissä (Livingstone & Helsper, 2007, 3). Silti on esitetty, että kaikki lapset eivät pääse tasa-arvoisesti hyödyntämään internetiä. Esimerkiksi joillakin lapsilla ei ole pääsyä internetiin sosiaalisten ja kulttuuristen erojen

takia (Livingstone & Helsper, 2007, 3, 7). Lasten Mediabarometri 2011 -raportissa onkin todettu lasten mediankäytön olevan sidoksissa sellaisiin tekijöihin kuten ikä, sukupuoli ja lapsen henkilökohtaiset mediamieltymykset (Pääjärvi 2011).

Suomalaisessa Mediabarometrissa vuodelta 2010 havaittiin, että internetin käyttöä aloitellaan yhä enenevässä määrin jo varsin varhaisessa vaiheessa, esikouluikässä. Tutkimuksessa selvitettiin 0-8-vuotiaiden lasten internetinkäyttöä. Internetiä käytettiin lastenohjelmien internetsivuilla vierailuihin, pelien pelaamiseen, videoiden katseluun ja yhteisöpalveluiden käyttöön. Pojat pelasivat tyttöjä enemmän ja heidän huoneistaan löytyi suuremmalla todennäköisyydellä jokin elektroninen laite kuin tyttöjen. (Kotilainen, 2011, 17.)

On esitetty, että jo 3-4-vuotiaat ovat valmiita käyttämään tietokoneita. On myös havaittu, että lapset, joilla on ollut jo nuorena pääsy koneilla oleville ohjelmille, pärjäävät koneetta kasvaneita vertaisiaan paremmin pitkäaikaismuistia vaativissa tehtävissä, sanattomassa viestinnässä, kielellisissä kyvyissä, käsinäppäryydessä ja abstraktien asioiden hallinnassa (Haugland, 1992; Hauglandin mukaan 2000, 1). Hauglandin (2000) mukaan näiden kykyjen oppiminen ja omaksuminen riippuu siitä, kuinka usein ja minkä tyyppisiin aktiviteetteihin lapset koneella päästetään. Kuitenkin on havaittu, että tietokoneella tehdyt harjoitteet voivat lisätä jo pienten lasten käsitystä omasta itsestään. Harjoitteet voivat rohkaista opiskelemaan ja pitämään oppimista positiivisena asiana. Tietokoneiden avulla voidaan myös oppia yhteistyökykyjä, kuten johtajuuden roolin jakamista. (Haugland, 2000, 1.)

Aiemmissa tutkimuksissa on havaittu, että 10–11-vuotiaat lapset käyttävät monin eri tavoin tietokonetta ja internetiä. Vuonna 2010 julkistetussa tutkimuksessa havaittiin, että suuri osa lapsista käyttää internetiä enemmän koulussa kuin kotona (Johnson, 2010a). Tutkimuksen mukaan lapset voitiin jakaa kolmeen ryhmään, joista yksi käytti tietokonetta ahkerasti myös kotona hupiin ja kokonaisvaltaiseen internetin tutkimiseen. Toiset kaksi ryhmää keskittyivät kouluorientoituneisiin tapoihin käyttää internetiä – koulutehtävien ja tiedon etsimiseen, mieluiten koulussa, ja kommunikointiin liittyvien internetsivujen käyttämiseen, kuten sähköpostien kirjoittamiseen. (Johnson, 2010a)

Yan (2005) sai iän vaikutusta internetin hahmottamiseen liittyvässä tutkimuksessaan selville, että lapset alkavat hahmottaa internetin monipuolisena kokonaisuutena sekä kognitiivisesti että sosiaalisesti 9-12 vuoden iässä (Yan, 2005, 393). Tämä onkin se ikäryhmä, johon itse aion tutkimuksessani keskittyä.

Lasten internetin käyttöä voidaan myös tarkastella lasten kehitysvaiheiden näkökulmasta. Lapsen itsetuntemuksen, itsetunnon ja identiteetin kannalta tärkeitä vaiheita käydään läpi koko alakoulun ajan, identiteetin rakentamisen jatkuessa ja kehittyessä yläasteelle ja lukioon asti sekä muotoutuen koko elämän ajan. Lapsuuden kehitysvaiheet voidaan jakaa kahteen osaan, keskilapsuuteen (6-10-vuotiaat) sekä varhaiseen nuoruuteen (11–14 -vuotiaat). Kummassakin ikävaiheessa lapset pyrkivät kehittämään erilaisia kykyjä, saavuttamaan itsenäisyyttä ja luomaan suhteita vertaisiin ja muihin ihmisiin perheen ulkopuolelta - niin lapsilla kuin aikuisilla on tarve saada osoittaa osaamistaan ja tehdä itsenäisiä päätöksiä. (Eccless, 1999, 31.)

Ecclesin (1999) mukaan alakoulun aikana lapsi kasvaa ja kehittyy sekä kognitiivisilta kyvyiltään että biologisesti. Lapset harjoittelevat itsemääräämisoikeuttaan ja -taitojaan koulussa ja muissa kasvuympäristöissä, etsivät paikkaansa ikäistensä ja muiden ihmisten joukosta ja oppivat kodin ulkopuolisesta elämästä. Lapset mittaavat kykyään yltää heille asetettuihin ja heidän itsensä itselleen asettamiin tavoitteisiin. Näiden kaikkien tapahtumien valossa he kehittävät ymmärryksen siitä, millaisia he itse ovat, millainen heidän identiteetinsä saattaisi olla, millaiset asiat ovat heille tärkeitä. On ymmärrettävää, että nämä käsitykset omasta itsestä vaikuttavat laajasti lapsen silloiseen ja tulevaan koulu-uraan ja myöhempäänkin elämään. (Eccless, 1999, 31.)

Yksi nykypäivän merkittävistä identiteettiä rakentavista ympäristöistä on internet, jossa lapset pääsevät itse testaamaan ja rakentamaan omaa maailmankuvaansa ja näkemystään siitä, mitä onnistuminen on (Eccless, 1999). Internet antaa lapsille mahdollisuuden kommunikointiin ja interaktiiviseen pelaamiseen sekä pääsyn tiedonlähteille. Tällaiset internetin käyttötavat stimuloivat kognitiivista ja sosiaalista kehittymistä (Johnson, 2006; Young, 2007, Johnsonin mukaan 2010a). On havaittu, että internetin käytöllä lapsuudessa on myönteisiä vaikutuksia myöhempään koulusaavutukseen nähden. (Cavanaugh et al., 2004 Johnsonin mukaan, 2010a, 283).

3.3 Sukupuolierot internetin käytössä

Tietokoneiden käyttö oli aiemmin erityisen miesvaltaista, johtuen osaksi siitä, että tietokoneet eivät tarjonneet naisille tarpeeksi kiinnostavaa sisältöä. Tutkimukset osoittavat yhä

joitain eroavaisuuksia sukupuolten välillä, vaikka erot internetin käytössä ovat kaventuneet niin ajankäytöllisesti kuin osaamisenkin tasolla. Taiwanilaisen tutkimuksen mukaan pojat näkevät useammin tietokoneen leluna tai pelikoneena, käyttäen suuren osan tietokoneella viettämästään ajasta nimenomaan pelaten. Samassa tutkimuksessa tytöt näkivät tietokoneen ja internetin enemmänkin tehtävien suorittamiseen soveltuvana välineenä. Tytötkin pelaavat jonkun verran, tosin poikia lyhytkestoisemmin ja harvemmin. (Lin, Chien-Huang, Yu & Shu-Fen 2008, 318–319, 321.) Poikien huoneista löytyy tyttöjä useammin pääsy internetiin (Livingstone & Helsper, 2007, 7).

Uusitalon, Vehmaan ja Kupiaisen (2011) tekemässä suomalaisessa tutkimuksessa havaittiin poikien pitävän netinkäyttötaitojaan hyvinä. Vaikka suomalaislasten usko kykyihinsä on eurooppalaisessa vertailussa keskimääräistä korkeammalla tasolla, tyttöjen käsitykset omasta osaamisestaan eivät ole yhtä vankat kuin pojilla. Tytöt ovat sosiaalisen median parissa hieman poikia osaavampia, poikien hallitessa yhä pelikenttää ja erityisesti siihen liittyvien väkivaltapelien osuutta (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 124). Tämä voidaan selittää esimerkiksi sillä, että pelimaailma nähdään yhä miehisenä ja monissa peleissä naishahmoja ei esiinny juuri lainkaan (Mustonen 2001, 161). Niissä peleissä, joissa naisia esiintyy, he ovat enemmänkin seksiobjekteja ja väkivallan kohteita, kuin vakavasti otettavia pelihahmoja. Pelimaailma on kuitenkin menossa tasapuolisempaan suuntaan. Erot miesten ja naisten netinkäytössä ovat pienentyneet ja tasaantuneet myös sen suhteen, että nykyään tytöt ja pojat käyttävät tietokonetta omassa huoneessaan lähes yhtä paljon. (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 124; Mustonen 2001, 161.)

Pelaajabarometri-tutkimuksen mukaan suuria eroja pelaamisaktiivisuudessa ei ainakaan suomalaisten miesten ja naisten välillä löydy (tutkimus ottaa tosin huomioon digitaalisten pelien lisäksi kortti-, lauta-, liikunnalliset pelit ja erilaiset rahapelit). Digipelien - eli digitaalisesti hankittujen pelien, jotka ovat olemassa ja ladattavissa digitaalisesti (vrt. perinteiset kaupasta ostettavat, fyysisessä muodossa olevat pelit) parissa miehet ovat hieman aktiivisempia kuin naiset. Suomessa digitaalisten pelaajien keski-ikä on korkeahko eli 37 vuotta. Lasten ja nuorten kohdalla 10–19 -vuotiaat tytöt pelaavat kuitenkin kevyitä internetin selainpelejä (yleensä ilmaisia) ja mobiilipelejä hieman samankäisiä poikia enemmän, vaikka pojat pelaavat muunlaisia pelejä tyttöjä enemmän. Pelaajabarometrin mukaan ikä on suurin eroja tuottava tekijä pelaamisen suhteen. On huomattavaa, että erityisesti van-

hemmat naiset pelaavat muita ikäryhmiä vähemmän, nuorten miesten sitä vastoin pelatessa eniten. Erilaisten pelien pelaaminen on lisääntynyt aiempaan nähden kuitenkin kaikissa ikäluokissa. (Karvinen & Mäyrä 2011, 2, 22, 27.)

Kupiainen (2013) toteaa, että EU Kids Online –tutkimuksen mukaan suomalaisista muodostuu perinteisellä tavalla sukupuolittunut kuva internetin käyttöön liittyen. Tutkimuksen osallistujat olivat 9 -16 – vuotiaita lapsia ja nuoria ja kunkin osallistujan perheestä yksi vanhempi osallistui myös tutkimukseen. Tutkimuksessa havaittiin poikien pelaavan ja tyttöjen verkostoituvan yhteisöpalveluissa. Tätä selvitettiin jaotteleamalla netin käyttäjät kuuteen ryhmään, jotka olivat (1) noviisit, (2) verkostoitujat, (3) kohtuukäyttäjät, (4) riskien etsijät, (5) intensiiviset pelaajat ja (6) edistyneet verkostoitujat. Näistä ryhmistä aktiivisimmin suomalaislapset löytyivät ryhmistä (2) verkostoitujat, (5) intensiiviset pelaajat ja (6) edistyneet verkostoitujat, verrattuna muihin eurooppalaisiin lapsiin. (Hasebrink 2012, Kupiainen mukaan, 2013, 12.) Sosiaalisen median ja pelien vaikutus näyttäisi siis olevan suomalaisille lapsille tärkeää, sillä heidän internetin käyttönsä liittyi tutkimuksessa vahvasti nimenomaan verkostoitumiseen ja pelaamiseen.

Valkenburgin ja Peterin (2007) mukaan tytöt muodostavat internetissä läheisempiä suhteita ystäviinsä kuin pojat. Tytöt myös näyttäisivät olevan sosiaalisesti ahdistuneempia (anxious). Iällä ei näyttäisi olevan merkitystä ahdistuneisuuden määrälle, mutta ikä vaikuttaa siihen kuinka paljon lapset ja nuoret jakavat internetissä henkilökohtaista tietoa: 15-vuotiaat jakavat sitä eniten. Kummankin sukupuolen edustajat kuluttavat paljon aikaa kommunikointiin verkossa. (Valkenburg & Peter, 2007, 1, 8.)

Leung (2007) on tutkinut stressaavien elämäntapahtumien yhteyttä internetin käyttöön ja sosiaalisen tuen hakemiseen lapsilla. Hänen mukaansa stressaavat tapahtumat elämässä lisäävät lasten internetin käyttöä, sillä se toimii heillä tunteiden säätelykeinona. Lapset muun muassa hakevat tietoa asioista, pyrkivät lisäämään myönteisiä tunteita viihtymisen avulla, sekä kompensoivat puuttuvia sosiaalisia suhteita. On havaittu, että lapset ja nuoret, jotka ovat sosiaalisia ja antavat muille tukea netissä tai netin ulkopuolella, eivät koe stressaavia tapahtumia kovin ahdistavina. Louis Leung (2007) totesi tutkimuksessaan myös, että ne lapset, jotka osasivat etsiä sosiaalisen tuen pariin ylipäätänsä, etsivät sosiaalista tukea internetistäkin vahvasti tunteidensa säätelyyn ja sosiaaliseen kompensointiin. (Leung, 2007, 1.)

Tosun (2012) on tutkinut yliopisto-opiskelijoiden Facebookin käyttöä ”oman itsen” ilmaisemisessa internetissä. Hänen mukaansa pääsyyinä Facebookin käyttöön on suhteiden ylläpito ihmisiin, jotka asuvat kaukana (ns. long-distance relationships). Myös pelaaminen ja ylipäättään viihtyminen, kuviin liittyvät aktiviteetit, sosiaalisten tapahtumien järjestäminen, passiiviset havainnoinnit, uusien ystävyysuhteiden aloittaminen ja ylläpitäminen sekä romanttisten suhteiden ehdottaminen ja päättäminen olivat tutkimuksessa nousseita Facebookin käyttöön liittyviä toimia. Tutkimuksessa nousi esille myös se, kuinka ne, jotka ilmaisivat ”omaa itseään” vahvasti internetissä, muodostivat ja lopettivat erilaisia suhteita, kuten uusia ystävyksiä sekä rakkaussuhteita enemmän kuin ne tutkimukseen osallistuneet, jotka eivät ilmaisseet minuuttaan yhtä vahvasti. (Tosun, 2012, 1.)

Internetpelien kohdalla pelaajien motiiveita on tutkinut muun muassa Yee (2006), joka on määritellyt kymmenen motiivitekijää tai tavoitetta, jotka hän on ryhmitellyt kolmen pääluokan alle. Ensimmäinen kolmesta luokasta koostuu **saavutuksellisista komponenteista**, joista ensimmäinen on edistyminen pelissä ja johon liittyy halu saavuttaa voimaa ja erilaisia kertyviä pelinsisäisiä symboleita (kuten rahaa). Toinen saavutuksellinen komponentti liittyy pelin mekaniikkaan ja sen ymmärtämiseen sekä pelin sääntöjen analysoimiseen, jonka avulla pelaaja pystyy kehittämään hahmostaan parhaan mahdollisen. Kolmas saavutuksellinen komponentti on kilpailullinen, jota kuvaa halu haastaa ja kilpailla toisten pelaajien kanssa. Toinen luokka koostuu **sosiaalisista komponenteista**, joita ovat sosiaalinen kanssakäynti ja halu auttaa ja jutella muiden pelaajien kanssa. Tähän luokkaan kuuluvat ihmissuhteet ja toive muodostaa pitkäaikaisia, merkityksellisiä suhteita. Samoin yhteistyö kuvaa luokkaa ja se motivoi pelaajaa antamalla tyytyväisyyden tunteen ryhmässä työskentelemisestä. Kolmas luokka edustaa **pelein sulautumiseen liittyviä komponentteja**, löytämistä, roolipelaamista, kustomointia ja eskapismia. Löytämisellä tarkoitetaan pelin tuntemista ja siihen liittyvien asioiden tutkimista ja etsimistä, vahvaa perehtymistä sellaisiin aspekteihin, joita monet muut pelaajat eivät tiedä. Roolipelaaminen mahdollistaa persoonan luomisen taustatarinoineen ja uusien, improvisoitujen tarinoiden luomisen muiden pelaajien kanssa. Kustomoinnista kiinnostuneet ovat motivoituneita saadessaan vaikuttaa hahmonsäädöksiin. Eskapismi eli pako todellisuudesta antaa pelaajalle keinon unohtaa tai vältellä ongelmiaan ”oikeassa” elämässä. (Yee, 2006, 773–774.)

Miesten motiivit Yeen (2006) tutkimuksen mukaan näyttäisivät koostuvan saavutuksellisista komponenteista useammin kuin naisten motiivit. Naispelaajien motiivit liittyvät miespelaajia vahvemmin ihmissuhteiden muodostamiseen. Tutkimuksen mukaan tätä eroa selittää sukupuolta vahvemmin kuitenkin pelaajan ikä, vaikka tarkempaa selitystä iän ja pelaamisen motiivien välille ei kyetty osoittamaan. Muiden sosiaalisten motiivien kohdalla sukupuolella ei ollut merkitystä, mikä tarkoittaa sitä, että miespelaajat ja naispelaajat kummatkin käyttäytyvät sosiaalisesti, mutta hakevat sosiaalisella käytöksellään eri asioita. (Yee, 2006, 774.)

4 YHTEISÖLLISYYS, DIGINATIIVIT JA OMAN ITSEN ILMAISU

Tässä luvussa kuvaan yhteisöjä ja niiden muodostumista osana internetin toimintaa. Käsitelen diginatiivi-käsitettä ja oman ilmaisun merkitystä internetin käyttöön.

4.1 Yhteisöt

Kuvaan tässä yhteisöjä ensin yleisesti. Siirryn sen jälkeen kuvaamaan erityisesti internetyhteisöjä ja niiden piirteitä. Yhteisöjen käsittely on relevanttia, sillä ne ovat pohja internetissä tapahtuvalle sosiaaliselle toiminnalle.

Yhteisöille yleiset piirteet linkittyvät vahvasti yhteisen kiinnostuksen ympärille. Websterin sanakirjan mukaan (Webster's Unabridged Third New International Dictionary) yhteisöt voivat muodostua seuraavilla tavoilla: 1) yhdistävän piirteen ympärille (esimerkiksi jokin harrastus, fanituksen kohde), 2) ryhmän jäsenten asuinalue voi auttaa luomaan yhteisön, 3) yhteisö voi koostua hyvin erilaisista yksilöistä, jotka ovat yhteydessä toisiinsa (eri sukupuolista ja eri ikäluokista muodostuvat ryhmät) tai 4) yhteisön jäsenet voivat olla keskenään samankaltaisia, mutta yhteiskunnassa erilaiseksi leimattuja (esimerkiksi seksuaalivähemmistöjen, vammaisten, jotain sairautta läpi käyvien ryhmät). Yhteisö voidaan määrittellä ryhmäksi, jonka jäsenillä on samanlaisia tavoitteita keskenään. Yhteisö voi myös olla jaettava tekemistä. (Fischer, Bristor & Gainer, 1996, 178.)

Karampelas (2013) on tarkastellut virtuaalisten yhteisöjen kehitystä sosiaalisiksi tietoverkoiksi (Karampelas, 2013, 10). Kuvaan seuraavaksi lyhyesti sosiaalisten tietoverkkojen kehityksestä (Citizen Brando, 2012).

1) Internetin ensimmäiset yhteisöt olivat **tekstipohjaisia roolipelejä**, joihin osallistui useita henkilöitä (Jensen, 2012, 123). Tästä lähtökohdasta internetyhteisöt kehittyivät Bulletin Board Systemin ja USENET-ryhmien kautta.

2) Myöhemmin 1990-luvulla Bulletin Board Systemit muokattiin **uutisryhmien, foorumeiden** ja yhteisöjen käyttöön ja internetiä käyttävä joukko laajeni (Cheon & Ahn, 2009). Yahoo! ja GeoCities olivat tuohon aikaan ylläpitäviä sivustoja, joilla uuden materiaalin luominen tehtiin ja joiden avulla sivustoilla pääsi käymään. Ensimmäinen sosiaalinen tietoverkko, SixDegrees.com, ilmestyi 1997, ja tämän jälkeen vastaavanlaiset tietoverkot ovat laajentuneet valtavasti (Boyd & Ellison, 2008, 214).

3) Uutisryhmien ja foorumeiden rinnalle muodostuivat 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa **sähköpostilistat, keskusteluhuoneet** ja **uutisryhmät** (newsgroups) Eysenbach & Till, 2001, 1103).

4) Viime vuosina on syntynyt erilaisia **sosiaalista mediaa** hyödyntäviä palveluita, joilla on yhä helpompi muodostaa ryhmiä tai yhteisöjä. Tällainen palvelu on esimerkiksi Tumblr, jonne tuotetaan ja jossa kierrätetään kuvia, tekstejä ja musiikkia eri käyttäjien välillä. Samoin erilaiset taidesivustot kuten DeviantART, jonne laitetaan omaa teksti-, kuva- tai videomateriaalia ja seurataan muiden ihmisten töitä, ovat itsessään yhteisöpalveluita. Yhteisöpalveluissa yksilöt tuottavat tai kierrättävät sisältöä muodostaen ystäväverkostoja tai seuraavat muiden käyttäjien tekemisiä tarpeidensa mukaan (Habbo, LiveJournal, Friendster, flickr, Facebook, Youtube, twitter, tumblr. jne.). (Citizen Brando, 2012).

Internetin yhteisöjä voidaan määritellä monin tavoin. Internetyhteisö voi olla esimerkiksi ryhmä ihmisiä, jotka kommunikoivat keskenään elektronisen median kautta (Romm, Pliskin & Clarke, 1997, 261). Rheingoldin mukaan (1993) virtuaaliset yhteisöt ovat ryhmiä, joissa osallistujat keskustelevat internetissä tarpeeksi pitkään muodostaakseen henkilökohtaisia ihmissuhteita muiden osallistujien kanssa (Rheingold, 1993). Stanoevska-Slabevan (2013) mukaan internetin yhteisölle ominaista on se, että tapaamiset keskittyvät internetsivustolle, jossa ryhmä kokoontuu. Sivustolla tapahtuva toiminta, ystävyysuhteiden synty, merkityksenanto yhteisille asioille ja muut aktiviteetit jäävät samalla yhteisön muis-

tiin internetsivuston tekstimuotoisuuden avulla (Stanoevska-Slabeva, 2013, 72–73). Powazek (2002) puolestaan määrittelee laajemmin internetyhteisön ryhmäksi, joka jakaa yhteisiä kiinnostuksenkohteita, joiden kautta sosiaaliset ihmissuhteet kehittyvät ja samalla ryhmä jatkuvasti kultivoituu ajan myötä (Powazek, 2002, 22). Melko tyhjentävän määritelmän yhteisöille on antanut Galliers (1992), jonka mukaan yhteisöille ominaista ovat vahvat sosiaaliset suhteet osallistujien kesken, yhteisölle oma struktuuri ja tavat kommunikoida, yhteinen sanasto, yhteisen merkityksen olemassaolo ja sen ylläpito, jaettu historia, yhteiset rituaalit ja yhteisön jatkuvuus sekä tutu tapaamispaikka internetissä (Galliers, 1992).

