

# **Media osana ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aikaa**

Riitta Kangasluoma

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma

Syyslukukausi 2019

Kasvatustieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

## TIIVISTELMÄ

**Kangasluoma, Riitta. 2019. Media osana ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aikaa. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden ja psykologian laitos. 135 sivua.**

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena oli selvittää erään suomalaisen kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aikaa; harrastustottumuksia ja mediankäyttöä. Tutkimusongelmina oli selvittää, mistä ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aika muodostuu, millainen asema medialla on ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajalla, miten vanhempien vastuu ilmenee mediakasvatuksessa sekä onko harrastamisen ja mediankäytön välillä yhteyttä toisiinsa.

Tutkimuksen lähestymistapa oli kvantitatiivinen kokonaistutkimus, jonka aineistonkeruumenetelmänä käytettiin kyselylomaketta. Kyselylomake jaettiin 214 ensimmäisen luokan oppilaan kotiin, lomakkeen täytti lapsen huoltajat. Kyselylomakkeita palautui 124, joista 120 hyväksyttiin mukaan tutkimukseen. Vastausprosentiksi saatiin 56,1 %.

Tutkimuksen tuloksia analysoitiin kvantitatiivisin menetelmin muun muassa keskiarvojen vertailulla ja korrelaatiokertoimien avulla. Lisäksi tehtiin kvantitatiivisia testejä, kuten keskiarvojen T -testejä ja varianssianalyysyjä.

Tutkimuksessa ei havaittu yhteyttä harrastamisen ja mediankäytön välillä. Harrastusaktiivisuus jäi alle suositusrajojen ja mediankäyttö puolestaan ylitti päivittäiset ruutuaikasuositukset. Asuinkylällä, perherakenteella, perheen lapsimäärällä ja vanhempien koulutusasteella havaittiin olevan yhteyttä lasten harrastamiseen. Lasten mediankäyttöön havaittiin olevan yhteyttä perherakenteella, perheen lapsimäärällä ja asuinkylällä. Tutkimuksen perusteella voitiin tehdä johtopäätös, että media on vahvasti läsnä jo ensimmäisen luokan oppilaiden arjessa, mutta mediankäytöllä ei ole heikentävää eikä lisäävää yhteyttä harrastamisen määrään tai harrastusaktiivisuuteen.

Asiasanat: lapsi, vapaa-aika, harrastaminen, media, ruutuaika

## Sisällysluettelo

<b>TIIVISTELMÄ</b> .....	<b>2</b>
<b>1 JOHDANTO</b> .....	<b>5</b>
<b>2 LAPSET MEDIAN KÄYTTÄJINÄ</b> .....	<b>8</b>
2.1 Lapsi tietoyhteiskunnan jäsenenä.....	8
2.2 Lasten mediankäyttötottumukset.....	11
2.3 Vanhempien vastuu lapsen mediankäytössä .....	14
2.4 Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäyttö.....	16
2.5 Median viihdekäyttö.....	17
2.6 Ikäraajat peleissä ja televisio-ohjelmissa.....	18
2.7 Mediankäytön lyhyt- ja pitkäaikaiset vaikutukset lapseen.....	20
2.8 Ruutuaika .....	21
<b>3 LASTEN VAPAA-AIKA</b> .....	<b>24</b>
3.1 Vapaa- aika käsitteenä.....	24
3.2 Liikunta hyvinvoinnin lisääjänä .....	25
3.3 Lasten harrastustottumukset .....	27
<b>4 TUTKIMUSKYSYMYKSET</b> .....	<b>29</b>
<b>5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN</b> .....	<b>31</b>
5.1 Määrällinen tutkimusmetodi .....	31
5.2 Tutkimukseen osallistujat .....	31
5.3 Tutkimusaineiston keruu .....	33
5.3.1 Kyselylomaketutkimus .....	33
5.3.2 Aineiston hankkiminen.....	34
5.4 Aineiston analyysi.....	35
5.4.1 Aineiston käsittely .....	35