Pääsääntöisesti sosiaaliset yhteisöt syntyvät yksilöiden sosiaalisen vastavuoroisen toiminnan ja kommunikaation kautta. Internetin yhteisöjä muokkaavat saatavilla olevat teknologiset välineet ja palvelut. (Karampelas, 2013, 8) Yhteisöt voidaankin jakaa sosiaaliin yhteisöihin, professionaaliin yhteisöihin ja mainoksiin ja liiketoiminnallisuuteen orientoituneisiin virtuaaliin yhteisöihin (Markus 2000). Sosiaaliset yhteisöt keskittyvät suhteiden muodostamiseen ja viihtymiseen yhteisten kiinnostuksenaiheiden parissa. Professionaaliset yhteisöt keskittyvät oppimiseen, tutkimuksiin, yliopistoihin ja ovat eksperttien verkostoja, joissa käsitellään ja vaihdetaan informaatiota ja harjoitetaan omaa osaamista. Liiketoiminnalliset yhteisöt toimivat yritykseltä yritykselle periaatteella, ne muodostuvat vaihdosta, tai yrityksiltä kuluttajille, kuten brandien, tuotteiden ja huutokaupan kautta (Markus 2000).

Stanoevska-Slabeva (2013) on puolestaan määritellyt yhteisöille neljä erilaista identiteettityyppiä. Ensimmäinen yhteisötyyppi pitää sisällään kommunikointiin liittyvät tarpeet, jolloin yhteisö keskittyy keskusteluun. Toinen yhteisötyyppi on tehtävä- ja tavoiteorientoitunut ja sen jäsenet pyrkivät yhdessä saavuttamaan haluamia tavoitteita. Kolmannelle tyypille ominaista on pelaaminen ja fantasia- ja virtuaaliympäristöjen hyödyntäminen seikkailun ja haaveilun tavoittelussa. Neljäs yhteisötyyppi voi koostua useammasta eri tyypistä, jolloin tälle tyypille ei ole yhtä selkeää määrittelytapaa. (Stanoevska-Slabeva, 2013, 78.)

Palloff ja Pratt (1999) ovat tutkineet internetyhteisöjen elämänkaarta Tuckmanin (1965) pienten ryhmien kehitykseen liittyvien tutkimusten pohjalta (Karampelasin, 2013, mukaan, 5). Tämä yhteisöjen elämänkaari soveltuu kuvaamaan myös internetyhteisöjä. Elämänkaari koostuu Tuckmanin (1965) mukaan viidestä vaiheesta, jotka ovat muodosta-

minen (forming), myrskyävä vaihe (storming), normien asettaminen (norming), suorittamisesta (performing) ja hylkäämisestä (adjourning) Muodostusvaiheessa luodaan yhteisön kannalta tärkeitä suhteita. Myrskyävässä vaiheessa koetaan konflikteja, kunnes saavutetaan kolmas vaihe, jossa määritetään yhteiset säännöt. Suorittamisen vaiheessa yhteisö toimii sujuvasti ja palvelee perustamistarkoitustaan. Viimeisessä vaiheessa yhteisön jäsenten väliset siteet heikkenevät, mikä aiheuttaa yhteisön hylkäämisen. Yhteisö voidaan lopettaa myös, jos yhteisön tarkoitusta ei pystytä enää saavuttamaan tai jos se ei ole enää mielekäs. (Tuckman, 1965, 384–399.)

Jotta yhteisöt pysyvät koossa, niissä täytyy olla vahva käyttäjäjoukko. Joukko koostuu erilaisista jäsenistä, joilla on erilaisia tehtäviä yhteisön sisällä. Jäsenet voidaan jaotella eri tavoin, de Valck, Bruggen ja Wierenga (2009) ovat löytäneet kuusi käyttäjäkategoriaa (de Valck, Bruggen & Wierenga, 2009, 194). Nämä kategoriat ovat ydinkäyttäjät, keskustelijat, informationalistit, harrastelijat, toimijat (functionalists) ja opportunistit. Ydinkäyttäjät ovat aktiivisimpia yhteisön jäseniä ja osallistuvat vahvasti yhteisön toiminnan eri puoliin. Keskustelijat käyttävät yhteisöä sosiaaliseen kanssakäymiseen ja tiedon vaihtoon. Informationalistit eivät ota yhteisön sosiaaliseen toimintaan osaa yhtä aktiivisesti kuin ydinkäyttäjät, vaan käyttävät aikansa tiedon tuottamiseen yhteisössä. Harrastelijat tuovat yhteisössä esille omia kiinnostuksenkohteitaan. Toimijat osallistuvat usein, mutta tiedon kerääminen on heidän tärkein tavoitteensa yhteisöissä. Opportunistit niin ikään keräävät yhteisön avulla tietoa, mutta usein saatuaan tarvitsemansa, lähtevät yhteisöstä. (de Valck ym., 2009, 194.)

Lasten internetissä toteutettavasta yhteisöllisyydestä tiedetään toistaiseksi melko vähän. Joitain tutkimuksia aiheeseen liittyen on kuitenkin tehty. Zuckermanin, Blaun ja Monroy-Hernándezin (2009, 263–264) ovat tutkineet lasten osallistumisen muotoja israelilaisessa oppimiseen suunnatussa internetyhteisössä, jossa luodaan animaatioita, simulaatioita, pelejä, interaktiivista taidetta ja tarinoita. Heidän havaintonsa osoittavat, että osallistuminen tapahtuu yleensä joko projekteja luomalla (ns. project creators) tai sosiaalisesti osallistumalla (ns. social participators) (Zuckerman, Blau & Monroy-Hernández 2009, 263). Nämä osallistumistyyliä ilmaisevat Zuckermanin ja muiden (2009, 263, 270) mielestä käyttäjien tarpeiden eroavaisuuksia eli sosiaalisesti aktiivisemmat täyttivät tarvettaan sosiaaliseen toimintaan ja projektien luoja kognitiivisiin tarpeisiinsa. Projektien luoja saivat tut-

kimuksessa vähemmän positiivista palautetta kuin sosiaaliset osallistujat, mitä voidaan selittää yhteisön jäsenten tavalla antaa palautetta vain ystävilleen. Silti kummankin tyyppisiä osallistujia otettiin ystäviksi (Zuckerman ym. 2009, 263). Tutkimuksessa ei havaittu sukupuolten välisiä eroja, mikä tarkoitti sitä, että käytössä ollut yhteisö tarjosi samanlaisia mahdollisuuksia osallistua kaikille (Zuckerman ym. 2009, 263). Zuckermanin ym. tutkimukselle ominaista on sen liittyminen tiettyyn internetyhteisöön ja sen kautta juuri sen yhteisön toimintaan. Kaikki lapset eivät välttämättä hakeudu aktiiviseen osaan yhteisöjä ja tähän puoleen tutkimuksessa ei puututtu lainkaan. Tutkimus antaa kuitenkin näkemystä sille, millaisia aktiivisen osallistumisen keinoja on havaittavissa internetyhteisöihin liittyen.

Grimesin ja Fieldsin (2012, 3, 8) mukaan viime vuosina ympäri maailmaa on raportoitu heidän mukaansa kasvua sosiaalisten internetyhteisöjen käytössä erityisesti teinien ja nuorten aikuisten parissa. Samanlaista kehitystä on havaittavissa nuorempien lastenkin (9-12-vuotiaat) parissa, vaikka tätä muutosta on dokumentoitu huomattavasti vähemmän (Grimes & Fields 2012, 3). Vielä nuoremmissa lapsista on tätäkin vähemmän merkintöjä ja tutkimustuloksia siitä huolimatta, että näille ikäryhmille on suunnattu enenevässä määrin ikään sopivia sivustoja (Grimes ym. 2012, 3, 9). Ikä vaikuttaa internetin käytön määrään ja tapoihin, sillä mitä vanhemmasta lapsesta on kyse, sitä enemmän hän todennäköisesti viettää aikaansa internetissä (Grimes ym. 2012, 12–13). Yhteisöjen osina nuoria lapsia (alle 12-vuotiaita) on vaikea hahmottaa tutkimustulosten puuttumisen vuoksi. 12-vuotiaista ja tätä vanhemmista tuloksia on olemassa, mutta näitä ei voida yleistää nuorempiin lapsiin. On kuitenkin olemassa raportteja, joissa on havaittu nuorempien lasten viettävän aikaansa pelimäisissä yhteisöissä, virtuaalimaailmoissa. (Grimes ym. 2012, 13, 20–21.)

On havaittu, että vanhemmat lapset saattavat kokeilla ja kehittää omaa identiteettiään erilaisten internetsivustojen parissa. Yhteisölliset sosiaaliset sivustot ovat erityisesti omiaan identiteettikokeiluissa (Grimes ym. 2012, 31). Tutkimuksissa on todettu, että teiniikäiset eivät välttämättä pitäydy yhdessä identiteetissä, vaan leikkivät erilaisilla identiteeteillä oppiessaan osallistumaan sosiaalisissa tilanteissa. Nuorempien lasten sosiaalinen ja emotionaalinen kehitys etenee kuitenkin eri tavalla kuin vanhempien ja tätä ei ole yleensä huomioitu tutkimuksissa. (Grimes ym. 2012, 31.)

4.2 Diginatiivit

Kuvailen seuraavaksi diginatiiviuden käsitettä, sillä se selventää tutkimukseeni osallistuvien lasten asemaa tutkimuskentällä. Nykyiset alakoululaiset ovat toisen polven diginatiiveja ja tutkimukset ovat ottaneet kantaa siihen, millaisia vaikutuksia tietotekniikan yleistymisellä uusiin sukupolviin on ollut. Tuon seuraavaksi esille näitä näkemyksiä.

Uudet sukupolvet jo parin viime vuosikymmenen ajalta määritellään diginatiiveiksi. Sukupolvet, jotka ovat syntyneet 1980-luvulla, olivat ensimmäisiä, jotka käsitettiin diginatiiveiksi (Helpsper & Eynon, 2010, 504). Vuoden 1990 jälkeen syntyneet voidaan ajatella toisen polven diginatiiveiksi, sillä he ovat syntyneet Web 2.0:n eli World Wide Webin (=www) aikana (Helpsper & Eynon, 2010, 508). Diginatiivit ovat syntyneet teknologian keskelle ja elävät teknologian kanssa eri tavalla kuin vanhemmat sukupolvet, ”digisiirtolaiset” (digital immigrants), jotka ovat joutuneet mukautumaan teknologiaan (Palfrey & Gasser, 2008, 4). Uusien tutkimusten mukaan myös vanhempien sukupolvien edustajien on mahdollista tulla diginatiiveiksi erityisesti oppimisen alueella, mikäli he saavat kokemusta teknologian parissa (Helpsper & Eynon, 2010, 503). Näissä tutkimuksissa diginatiivisuus nähdään digitaalisten välineiden käytön laajuutena, kokemuksena, minäpystyvyytenä ja opetuksen kautta syntyvänä, sen sijaan, että diginatiiviutta määrittäisi ikä tai syntymävuosi (Helpsper & Eynon, 2010, 504, 515). Silti jotkin tutkimukset korostavat eroa teknologiantäyteiseen kulttuuriin syntyneiden ja sitä ennen syntyneiden välillä. Muun muassa Prensky erottelee diginatiivit ja digisiirtolaiset perustellen jakoa sillä, että digisiirtolaiset, vaikka oppisivatkin käyttämään uutta teknologiaa, säilyttävät oman menneisyytensä ja ”aksenttinsa” (Prensky, 2001, 2). Helpsper ja Eynon (2010) näkevät jaon diginatiiveihin ja digisiirtolaisiin ongelmallisena, sillä se ohjaa tutkimuskenttää etsimään ratkaisuja ja ymmärrystä yksipuolisesti, jättäen huomiotta sen, kuinka kaiken ikäisten oppimistapojen tutkiminen teknologioiden avulla voisi vastata paremmin nykypäivän tarpeisiin. He näkevät, että kriittikön kahtiajako ei lisää yhteisymmärrystä esimerkiksi ”vanhan ajan” opettajien ja ”uuden ajan” oppilaiden välillä. (Helpsper & Eynon, 2010 517–518.)

Palfreyn ja Gasserin (2008) mukaan diginatiivit elävät elämänsä netissä ja netin ulkopuolella, mutta eivät välttämättä tee eroa näiden välille ja he näkevät digitaalisen identiteettinsä ja internetin ulkopuolisen identiteettinsä samana identiteettinä ilman tarvetta erottaa niitä (Palfrey & Gasser, 2008, 5). Heille on yhteistä se, että he käyttävät aikaa digi-

taalisen teknologian parissa, työstävät monta asiaa samanaikaisesti (ns. multitasking), ilmaisevat itseään ja ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa digitaalisiin keinoin. Heitä yhdistää myös tapa käyttää teknologioita tiedon hakemiseen ja käyttöön sekä uuden tiedon ja taiteen luomiseen. Diginatiivit tuovat netissä esille myös identiteettiään ja luomistarvettaan. Diginatiivien ajatellaan hahmottavan ystävyysuhteita ja niiden luomista, ylläpitämistä ja lopettamista eri tavalla kuin vanhemmat sukupolvet. Vaikka diginatiivien ystävyysuhteet perustuvat samoille asioille (kiinnostuksen kohteet) kuin aiempienkin sukupolvien, yhdessäolon tapa internetissä mahdollistaa ystävyysistä irtautumisen helposti. (Palfrey & Gasser, 2008, 4-5.)

Diginatiivi- käsitettä tarkastellessa on otettava huomioon se, että välttämättä kaikki diginatiivien sukupolven luokitellut yksilöt, erityisesti alhaisen sosioekonomisen aseman omaavat tai hyvin nuoret lapset, eivät ole sillä taitavuusasteella, jota termin käyttö edellyttäisi (Palfrey & Gasser, 2008, 14). Tämä huomio tukee Helpsperin ja Eynonin (2010) näkemystä diginatiiviuden opettelusta sen sijaan, että diginatiivius olisi pelkästään sukupolven sidoksissa oleva asia. Selwyn (2009) on niin ikään tutkinut diginatiiviuden ilmenemistä ja havainnut nuorten sukupolvien käyttävän hyvin vaihtelevasti digitaalisia välineitä, eivätkä kaikki näyttäytyä erityisinä teknologia-ahjakkuuksina (Selwyn, 2009, 373–374).

4.3 Sisältöjen luominen internetiin osana itseilmaisua

Internet on täynnä erilaisia sivustoja, jotka mahdollistavat helppoja keinoja luoda uutta materiaalia ja kierrättää vanhaa. Luomisen, kierrättämisen ja seuraamisen välillä vallitsee kuitenkin epäsuhta, sillä vain marginaalinen määrä internetin käyttäjiä itse asiassa tuottaa uutta materiaalia. Suurin osa on katselijoita ja osa siirtää ahkerasti aktiivisen vähemmistön tuottamaa materiaalia eteenpäin. Nielsen (2006) on havainnut osallistumisen jakautuvan prosenttiosuuksiin. Noin 90 % internetin yhteisöjen käyttäjistä kuuluu niihin, jotka eivät tuota sisältöä vaan pysyttelevät anonyymeinä, huomaamattomina seuraajina, 9 % käyttäjistä osallistuu jonkin verran ja 1 % tuottaa lähes kaiken toiminnan. Myös Grimes ym. (2012, 31) ovat havainneet, että esimerkiksi teini-ikäisten jakama materiaali internetissä on pysynyt tasaisesti samanlaisissa lukemissa jo useita vuosia. Silti he uskovat jakamisen ja materiaalin tuottamisen olevan kehittyvä trendi. (Grimes ym. 2012, 31.)

Internetin käyttäjät voidaan Mathwickin (2002) mukaan jaotella neljään luokkaan, liiketoiminnallisten yhteisöjen jäseniin (transactional community members), sosiaalisiin ”seurustelijoihin”, yhdistäjiin (personal connectors) ja ”väijyjiin” (lurkers) (Mathwick, 2002, 40). Liiketoiminnallisten yhteisöjen jäsenet toimivat jälleenmyyjien kanssa ja ostavat tuotteita, mutta eivät ole osana erityisiä tietyn asian ympärille keskittyneitä sivustoja eivätkä turvaudu internetiin henkilökohtaisten yhteyksien ylläpidossa. Seurustelijat ovat aktiivisia internetinkäyttäjiä ja liittyvät uusiin ryhmiin, ottavat yhteyttä muihin ihmisiin. Yhdistäjät käyttävät internetiä pysyäkseen yhteydessä perheensä ja kollegoidensa kanssa, mutta eivät osallistu virtuaalisten yhteisöjen toimintaan, vaikka saattavat kuulua kiinnostuksensa kohteena olevaan ryhmään. Väijyjät eivät sitä vastoin ota yhteyttä juuri keneenkään internetissä, he eivät käytä internetiä kommunikointiin vaan sivujen selaamiseen ja muiden ihmisten seuraamiseen ilman yhteydenottoja. (Mathwick, 2002, 47)

Myös suomalaisessa Mediakasvatus ry:n tuottamassa tutkimuksessa (2013) on havaittu samanlainen trendi. Nuoria koskeva tutkimus osoitti, että yläkoululaisista vain pieni osa osallistuu sisällöntuotantoon, suurin osa lukee ja selaa internetin sisältöjä, mutta moni myös jakaa muiden tuottamia sisältöjä eteenpäin. (Rahja, 2013, 8.)

Livingstone, Bober ja Helpser (2005) ovat tutkineet nuorten ja lasten vuorovaikutusta internetissä. Heidän mukaansa internetin käyttö itsessään rohkaisee aktiiviseen vuorovaikutukseen ja luovaan internetin käyttöön, esimerkiksi mielenkiinnonkohteiden löytämisen, taitojen karttumisen ja itsevarmuuden löytämisen muodossa (Livingstone, Bober & Helpser, 2005, 287). Tutkimuksessaan Livingstone ja muut (2005) havaitsivat kahden viidestä tutkimukseensa osallistuneesta 12–19 – vuotiaasta, jotka käyttivät internetiä vähintään kerran viikossa, kokeilleen luoda internetsivustoja (Livingstone ym., 2005, 295). Heidän mukaansa pojat suunnittelevat tyttöjä useammin internetsivujen ulkoasuja ja vartuneemmat nuoret olivat tässä nuorempia lapsia aktiivisempia. Tutkimukseen osallistuneet olivat aktiivisia toimijoita internetissä sivustoilla vierailuissaan, he mm. osallistuivat äänestyksiin, lähettivät viestejä sivustoille, osallistuivat viestialustoilla, neuvoivat muita ja täyttivät vetoomuksia. Silti kaikkia erilaisia vuorovaikutuksen keinoja ei käytetty hyväksi vaan paneutuminen jäi alhaiseksi. (Livingstone ym., 2005, 294.) Livingstonen ja muiden tutkimus ottaa huomioon myös kommunikoinnin yleisyyden, vertaisten kanssa toimimisen, tie-

don etsimisen ja kunnallisilla tai poliittisilla sivuilla vierailun lasten ja nuorten internetissä toimimisen muotoina. (Livingstone ym., 2005, 291–295.)

5 MOTIIVIT, SOSIAALISET JA KOGNITIIVISET TAIDOT JA TUNTEET INTERNETIN KÄYTTÖÖN LIITTYEN

Nykyajalle on tyypillistä helppo ja nopea pääsy internetiin. Internetiä käyttävien lasten määrä ja aika, jonka he netissä käyttävät ovat tämän vuoksi kasvaneet. (Palfrey & Gasser 2008, 3.) Langattomien verkkojen ansiosta internetiä käytetään nykyään lähes kaikkialla, kuten kotona, koulussa, joukkoliikennevälineissä, ja erilaisissa yhteisöissä. Nykypäivänä elämän eri osa-alueet kuten työelämä ja koulu sekä arkielämä ovat mukautuneet ja muuttuneet tukemaan ja tarvitsemaan internetiä. (Palfrey & Gasser 2008, 3.) Myös netissä tapahtuvan käyttäytymisen ja toiminnan muodot ovat monipuolistuneet ja ne jotka niihin pääsevät käsiksi, voivat mm. etsiä tietoa, pelata, lähettää viestejä, viihtyä tai vaikkapa ladata musiikkia. (Livingstone & Helpser, 2007, 10.) Internetissä vietetty aika ja aktiviteettien monipuolistuminen synnyttää erilaisia tarpeita ja syitä hakeutua aina uudelleen internetin pariin. Tässä luvussa käsittelem erilaisia internetiin liittyviä tekijöitä, jotka saavat lapset viettämään aikaansa internetissä. Tällaisia tekijöitä voivat olla muun muassa lapsen sosiaaliset tarpeet, joita hän toteuttaa internetin kautta muun elämänpiirinsä lisäksi tai sijasta. Kognitiivinen tai muu kyvykkyys internetin käytössä voi myös olla motivoiva piirre, joka saa lapsen kiinnostumaan internetistä ja oman osaamisensa kehittämisestä ennestään. Internet aiheuttaa myös erilaisia tunnekokemuksia, joista positiiviset ovat usein syynä internetistä pitämiselle ja negatiiviset saattavat saada vierauden kokemuksia aikaan.

Tutkimusten mukaan sosiaalisissa tilanteissa viihtyvät lapset kommunikoivat internetissä enemmän kuin sosiaalisesti epävarmat lapset, mutta sosiaalisesti epävarmemmat lapset kokevat internetin erityisen toimivaksi keinoksi kehittää kommunikoinnin laajuutta ja syvyyttä (Valkenburg & Peter 2007, 1, 9). Sosiaalinen taitavuus ja kognitiiviset kyvyt voivat toimia motiivina internetin käytölle. Pojat, jotka internetin sosiaalisia tilanteita tutkivan tutkimuksen aikaan käyttivät sähköpostia, olivat kognitiivisesti taitavampia ja suosituimpia

vertaistensa joukossa, kuin ne pojat, jotka eivät sähköposteja harrastaneet (Johnson & Buck, 2009; Johnsonin mukaan, 2010b, 33). Opettajien näkemyksiä tutkittaessa on selvinnyt, että he arvioivat ne lapset, joilla on paremmat taidot tietokoneen käytössä, myös parempina sosiaalisten taitojen osalta kuin vähemmän tietokoneita käyttävät lapset (Kumtepe, 2006, 52). Toisaalta liialliseen internetissä olemiseen, erityisesti pelaamiseen, voi liittyä haittapuolena lisääntyvää lapsuuden aikaista lihavuutta, sillä painavimmat lapset yleensäkin harrastavat enemmän paikoillaan pysyvämpiä harrastuksia (Vandewater, Shim, & Caplovitz, 2004, 71).

Usein on esitetty väitteitä, joiden mukaan yksinäisyys on vahvassa yhteydessä siihen, kuinka mielellään ihmiset valitsevat internetin sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavakseen. Yksinäisyydellä on esitetty olevan yhteyksiä erityisesti ongelmalliseen internetin käyttöön. Caplan (2007) havaitsi sosiaalisen ahdistuneisuuden olevan yksinäisyyden sijasta vahvasti kytköksissä ongelmakäytökseen. Hänen mukaansa yksilöiden psykososiaalinen hyvinvointi sekä heidän näkemyksensä ihmistenvälisestä kommunikoinnista (internetissä ja kasvokkain) ovat tärkeitä kognitiiviset ennusmerkit negatiivisten lopputulosten suhteen internetin käytössä. (Caplan, 2007, 1.)

Indian ja Grieve (2014) ovat tutkineet sosiaalista ahdistusta ja sen yhteyttä internetin käyttöön ja siihen, saavatko sosiaalisesti ahdistuneet apua internetistä. Sosiaalinen ahdistuneisuus aiheuttaa vaikeuksia toimia kasvokkain muiden ihmisten kanssa. Tutkimuksessa havaittiin, että Facebookissa tapahtuva sosiaalinen tuki vaikutti subjektiiviseen hyvinvointiin vahvasti ahdistuneiden osalta vähentäen ahdistusta, internetin ulkopuolinen sosiaalinen tuki ei vaikuttanut tutkimuksen mukaan erityisesti hyvinvointiin. Sen sijaan niiden, joilla ahdistuneisuus oli matalaa, Facebookista saatava sosiaalinen tuki ei eronnut tuloksissa internetin ulkopuolisen tuen vaikutuksesta. (Indian & Grieve, 2014, 1.) Yksinäisyyden tunne, joka juontuu sosiaalisten suhteiden laadusta, voi olla siis ratkaisevana tekijänä internetin pariin päätyemisen kannalta. Jos tyydyttäviä sosiaalisia suhteita on vaikea muodostaa lähi-kontaktissa, etänä tällaisten suhteiden harjoittelu voi osoittautua helpommaksi.

Internetin käyttöä koskevat tutkimukset ovat selvittäneet aikuisten motiiveja internetin käyttöön liittyen. Sen lisäksi on tarkasteltu myös nuorten motiiveja sekä pääsyä internetiin, kuin myös heidän luonteidensa ja persoonallisuuden piirteidensä vaikutusta internetissä toimimiseen. Mitä pienemmistä lapsista on kyse, sitä vähemmän internetin käyttöä on

tutkittu (Walamies, 2011, 14). Tehdyissä tutkimuksissa on keskitytty kuvailemaan lasten ikävaiheisiin liittyvää kehitystä yhdistettynä elektroniikan käyttöön sekä sitä, millaisissa internet- ja mediaympäristöissä lapset viihtyvät. Olen aiemmissa kappaleissa käsitellyt lasten yhteisöjä internetissä ja käynyt läpi muita sukupuoleen ja ikään liittyviä asioita. Esittelen seuraavaksi erityisesti internetin aiheuttamia tuntemuksia ja niihin liittyviä motiiveja. Huomioitavaa on, että lasten kuvauksia omista tunteistaan internetiin liittyen on löydetty verratun vähän tutkimuskentältä.

Internetin käyttöön liittyy monenlaisia tuntemuksia. Erityisesti positiivisista tunnekokemuksista on kuitenkin tehty verratun vähän tutkimusta, pelot ja negatiiviset tunteet esiintyvät useammin tutkimusten sivutuotteina. Negatiivisiin tunteisiin liittyvää tutkimusta on enemmän ja usein tutkimukset keskittyvät internetin vaarallisuuteen ja huolestuttaviin piirteisiin. Tällaisia aihepiirejä on tutkinut myös Lowe (2012), joka oli internetissä koettua turvallisuuden tunnetta tutkiessaan 11-vuotias ja toteutti tutkimuksensa The Open Universityn (<http://www.open.ac.uk/>) projektissa. Projektissa lapset pääsivät tuottamaan tutkimusta avustetusti. Tutkimuksessa havaittiin turvallisuuden tunteisiin liittyen osan vastanneista (13/54), sekä aikuisista että lapsista, kokevan olonsa melko turvattomaksi internetissä ollessaan (Love 2012, 6). Erityisesti aikuiset olivat usein huolissaan lastensa internetin käytöstä. Silti tutkimuksessa havaittiin lasten olevan luottavaisempia tai vähemmän tietoisia internetin vaaroista, mikä heijastui turvallisuuden tunteeseen internetin käytön suhteen. (Lowe 2012, 5, 12.)

Valkenburg ja Soeters (2001, 652) ovat tutkineet hollantilaisten 8-13 -vuotiaiden internetin käyttöä, sitä millaiset motiivit netinkäytölle on ja millaisia positiivisia ja negatiivisia tuntemuksia he ovat kokeneet internetiin liittyen. Tutkimuksessa lasten tärkeimmäksi motiiviksi nousi viehtymys tietokoneisiin, ja seuraavaksi tärkeimmät motiivit olivat tiedon etsintä ja viihtyminen. Vähemmän tärkeänä pidettiin sosiaalista kanssakäymistä internetissä ja sen ulkopuolella. Positiivisena koettiin internetissä pelaaminen ja pelien latailu, videoiden katselu, lasten sivustoilla vierailu ja eläimiin liittyvän tiedon etsiminen. Tietokoneen kaatumiset, virukset, väkivalta ja pornografinen materiaali koettiin internetin negatiivisina puolina. Eri-ikäisten lasten motiivit ja positiiviset sekä negatiiviset kokemukset vaihtelivat. Tulokset voivat selittyä sillä, että tutkimus on tehty jo yli kymmenen vuotta sitten. Nykyään

sosiaalisen kanssakäymisen määrä on lisääntynyt internetympäristöissä, mikä näkyy uudemmissa tutkimuksista.

Muissa tutkimuksissa, joissa on tutkittu aikuisia, on havaittu samankaltaisia motiiveja kuin lasten internetinkäyttöönkin liittyvissä tutkimuksissa. Viihtyminen ja ajankuluttaminen, rentoutuminen sekä tiedon etsiminen ovat olleet yleisimpiä tapoja käyttää internetiä (Ferguson & Perse, 2000; Papacharissi & Rubin, 2000.; Perse & Dunn, 1998, Valkenburgin ja Soetersin mukaan, 2001, 653).

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

6.1 Tutkimustehtävä ja -kysymykset

Tutkimukseni kokoaa lapsille ominaista internetin käyttöä kuvaavaa materiaalia vuodelta 2014. Kiinnostuksen kohteenani on erityisesti internetin arkikäyttö. Tutkimukseni on kvalitatiivinen eli laadullinen. Sen tarkoituksena on hankkia kokonaisvaltaisesti tietoa vastaajien käsityksistä seuraavista *tutkimuskysymyksistä*:

1) Millaista on kuudesluokkalaisten internetin käyttö?

Miten, missä, kuinka kauan ja millä keinoin internetiä käytetään?

Miten internetissä tapahtuvaan toimintaan osallistutaan, esimerkiksi tuottavatko kuudesluokkalaiset materiaalia internetiin?

Luonnehtiiko kuudesluokkalaisten internetin käyttöä yhteisöllisyys ja oman itsen aito esille tuominen?

Kuinka osaaviksi kuudesluokkalaiset kokevat itsensä internetin käyttäjinä?

2) Mitkä ovat kuudesluokkalaisten internetin käyttöön liittyvät motiivit?

Miksi internetiä käytetään?

Millaisia tunteita internetin käyttö herättää?

6.2 Laadullinen tutkimus

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2012, 161) mukaan laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen ja asioiden välisten suhteiden löytäminen elämän moninaisuudesta. Ilmiöitä pyritään lähestymään kokonaisvaltaisesti. Tärkeää laadullisen tutkimuksen ymmärtämiselle on se, kuinka tutkijan arvomaailma lähtökohtaisesti vaikuttaa tutkimuksen muotoutumiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että perinteisille tutkimuksille asetettuun objektiivisuuden tavoitteeseen ei päästä eikä pyritäkään. Laadulliselle tutkimukselle ominaista on se, että tutkija muodostaa keräämästään tiedosta aikaan ja paikkaan rajattuja todellisuuden kuvauksia yleistettävien totuuksien sijaan. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2012, 161). Hirsjärven ym. (2012, 164) mukaan laadulliselle tutkimukselle on ominaista tiedon keruu ihmisiltä. Tämä tapahtuu keskustelemalla, havainnoimalla tai kirjallisesti. Testien ja mittavälineiden käyttämisestä ei nähdä tarpeellisuutta. Silti avoimet tai puoliavoimet kyselylomakkeet ovat perusteltuja testityyppisiä menetelmiä myös laadullisen tutkimuksen parissa. (Hirsjärvi ym. 2012, 164.) Ihmisen oman äänen esille tuominen on tärkeää. Laadullinen tutkija käyttää induktiivista analyysiä eli hän haluaa aineistoa analysoimalla päätellä jotain yleisistä asiantiloista ja tehdä niitä koskevia päätelmiä, sekä mahdollisesti paljastaa odottamattomia seikkoja. Hän perustaa tuloksensa aineistoin monipuoliselle ja tarkalle tarkastelulle teorioiden tai hypoteesien testaamisen sijaan. (Hirsjärvi ym. 2012, 164.) Kohdejoukko valitaan laadullista tutkimusta tehtäessä tarkoituksenmukaisesti, jotta saadaan spesifiä tietoa. Tavallista on se, että laadullisen tutkimuksen tutkimussuunnitelma muotoutuu tutkimuksen edetessä ja että tapaukset ja esille tuodut ilmiöt nähdään aintuolaisuina. (Hirsjärvi ym. 2012, 164.)

Tässä tutkimuksessa olen valinnut tutkimusjoukoksi kuudesluokkalaiset oppilaat. Useimmat kuudesluokkalaiset ovat tottuneet käyttämään erilaisia internetin toimintoja. Kuudesluokkalaisten kirjoitustaito on tarpeeksi hyvä, että he voivat ilmaista ajatuksiaan selkeästi internetin kaltaisista monipuolisistakin aiheista. Lisäksi minua kiinnostaa ymmärtää heidän näkemyksiään ja arkaan internetiin liittyen, sillä tulevan opettajan urani kannalta on merkityksellistä nähdä, millaisia asioita lapset pitävät elämässään tärkeinä ja miksi.

6.3 Tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen kulku

Lasten kuuleminen heitä itseään koskevilla tutkimuksissa on tärkeää. Vaikka me jokainen olemme joskus olleet lapsia, emme enää aikuisina pysty tulemaan uudelleen lapsiksi ja jättämään taaksemme omaa menneisyyttämme. Tämä aikuisuuden ”painolasti” estää meitä hahmottamasta asioita lapsen tavoin. (Kellet 2005, 9.) Tutkimustani ei ole suunniteltu lasten kanssa, mutta se antaa lapsille mahdollisuuden ilmaista itseään sen sijaan, että observoisin ja mittaisin heitä erilaisilla asteikoilla. Tutkimuksessani on lapsuuden tutkimuksen elementtejä, sillä tutkimusaineiston toteuttamisessa lapset saivat itse kertoa omista ajatuksistaan vapaasti. Lapsuuden tutkimuksessa lasten elämä ja oma aktiivisuus arjen toteuttamisessa on tarkastelun alla. Lapsuus on samalla yhteiskunnallinen rakenne (<http://r.jyu.fi/h1VT>), mikä tarkoittaa sitä että lapset nähdään osana yhteiskuntaa, he kuuluvat yhteiskunnalle ja heidän tekemisensä ja toimintansa ajatellaan linkittyvän aikuisten tekemisiin (Edgar 1999, 32–33). Lapset ovat siis aikuisten yhteiskunnan aineksia, joiden ajatellaan olevan aikuisten luomien yhteiskunnallisten ilmiöiden alaisia. Tällaisia ilmiöitä, jotka vaikuttavat ja muokkaavat lasten elämää ovat mm. ekonomisen tilanne, politiikka ja sosiaaliset käytänteet (Edgar 1999, 32–33). Samoin lapsuutta voidaan pitää sosiaalisena konstruktiona eli määritämme itse lapsuuden olemassaolon ja sen muodot, esimerkiksi keskiajalla lapsuutta ei tunnettu (Aries, 1962, 31–47). Yhteiskunnassamme vallitsevat käsitykset lapsuudesta heijastavat normatiivisia arvojamme, joita pidämme itsestään selvinä. Nämä itsestäänselvytykset ovat todellisuudessa tilannesidonnaisia näkemyksiä (Beck, Jenks, Keddie & Young, 1976, 5).

Lapsuuden tutkimuksessa korostetaan tarvetta tehdä tutkimusta lasten lähtökohdista käsin, esimerkiksi keräämällä tutkimusaineistoa lapsilta itseltään heitä koskettavista asioista sen sijaan että niitä kysyttäisiin vanhemmilta tai opettajilta. Yksi syy siihen, että lapsia harvemmin käytetään tutkimusten informanteina, on se, että tutkijat haluavat välttää lapsitutkimuksen mukanaan tuomia eettisiä haasteita. Lapset ovat ihmisryhmä, joka on asetettu erityistä suojelua tarvitseväksi ja näin ollen tutkimuseettiset kysymykset ovat erityisessä keskiössä tutkimuksia suunniteltaessa ja toteutettaessa. (Scott 2000, 100–101, Pääjärven mukaan, 14.)

Tutkimuksia tehtäessä yleinen tärkeä periaate on, että osallistujille ei aiheudu tutkimuksesta haittaa. Esimerkiksi osallistujien antamia tietoja ei saa jakaa eteenpäin,

anonymiteetin tulee suojata myös lapsia. Lapsia tutkittaessa on kuitenkin oltava aloitteellisia lastensuojelun kannalta, mikäli tutkija kokee tutkimuskohteensa tarvitsevan tällaisia menettelyjä. (Pääjärvi 2001, 12.)

Allisonin (2007) mukaan tutkimuksissa ja ylipäänsäkin lapsen elämässä, lapsen oma ääni on usein kuulumattomissa. Lapset on helppo marginalisoida, heiltä ei kysytä kysymyksiä, heidän ei odoteta antavan merkittävää tietoa. Lasten ääntä käytetään kuitenkin kuvaamaan hyvinvointia – onnistuneessa yhteiskunnassa kunnioitetaan ja kuunnellaan lasta ja arvostetaan lapsuutta. Lasten äänen kuulemiseen liittyy kolmenlaisia ongelmia tutkimusten näkökulmasta. Ensimmäiseksi ongelmaksi muodostuu autenttisuuden käsite, joka liittyy siihen, kuinka oletamme, että lapsille pitää antaa heidän äänensä eli että he tarvitsevat tutkijoiden apua, ovat vähemmän kykeneviä osallistujia kuin vaikkapa aikuiset. Tästä johtuen on vaikea määrittellä, onko lasten ääni, jota tutkimukset yrittävät kuvata, oikeasti lasten omaa ajattelua, kenen mielipidettä valittu tutkimusjoukko esittää ja miksi heidät on valittu. (James & Prout, 1990, Allisonin mukaan, 262–263.) Tällaisia ongelmia kohdataan kaikessa tutkimuksessa, mutta lasten kohdalla oletuksena on useammin se, että lasten mielipiteet ovat jossain määrin vaikeammin ymmärrettävissä ja kerättävissä.

Toinen tutkimusten ongelma lasten mukaan ottamisessa liittyy termin ”lasten ääni” käyttöön. Ongelma syntyy, kun koko lapsuus kuvataan kapea-alaisesti vain tutkimusjoukon edustaman äänen pohjalta. Tällöin saatetaan unohtaa lasten erilaiset taustat ja kulttuurisuus. Tutkimusryhmä määrittellään liian kapeasti, tietyksi ikäluokaksi, ei-yksilöiksi. Tällöin lasten ääni ei pääse esille vaan se pienennetään ja muutetaan yleistettävään muotoon. (James & James 2004, Allisonin mukaan, 262–263.)

Allisonin (2007) mukaan kolmas ongelma liittyy lasten osallistamiseen, siihen, miten lapset on otettu tutkimukseen mukaan. Aiemmin lapset ovat olleet pimennossa tutkimuksen tarkoituksista, nykyään heidät on tarkoitettu mukaan tiedon luomiseen niin, että he ovat osallistujia eivätkä vain tutkittavia objekteja. Nykyään on alettu näkemään lapset kykenevinä toimimaan tutkijoina ja suorittamaan omia tutkimuksiaan. (Allison 2007, 263.) Toisaalta tällaista ajattelua on kritisoitu epäilemällä sen olevan uusi tapa hyväksikäyttää lapsia tutkimuksissa ja lasten tuottamien tutkimusten todenmukaisuuden, autenttisuuden paremmuutta on kyseenalaistettu. Tällaiset ajatukset lasten kyvystä toimia, koska he ovat

lapsia, on aiheuttanut pohdintaa aikuisten roolista lapsiin liittyvän tutkimuksen tekemisessä. (Allison 2007, 263.)

Tärkeää lapsiin liittyvässä tutkimuksessa olisi muistaa se, että teksti tai muu aineisto, jota lapsi tuottaa, ei välttämättä ole automaattisesti autenttista. Autenttisuuteen vaikuttavat mm. yllä esitetyt ongelmat. Tutkija ei saisi myöskään asettua sellaiseen asemaan, jossa hän esittäisi tutkimuksensa valossa tai avulla puhuvansa uutta totuutta, jota lapset edustavat tai ymmärtävänsä lasten vastauksia lasten tavalla. Nämä ongelmat ovat kaikelle etnografiselle tutkimukselle ominaisia ja niiden olemassaolo on havaittava ja hyväksyttävä. (Greetz 1988, Allisonin mukaan.)

Lapsuuden tutkimuksen tutkimuskeinoja on useita, kuten lomakkeiden täyttäminen ja vanhempien oppilaiden suorittamat haastattelut nuorempien oppilaiden kanssa (Pääjärvi 2011, 4). Olen aiemmin kokeillut miellekartan ja esseetyyppisen tarinan työstämistä. Nämä keinot ovat olleet mielestäni toimivia kuudesluokkalaisten kohdalla (kandissani Nettipelikiusaaminen – Kuudesluokkalaisten näkemyksiä nettipelikiusaamisesta, 2012). Miellekarttoihin kerääntyi samankaltaisia, mutta myös yllättäviä näkemyksiä ja tämä tekniikka antaa jokaiselle osallistujalle mahdollisuuden pohtia omia näkemyskokonaisuuksiaan annettuun aiheeseen liittyen ja jäsentää niitä itselle ominaisella tavalla. Miellekartta ei kuitenkaan ole paras väline, mikäli osallistujat eivät ole koskaan käyttäneet sitä ajatusten järjestämisen menetelmänä. Esseet ovat niin ikään tilaisuus muotoilla omia näkemyksiä omalla tavalla ja näyttävät, miten kukin hahmottaa esillä olevaa asiaa. Tarinamuotoisuus, suorat tunnustukset tai filosofisempi aiheen pohdinta olivat omassa tutkimuksessani esille tulleita keinoja aiheen tutkiskeluun osallistujien parissa.

Tutkimusaineistoni koostui 39 kuudesluokkalaisesta oppilaasta, joista 16 oli tyttöjä ja 23 oli poikia. Tutkimusaineistoni oli kyselytyyppinen ja se kerättiin Keski-Suomessa sijaitsevasta koulusta kahdesta rinnakkaisluokasta. Tutkimusluvut kysyttiin henkilökohtaisesti rehtorilta, luokkien opettajilta sähköpostitse, vastaajien vanhemmilta sähköisen Wilma-järjestelmän kautta (Liite 1) ja oppilaille kerrottiin ennen tutkimuksen suorittamista heidän oikeutensa kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta. Wilma-järjestelmässä on ominaisuus, joka rekisteröi sen, kun vanhemmat lukevat saamansa viestin. Opettajat eivät raportoineet kenenkään jättäneen lupapyyntöä lukematta eikä kukaan vanhempi lähettänyt

kielteistä vastausta pyyntöön. Oppilaille kerrottiin myös tutkimuksen tavoite, yliopisto, jonka alaisena sitä tehdään ja miksi se tehdään. Vastausaikaa kummallakin luokalla oli yhden oppitunnin verran. Tutkimuksessa oppilaat täyttivät miellekartan (Liite 2) ja esseekirjoitelman (Liite 3), jotka oli yhdistetty niitein toisiinsa. Tällöin oppilas palautti samalla kummatkin vastaukset takaisin, minkä tarkoituksena oli helpottaa myöhempiä analyysivaihetta. Vain yhden oppilaan niitatut vastaukset irtosivat toisistaan, joten aineisto oli helposti koottavissa ja numeroitavissa vastaajien järjestyksen mukaan.

6.3.1 Miellekartta

Tutkimuksessa käytettiin miellekarttaa, koska se on keino luokitella, määrittellä ja arvottaa erilaisia asioita toisiinsa nähden ja muodostaa kokonaiskuvaa. Miellekartat koostuvat yleensä yhdestä pääkäsitteestä tai solusta, josta lähdetään johtamaan muita siihen liittyviä käsitteitä eli uusia soluja, jotka voivat sisältää satunnaisen määrän kirjallista tai piirroksellista tietoa aiheesta (Beel & Langer 2011, 81).

Miellekartassa määriteltiin oppilaan sukupuoli ja keskeinen teema, ”Mitä internet on minulle?”. Apukysymyksinä olivat: ”Miten hahmotat sanan ”internet”, mitä siihen kuuluu sinun mielestäsi? Millainen on sinun internetisi? Mitä internet pitää mielestäsi yleisesti sisällään? Kirjoita kaikki, mitä mieleesi tulee. Voit jatkaa myös paperin kääntöpuolelle.”

Vastaukset koskivat sekä oppilaiden omaa näkemystä siitä, miten internet juuri heille näyttäytyy, mutta monet kuvailivat internetiä laajemminkin kuvailemalla esimerkiksi sen rakennetta. Suurin osa vastauksista keskittyi kuitenkin heidän omaan internetin käyttöönsä, sillä he kuvasivat niitä sivuja, joilla itse käyvät ja niitä aktiviteetteja, joita internet heille tarjoaa. Vastausten pituudet vaihtelivat, jotkut kirjoittivat lyhyitä yleistyksiä (*kuten ”(Internet) on minulle kaikki mahdollinen!” Oppilas 8, tyttö*), jotkut kirjasivat ylös hyvin laajasti erilaisia internetin puolia joko kokonaisin lausein tai miellekartanomaisesti luokittelemalla. Kaksi vastaajista ei kirjoittanut mitään miellekarttaan, mutta vastasivat esseeseen. Yksi vastaajista ei ollut ymmärtänyt kysymystä täysin ja oli kirjoittanut vastausten lisäksi myös lisää kysymyksiä, joita hänen mielestään aihe internet voisi herättää. Tutkimuksessani käytin 37:ää yhteensä 39:stä miellekarttavastauksesta.

6.3.2 Esseekirjoitelma

Esseetehtävän tarkoituksena oli kirjoittaa vapaamuotoisesti internetin käyttöön liittyviä henkilökohtaisempia pohdintoja. Tekstin tarkoituksena oli avata kuudesluokkalaisten omia näkemyksiä ja tunteita internetiin liittyen. Otsikkona oli ”Minä internetissä”. Esseekirjoitelman ohjeistuksessa pyydettiin oppilaita ensin kertomaan sukupuolensa. Kirjoittamisen tukena oli kysymyksiä, joita oppilas sai halutessaan käyttää kirjoitelmansa pohjalla. (Miten, missä, kuinka kauan ja millä laitteilla käytät internetiä? Kuinka hyvin ja helposti se sujuu? Mikä internetissä on sinusta mukavaa ja mikä ei? Oletko internetissä yksin tai kaverien kanssa? Millainen olet netissä, oma itsesi vai jotain muuta? Kuulutko mihinkään internetyhteisöön? Miksi olet netissä? Mitä siellä tavallisesti teet (esim. pelaaminen, sivustojen luominen, yhteydenpito kavereiden kanssa)? (ks. Liite 3). Kirjoitelmien pituudet vaihtelivat suuresti, sillä jotkut kuudesluokkalaiset kirjoittivat kirjoitelmalle annetun tilan täyteen (A4 paperista vähintään toinen puoli tai kummatkin puolet), toiset vastasivat parilla lauseella. Keskimäärin kirjoitelmat koostuivat kuitenkin useammasta virkkeestä. Monet vastaajista kirjoittivat käyttäen ranskalaisia viivoja esseemuotoisen tekstin sijaan. Tutkimuksessani käytin 38:aa yhteensä 39:stä kirjoitelmasta. Yhden kirjoitelman hylkääminen johtui siitä, että oppilas oli päättänyt olla vastaamatta esseeseen. Hän kuitenkin vastasi miellekarttaan.

6.4 Aineiston analyysi

Tutkimukseni analyysi tapahtuu *teoriasidonnaisesti* (myös teoriaohjaava-sanaa käytetään). Tämä tarkoittaa sitä, että aineiston analyysi ei perustu suoraan teoriaan, mutta teoria näkyy siinä (Eskola 2001, 135–140).

Aineiston analyysimenetelmä oli sisällönanalyysi. Tuomen ja Sarajärven (2002, 105) mukaan sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen menetelmä, jonka avulla aineistoa käsitellään eritellen, etsien yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia sekä tiivistäen. Tarkoituksena on kytkeä tulokset ilmiöön liittyvään laajempaan kontekstiin ja muihin aiheeseen liittyviin tutkimustuloksiin. Käytän aineiston analyysissä myös *kvantifiointia* aineiston hahmottamisessa. Kvantifiointi eli laskeminen on yleisesti määrällisen tutkimuksen piirre, mutta sitä

voidaan käyttää myös laadullisen tutkimuksen tukena selkeyttämässä tulosten rakennetta ja osoittamassa tutkimuksen luotettavuutta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Kuvaan tulokset tutkimusaineistosta muodostamani teemojen mukaan. Tuomen ja Sarajärven (2009) mukaan teemat muodostetaan kolmivaiheisen prosessin avulla. Ensimmäinen aineisto pelkistetään poistamalla tutkimuksen kannalta epäoleellinen aines pois. Epäoleelliset kohdat löydetään tutkimuskysymysten ja tutkimustehtävän avulla. Ne asiat, jotka eivät vastaa tutkimuksen kiinnostuksenkohteisiin eivät ole tarpeellisia. Pelkistämisen jälkeen jäljelle jäänyt aineisto ryhmitellään ja luokitellaan sopivien teemojen mukaan. Viimeinen vaihe on käsitteellistäminen, jonka tarkoituksena on siirtyä kielellisestä kuvailusta teoreettisten käsitteiden pariin. Aineisto kuvaillaan ja tarkastellaan siis niin hyvin, että sitä on mahdollista tiivistää käsitteiksi. Käsitteiden, samoin kuin kuvailun avulla vastataan tutkimuskysymyksiin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 108–112.)

Tutkimukseni pyrkii ymmärtämään tutkittavien käsityksiä ja hahmottamaan kokonaiskuvaa siitä, kuinka merkittävä tutkimusaiheeni eli internet on tutkittavilleni. Tietynlainen aineistolähtöisyys on siis perusteltu keino käsitellä aineistoani. Vaikka lähtökohdat tutkimukselle ovat syntyneet muiden tutkimusten perusteella, aineistostani muodostuu omanlaisensa kokonaisuus. Tutkimus toteutettiin kaksiosaisesti, ryhmittelemällä oppilaiden täyttämän miellekartan ja heidän kirjoittamiensa esseiden perusteella erilaisia merkitysluokkia. Miellekartta antaa ikään kuin yleiskatsauksen ja tilan aiheen alustavalle pohdinnalle tutkimusaiheisiin ja essee toimii ”syväluotauksena” lasta itseään erityisesti kiinnostaviin puoliin. Sekä miellekartta että essee tarjosivat avoimia kysymyksiä, jotka toimivat apukysymyksinä aiheen hahmottamiseen. Avoimiin kysymyksiin ei ollut pakko vastata, vaan tekstin saattoi muodostaa otsikoiden avulla itsenäisesti omia ajatuskulkuja seuraten. Avoimilla kysymyksillä pyrin antamaan vastaajille mahdollisuuden kertoa ajatuksensa mahdollisimman vapaasti (Hirsjärvi ym. 2012, 201). Avoimuus on tutkimukseni kannalta tärkeää tulosten autenttisuuden takaamiseksi. Avoimet kysymykset eivät ohjaa vastaajaa vastaamaan tietyllä tavalla ja ne osoittavat vastaajien tiedot ja sen, mitä he pitävät keskeisenä aiheeseen liittyen. Avoimilla kysymyksillä annetaan vastaajalle mahdollisuus ilmaista myös tunteita ja niiden voimakkuutta. (Hirsjärvi ym 2012, 201.)

Aloitin aineiston analyysin lukemalla miellekartat ja esseekirjoitelmat läpi useaan kertaan. Tämän jälkeen etenin siten, että analysoin miellekartan ja esseekirjoitelman erik-

seen. Merkitsin vastanneet numeroin ja sukupuolen mukaan (esim. tyttö 1). Kuudesluokkalaiset ja heidän vastauksensa merkittiin siinä järjestyksessä, kun etenin materiaalin käsitteilyssä. Tämä tarkoittaa sitä, että tyttö 1:n jälkeen saattoi olla poika 2 sen sijaan, että olisin ryhmitellyt ensin toisen sukupuolen aineiston ja sitten toisen. Sukupuolen vaikutus tutkimukselleni ei ollut lopulta kovinkaan erottava tekijä vastausten suhteen, mutta olen halunnut ottaa sen huomioon.

Jaoin esseekirjoitelmat teemoihin tutkimuskysymysten osoittamalla tavalla. Miellekartan vastaukset olivat kaikenkattavia ja kuvasivat sekä internetiä ja sitä, miten oppilaat itse sitä käyttävät. Tämän vuoksi en asettanut miellekarttojen vastauksille omia teemojaan, vaan pelkistin vastaukset Windows Excel-ohjelmaan, jotta sain aseteltua niitä esseekirjoitelmista löytämieni teemojen alle. Miellekarttavastaukset toimivat esseekirjoitelmien tukena ja täydentäjinä. Esseekirjoitelmista havaitsin tutkimuskysymyksiin liittyviä teemoja (kuten väline, aika/päivä, käyttö, tunteet, yksin/yhdessä/joku muu/oma itse, yhteisöt, missä/mitä/miten ja miksi), joiden avulla ryhmittelin ja pelkistin vastaukset. Kootessani tuloksia, käytin teemoja yläkäsitteinä ja yhdistin sekä esseekirjoitelmien että miellekarttojen vastauksia. Tulosten käsitteellistäminen tapahtui antamalla erilaisille toistuville ilmiöille uusia yhteisiä käsitteitä yläkäsitteenä toimivien teemojen alla. Kokosin ylä- ja alakäsitteet taulukoihin.

6.5 Luotettavuus

Tuomi ja Sarajärvi (2009, 136) määrittelevät tutkimusmenetelmien luotettavuutta kahden käsitteen avulla. Nämä käsitteet ovat validiteetti, joka tarkoittaa sitä, että tutkimuksessa on tutkittu sitä, mitä on kuvailtu tutkittavan, ja reliabiliteetti, joka tarkoittaa tutkimustulosten toistettavuutta. Tärkeää tutkimuksen luotettavuudelle on myös sen puolueettomuus. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, 136.) Reliabiliteetti ja validiteetti nähdään usein yksinomaan määrällisen tutkimuksen termeinä, mutta niitä voidaan soveltaa myös laadulliseen tutkimukseen (Hirsjärvi ym. 2012, 232).

Reliaabelius eli tutkimuksen toistettavuus on laadullisessa tutkimuksessa haasteellisempi todeta kuin määrällisessä tutkimuksessa. Tutkimuksissa reliaabeliuden todentaminen

onnistuu yleisesti esimerkiksi sillä, että kaksi tutkijaa tai arvioijaa päätyy samankaltaisiin tuloksiin. Tutkimusta voi todentaa myös toistamalla sitä ja mikäli näillä kerroilla saadaan samat tulokset, voidaan tutkimusta pitää luotettavana. Määrällisessä tutkimuksessa reliabiliteettia tarkastetaan myös erilaisten mittareiden avulla. Laadulliselle tutkimukselle tällainen nähdään epärelevantteina tutkimuksen ihmistä ja kulttuuria koskevien kuvausten ja ainutlaatuisuuden vuoksi. (Hirsjärvi ym. 2012, 231–232.) Pysin parantamaan tutkimukseni toistettavuutta sillä, että olen kuvannut mahdollisimman tarkasti tutkimukseni vaiheet. Näin ollen kuka tahansa aiheesta kiinnostunut tutkija voi ottaa tutkimukseni käyttöön ja selvittää, millaisia tuloksia niiden avulla on saatavissa. Toistettavuus ei kuitenkaan ole laadullisen tutkimuksen päämäärä. Pysin osoittamaan tutkimukseni suhteen luotettavuutta myös näyttämällä, että saamani tulokset ja tutkimukseni alussa käsittelemäni teoriatausta ovat verrannollisia ja osoittavat samankaltaista ajattelua edellisiin näyttämällä, että saamani tulokset ja tutkimukseni alussa käsittelemäni teoriatausta ovat jollain tavalla verrannollisia ja osoittavat samankaltaista ajattelua.

Validiteetilla tarkoitetaan pätevyyttä. Jos mittari tai tutkimusmenetelmä mittaa sitä, mitä sen kuuluukin mitata, voidaan mittaria pitää validina. Tutkijana on tärkeää havaita, että tutkimuksissa saatetaan saada erilaisia tuloksia kuin on odotettu ja tällöin alkuperäistä ajatusta on muokattava sen sijaan, että tuloksia yritettäisiin analysoida vääristyneen mittarin tai tutkimussuunnitelman avulla. (Hirsjärvi ym. 2012, 231–232.) Validiteetille tärkeää on ottaa kuvaustapa huomioon. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkija kuvaa aineiston tarkasti ja kattavasti (Järvenpää 2006, 37–39). Myös tulkinnassa pitää ottaa huomioon validiteetti, sillä tutkijan on ymmärrettävä tutkimiansa ihmisten näkökulmia ja merkityksenantoja. (Järvenpää 2006, 37–39) Erityisesti sisällönanalyysiin perustuvassa laadullisessa tutkimuksessa voidaan ottaa huomioon aineisto- eli sisältövaliditeetti, jolla tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin valittu aineiston analyysimenetelmä vastaa tutkimusaineiston tarpeisiin. Aineistovaliditeetti näkyy siitä, kuinka tarkasti tutkija osaa kuvata prosessinsa ja perustella väitteensä muun kuin oman intuiotensa perusteella. (Hiltunen 2009, 1-13) Tässä tutkimuksessa pyysin osoittamaan luotettavuutta ja tutkimukseni pätevyyttä kertomalla mahdollisimman tarkasti, todennukaisesti ja selkeästi, mitä ja millä keinoin olen tutkimustani toteuttanut ja miksi. Tällaisella systemaattisella tutkimuksen dokumentoinnilla on mahdollista varmistaa laadullisen tutkimuksen luotettavuutta (Hirsjärvi ym. 2012, 232).

Tutkija voi parantaa tutkimuksensa luotettavuutta eri keinoin, kuten käyttämällä useita menetelmiä, tekemällä tutkimusta yhteistyössä muiden tutkijoiden kanssa, käsittelemällä tutkimusaihetta eri teorioiden näkökulmista tai keräämällä useita erilaisia tutkimusaineistoja (Hirsjärvi ym. 2012, 233). Pro gradun tekemiselle näiden eri tapojen soveltaminen ei aina ole ajallisesti tai varallisesti järkevää tai edes mahdollista. Silti on hyvä olla tietoinen erilaisista tavoista vaikuttaa tutkimuksen luotettavuuteen. Tutkimuksessani olen pyrkinyt vahvistamaan luotettavuutta käyttämällä eri tutkimusmenetelmiä (miellekartta ja essee), vaikkakin niissä on samankaltaisuuksia.

Lincolnin ja Cuban (1985) mukaan laadullisessa tutkimuksessa toimivat perinteisen määrällisen tutkimuksen tavoin luotettavuuden osatekijät kuten totuusarvo, yleistettävyyden, yhtäpitävyys ja neutraalisuus. Näiden osatekijöiden arviointi kuitenkin eroaa määrällisen tutkimuksen tavoista. Siksi otan esille erityisesti laadulliseen tutkimukseen liittyviä luotettavuuden tarkastamisen tapoja, jotka Lincoln ja Cuba (1985) ovat tuoneet esille. Näitä tapoja ovat uskottavuuden, siirrettävyyden, varmuuden ja vahvistuvuuden huomioon ottaminen (Lincoln & Cuba 1985, 39–43).

Uskottavuudella tarkoitetaan sitä, että tutkija tarkastaa omien käsitteellistysiensä tulkittavien käsityksiä (Lincoln & Cuba 1985, 39–43). Eli tutkija voi varmistaa tulkittavilta omien tulkintojensa paikkansapitävyyttä. Tutkimuksessani tähän ei ole keinoja, sillä tutkimuksessa vastattiin anonyymisti. Uskottavuutta voidaan kuitenkin huomioida vastausten tarkastelussa sillä, että tutkija kiinnittää erityistä huomiota vastausten sanomaan ennen kuin tekee omia päätelmiään niistä. Tutkimuksen tulosten **siirrettävyys** tarkoittaa sitä, kuinka hyvin tutkimustulokset toimivat toisissa, vastaavissa tilanteissa, vaikka eivät olisikaan täysin yleistettäviä. (Lincoln & Cuba 1985, 39–43) **Varmuuden** huomioiminen on sitä, kun tutkija havainnoi omia ennakkokäsityksiään ja ottaa ne huomioon tutkimuksensa toteutuksen eri vaiheissa. (Lincoln & Cuba 1985, 39–43) **Vahvistuvuudella** tarkoitetaan sitä, kun tutkimuksessa tehdyt tulkinnat ovat verrattavissa tai saavat tukea toisilta vastaavaa ilmiötä tutkineilta tutkimuksilta. (Lincoln & Cuba 1985, 39–43)

Aineiston määrällä on myös oma merkityksensä tutkimuksen muodostumiseen ja tärkeää olisikin laadullisessa tutkimuksessa se, että aineiston määrää ei alun perin päätetä tarkasti vaan aineistoa kerätään niin kauan, kunnes uutta tietoa ei enää saada. Kun aineisto alkaa toistaa itseään, voidaan puhua aineiston **riittävydestä tai kylläisyydestä**.

Tuomen ja Sarajärven (2009, 137, 140–141) mukaan yllä mainitsemani luotettavuuden määritelmät eivät ole kaikkien laadullisen tutkimuksen oppaiden suosittamia monenlaisten tulkintojen vuoksi. Voidaan ajatella, että laadullisen tutkimuksen luotettavuus voidaan tuoda esille osoittamalla tutkimuksessa sen **tarkoitus ja kohde**, tutkijan omat **sitoumukset** eli miksi aihe on tutkijalle merkityksellinen ja mitä hän ajattelee tutkimuksen edetessä. Myös se, että **aineiston keruun vaiheet** osoitetaan selvästi, selvitetään, miten **tutkittavat** on valittu, heidän määränsä ja syyt valintaan tulisi tuoda esille, samoin kuin tutkijan ja tutkittavan välinen toiminta ja sen onnistuminen. Tärkeää on myös kuvata **tutkimuksen kesto** ja raportoida selkeästi **analyysitavoista**. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 140–141.) Lyhyesti sanottuna, luotettavuus näytetään mahdollisimman avoimella kuvauksella eettisten rajojen mukaisesti.

6.6 Eettiset ratkaisut

Olen käsitellyt lapsuuden tutkimisen yleisiä eettisiä ongelmia aiemmin tekstissäni. Tässä osiossa keskityn kuvaamaan tarkemmin omaan tutkimukseeni liittyviä eettisiä puolia.

Jotta tutkimusta voidaan kutsua eettiseksi, sen tulee noudattaa ”hyvää tieteellistä käytäntöä” eli tutkijan tulee tietää, millaiset periaatteet tutkimuksilla yleisesti on eettisyyden suhteen (Hirsjärvi ym. 2012, 23). Tällaisia periaatteita omaan tutkimukseeni liittyen ovat mm.: 1) Tiedeyhteisön tunnistamien toimintatapojen noudattaminen, huolellisuus ja tarkkuus tutkimuksen jokaisessa vaiheessa, 2) Tieteellisen tutkimuksen sääntöjen mukaisen ja eettisesti kestävien tutkimustapojen käyttäminen ja avoimuus, 3) Muiden tutkijoiden saavutusten ilmoittaminen asianmukaisesti, 4) Tutkimuksen kokonaisuuden suunnittelu ja toteutus suoritetaan tieteellisen tiedon mukaisesti (Hirsjärvi ym. 2012, 24). Tutkimusryhmiin, rahoituksiin ja hallintokäytänteisiin liittyvät periaatteet eivät ole tämän tutkimuksen kannalta yhtä oleellisia tehdessäni tutkimustani yksin yliopiston alaisuudessa.

Tutkimusta suunniteltaessa aiheen valinta on tutkijalle ensimmäinen eettisen pohdinnan paikka. Aiheen merkitys, helppous, vaikeus ja mielekkyys yhteiskunnallisesti ovat ensimmäisiä kysymyksiä, joita tutkija voi itselleen esittää. (Hirsjärvi ym. 2012, 24–25). Tutkimusaiheeni yhteiskunnallinen merkitys on eri kannoilta katsoen hyvin erilainen. Tutkimukseni on pienehkö ja laadullisen otteen takia se ei ole suoraan yleistettävissä koko yh-

teiskunnallisella tasolla merkittäväksi tutkimukseksi. Toisaalta tutkimukseni on arvokasta tietoa minulle tekijänä ja kuvaa aikaansa. Tutkimustani voitaisiin toteuttaa uudelleen ja eri tilanteessa sen hyödyt voisivat olla luokka- tai koulukohtaisia opetuksen suunnittelulle tai oppilaantuntemukselle. Tällöin tutkimukseni hyödyttäisi myös yhteiskuntaa.

Tutkimukselle tärkeää on suojella ja kunnioittaa ihmisarvoa (Hirsjärvi ym. 2012, 25). Tähän olen pyrkinyt tutkimuksen toteutukseen liittyvissä osissani samoin kuin tuloksiin ja aineiston käsittelyssä. Tutkittavien henkilöiden rehtorilta, luokanopettajilta ja vanhemmilta on kysytty luvat ja tutkittaville on kerrottu heidän oikeudekseen olla osallistumatta tutkimukseen halutessaan. Aikuisia tutkittaessa riittäisi osallistujan suostumus, mutta lasten kohdalla hyvä käytäntö on kysyä lupa useammalta taholta, vähintään vanhemmilta tai muulta huoltajalta ja lapselta itseltään. Tutkimuksessani huoltajan lupa kysyttiin sähköisesti Wilma-järjestelmän kautta. Opettajat näkivät oppilaiden vanhempien mahdolliset vastaukset järjestelmästä ja sen, olivatko vanhemmat lukeneet lupapyyntöä. Lupapyyntöä erityisesti pyydettiin, että kielteisen päätöksen tehdessään vanhempi lähettää asiasta opettajalle viestin. Mikäli viestiä ei lähetetty ja vanhempi oli lukenut lupapyyntöä, oletuksena oli suostumus tutkimukseen osallistumiseen. Tutkimukseni ei siis noudattanut eettisesti kaikkein vahvinta suostumuspyyntöä, allekirjoitettua lupalappua, vaan tämän sähköistä versiota, jota itse en päässyt seuraamaan. Opettajat eivät kuitenkaan raportoineet kenenkään vanhemman kieltäneen osallistumista tai jättäneen lupapyyntöä lukematta. Myös tutkimukseen osallistuneille oppilaille kerrottiin ennen lomakkeiden täyttämistä lyhyesti, mitä tutkimus koskee ja mihin ja miksi sitä tehdään. Tutkimusvastausten perusteella ei voida jäljittää vastauksia, sillä ne on kirjoitettu anonyymisti.

7 TULOKSET

Muodostin sekä miellekarttojen, että esseiden perusteella kaksi yläkäsittettä tai pääteemaa, jotka kuvaavat vastaajien internetin käytön eri puolia. Teemojen sisällä käsittelem alakäsitteitä tai alateemoja suurempiin teemoihin liittyen. Ensimmäiseksi (1) kuvaan kuudesluokkalaisten internetin käyttöä. Tähän liittyy alateemoja (a), joissa kuvataan internetin käytön hallintaa ja sitä, kuinka paljon internetiä käytetään ja missä sivustoilla aikaa vietetään. Internetin käytön monipuolisuuteen ja osaamiseen liittyvät myös ne laitteet, joilla internetiin mennään. Internetin käytön toinen alateema (b) kuvailee kuinka kuudesluokkalaisten osallistuvat internetissä tapahtuvaan toimintaan ja uuden materiaalin luomiseen. Tässä teemassa kuvaillaan myös (c) oman persoonan näyttämistä ja kokemista internetissä ja millaista on yhteisöllisyys kuudesluokkalaisten internetissä. Käsittelem myös (d) kuudesluokkalaisten osaavuuden kokemuksia internetin käyttäjinä. Toinen pääteemani (2) käsittelee oppilaiden internetin käytön motiiveja ja millaisia tunnereaktioita internetin käyttö herättää. Myös muiden alateemojen alla olevia asioita voidaan pitää motivoivina tekijöinä, mutta tämä alateema on muodostettu enemmänkin niiden oppilaiden kirjoituksista, jotka keskittyivät kuvaamaan motiivejaan tarkemmin. Heidän vastauksensa kulkevat linjassa muiden oppilaiden ajatusten kanssa, vaikka muut eivät ole suoraan sanallistaneet motiivejaan kuvatessaan internetin käyttöään. Olen laatinut alateemojen alle soveltuvien osien kokoavia taulukoita, joissa käsitellään lyhyesti alateeman aiheita.

Näiden kahden suuremman pääteeman jälkeen esittelen kokonaisvaltaisen miellekartan, joka kokoaa kaikkien vastaajien antaman tiedon ja näyttää visuaalisessa muodossa sen, miten internet hahmottuu vastaajieni mukaan.

7.1 Millaista on kuudesluokkalaisten internetin käyttö?

7.1.1 Internetin käyttötavat

Internetin käytön monipuolisuuteen kuuluvat tässä teemassa osaavuuden kokemukset, ajankäyttö, laitteistollinen monipuolisuus sekä internetsivustojen käytön laajuus.

20/39 (9 tyttöä ja 11 poikaa) oppilaasta kuvasi ajankäyttöään internetissä. Vastauksista ilmeni se, kuinka monta tuntia päivässä tai kuinka usein viikossa he käyttävät yleensä internetissä aikaansa. Yleisimmin vastattiin 1-3 tuntia päivässä, mutta hyvin pieniäkin aikoja mainittiin, samoin kuin hyvin suuria tuntimääriä. Eräs vastaajista (Oppilas 8, tyttö) kirjoitti olevansa internetissä ”koko ajan”. Suurkuluttajiksi itsensä ilmaisivat kuitenkin vain kolme henkilöä (kaksi tyttöä ja poika). ”*Tunteina nettiä käytän n. 4-8 h riippuen päivästä.*” (Oppilas 4, tyttö) Ainoastaan kaksi vastaajista ilmoitti, etteivät oikeastaan käytä internetiä elämässään: ”*En yleensä ole kerralla kauan internetissä, enkä edes yleensä käytä sitä, kuin muuten kun vain katson luokkani sivuilta läksyt yms.*” (Oppilas 19, tyttö); ”*En käy kauheasti netissä. Ehkä kaksi kertaa kuukaudessa. Ja jos olen koneella, olen 1-2 tuntia.*” (Oppilas 16, tyttö)

9 kaikista oppilaista (5 tyttöä ja 4 poikaa) kuvasi tuntien sijaan tai niiden lisäksi internetin käyttöönsä sanallisesti. Kuvaan seuraavassa taulukossa (Taulukko 1.) internetin käyttöaikojen mainintojen määrää. Olen merkinnyt taulukkoon tuntimäärät, jotka sopivat vastauksiin samoin kuin ilman tuntiarviota annetut kuvaukset. Jotkut vastasivat siis sekä tuntimäärän että sanallisen arvion. Tämän vuoksi sijoitin alempaan taulukkoon (Taulukko 2.) sanallisten vastausten määrät ja sekä sanallisten että numeraalien vastausyhdistelmien määrän.

TAULUKKO 1. Maininnat internetissä vietetystä ajasta numeraalisesti

Sukupuoli	Alle 1 h/päivä	1-3 h/päivä	Yli 3 h/päivä
Tyttö (6 kpl)	1	4	1
Poika (8 kpl)	2	5	1

TAULUKKO 2. Maininnat internetissä vietetystä ajasta sanallisesti ja yhdistelmänä

Sukupuoli	”Harvoin”	”Paljon”	Vastaus sanallinen ja numeraalinen
Tyttö (5 kpl)	3	2	2
Poika (4 kpl)	1	3	1

Jotkut jakoivat internetin käyttönsä eri laitteiden välille. 29/39 oppilaasta (13 tyttöä ja 16 poikaa) ilmaisi jonkin laitteen, jolla käyttää internetiä. Yleisimmät laitteet olivat matkapuhelin ja tietokone tai laptop. Myös erilaisia tablet-laitteita käytettiin, samoin kuin jotkut mainitsivat pelikonsoleita kuten PlayStation3:n, jolla pääsee internetiin. Vastaajista monet käyttivät eri laitteita eri tarkoituksiin. Puhelimella pääsi nopeasti, milloin vain internetiin, tietokoneet olivat monipuolisia välineitä, joilla katsottiin elokuvia ja selattiin internetiä laajemmin, tablettien käyttöä ei kuvailtu, mutta tabletit ovat luonteeltaan pelaamiseen ja kevyeen internetin selaamiseen soveltuvia ja pelikonsoleita pelaavat käyttivät konsolien internetiä yhteispelaamiseen.

Seuraavassa taulukossa (Taulukko 3) on esillä eri laitteiden mainintojen määrät. Monet vastaajista mainitsivat useamman kuin yhden laitteen, jonka vuoksi vastanneiden määrä ei vastaa vastausten määrää. *”Käytän yleensä internetiä kännykällä.” (Oppilas 28, tyttö)* Edellä olevan lainauksen ajatuksen mukaisesti tytöistä suurin osa vastasi käyttävänsä puhelimen internetiä, suuri osa käytti perinteisesti myös tietokonetta tai laptopia ja vajaa puolet vastanneista mainitsi myös erilaisia tablet-laitteita.

”Käytän internetiä tietokoneella, tabletilla ja puhelimella.” (Oppilas 17, poika) Pojista suurin osa käytti tyttöjen lailla puhelinta, samoin kuin tietokonetta tai laptopia arjessaan. Puolet vastanneista pojista käytti myös tablet-laitteita ja murto-osa pelikonsolien internetiyhteyttä.

TAULUKKO 3. Maininnat välineistä, joilla pääsee internetiin

Sukupuoli	Puhelin	Tietokone/laptop	Tablet	Pelikonsoli
Tyttö (13 kpl)	13	9	5	0
Poika (16 kpl)	12	12	8	3

33/39 (14 tyttöä ja 19 poikaa) oppilaasta kuvaili internetsivuja tai aktiviteetteja, joiden parissa viettävät aikaansa. Yli puolet heistä ilmoitti viettävänsä internetissä aikaa pääosin yhden tai useamman sosiaalisen median sivuston parissa (Facebook, Instagram, Youtube). Yleisiä vastauksia internetin aktiviteetteihin liittyen olivat pelien pelaaminen, musiikin kuuntelu, elokuvien katsominen, yhteydenpito kavereihin (tapahtuu yleensä sosiaalisen median palveluissa ja chateissa), blogien seuraaminen, kuvien katsominen ja lataaminen ja tiedonhaku. Jotkut vastaajista käyttävät myös internetkauppoihin aikaansa. ”Olen internetissä etsimässä tietoja jostain, kuuntelemassa musiikkia tai chattailemassa.” (Oppilas 7, poika)

Ne, jotka mainitsivat käyttävänsä internetiä vain vähän (alle tunnin tai tunnin päivässä, tai harvemmin kuin päivittäin), käyttivät internetissä aikansa lähinnä läksyjen ja harrastuksiinsa liittyvien treeniaikojen tarkistamiseen. ”Kun käyn koneella todennäköisesti pelaan pelejä tai katson läksyt luokan sivulta.” (Oppilas 16, tyttö) Myös puhelimen omia lisäpalveluita kuvailtiin. Näihin usein maksullisiin sovelluksiin päästään internetin kautta käsiksi. Kuudesluokkalaiset ottivat esille esimerkiksi WhatsApp-sovelluksen, jolla voidaan viestitellä muiden WhatsApp-käyttäjien kanssa chat-tyyliin ryhmissä tai yksittäisten käyttäjien kanssa jakaen kuvia, tekstiä ja muita tiedostoja. ”Pelaan tai pidän Facebook/Instagram-profiilia yllä. Käytän paljon WhatsAppia.” (Oppilas 14, poika)

Alla on taulukko, johon olen koontanut tämän luvun tärkeimmät sisällöt yhteen (Taulukko 4).

TAULUKKO 4. Internetin monipuolinen hahmottaminen

Alkuperäisilmaukset	Alakuokat	Pääluokka

<p>”--- Ja se sujuu ihan hyvin.” (Oppilas 23, poika)</p> <p>”Internetin käyttö sujuu hyvin ja helposti.” (Oppilas 3, tyttö)</p> <p>”Internetin käyttö on minulle helppoa, koska olen ollut siellä jo pienestä pitäen. Paikat, missä käytän nettiä ovat koti, koulumatkat --- muissa paikoissa kuin koulussa.” (Oppilas 4, tyttö)</p>	Osaaminen	<p>Internetin käytön monipuolisuus / Laajuus</p>
<p>”—10-15 min.” (Oppilas 35, poika)</p> <p>”Yleensä olen netissä noin tunnin, mutta joskus se saattaa mennä jopa kahteen tuntiin.” (Oppilas 1, tyttö)</p> <p>”Käytän internettiä päivässä 4-5 tuntia” (Oppilas 38, poika)</p>	Ajankäyttö	
<p>”Käytän PS3:a 1-2 tuntia ja kolme kertaa viikossa. Kännykkää joka päivä 1-3 tuntia.” (Oppilas 10, poika)</p> <p>”Menen internetiin puhelimella, (tieto)konetta käytän leffojen katseluun.” (Oppilas 21, poika)</p> <p>”Käytän nettiä läppärillä ja tabletilla. Joskus harvoin kännykällä, koska huono puhelin.” (Oppilas 32, tyttö)</p>	Laitteet	
<p>”Internetissä minä latailen pelejä, sivustoja ja oon Facebookissa.” (Oppilas 2, poika)</p>	Ajanvietto kohteet internetissä	

<p>”Katson videoita ja nettisivuja, välillä pelaan. Opiskelen Jyväskylän konservatoriossa ja sieltä tulee joskus nettitehtäviä.” (Oppilas 9, poika)</p> <p>”Käytän internetiä kavereiden kanssa pelaamiseen ja Skypessä puhumiseen.” (Oppilas 36, poika)</p>		
--	--	--

7.1.2 Osallistuminen internetissä

Kuudesluokkalaiset olivat yleensä internetissä ollessaan enemmänkin muiden tuottaman materiaalin kuluttajia kuin oman materiaalin tuottajia. Varovaisuus voi johtaa siihen, että materiaalia ei edes uskalleta tuottaa: *”En laita (enkä ole koskaan laittanut) mitään epämääräisiä kuvia tai kirjoituksia internettiin”* (Oppilas 20, tyttö) Toisaalta se, että internetsivustot tarjoavat jo valmista materiaalia, ohjaa helposti seuraajaksi osallistujan sijaan. Osallistuminen tapahtui vahvimmin lähinnä yhteydenpidollisesti, yhteisöpalveluiden kautta kuvien päivittämisenä ja keskusteltuun osallistumisena. Murto-osa oppilaista (2 tyttöä ja 1 poika) kertoi suoraan tuottavansa internetiin omaa materiaaliaan. Oppilas 32 (tyttö) ilmoitti tekevänsä joskus virtuaalilehtiä ja oppilas 8 (tyttö) kertoi laittavansa piirroksiaan internetiin. Oppilas 24 (poika) vastasi tekevänsä itse omia videoita Youtubeen muiden videoiden katsomisen lisäksi. Oppilas 5 (poika) ei itse kertonut tuottavansa materiaalia, mutta hän mainitsi vastauksessaan ymmärtävänsä internetin olevan paikka, ”johon ihmiset pystyvät itse luomaan sivuja”.

Suurin osa oppilaista ei eritellyt vastauksissaan erityisesti sitä, miten he osallistuvat internetin sisällön tuottamiseen vaan keskittyivät kuvailemaan tapojaan olla internetissä. Tämän internetissä olemisen seurauksena jotkut tuottivat jonkinlaista omaa sisältöään valitsemilleen sivuille. Internetissä osallistuminen näkyi siis osallistumisena yhteisöjen toimintaan. Yhteisöinä toimivat monet sosiaalisen median sivustot (Youtube, Facebook, Instagram, DeviantArt), peliyhteisöt ja käyttäjien omat yhteisöt. Osa näiden sivustojen käyttäjistä ilmoitti päivittävänsä omia kuviaan ja videoitaan aktiivisesti. *”Kun olen internetissä...*

pidän Facebook/Instagram profiilia yllä.” (Oppilas 14, poika); ”Katselen muiden kuvia ja lataan myös itse kuvia Instagramiin.” (Oppilas 29, tyttö); ”Käyn joka päivä Facebookissa päivittämässä tilan ja pelit, joita olen pelannut. Käyn myös päivittämässä Instagrammin joka aamu ja ilta.” (Oppilas 21, poika)

7.1.3 Tavat olla internetissä - oman persoonan kokeminen ja näyttäminen internetissä sekä yhteisöllisyys ja osallistuminen

18 tyttöä ja 4 poikaa kuvasi omaa olemistaan internetissä persoonan näyttämisen kautta. Vain kaksi näistä vastaajista (poikia) ilmoittivat olevansa internetissä jotain muuta kuin millaisina itsensä oikeasti kokevat. *”En ole netissä oma itseni. Olen melkein aina yksin ellen ole kaverien kanssa PS3 Onlinessa” (Oppilas 23, poika); ”En esiinny netissä omana itsenäni.” (Oppilas 25, poika)* Näistä vastauksista ei voi tehdä tarkempaa analyysia, miksi tai millä tavalla vastanneet kokivat olevansa jotain muuta kuin omia itsejään internetissä, sillä vastaukset olivat lyhyitä eivätkä selittäneet käytöstä. Yksi tytöistä ei antanut selkeää vastausta siitä, millainen hän yleensä on internetissä, mutta kertoi voivansa olla vapaammin oma itsensä tietyillä internetsivuilla ilman pelkoa nolatuksi tulemisesta (Oppilas 32, tyttö): *”Gosussa (gosupermodel.fi) voi olla vapaammin. Ei tarvii pelätä, että nolaa itsensä.”* Hän ei siis kokenut voivansa aina olla oma itsensä. Muut kertoivat tuovansa oman persoonansa esille ja olevan omana itsenään: *”Netissä olen yleensä kavereiden kanssa ja sen takia olisi tyhmääkin esittää. Tietty joskus voi netissä sanoa kommentin jota ei muuten sanoisi mutta yleensä olen ihan minä.” (Oppilas 4, tyttö)* Kuvaan seuraavassa taulukossa (Taulukko 5.) vastanneiden persoonan esille tuomista vastauksien määrien mukaan.

TAULUKKO 5. Oman persoonan esille tuominen internetissä

Sukupuoli	Olen oma itseni	En ole oma itseni	En ole aina oma itseni
Tyttö (8 kpl)	7	0	1
Poika (4 kpl)	2	2	0

6 tyttöä ja 7 poikaa kertoivat siitä, olivatko he internetissä yksin vai ystävien kanssa. Kahdeksan vastanneista ilmoitti olevansa internetissä yleensä kavereiden kanssa. Sama määrä ilmoitti olevansa internetissä itsekseen, mutta osa heistä vietti aikaansa välillä myös muiden kanssa. Kaverit ja yksin surffailu vaihtelivat. Ainoastaan yksin internetissä olevia oli vastaajista viisi, joista kolme oli tyttöjä ja kaksi oli poikia. Kavereiden kanssa olemiseen liittyi usein pelaaminen tai yhteydenpito- ja yhteisöpalveluiden käyttö. ”Pelaan pelejä kavereiden kanssa... Puhun Skypessä kavereiden kanssa.” (Oppilas 34, poika) Alla olevaan taulukkoon (Taulukko 6.) on kerätty vastaajien maininnat tavoista olla internetissä yksin, yhdessä tai vaihtelevasti.

TAULUKKO 6. Vastaajien tottumukset internetissä olemisesta muiden kanssa

Sukupuoli	Yksin	Kavereiden kanssa	Vaihtelevasti
Tyttö (6 kpl)	3	2	1
Poika (7 kpl)	2	3	2

Yhteisöjään kuvasi 13 tyttöä ja 12 poikaa (25/39). Yhteisöiksi miellettiin usein sosiaalisen median sovelluksia, kuten Facebook, Instagram ja Youtube. Myös älypuhelinsovellukset WhatsApp ja Kik ajateltiin yhteisöllisiksi paikoiksi, samoin kuin tietokoneille tarjolla oleva Skype-ohjelma, jossa soitetaan puheluita ja lähetetään viestejä internetin kautta toisille käyttäjille. Erilaiset pelisivustot (Steam, Petsie, goSupermodel, Spele, Miniclip) ja omiin harrastuksiin (kuten taiteisiin liittyvä sivusto DeviantArt) tai muuhun sosiaaliseen elämään liittyvät yhteisöt (Demi.fi, omat henkilökohtaiset yksityisemmät yhteisöt) tuotiin esille.

Osallistuminen internetissä tapahtuvaan toimintaan liittyi vastaajilla siis vahvasti yhteisöllisiin toimiin mm. yhteydenpitona. Uutta materiaalia tuotettiin lähinnä valokuvien, piirrosten tai Youtube-videoiden muodossa, mutta suurin osa vastaajista keskittyi lähinnä seuraamaan sivustoja tekemättä itse materiaalia.

Taulukossa 7 esittelen tämän luvun tärkeimmät aiheet tiivistettynä kahteen alaluokkaan ja yhteen pääluokkaan (Taulukko 7).

TAULUKKO 7. Internetissä olemisen muodot

Alkuperäisilmaukset	Alakuokka	Päälukokka
<p>”Olen oma itseni.” (Oppilas 12, poika)</p> <p>”Olen aika ”kiltti” netissä.” (Oppilas 15, poika)</p> <p>”En tee netissä mitään, missä esittäisin jotain muuta kuin itseäni.” (Oppilas 19, tyttö)</p> <p>”En ole netissä oma itseni.” (Oppilas 23, poika)</p> <p>”Netissä mä oon oma itseni.” (Oppilas 31, tyttö)</p>	Persoonallisuus	Tapa olla internetissä
<p>”Olen kaverien kanssa tai itsekseäni.” (Oppilas 12, poika)</p> <p>”Keskustelen kavereitten kanssa netissä ja kuulun kahteen internettiyhteisöön nimeltä Facebook ja Youtube.” (Oppilas 13, poika)</p> <p>”Olen yleensä yksin netissä, joskus kavereiden kanssa.” (Oppilas 15, poika)</p> <p>”Tykkään puhua kavereiden kanssa Skypessä. Pelaan internetissä kavereiden kanssa.” (Oppilas 24, poika)</p>	Yhteisöllisyys ja yksilöllisyys	

<p>”Käytän internetiä) yksin, olen hiljainen kun käytän nettiä.” (Oppilas 30, poika)</p> <p>”Netissä mä oon kavereitten kaa. Mä kuulun joihinkin yhteisöihin (Instagram, go-Supermodel, Howrse jne.)” (Oppilas 31, tyttö)</p> <p>”Pelaan pelejä kaverien kanssa ja käyn nettisivuilla kuten Facebook” (Oppilas 34, poika)</p>		
---	--	--

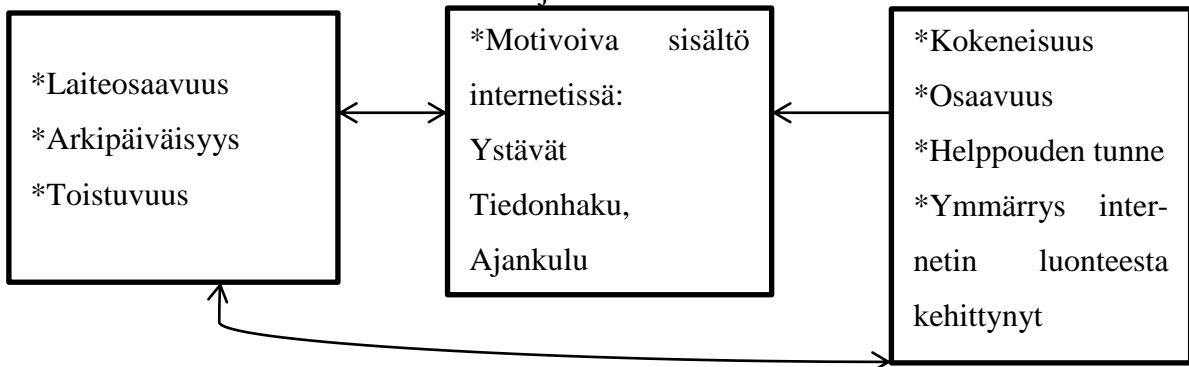
7.1.4 Osaavuus internetin käyttäjänä

Vain 8/39 (3 tyttöä ja 5 poikaa) oppilaasta otti esille osaavuutensa internetissä. Heistä lähes kaikki kokivat olevansa taitavia ja heille internetin käyttäminen näyttäytyi helppona. He perustelivat helppouden tunnetta usein sillä, että heillä on kokemusta lapsesta asti tietokoneiden kanssa. *”Netissä on helppoa ja kivaa.” (Oppilas 39, poika)* Oppilaat, jotka kuvasivat olevansa osaavia, viettivät internetissä aikaansa joko saman verran kuin muut vertaisensa tai enemmän. He myös osasivat käyttää monia erilaisia laitteita. Puolet osaavuudestaan puhuneista kuvailivat myös internetiin liittyviä ikäviä puolia. Heillä oli laaja käsitys hyötyjen lisäksi myös internetiin liittyvistä haitoista. Viisi oppilasta kahdeksasta osaavuutta kommentoineesta ilmaisi internetin olevan elämälleen välttämättömyys, jota ilman olisi vaikeaa tai ainakin epämukavaa elää. Suurin osa kaikista osaavuudestaan puhuneista kertoi käyttävänsä internetiä päivittäin. *”Internet on minulle sosiaalinen media, pelit, videot ja sovellukset, joita tarvitsee päivittäin.” (Oppilas 4, tyttö)*

Näistä vastauksista voidaan rakentaa osaavuuden kokemuksen muodostumista kuvaava kuvio (Kuvio 1). Käsittelen kaaviokuvassa oppilaiden vastausten perusteella muodostuvaa kokonaisnäkemystä osaavuudesta ja sen eri ulottuvuuksista. Koska nykypäivälle on ominaista vahva internetin vaikutus elämään, internetin pariin päädytään jossain vai-

heessa ja internetin käyttöä on opeteltava. Kun internetin käyttö osataan, on osaavuuden kehittymiselle olennaista löytää jonkinlaista motivoivaa sisältöä, joka aikaansaa internetin käytön toistuvuuden ja ottamisen tärkeäksi osaksi omaa elämää. Erityistä osaavuutta tuntevat oppilaat korostivat osaavuuteensa liittyväksi nimenomaan toistuvuuden. Tästä jokapäiväisestä toiminnasta johtuen kokeneisuus internetin parissa kasvaa, samoin kuin osaavuuden ja helppouden tuntemukset. Myös oppilaiden käsitys internetin kentästä laajenee harjoituksen myötä. Tämä ymmärrys ja osaaminen voivat myös saada oppilaan etsimään helpommin ja laajemmin uusia motivoivia sisältöjä internetiin liittyen.

KUVIO 1. Osaavuuden eri ulottuvuudet ja kuinka ne vaikuttavat toisiinsa



7.2 Kuudesluokkalaisten internetin käyttöön liittyvät motiivit

7.2.1 Miksi internetiä käytetään?

12 oppilasta (5 tyttöä ja 8 poikaa) kirjoitti suoraan syistä, jotka vievät heitä internetiin. Suurin osa kaikista 39 oppilaasta kuitenkin toi jollain tavalla motiivejaan esille, vaikka heidän motiivinsa sekoittuivat enemmänkin heidän muita aiheita koskeviin vastauksiinsa eivätkä olleet yhtä suoria kuin tarkemmin syitä selittäneiden vastaajien. Esimerkiksi kaverien kanssa juttelu liittyy yhteydenpidollisiin motiiveihin, pelaaminen ja tiedon etsiminen voivat liittyä viihtymisen tarpeeseen tai haluun sivistää itseään. Suoraan motiivejaan pohtineet

antoivat vastaukseksi useimmin yhteydenpidon tuttuihin ja kavereihin, tiedonhaun, viihtymisen, harrastukset ja ajan tasalla pysymisen. ”Mä oon netissä sen takia, koska siellä on mun kavereita.” (Oppilas 31, tyttö) Eräs oppilaista kommentoi aihetta seuraavasti: ”Oon netissä, kun on tylsää ja koska kaikki muut on siellä.” (Oppilas 39, poika) Toinen oppilas antoi kaiken kattavan vastauksen: ”Olen siellä, koska internetistä löytyy kaikki.” (Oppilas 8, tyttö) Taulukossa 8 esitän tiivistetysti eri motiiveja (Taulukko 8).

TAULUKKO 8. Motiivit internetissä olemiselle

Alkuperäisilmaukset	Alakuokka	Päälukokka
<p>”Olen netissä, koska sieltä saa tietoja tulevista tapahtumista.” (Oppilas 1, tyttö)</p> <p>”Käytän internetiä pelaamiseen ja tiedonhakuun.” (Oppilas 5, poika)</p> <p>”Pysyy perillä asioista, koska voi lukea uutisia. Luen paljon uutisia ja vierailen idoleitteni nettisivuilla, että esim. tiedän keikoista ym.” (Oppilas 28, tyttö)</p>	Tieto	Motiivit
<p>”Olen netissä osittain, koska muutkin ovat ja ilman sitä et tiedä ympärillä tapahtuvista asioista mitään..” (Oppilas 4, tyttö)</p>	Ajan tasalla pysyminen	

<p>”Netissä olen koska saan tietoa ja voin puhua kamujen kanssa ja pitää hauskaa, esim. pelata.” (Oppilas 11, poika)</p> <p>”Koska se on elämä!” (Oppilas 12, poika)”</p> <p>”Koska jos on tylsää niin silloin on kiva olla netissä.” (Oppilas 30, poika)</p>	Viihtyminen	
<p>”(Lista internetsivuista) Käytän näitä sovelluksia yleensä saamaan yhteyttä kavereiin ja sukulaisiin.” (Oppilas 33, tyttö)</p>	Yhteydenpito	

7.2.2 Internetin aiheuttamat tunteet ja kokemukset

19/39 oppilaasta (11 tyttöä, 8 poikaa) kuvasi tunteitaan ja kokemuksiaan internetin käyttöön liittyen. Heistä suurin osa löysi sekä positiivisia että negatiivisia puolia. Positiiviset kommentit liittyivät vastaajien kiinnostuksenkohteisiin, joista he kirjoittivat myös muihin teemoihin liittyen. Analysoidessasi internetiin liittyviä myönteisiä kokemuksia, esille nousi neljä teemaa. Niistä ensimmäinen koski **itsensä sivistämistä** internetissä. Oppilaat kuvasivat itsensä sivistämiseen liittyviä asioita, kuten tiedonhakua, lehtien lukua ja tutkimuksen tekemisen mahdollisuutta internetissä. Toinen teema muodostui **viihtymiseen** liittyvistä kuvauksista. Viihtymistä osoitettiin mainitsemalla sivustoja kuten Facebook ja Youtube: ”*Spotify ja Instagram, ilman niitä en pärjää.*” (Oppilas 21, poika). Viihtymistä kuvattiin myös tekemisen kautta, muun muassa musiikin kuunteluna ja pelien pelaamisena. Toisaalta viihtyminen saattoi myös esiintyä negatiivisena piirteenä, jos tietokone houkutti oppilaita muista tärkeistä tehtävistä, kuten kokeeseen lukemisesta. Kolmantena teemana oli **internetiin pääsy eri laitteilla** ja neljäntenä **kaverien läsnäolo** internetissä. Oppilas 6 (poika) tiivistä vastauksessaan kaikki esille tuodut teemat: ”*Internetissä on mukavaa se, että saa käydä etsimässä tietoa esim. Wikipediasta, mennä Facebookiin, pelata ja katsoa päivän leh-*

den. Olen netissä, koska se on hauskaa. Tavallisesti pelaan, selaan sivustoja ja yhteydenpito kavereiden kanssa.”

Negatiivisia puolia analysoidessani luokittelin vastaukset kolmeksi alateemaksi. Ensimmäinen teema käsitteli **häiriötekijöitä**, kuten mainoksia tai sitä, että kone ei toimi: ”Minä en tykkää internetissä kun sinne tulee mainoksia että voitin jotain.” (Oppilas 7, poika). Toinen teema käsitteli **pelkoja**, joihin liittyivät nolatuksi tulemisen pelko, kiusaaminen ja internetin kokeminen uhkaavana ja vaarallisena. Yksi oppilaista (Oppilas 20, tyttö) kertoi kysyvänsä aina vanhemmiltaan luvan internetin käyttöön ja kertovansa heille niistä internetsivuista, joilla viettää aikaansa. Kolmas teema piti sisällään **tietoturvariskejä** liittyen viruksiin, hakeroimiseen ja tietojen luvattomaan keräämiseen sekä siihen, kuinka internetistä on vaikea saada sinne ladattua dataa pois: ”Jos tekee jotain tyhmää, siitä jää ikuiset jäljet” (Oppilas 3, tyttö). Seuraava taulukko (Taulukko 9) tiivistää esille tuodut alaluokat.

TAULUKKO 9. Internetistä syntyvät tunteet ja kokemukset

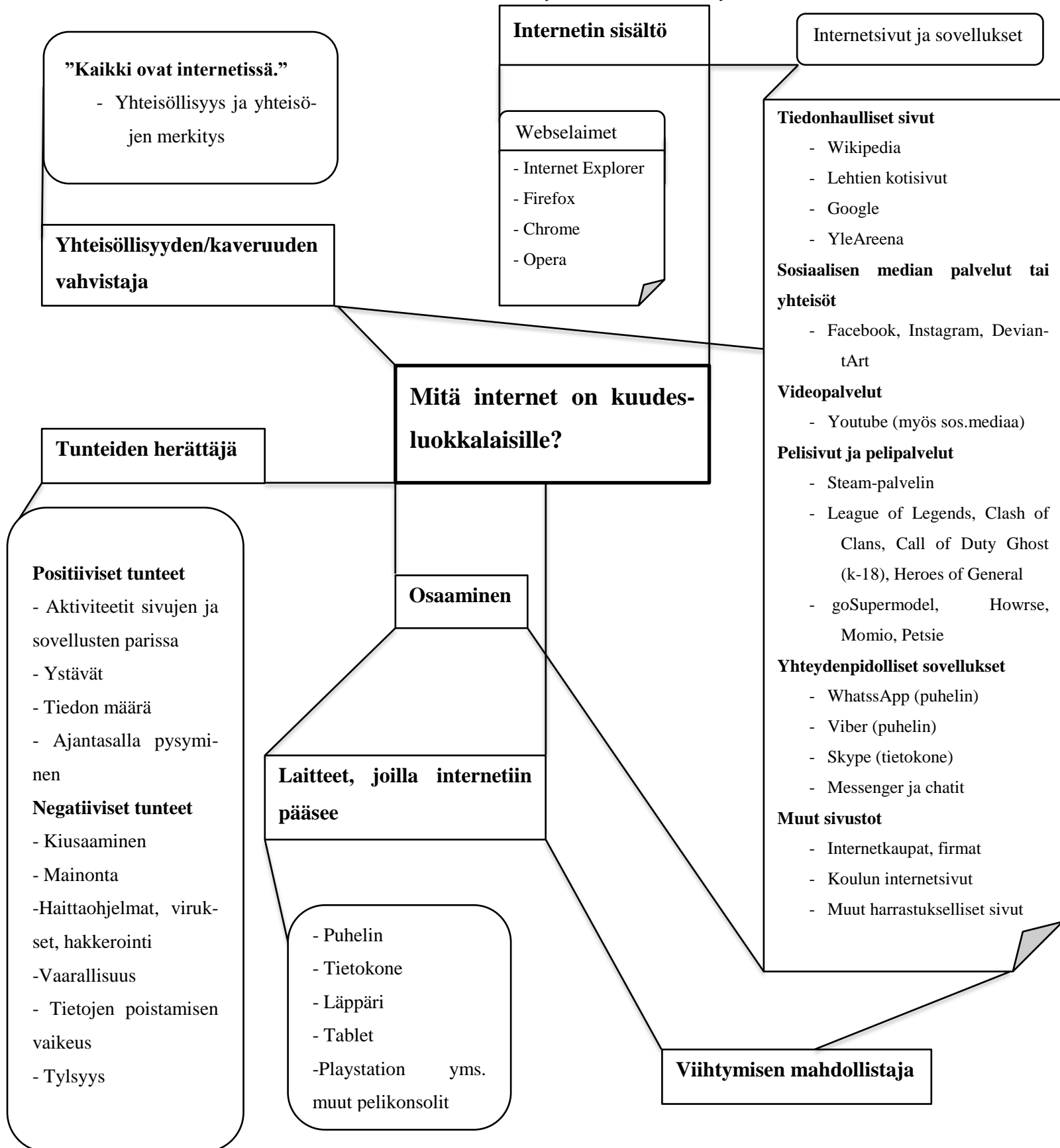
Alkuperäisilmaukset	Alaluokka	Päälukuokka
”Internetissä kivaa on se, kun saa katsoa luontokuvia.” (Oppilas 22, poika)	Itsensä sivistäminen	Tunteet ja kokemukset
”Mukavaa on katsoa videoita, liika houkutus ei ole kivaa. (Oppilas 29, tyttö)	Viihtyminen	
”Internet on houkutus esimerkiksi, kun lukee kokeisiin.” (Oppilas 21, poika)		
”On mukavaa, kun voi käyttää eri laitteita” (Oppilas 11, poika)	Internetiin pääsy eri laitteilla	

”Netissä on ihan kivaa, olen siellä kavereiden kanssa.” (Oppilas 18, tyttö)	Kaverien läsnäolo	
”Internetissä ei ole kivaa, kun siellä mainostetaan esim. ”Virus koneessasi! Klikkaa tästä poistaaksesi sen!” (Oppilas 21, poika)	Häiriötekijät	
”En viihdy tietokoneella tai netissä koska tiedän sen vaarat ja pelkään niitä. Ei saa kertoa omaa nimeä, sukunimeä. Pitää olla varovainen. Internetissä on vaarallisia ihmisiä.” (Oppilas 37, tyttö).	Pelot	
<p>”Internetissä melkein kaikki on mukavaa, paitsi kiusaajat ja virukset.” (Oppilas 8, tyttö)</p> <p>”Internetissä on tyhmää jos jotain <i>hakke-roidaan</i> (profiileja) tai <i>kiusataan</i>.” (Oppilas 18, tyttö)</p> <p>”Täytyy varoa laittomia sivuja tai haitallisia. En tykkää siitä, että internet ei toimi si.” (Oppilas 6, poika)</p>	Tietoturvariskit	

7.3 Tulosten yhteenveto - internet miellekarttana

Kokosin kaikkien miellekarttojen ja esseiden perusteella yhden miellekartan, joka yhdistää vastaajien näkemykset kuvalliseen muotoon (Kuvio 2). Tämä miellekartta kokoaa yllä olevien teemojen sisältöä ja esittää kokonaisvaltaisesti, millaisena internet vastaajille näyttäytyy.

KUVIO 2 Kuudesluokkalaisten kokonaiskäsitys termiin internet liittyen



8 POHDINTA

Tutkimuksessani tutustuin kuudesluokkalaisten lasten internetkäsitteisiin, vahvasti heidän arkeensa liittyen. Pyysin vastaajia kirjoittamaan ylös omaan internetin käyttöönsä liittyviä asioita ja määrittelemään internetiä itsestään lähtöisin. Vaikka tuloksissa en luonutkaan omaa teemaa itsestä lähtöisin oleville internetin määrittelyille, internetin henkilökohtaisuus näkyy valitsemisissä teemoissa. Mielestäni kaikki vastaukset osoittavat oppilaiden omaa näkemystä internetistä, sillä vastauksista hahmottuu juuri kunkin oppilaan oma internetin käyttö. Tärkeäksi tutkimuksen tekee se, että internetin merkitys on viime vuosikymmeninä vahvistunut ja siitä on tullut osa lähes kaikkien elämää. Internetin käytöstä tehdään jatkuvasti tutkimusta, sillä internet on alati muovautuva ja kehittyvä ilmiö. Me käyttäjinä vaikuttamme internetiin ja internet puolestaan vaikuttaa meihin. Onkin tärkeää ymmärtää, millaisiin asioihin lapsemme internetiä käyttävät, sillä näin näemme sen, mikä heille on merkityksellistä. Kasvattajille tällainen tieto antaa välineitä ymmärtää lapsia ja kehittämään kasvatustyötään vastaamaan nykyajan haasteita. Lasten huolenaiheet voidaan ottaa paremmin huomioon, kun ne on havaittu. Myös positiiviset puolet on hyvä tietää, sillä näin tiedämme, millaiset asiat luovat lapsille mielekästä sisältöä elämään ja millaisia asioita he haluavat oppia ja ylläpitää. Kaikki eivät pidä internetiä myönteisenä asiana ja tähänkin havaintoon voidaan tarttua luomalla mielekkäämpiä tapoja käyttää internetiä tai hyväksymällä tämä negatiivinen näkemys ja toteuttamalla internetin ulkopuolisia aktiviteetteja lasten kanssa. Sivut ja aktiviteetit, joilla lapset käyttävät aikaansa voivat joskus aiheuttaa huolta (esimerkiksi pelit, joilla on k-18 – luokitus). Tällaisilla kokoavilla tutkimuksilla voidaan lisätä tietoisuutta, mikä itsessään on arvokas tavoite. Tiedon avulla voidaan tulevia toimia kohdistaa sellaisiin aiheisiin, jotka nähdään tärkeinä. Tutkimuksilla voidaan siis suunnata huomio olennaisiin seikkoihin ja tarkempaan ymmärrykseen sekä antaa ajattelulle aineksia ja luoda uusia käsitteitä, joilla voidaan synnyttää uusia näkökulmia maailmaamme (Hirsjärvi ym. 2012, 20).

8.1 Tulosten tarkastelua

Käsittelen seuraavissa alaluvuissa tarkemmin kokoamiani tuloksia liittäen niitä aiempiin tutkimuksiin.

8.1.1 Internetin käytön monipuolisuus

Kuudesluokkalaiset kuvasivat internetiä laajasti eri sivustojen kautta ja sen mukaan, miten kauan itse olivat internetissä näillä sivuilla. Internetin monipuoliseen hahmottamiseen ja käyttämiseen liittyy erilaisten sivustojen käyttö ja niistä tietäminen. Oppilaat käyttivät laajasti sosiaalisen median palveluita ja raportoivat myös lukevansa verkkolehtiä ja seuraavansa harrastuksiinsa liittyviä sivustoja. Lietsalan ja Sirkkusen (2008) kuudesta eri sosiaalisen median kentän kategoriasta esille tulivat ensimmäinen kategoria eli sisällön luomiseen ja julkaisuun sopivat sivustot (mm. verkkolehtien teko), toinen kategoria eli sisällön jakelupalvelut ja niiden käyttö (mm. Youtube), kolmas kategoria eli verkostoitumispalvelut (mm. Facebook) ja viides kategoria, joka liittyy virtuaalimaailmoissa pelaamiseen (mm. goSupermodel). Neljättä kategoriaa, joka keskittyy yhteistyössä tapahtuvaan sisällöntuottamiseen, ei mainittu, tosin yhteisöllistä toimintaa tapahtui mm. pelaamisen yhteydessä muissa kuin sosiaalisen median palveluissa. Kuudennen kategorian internetiin liittyvistä lisäosista ei ollut suoraan kommentteja, tosin älypuhelimien saatavia lisäpalveluita käytettiin ahkerasti.

Oppilaat kuvasivat mielekartassa usein erilaisia internetin muotoja, sitä, mistä internet heidän mielestään koostuu ja mitä internetin sivustoja he itse käyttivät mielellään. Vastauksista hahmottui vahvasti sosiaalista mediaa ja pelejä kuvaava kokonaisuus, jossa otettiin huomioon tiedonhaun merkitys ja jopa tunnetiloja (erityisesti niiden kohdalla, jotka kokivat internetin pelottavaksi). Tuloksista voidaan päätellä ainakin näiden vastaajien kohdalla internetin käytön olevan monipuolista ja trendien mukaista sosiaalisen median ollessa vahvasti läsnä internetin käytössä.

Internetiin mentiin myös useilla eri laitteilla, joka lisää internetin käytön monipuolisuutta erilaisten laitteiden tukemien erilaisten sovellusten ja sivustojen kautta. Eri laitteiden

hyödyntäminen ja käyttö myös lisäävät tilanteita, joissa internetiä voidaan käyttää. Laitteiden ominaisuudet, kuten kannettavuus ja ohjelmistojen moninaisuus ja helppokäyttöisyys vaikuttavat olennaisesti internetin käyttöön eri laitteiden osalta. Älypuhelin on tällä hetkellä oppilaiden parissa yksi tärkeimmistä internetiin pääsyn kanavista, sillä se kulkee helposti mukana ja tarjoaa sopivia palveluita oppilaiden tarpeisiin nähden. Perinteistä tietokonetta tai läppäriä käytetään yhä, mutta se ajaa nykyään yhä useammin television virkaa elokuvien katselun muodossa. Tämä johtuu pitkälti internetistä ladattavissa olevien elokuvien määräs-
 tä ja lataamisen helppoudesta, samoin kuin DVD-levyjen yleisyydestä. Elokuvien lataami-
 nen on kuitenkin kyseenalainen ilmiö laittomuutensa vuoksi. Tabletien käytön suosio joh-
 tunee älypuhelisten tavoin laitteiden keveydestä ja kuljetettavuudesta. Tabletit ovat moni-
 käyttöisiä, mutta niillä ei voida tehdä kaikkia tietokoneiden mahdollistamia toimintoja, jot-
 ka vaativat suurempaa muistia ja kapasiteettia koneelta. Pelilaitteiden käytön osaavat luon-
 nollisesti ne, jotka harrastavat pelaamista. Muiden oppilaiden vastauksissa pelikoneita ei
 yhdistetty internetiin liittyviksi laitteiksi. Tulevaisuudessa pelikoneiden internetin käyttöön
 liittyvät mahdollisuudet kuitenkin tulevat laajenemaan ja niiden merkitys kasvane.

8.1.2 Oman persoonan kokeminen ja näyttäminen internetissä sekä yhteisöllisyys

Kuudesluokkalaiset näyttivät kokevan yhteisöiksi sellaiset sivustot, joilla voi olla tekemi-
 sissä muiden kanssa. Monia näistä sivustoista voi käyttää yksin ilman yhteisöllisyyden ko-
 kemusta. Koska kuudesluokkalaiset kuitenkin olivat listanneet nämä sivustot yhteisöikseen,
 oletan heidän kokevan jonkinlaista yhteisöllisyyden tunnetta sivustoja ja niiden muita käyt-
 täjiä kohtaan. Jotkut vastaajista olivat nimenneet itselleen yhteisöjä, mutta samalla kerto-
 neet käyttävänsä internetiä lähinnä yksin. Tällaiset yksilöt voivat joko edustaa yhteisöihin
 kuuluvia ”väijyjä” (kts. 3.2 Sisältöjen luominen internetiin osana itseilmaisua, ”lurkers”),
 jotka itse eivät välttämättä ota osaa keskusteluihin tai koe yhteisöllisyyteen kuuluvia sosiaa-
 lisia vaikutusmuotoja tärkeinä itselleen. Toinen selitys näille vastauksille voi olla siinä, että
 vastaaja tietää mainitsemiensa internetsivujen suovan mahdollisuuden yhteisöllisyyteen,
 vaikka itse ei mahdollisuutta käytäkään sen mahdollistamin keinoin. Toisaalta nämä kuu-
 desluokkalaiset ovat voineet ajatella yhteisöjen tarkoittavan yksinkertaisesti niitä internetsi-

vuja, joilla he viettävät aikaansa. Nykyään monet sivustot ja sovellukset mahdollistavat sekä itsenäisen että yhteisöllisen toiminnan.

Vastaajista monet näyttivät asettuvan Mathwickin internetin käyttäjien mallin mukaan seurustelijoiksi (aktiiviset internetinkäyttäjät, liittyvät uusiin ryhmiin, ottavat kontaktia muihin), yhdistäjiksi (yhteydenpito tuttuihin tärkeää, yhteisöjen toimintaan osallistuminen ei, vaikka saattavat kuulua itseään kiinnostaviin ryhmiin) ja väijyjiksi (eivät ota kontaktia muihin, eivät osallistu, seuraavat toimintaa) (Mathwick, 2002, 47). Jotkut kuudesluokkalaiset vaihtelivat tyyliään tilanteen mukaan (esimerkiksi jotkut ovat yleensä yksin, mutta joskus toimivat ystäviensä kanssa internetissä). Silti näistä internetissä olon tyyleistä heille yksilönä ominaisin oli eniten käytössä.

Suurin osa niistä vastaajista, jotka kommentoivat oman persoonansa olemusta internetissä mielsivät olevansa omia itsejään myös virtuaalisesti. Tämän tutkimuksen antia on se, että tutkimukseen osallistuneet kuudesluokkalaiset antavat käsityksen siitä, millaisina he kokevat internetissä esiintyvänsä. Se, että he ovat tulosten mukaan hyvin rehellisiä olemisestaan, voidaan osittain selittää heidän iällään. Oma itseys on toisaalta hyvin tärkeää juuri niissä aktiviteeteissa, joita monet internetissä tekevät (kaverien kanssa juttelu, oman itsensä kehittäminen ja viihtyminen kiinnostavien asioiden parissa). Silti on hyvä ottaa tämä rehellisyys huomioon siinä vaiheessa, kun lapsille opetetaan internetin käyttöä ja siihen liittyviä puolia. Kuten eräs vastaajista totesi, internetissä voi olla mukavien asioiden lisäksi myös vaarallinen ja pelottava puolia.

Tutkijat ovat ajatelleet internetin olevan lapsille ja teineille hyvä paikka kokeilla erilaisia identiteettejä, mutta tällaista kokeilullisuutta tuloksissani ei juurikaan tuotu esille. Vain pari oppilasta ilmoitti olevansa internetissä jotain muuta kuin normaalisti ovat. Nämä oppilaat eivät kuitenkaan kertoneet, miten heidän internetkäyttönsä erosi normaalista. Tästä voidaan päätellä, että joko he todella näyttäytyvät erilaisina internetissä tai he eivät vietä aikaa sellaisilla sivuilla, joilla pääsisivät esiintymään itsenään. He kertoivat olevansa usein internetissä yksin tai pelaavansa, jolloin omaa itseyyttä ei yleensä tuoda esille.

8.1.3 Osallistuminen internetissä

Internetissä osallistuminen näyttäisi vastaajieni mukaan noudattavan Nielsenin (2006) havaintoja internetissä tapahtuvan osallistumisen jakautuneisuudesta (90 % internetin yhteisöjen käyttäjistä eivät tuota sisältöä vaan pysyttelevät anonyymeinä, 9 % käyttäjistä osallistuu jonkin verran ja 1 % tuottaa lähes kaiken toiminnan). Hyvin pieni osa vastaajista tuotti itse uutta materiaalia, lähes kaikki olivat lähinnä materiaalin kuluttajia. Tämä on kiinnostava ilmiö, jonka parempi ymmärtäminen olisi antoisaa. Livingstonen, Boberin ja Helpsperin (2005) havainnot lasten ja nuorten internetissä osallistumisesta eivät suoranaisesti toistunut tässä tutkimuksessa. He ottivat lasten ja nuorten internetissä toimimisen muotoina huomioon muun muassa kommunikoinnin yleisyyden, vertaisten kanssa toimimisen, tiedon etsimisen ja kunnallisilla tai poliittisilla sivuilla vierailun (Livingstone ym., 2005, 291–295.)

Livingstonen ym. (2005) tutkimuksessa havaittiin poikien suunnittelevan tyttöjä useammin internetsivujen ulkoasuja vanhempien nuorten ollessa aktiivisempia. Tutkimuksessani tytöt olivat kuitenkin aktiivisempia tuottamaan itse materiaalia kuin pojat. Näin pienellä otoksella tosin ei voida mennä yleistämään tätä tämän ajan trendiksi.

Tutkimuksessani ei kysytty tarkemmin sitä, millaisin keinoin kuudesluokkalaiset internetissä osallistuivat vaan hain kysymyksellä: ”Mitä siellä (internetissä) tavallisesti teet? (esim. pelaaminen, sivustojen luominen, yhteydenpito kavereiden kanssa)?” erilaisia internetin käytön tapoja ja osallistumisen kuvauksia. Myös kysymys yhteisöllisyydestä liittyy osittain osallistumisen muotojen kartoitukseen, sillä usein yhteisöissä tuotetaan tai vähintäänkin kierrätetään materiaalia. Tarkemmat kysymykset aiheeseen liittyen olisivat voineet tuoda tarkempia vastauksia.

8.1.4 Osaavuus internetin käyttäjänä

Käsitykset omasta osaavuudesta vertautuvat aikaisempiin tutkimuksiin joissa suomalaiset lapset kokivat itsensä hyvin osaaviksi internetiin liittyvissä taidoissa (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 124; Mustonen 2001, 161). Tutkimusaineistostani näkyi vahvasti se, että oma tausta tietokoneiden kanssa vaikuttaa osaavuuden tunteisiin. Osaavuudestaan puhuivat sekä pojat että tytöt, vaikka tähän aiheeseen keskittyneitä vastauksia ei annettuakaan erityi-

sen runsaasti. Aiempien tutkimusten (Uusitalo ym. 2011) tulokset poikien korkeammasta käsityksestä osaamisensa osalta eivät tulleet tässä tutkimuksessa yhtä vahvasti esille. Kaikki osaavuudesta puhuneet kokivat vahvaa osaamista. Ne jotka eivät sitä erikseen maininneet eivät ehkä kokeneet osaamista kuitenkaan tärkeäksi asiaksi, vaikka kenties olivat omissa internetin käytön tavoissaan osaavia. Vastanneille osaavuuden kokemukset internetin käytössä olivat tärkeä osa itsetuntoa. Internetin käytön helppoutta selitettiin usein sillä, että oppilas on kasvanut internetin kanssa. Tämän voidaan ajatella tukevam diginatiiviuden käsitettä (Palfrey & Gasser, 2008, 5). Tutkimuksen osallistujat kuuluivat diginatiivien sukupolveen ja tietoteknologian arkistuminen näkyy vahvasti heidän elämässään. Oppilaiden ajankäyttö oli yleisesti vain parin tunnin luokkaa päivässä, mutta internet oli tuttu ja normaali osa elämää suurimmalle osalle vastaajista. Tuloksesta voidaan kuitenkin päätellä, että vaikka internetissä on mahdollista olla ”koko ajan”, se ei silti vie vastaajien arjesta valtavaa osaa. Olisi kuitenkin kiinnostavaa selvittää, millaisia aikoja suurempi otos voisi tuottaa.

8.1.5 Internetin käytön motiivit

Jenkins on esittänyt, että teknologia mahdollistaa lapsille heidän oman maailmansa laajentamisen fyysisessä ja teknologisessa tilassa (Jenkins 2002, 155–156). Katz (2009) niin ikään pitää internetiä lasten vapauttajana aikuisten kontrollista, jolloin heidän omat motiivinsa pääsevät esille. Hänen mukaansa lapset voivat elää ja luoda omaa kulttuuriaan internetin avulla. (Katz 2009, 1, 9-10.) Kiinnostavaa tutkimukseni tuloksissa oli se, että aikuisia ei juuri mainittu. Vertaiset kuitenkin esiintyivät vastauksissa. Kiinnostavaa oli siis myös se, mistä lapset eivät puhu kuvatessaan internetin käyttöönsä. Vastanneiden internetille olennaista ei siis näyttäisi olleen aikuisten osallistuminen tai vaikutus heidän internetin käytölleen vaan oppilaat toimivat internetissä itsenäisesti omien tavoitteidensa mukaisesti.

Tutkimukseni mukaan kuudesluokkalaisten tutkittavieni motiivit liittyivät viihtymisen tai harrastusten luomiin positiivisiin tunteisiin, yhteydenpitoon muiden kanssa sekä ajan tasalla pysymiseen. Internet on mahdollistanut heille tällaisia kokemuksia, joita he eivät aivan samanlaisina koe muissa ympäristöissä. Harrastuksia ja yhteydenpitoa voi tuki harjoittaa muuallakin kuin internetissä, mutta internet on laajentanut harrastusten toteuttamisen muotoja samoin kuin kommunikoinnin ja yhteydenpidon helppoutta. Ajan tasalla

pysyminen on myös internetin avulla helpottunut. Valkenburg ja Soeters (2001) totesivat tutkimuksessaan tärkeimmiksi motiiveiksi internetin käytölle kiinnostuksen tietokoneisiin, viihtymisen ja tiedonhaun sekä vähemmän tärkeiksi motiiveiksi sosiaalisen kanssakäymisen. Viihtyminen ja tiedonhaku ovat yhä tärkeässä osassa, mutta näihin liittyy nykyään sosiaalisen kanssakäymisen etsiminen. Monet yhdistävät viihtymisen kavereiden kanssa seurusteluun ja pitävät internetiä tärkeänä nimenomaan yhteydenpidon mahdollistajana. Sivustot ovat kehittyneet kolmessatoista vuodessa ja sosiaalisen median palvelut ovat arkipäivää verrattuna Valkerbrugin ja Soetersin tekemän tutkimuksen ajankohdan palveluihin. Tutkimukseeni vastanneet oppilaat eivät erityisesti maininneet eri laitteiden innostavan heitä käymään internetissä, mutta he kuitenkin käyttivät useita laitteita internetiin menemiseen. Tästä voidaan esittää kysymys, ovatko nykypäivän laitteet jo niin arkipäivää, että niitä ei enää pidetä itsessään motivoivina tekijöinä internetin käytölle? Mallit ja merkit vaihtuvat parin vuoden välein ja aina on uusia tarjolla, joten tämän päivän ihmiset ovat kokeilleet jo monia laitteita ja kenties tottuneet tai turtuneet uutuuksiin. Toisaalta laitteet saattavat olla oppilaille kiinnostava asia, mutta ne eivät enää yksin selitä internetistä kiinnostumista.

8.1.6 Internetin aiheuttamat tunnereaktiot ja kokemukset

Internet herättää luonnollisesti tunteita, sillä se pitää sisällään ihmisille tärkeää sisältöä ja sen muokkaamiseen ja siellä olemiseen liittyy myös toimintaa muiden ihmisten kanssa. Tutkimukseni kannalta tärkeää oli antaa oppilaille tilaa kuvailla itselleen mukavia ja epä-mukavia internetiin liittyviä kokemuksia, sillä tällä hetkellä tällaisiin aiheisiin keskittyviä tuloksia ei tutkimuskentällä ole juurikaan kerätty. Yleisesti ottaen kuudesluokkalaiset pitivät internetiä hyvänä asiana ja sen aiheuttamat tunteet olivat positiivisia. Negatiiviset puolet liittyivät niihin internetin puoliin, joihin lapsilla itsellään ei ole kovin paljon vaikutusmahdollisuuksia tai niihin vaikuttaminen voi olla hankalaa tai työlästä ja näin ollen ne ovat pelottavia (hakkerit, virukset, haittaohjelmat). Negatiivisina nähtiin myös ärsyttäviä asioita, kuten mainostaminen, jota kohtaa internetissä paljon. Vastaavanlaisia tuloksia internetiin liittyvistä positiivisista ja negatiivisista kokemuksista on saatu 2000-luvun alussa (Valkenburg & Soeters 2001, 652).

Kuudesluokkalaiset eivät maininneet käyttävänsä lisäosia internetissä ollessaan, lukuun ottamatta älypuhelin omia lisäosia. Tietoisuus mahdollisuudesta piilottaa häiritseviä mainoksia voisi tuoda ratkaisun monen kuudesluokkalaisten ”ongelmaan”. Esimerkiksi Firefox-selaimen voidaan lisätä erilaisia laajennuksia, joilla voidaan vaikkapa estää mainosten näkyminen internetin käytön aikana. Facebook, Youtube ja monet muut sivustot rahoittavat toimintaansa näyttämällä mainoksia käyttäjilleen ja Firefoxin avulla käyttäjä voi piilottaa mainokset. Tämä tarkoittaa sitä, että samalla kun käyttäjä tekee omasta internetin käytöstään mukavampaa, hänen käyttämänsä internetsivut menettävät tulostaan mainonnan vähentyessä. Jotkin internetsivut eivät tästä syystä toimi lainkaan sellaisille käyttäjille, jotka käyttävät tällaisia lisäosia.

Tutkimuksessani saatiin lisätietoa oppilaiden ajatuksista ja tuntemuksista siihen liittyen, mikä internetissä tuntuu helpolta ja mikä ei. Olisi kuitenkin kiinnostavaa selvittää tarkemmin nimenomaan tunteita ja sitä, mistä ne juontuvat ja millaisia tunteita tunteiden voimakkuuden ja tyyppin (kuten ilo, suru, viha) kannalta erityisesti koetaan. Tämän tutkimuksen anti tunteisiin liittyen oli melko pinnallista, sillä tunnekuvauksissa ei selitetty tunnetta auki kovin syvällisesti eikä syvälistä kuvausta suoranaisesti pyydettykään, sillä tutkimuksen ideana oli antaa oppilaan kuvata nimenomaan itselleen olennaisia asioita. Pelon tunteita kuvattiin tarkemmin, mikä uskoakseni johtui tunteen voimakkuudesta.

8.2 Tutkimuksen arviointia, rajoitukset ja luotettavuus

Muodostamani teemat toimivat omina kokonaisuuksinaan, mutta kuten kokoamastani mieliekartasta näkee, monet oppilaiden esille tuomat asiat voivat liittyä useampaan teemaan jollain tavalla. Oli odotettavaakin, että aiheet sivuaisivat toisiaan, sillä harvoin mikään asia on olemassa ilman linkitystä muihin asioihin. Mielestäni on kuitenkin tärkeää todeta tässä, että teemojen muodostamiselle olisi voinut olla muitakin tapoja. Koin kuitenkin kokoamani teemat aiheellisiksi ja kuvaaviksi vastausten perusteella.

Kuvasin tutkimukseni teoriaosassa sitä, kuinka eri sukupuolten väliset erot ovat aiemmassa tutkimuksessa olleet esillä. Näissä tutkimuksissa sukupuolella on nähty olevan vaikutusta internetin käyttöön. Omassa tutkimuksessani tyttöjen ja poikien väliset erot oli-

vat kuitenkin pieniä. Ainoa selkeä ero liittyi poikien mainitsemiin pelikonsoleihin, joita tytöt eivät tuoneet esille. Pelikonsoleita pelaavia poikia oli koko vastaajajoukosta vain kourallinen, joten tulosta ei voida pitää merkittävänä osoittamaan sukupuolten välistä eroavaisuutta. Tytöille suosituin internetiin pääsyn väline oli älypuhelin, mutta myös pojat käyttivät älypuhelimia yleisesti. Suurin osa vietti aikaansa internetissä samoilla sosiaalisen median sivustoilla ja sukupuoli ei ollut merkittävässä osassa muiden harrastusten mainintojen kannalta. Voi olla, että oppilaat olivat niin samanlaisen kulttuurin jäseniä, että heidän internetin käyttötapansa eivät poikenneet juurikaan toisistaan. Toisaalta suurempi otos olisi voinut tuoda enemmän eriäviä tuloksia. Samoin tarkempi tutkimus nimenomaan tyttöjen ja poikien internetin käytön motiiveihin liittyen olisi saattanut tuoda eroja esille. Tässä tutkimuksessa oppilaat kuitenkin raportoivat sukupuolesta riippumatta samanlaisia syitä internetin käytöllensä.

Laadullisessa tutkimuksena tärkeimpänä tarkoituksena ei yleensä ole vertailla tutkimusta edellisiin tutkimuksiin. Silti haluan osoittaa tutkimukseni seuraavan viimeaikojen tutkimusten suuntaa siinä, miten tutkimukseeni vastanneet kuvasivat internetin käyttöään.

Tutkimukseni on suunniteltu melko avoimeksi tulosten kannalta, vastaajalla on mahdollisuus kertoa hänelle itselleen merkittävistä asioista ilman rajoituksia. Silti apukysymykseni olivat johdattelevia ja koska aineistoni kerättiin esiteineiltä lapsilta, kysymykset ovat voineet ohjata heidän ajatuksiaan ja sitä, kuinka he ovat kirjoittaneet. Silti monet vastasivat vain niihin kysymyksiin, jotka olivat heille mielekkäitä, joten johdattelevuus ei ole vaikuttanut liian vahvasti vastausten suuntaan. Toisaalta se, että vastaajani eivät välttämättä ole tottuneet vastaamaan tämän tyyppisiin tutkimuksiin voi vaikuttaa siihen, että jotkut kirjoittivat hyvin vähän ja kukaan ei keksinyt uusia teemoja esille tuomieni lisäksi.

Aihe on oletukseltaan mielekäs sille ikäluokalle, jonka edustajia käytin tutkimuksessani, joten aiheen vieraus tai merkityksettömyys ei liene syynä vastausten laajuudelle. Jotkut vastaukset olivat pitkiä, jotkut hyvinkin lyhyitä ja tällainen vastausten epätasaisuus on odotettavissa tutkimuksia tehtäessä.

Miellekartan täyttäminen oli suurimmalle osalle vaikeaa tai miellekartalle varattua tilaa käytettiin ranskalaisille viivoille. Voi olla, että miellekartta ei ollut kaikille vastaajille tuttu tai helppo tapa jäsentää ajatuksia. Tärkeää kuitenkin oli se, että miellekartassa esitet-

tyihin kysymyksiin ja erityisesti pääteemaan (”Mitä internet on minulle?”) tuli vastauksia ja miellekartta toimi jonkinlaisena alustuksena esseevastauksille.

Tutkimuksen rajoittavina piirteinä ovat ensinnäkin se, että toteutin tutkimuksen yksin. Useamman osallistujan panoksella olisi mahdollista havaita helpommin erilaisia uusia puolia, joita yksin ei välttämättä tule ajatelleeksi. Ajankäytöllisesti yhteistyö olisi myös voinut helpottaa tai nopeuttaa työskentelyä. Toinen tutkimuksen rajoitus liittyy tutkimusjoukon kokoon ja sijaintiin. Useammassa koulussa toteutettuna tutkimukselle saataisiin perspektiiviä ja suuremman joukon tarkastelussa kenties kokonaisempi kuva ilmiön hallinnasta kuudesluokkalaisten mielestä. Toisaalta tutkimukseni tarkoituksena ei ollut tehdä yleistettävää tutkimusta, vaikka tutkimuksen tuloksissa on yhtäläisyyksiä jo toteutettuihin tutkimuksiin. Eri puolilta Suomea toteutettuna tutkimus voisi osoittaa, millaisia käsityseroja Suomessa internetiin liittyy.

Kvantifioinnin käyttäminen on laadullisessa tutkimuksessa joskus kyseenalaista, sillä toisaalta se voi tuoda uutta näkökulmaa tutkimukseen, toisaalta laadulliset aineistot usein ovat pieniä, joten uudet näkökulmat eivät välttämättä kuitenkaan tule esille (Tuomi & Sarajärvi 2009, 120–121). Tutkimuksessani pyrin käyttämään kvantifiointia osoittamaan tuloksieni todellisuutta. Niiden avulla pystyn näyttämään sitaattien lisäksi faktaa siitä, mitä yritän sanallisesti kuvata olemassa olevaksi.

8.3 Tulosten sovellettavuus ja jatkotutkimushaasteet

Tutkimukseni antaa laajalta alueelta tiivistetyn näkemyksen siitä, mitä kuudesluokkalaiset vastaajani ajattelevat internetiin liittyen ja miten se liittyy heidän elämäänsä. Tällaisen tarkoituksenmukaisesti valitun tutkimusjoukon käyttämisellä voisi olla jatkoa ajatellen erilaisia sovelluksia. Tutkimieni oppilaiden luokkien opettajille tieto omista oppilaistaan voisi olla työn suunnittelun ja toteutuksen kannalta kiinnostavaa. Anonymiteetin vuoksi opettaja ei suoranaisesti pysty paikallistamaan ketään oppilasta, mutta koko luokan tasolla esille nousevat teemat voidaan ottaa käsittelyyn. Tarpeen tullen internetiin liittyviin vaikeisiin tai ikäviin asioihin voitaisiin puuttua opetuksen lomassa. Tutkimukseni ei kuitenkaan tuonut

erityisen hälyttävää tietoa vastaajien ajatuksista, joten itse tieto lienee päämerkityksessä tämän tutkimuksen osalta.

Mielestäni tällaisen tutkimuksen teettäminen uuden luokan kanssa syksyisin voisi olla opettajalle hyvä tapa hahmottaa tulevien oppilaiden näkemyksiä ja osaamistasoa sekä ilon ja pelon paikkoja internetiin liittyen. Tutkimus on helppo toteuttaa ja antaa opettajalle tärkeää tietoa. Lisäksi olisi kiinnostavaa seurata, miten internet vuosien aikana kehittyy tai muuttuu. Tutkimusta voitaisiin toteuttaa useamman vuoden ajan pitkittäistutkimuksena ja verrata eri vuosien tuloksia toisiinsa. Jos tutkimuksen tavoitteeksi asetetaan se, että sillä rikastutetaan ajattelua (Hirsjärvi ym. 2012, 20), tällaisella tutkimuksella tähän tavoitteeseen voidaan mielestäni päästä.

Kiinnostavaa voisi olla myös keskittyä jatkotutkimuksissa lasten sosiaalisiin suhteisiin ja siihen, miten ne internetissä toteutuvat vai toteutuvatko. Sosiaalisia suhteita on tarkasteltu aiemminkin, mutta ei ehkä suoranaisesti tässä kontekstissa, jossa yhdistetään lapset ja internetin luomat sosiaalisten suhteiden ylläpidon tilanteet. Näissä suhteissa usein osapuolina ovat samanikäiset ystävät. Seuraavaksi esitän tutkimuksia, joissa kuvataan yleisesti ihmisten sosiaalisiin suhteisiin liittyviä piirteitä ja tarpeita sekä lasten ja heidän läheistensä välisiä sosiaalisia suhteita.

Robert Weiss (1974) on esittänyt teorian sosiaalisista resursseista, joka voisi toimia tausta-aatteena sosiaalisten suhteiden tarkastelussa. Weissin mukaan yksilöt etsivät suhteissaan sosiaalista tukea. Hän muodosti kuuden kohdan listan erilaisista sosiaalisista resursseista tai rakennuspalikoista, joita etsitään ihmissuhteissa. Nämä kuusi tyyppiä ovat (1) kiintymykseen, turvallisuuteen ja intiimiin ilmaisuun liittyvät toiveet ihmissuhteissa, (2) luotettavaan liittoumaan, pysyvään, ei välttämättä emotionaaliseen siteeseen liittyvät tavoitteet (3) oman arvon ja kyvykkyyden vahvistaminen ihmissuhteissa (4) sosiaalisen integroitumisen ja toveruuden sekä jakamisen ja kokemusten keräämisen tarve, (5) avunannon ja neuvojen saamisen toive, (6) mahdollisuus toisten hoitoon ja kasvatukseen, huolenpitoon. Weissin näkemys oli, että ihmissuhteet spesialisoidaan, kaikkia kuutta tarveluokkaa ei välttämättä täytetä saman suhteen sisällä vaan erilaisia suhteita tarvitaan erilaisten tarpeiden täyttämiseksi. (Weiss 1974, 17–26.) Mielestäni tämä lajittelu esittää mielenkiintoisia ajatuksia siitä, millaisia asioita ihmiset etsivät ihmissuhteistaan ja millaisia asioita kaipaamme muilta ihmisiltä.

Näiden tarpeiden lisäksi ihmisten sosiaalisia suhteita värittää myös suhteen osapuolten erilainen vallankäyttö toisiinsa nähden sekä konfliktit, jotka liittyvät ihmisten keskinäiseen riippuvuuteen sen sijaan, että kuvaisivat ihmisten välistä resurssienjakoa (Wiggins, 1979 Buhrmesterin & Furmanin mukaan, 1985, 1017).

Furman ja Buhrmeister (1985, 1016) tutkivat Weissin jaotteluun nojaten viides- ja kuudesluokkalaisten lasten näkemyksiä sosiaalisista suhteistaan ja siitä, millaisia asioita he jakoivat ja odottivat eri ihmissuhteistaan. Vanhemmilta saatiin useimmin oman arvон vahvistamiseen liittyviä asioita, kiintymystä ja apua. Myös isovanhempien käännyttiin, kun haluttiin kiintymystä ja huomiota. Opettajilta puolestaan saatiin apua erilaisissa tilanteissa. Ystävien kanssa jaettiin toveruuden tunteita ja ystävät ja äidit nähtiinkin läheisimpinä ihmissuhteina. Ystävien kanssa lapset kokivat olevansa vahvemmassa asemassa kuin aikuislapsisuhteessa. Muissa lapsia koskevissa internetinkäyttöön liittyvissä tutkimuksissa on niin ikään havaittu, että lapset, kuten etsivät netistä tietoa ja pelaavat mielellään. He myös pitävät yhteyttä toisiinsa esimerkiksi sähköpostitse (Johnson, 2006, Johnsonin mukaan, 2010b, 33).

Tällainen tutkimus kuvastaa niitä lapsen elämän osa-alueita, joilta lapsi pääsääntöisesti saa kanavia kasvulleen ja tunteilleen. Internetiin liittyen tutkitaan usein nuorten tai aikuisten internetsuhteita. Olisi kiinnostavaa nähdä, toteutuvatko tarpeet ja niiden täyttäminen internetissä ja jos toteutuvat, niin millä tavalla.

Myös lasten ajankäyttöön liittyvä jatkotutkimus voisi olla kiinnostavaa. Ketkä viettävät eniten aikaa internetissä ja miksi? Millaisia vaikutuksia internetissä olemisella on muuhun elämään? Tällaisia kysymyksiä on esitetty jo tutkimuskentällä ja aiheen tarkempi tutkiminen on ajankohtaista.

Lähteet

- Allison, J. 2007. Giving voice to children's voice: Practises and problems, pitfalls and potentials. *American Anthropologist* 109 (2), 261-272
- Amichai-Hamburger, Y., Wainapel, G. & Fow, S. (2002) "On the Internet No One Knows I'm an Introvert": Extroversion, Neuroticism, and Internet Interaction. *CyberPsychology & Behavior* 5 (2): 125-128.
doi:10.1089/109493102753770507.
- Aries, P. 1962. *Centuries of Childhood*. London and New York: Jonathan Cape.
- Beck, J., Jenks, C., Keddie, N. & Young, M. F.D. (toim.) 1976. *Toward a Sociology of Education*.
- Beel, J. & Langer, S. 2011. An Exploratory Analysis of Mind Maps. n Proceedings of the 11th ACM Symposium on Document Engineering (DocEng'11), Mountain View, California, USA, 81-84.
- Buhrmester, D., Furman, W. 1985. Children's Perceptions of the Personal Relationships in Their Social Networks. *Developmental Psychology* 21 (6), 1016-1024
- Bowman, S. & Willis, C. 2003. We Media. How audiences are shaping the future of news and information. http://www.hypergene.net/wemedia/download/we_media.pdf. (Luettu 20.1.2014).
- Boyd, D.M., Ellison, N.B. 2008. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 210–230.
- Caplan, S. E. 2007. *CyberPsychology & Behavior*. April 2007, 10(2): 234-242.
doi:10.1089/cpb.2006.9963.
- Cheon, E., Ahn, J. 2009. Evolution of virtual communities. Teoksessa C. Weinhardt, S. Luckner & J. Stoeber (toim.) *Designing E-Business Systems: Markets, Services and Networks*. Lecture Notes in Business Information Processing, 1 (22), Springer, Berlin/New York, 135–143.
- Citizen Brando 2012. *The Social Network Yearbook, 1960–2012*.
- Compuvare Corporation. Compuvare The Technology Performance Company. 2014. *Mobile Apps: What Consumers Really Need and Want. A Global Study of Consumers' Expectations and Experiences of Mobile Applications*.

http://offers2.compuware.com/rs/compuware/images/Mobile_App_Survey_Report.pdf.

(Luettu 1.5.2014).

- Correa, T., Bachmann, I., Hinsley, A. W. & Gil de Zúñiga, H. 2013. Personality and Social Media Use.
- van Dijk, J. 2006. The Network Society. Social Aspects of New Media. London:Sage
- Eccles, J. 1999. The Development of Children Ages 6 to 14. The Future of Children
WHEN SCHOOL IS OUT 9 (2)
- Erkkola, J-P. 2008. Sosiaalisen median käsitteestä. Taideteollinen korkeakoulu.
Medialaboratorio. Lopputyö.
- Eskola, J. 2001. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen tutkimuksen analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 133–157.
- Edgar, D. 1999. Childhood in its Social Context The Under-Socialised Child?
FAMILY MATTERS 33, 32–33
- Eysenbach, G., Till, J. E. 2001. Ethical issues in qualitative research on internet communities. BMJ 2001; 323 doi: <http://www.bmj.com/content/323/7321/1103>
(Published 10 November 2001) BMJ 2001;323:1103
- Fischer, E., Bristor, J. & Gainer, B. 1996. Creating Or Escaping Community?: an Exploratory Study of Internet Consumers' Behaviors., Teoksessa Kim P. Corfman & John G Lynch Jr. (toim.) NA - Advances in Consumer Research 23, Provo UT : Association for Consumer Research, 178-182.
- Galliers, R. D. 1992 Choosing Information Systems Research Approaches. Teoksessa R. D. Galliers (toim.) Information Systems Research: Issues, Methods and Practical Guidelines. Blackwell Scientific, Oxford, 144-162.
- Grimes, S. M. & Fields, D.A. 2012. Kids online. A new research agenda for understanding social networking forums. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Cisco Systems. MacArthur-UCHRI Digital Media and Learning Research Hub, Kalifornian yliopisto, Irvine, 1-69
- Haugland, S. 2000. Computers and Young Children. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL.

- Helpsper, E. J. & Eynon, R. 2010. Digital natives: Where is the evidence?
British Educational Research Journal 36 (3), 503–520
- Hiltunen, L. 2009. Validiteetti ja reliabiliteetti. Graduryhmä 18.2.2009.
Jyväskylän yliopisto.
http://www.mit.jyu.fi/ope/kurssit/Graduryhma/PDFt/validius_ja_reliabiliteetti.pdf.
(Luettu 7.5.2014).
- Hintikka, K. A. 2008. Johdatus osallistumistalouteen–internetin uusia
taloudellisiatoimintaympäristöjä. Helsinki: Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry.
<http://www.edemokratia.uta.fi/haefile.php?f=291>. (Luettu 20.1.2014).
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2012. Tutki ja kirjoita. Kariston Kirjapaino Oy.
Hämeenlinna.
- Holloway, S. & Valentine, G. 2003. Cyberkids: Children in the Indormation Age. London:
RoutledgeFalmer.
- Indian, M. & Grieve, R. 2014. When Facebook is easier than face-to-face: Social support
derived from Facebook in socially anxious individuals. Personality and Individual
Differences 59,102–106. Australian Catholic University, Tasmanian yliopisto,
Australia.
- Jenkins, H. 2002. “Täydellinen liikunnanvapaus”. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina
pelikenttinä. Teoksessa E. Huhtamo, & S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten
pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 153–186.
- Johnson, G. 2010a. Young children’s Internet use at home and school: Patterns and
profiles. Curtin University of Technology, Perth, Australia
- Johnson, G. 2010b. Internet Use and Child Development: The Techno-Microsystem.
Australian Journal of Educational & Developmental Psychology. 10,
32 – 43
- Järvenpää, E. 2009. Laadullinen tutkimus. Teknillinen korkeakoulu.
<http://www.cs.tut.fi/~ihtesem/k2007/materiaali/luento4.pdf>. (Luettu 7.5.2014).
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tampereen
yliopisto, TRIM.

- Kangas, P., Toivonen, S. & Bäck, A. (toim.) 2007. Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median liiketoimintamalleja. VTT Tiedotteita – Research Notes 2369. Espoo.
<http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf>. (Luettu 17.1.2014).
- Katz, C. 2008. Cultural Geographies lecture: Childhood as spectacle: relays of anxiety and the reconfiguration of the child. *Cultural Geographies* 2008 15 (5), 5-17.
- Katz, J. 2009. The Rights of Kids in the Digital Age. The left and right are both cynically exploiting children to advance their own ideological agendas. *Wired*. 6/3/09
http://www.wired.com/wired/archive/4.07/kids_pr.html
- Karampelas, P. 2013. *Techniques and Tools for Designing an Online Social Network Platform*. Springer-Verlag Wien.
- Kellet, M. 2005. Children as active researchers: a new research paradigm for the 21st century? <http://oro.open.ac.uk/7539/1/>. (Luettu 8.6.2014).
- Kotilainen, S. (toim.) 2010. LASTEN MEDIABAROMETRI 2010: 0-8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011.
- Kumtepe, A. T. 2006. The effects of computers on kindergarten children's social skills. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 5, 52–57.
- Kupiainen, R. 2013. EU Kids Online – suomalaisten netin käyttö, riskit ja mahdollisuudet. Julkaisussa: Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä. Mediakasvatusseura ry 2013. Helsinki.
- Lincoln, Y.S. & Guba, E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park:Sage.
- Lowe, R. 2012. Internet safety investigation – how safe do people feel on the internet? The Open University. 1-20 <http://www.open.ac.uk/researchprojects/childrens-research-centre/files/crc-pr/file/ecms/web-content/Ross%20Lowe%20Internet%20safety%20investigation%20Report.pdf>. (Luettu 8.6.2014).
- Jensen, J.L. 2012. Online communities: a Historically based examination of how social formations online fulfill criteria for community. Teoksessa El Morr, C., Maret, P. (toim.) *Virtual Community Building and the Information Society: Current and Future Directions*, Information Science Reference, Hershey. 121–134.

- Lietsala, K. & Sirkkunen, E. 2008. Social media. Introduction to the tools and processes of participatory economy. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu. Hypermedia Laboratory Net Series : 17
- Lin, C. & Yu, S. 2008. Adolescent internet usage in Taiwan: Exploring gender differences. *Adolescence* 43 (170), 317
- Lievrouw, L. A. 2005. Information and Equity. *Annual Review of Information Science and Technology* Volume 37 (1)
- Lister, M., Dovey, J. Giddings, S. Grant, I. & Kelly, K. 2003. *New Media: A critical introduction*. New York: Routledge
- Livingstone, S. & Helpsper, E. 2007. Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide. *New media & society*, 9 (4), 671-696. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444807080335> SAGE Publications. <http://eprints.lse.ac.uk/2768/>. (Luettu 22.1.2014).
- Livingstone, S., Bober, M. & Helpsper, E. 2005. Active participation or just more information?, *Information, Communication & Society*, 8 (3), 287-314
- Leung, L. 2007. Stressful life events, motives for internet use, and social support among digital kids. *CyberPsychology & Behavior* 10(2): 204-214.
- Markus, U. 2002. *Characterizing the virtual community* (5th edition). SAP Design Guild. <http://www.sapdesignguild.org/editions/edition5/communities.asp>. (Luettu 8.6.2014).
- Marriott, T. C. & Buchanan, T. 2013. The true self online: Personality correlates of preference for self-expression online, and observer ratings of personality online and offline. University of Westminster, London, United Kingdom. *Computers in Human Behavior* 32, 171–177
- Mathwick, C. 2002. Understanding the Online Consumer: A Typology of Online Relational Norms and Behavior. *Journal of interactive marketing* 16 (1)
- McKenna, K. Y. A., Green, A. S. & Gleason, M. E. J. 2002. Relationship Formation on the Internet: What's the Big Attraction? *Journal of Social Issues* 58 (1), 9-31
- McCrae, R. R. & Costa, P. T. 1994. The stability of personality: Observation and evaluations. *Current Directions in Psychological Science*, 3 (6), 173

- McCrae, R. R. & Costa, P. T. 1999. The Five-Factor Theory of Personality. Teoksessa O. P. John, R.W. Robins, & L.A. Pervin (toim.) 2008. Handbook of Personality. Theory and Research. The Guildford Press. New York.
- Nielsen, J. 2006. Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute. Nielsen Norman Group. Evidence-Based User Experience Research, Training and Consultin. <http://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>. (Luettu 9.10.2006).
- Nieminen, H. & Pantti, M. 2009. Media markkinoilla. Johdatus viestintään ja sen tutkimukseen. Media in the Market: An Introduction to Mass Communication Studies. ISBN 978-951-825-056-5
- Oksanen, M. 2012. Nettipelikiusaaminen – kuudesluokkalaisten näkökulmia nettipeliksiusaamiseen. Julkaisematon kandidaatin tutkielma, Jyväskylän yliopisto.
- Palfrey, J. & Gasser, U. 2008. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. New York; Basic Books. 1-384.
- Peitso, E. .2013. Viestintä ja vuorovaikutus ITKY204sosiaalisessa mediassa. Syksy 2013 (3 op) LUENTO 2. Jyväskylän yliopisto.
- Powazek, D. M. 2002. Design for Community: The Art of Connecting Real People in Virtual Places. New Riders, Indianapolis.
- Punch, S. 2002. Research with children: the same or different from research with adults? Department of Applied Social Science, Stirlingin yliopisto, Stirling FK9 4LA UK
- Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon 9 (5)
- Pääjärvi, S. (toim.) 2011. Lasten mediabarometri 2011: 7–11-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012.
- Rahja, R. (toim.) 2013. Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura ry. http://www.mediakasvatus.fi/files/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa.pdf. (Luettu .12.12.2013).
- Rheingold, H. 1993. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Addison-Wesley, Reading.
- Romm, C., Pliskin, N. & Clarke, R. 1997. Virtual communities and society: toward an integrative three phase model. Int. J. Inf. Manag. 17 (4), 261–270. Elsevier

- Roberts, B. W., Walton, K. E. & Viechtbauer, W. 2006. Personality Traits Change in Adulthood: Reply to Costa and McCrae (2006). *Psychological Bulletin* 132 (1), 29–32
- Ruckenstein, M. 2012. Päiväkodin lelumaailmoista verkon yhteisöihin. Teoksessa H. Strandell, L. Haikkola & K. Kullman (toim.) *Lapsuuden muuttuvat tilat*. Bookwell Oy, Jyväskylä. 61–84.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [7.3.3 Kvantifiointi]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Saaranen-Kauppinen & Puusniekka.
http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_3.html. (Luettu 7.5.2014).
- Selwyn, N. 2009. The digital native – myth and reality. Institute of Education, Lontoon yliopisto, London, UK. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives* 61(4), 364–379.
- Suomen Internetopas. Internetin historiaa ja nykypäivää. Oppaat verkossa.
<http://www.internetopas.com/yleistietoa/internet/>. (Luettu 14.1.2014).
- Surowiecki, J. 2005. *The Wisdom of Crowds*. New York: Anchor.
- Stanojevska-Slabeva, K. 2002. Toward a Community-Oriented Design of Internet Platforms. *International Journal of Electronic Commerce* 6 (3), 71–95.
- Tosun, L. P. 2012. Motives for Facebook use and expressing “true self” on the Internet. Uludag University, Department of Psychology, Turkey. *Computers in Human Behavior* 28(4), 1510–1517
- Tosun, L. P. & Lajunen, T. 2009. Why Do Young Adults Develop a Passion for Internet Activities? The Associations among Personality, Revealing “True Self” on the Internet, and Passion for the Internet. *CyberPsychology & Behavior* 12 (4): 401–406.
- Tuckman, B. 1965. Developmental sequence in small groups. *Psychol. Bull.* 63(6), 384–399
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Tammi.

- Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Juvenes Print Oy
- de Valck, K., van Bruggen, G.H. & Wierenga, B. 2009. Virtual communities: a marketing perspective. *Decision Support System* 47, 185–203
- Valcke, M., Schellens, T., Van Keer, H. & Gerarts, M. 2006. Primary school children's safe and unsafe use of the Internet at home and at school: An exploratory study. Ghent in yliopisto, Department of Education. Brussels, Belgium.
- Valkenburg, P. & Peter, J. 2007. Preadolescents' and Adolescents' Online Communication and Their Closeness to Friends. The American Psychological Association. *Developmental Psychology* 43(2), 267–277.
- Valkenburg, P. & Soeters, K. 2001. Children's Positive and Negative Experiences With the Internet: An Exploratory Survey. 2001 Communication Research. Sage.
- 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*, 27, 71–85.
- Walamies, T. 2011. Poimintoja 0-8-vuotiaiden mediasuhteita koskevasta tutkimuksesta. Teoksessa S. Kotilainen (toim.) Lasten mediabarometri 2010. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011. 9-14.
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-6-9.pdf>
- Weiss RS. 1974. The provision of social relationships. In Rubin Z, editor. *Doing unto others*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 17-26.
- Yan, Z. 2005. Age differences in children's understanding of the complexity of the Internet. *Applied Developmental Psychology* 26, 385–396
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* 9 (6)
- Ylönen, S. 2012. Sallittua, salaista vai kiellettyä? Lasten medialeikkilasta käydyt neuvot telut päiväkodissa. Teoksessa Strandell, H., Haikkola, L., Kullman, K. (toim.) *Lapsuuden muuttuvat tilat*. Bookwell Oy. Jyväskylä. 85–115.
- Zuckerman, O., Blau, I. & Monroy-Hernández, A. 2009. Children's Participation Patterns in Online Communities: An Analysis of Israeli Learners in the Scratch Online Community. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects* 5, 263–274.

Liitteet

Liite 1. Tutkimuslupakirje vanhemmille

Hyvä vanhempi,

Olen luokanopettajaopiskelija Jyväskylän yliopistosta ja teen pro gradu-tutkielmaa kasvatustieteiden maisteritutkintoa varten. Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää 6- luokkalaisten oppilaiden näkemyksiä ja kokemuksia internetin käytöstä. Erityisesti tarkastelen työssäni arkikäyttöä. Nallevaaran koulun rehtori Kontiola ja kuudensien luokkien opettajat Mesikämmen ja Hunajapurkki ovat antaneet minulle luvan tulla tekemään tutkimustani koulullaan ja luokissaan. **(Opettajien, rehtorin ja kyseessä olevan koulun nimet muutettu.)**

Tutkimukseni aineistonkeruu suoritetaan maaliskuuhun 2014 aikana lapsenne luokassa samanaikaisesti kaikille oppilaille yhden oppitunnin aikana. Aineisto kerätään nimettömästi kirjoittelun ja miellekartan avulla.

Vastaukset ovat tutkimukseni ja opiskelujeni edistymisen kannalta ensiarvoisen tärkeitä ja toivonkin, että suhtaudutte myönteisesti lapsenne osallistumiseen tähän tutkimukseen. Tutkimukseen osallistuminen on kuitenkin täysin vapaaehtoista ja myös lapsi voi siitä halutessaan kieltäytyä. Tutkimusaineistoa tullaan käsittelemään luottamuksellisesti ja anonyymisti. Tutkimusta varten tarvitsen tietooni ainoastaan oppilaan sukupuolen.

Mikäli et halua lapsesi osallistuvan tutkimukseen, voit ilmoittaa siitä Wilman kautta lapsenne luokanopettajalle mahdollisimman pian. Tutkimukseen osallistumisesta ei koidu lapsellenne kuitenkaan mitään haittaa.

Ystävällisin terveisin,

Maria Oksanen

maria.j.oksanen@student.jyu.fi

Puhelinnumero

Tutkielman ohjaaja:

Riitta-Leena Metsäpelto

riitta-leena.metsapelto@jyu.fi

Liite 2 Miellekarttapohja

Miellekartan ohjeistus: Täytä miellekartta asioilla, joita sinulle tulee mieleen keskellä olevasta otsikosta **"Mitä internet on minulle?"** Merkitse myös alle, oletko tyttö vai poika.

Miten hahmotat sanan "internet", mitä siihen kuuluu sinun mielestäsi? Millainen on sinun internetisi? Mitä internet pitää mielestäsi yleisesti sisällään? Kirjoita kaikki, mitä mieleesi tulee. Voit jatkaa myös paperin kääntöpuolelle.

Olen tyttö___

Olen poika___

Mitä internet on
minulle?

Liite 3 Esseepohja

Merkitse rasti

- Olen tyttö
- Olen poika

Kirjoitelman ohje

Kirjoita tälle paperille kirjoitelma aiheesta ”**Minä internetissä**” (tarvittaessa voit jatkaa paperin kääntöpuolelle). *Kuvaa vapaasti oman kokemuksesi perusteella, miten käytät internetiä.* Voit käyttää hyväksesi alla olevia apukysymyksiä tai kirjoittaa täysin vapaasti sinulle tärkeistä internetiin liittyvistä asioista. Mikäli et käytä internetiä, voit kertoa perusteluistasi ja siitä miten se vaikuttaa elämääsi.

Apukysymyksiä, joita voit halutessasi käyttää kirjoitelmassasi:

- Miten, missä, kuinka kauan ja millä laitteilla käytät internetiä? Kuinka hyvin ja helposti se sujuu?
- Mikä internetissä on sinusta mukavaa ja mikä ei?
- Oletko internetissä yksin tai kavereiden kanssa? Millainen olet netissä, oma itsesi vai jotain muuta?
- Kuulutko mihinkään internetyhteisöön?
- Miksi olet netissä? Mitä siellä tavallisesti teet (esim. pelaaminen, sivustojen luominen, yhteydenpito kavereiden kanssa)?

Kirjoitelmasi käsitellään nimettömästi eli sinua ei voi tunnistaa sen kirjoittajaksi.

Kiitos!

Minä internetissä