5.4.2	Tilastollinen analyysi.....	37
5.4.3	Taustamuuttujien kuvaus .....	37
5.4.4	Summamuuttujien kuvaus.....	39
<b>6</b>	<b>TUTKIMUKSEN TULOKSET.....</b>	<b>43</b>
6.1	Osallistuneiden kuvaus .....	43
6.2	Ensimmäisen luokan oppilaiden harrastaminen .....	45
6.2.1	Ohjattu harrastustoiminta .....	45
6.2.2	Omaehtoinen harrastustoiminta.....	47
6.2.3	Vapaa-ajan toimintatavat .....	49
6.2.4	Taustamuuttujien yhteys harrastamiseen.....	50
6.3	Ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttö.....	57
6.3.1	Kotitalouksien mediavälineistö .....	57
6.3.2	Television katselu .....	59
6.3.3	Pelilaitteilla pelaaminen.....	61
6.3.4	Kännykän käyttötottumukset .....	64
6.3.5	Ruutuaika .....	67
6.3.6	Taustamuuttujien yhteys mediankäyttöön.....	68
6.3.7	Harrastamisen ja mediankäytön yhteys .....	74
6.4	Vanhempien asenteet mediakasvatuksessa.....	75
6.4.1	Ikärajasuositukset .....	75
6.4.2	Ruutuaika .....	75
6.4.3	Yhteinen ruutuaika.....	77
6.4.4	Tietoisuus lapsen mediankäytöstä .....	77
6.4.5	Yhteenvedo vanhempien asenteista mediankäytön suhteen....	78
<b>7</b>	<b>POHDINTA.....</b>	<b>79</b>
7.1	Tutkimustulosten yhteenvedo ja pohdinta.....	79

7.2 Tutkimuksen eettiset ratkaisut .....	84
7.3 Tutkimuksen luotettavuus .....	85
7.4 Tutkimusmetodin arviointi ja jatkotutkimusaiheet .....	86
<b>LÄHTEET .....</b>	<b>88</b>

## **LIITTEET**

Liite 1. Kyselylomake

Liite 2. Korrelaatiomatriisi, vapaa-ajan toimintatavat

Liite 3. Korrelaatiomatriisi, vanhempien sallima ruutuaika

Liite 4. Korrelaatiomatriisi, vanhempien asennoituminen

Liite 5. Varianssianalyysit harrastamisesta

Liite 6. Varianssianalyysit mediankäytöstä

Liite 7. Parittaisvertailu. Äidin ja isän koulutusasteen yhteys lapsen harrastamiseen

Liite 8. Korrelaatiomatriisi, lapsimäärän yhteys lapsen harrastamiseen

Liite 9. Parittaisvertailu. Asuinkylän yhteys lapsen mediankäyttöön.

# 1 JOHDANTO

Teknologian kehitys ja digitalisaatio ovat avanneet uusia mahdollisuuksia hyödyntää tieto- ja viestintäteknikkaa niin koulutuksen kuin työelämän saralla. Samalla ne ovat tuoneet mukanaan myös uudenlaisia huolenaiheita. Yhtenä huolenaiheena on median runsas viihdekäyttö lapsilla ja nuorilla. Huolta aiheuttaa myös se, että kaikenlainen mediasisältö, esimerkiksi seksuaalisuuteen liittyen, on helposti saatavilla kaikenikäisille (Bragg & Buckingham 2009).

Media ja erilaiset mediavälineet ovat merkittävä osa entistä nuoremman lapsen tavallista arkipäivää (Ito ym. 2009; Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019; Pohjola & Johnson 2009). Lapsi kohtaa median päivittäin erilaisissa ympäristöissä, kuten koulussa, kotona, sukulaisten ja kavereiden luona. Media toimii merkittävänä ilmiönä, jonka välityksellä lapset ja nuoret hakevat vertaiskulttuuria, vuorovaikutustilanteita sekä osallisuutta. Media vaikuttaa osaltaan myös lapsen identiteetin kehittymiseen. (Fornäs 1999, 32–35; Kangas 1999, 154–157; Pohjola ym. 2009.) Lisäksi se vaikuttaa lapsen kasvamiseen yhteiskunnan jäseneksi (Hautaviita 2012, 19).

Mediavälineitä pyritään käyttämään entistä enemmän myös opetuksessa. Opetushallitus ja opetus- ja kulttuuriministeriö ovat tehneet vuonna 2011 osallistumista tukevan mediakasvatuksen kehittämisen ja toteuttamissuunnitelman, jonka tarkoituksena on antaa vinkkejä sekä toimintamalleja opettajille mediakasvatuksen toteuttamiseen tasapuolisesti eri ikäryhmille. Tarkoituksena on kehittää verkkoviestinnän suhteen käytännön taitoja, tiedonhallinta-, yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja sekä tietoturvatietämystä (Haasio & Haasio 2008, 64). Parhaimmillaan media on hyödyn, uuden oppimisen, uuden tiedon ja onnistumisen sekä muiden tunteiden lähde. Osallistumisen tunne koetaan hyvin tärkeäksi kaikenikäisillä ja osallistumista tukevan mediakasvatuksen tulisikin kulkea mukana kasvatus- ja opetustyössä (OPH, 2011).

Yksi suosituimpia vapaa-ajan muotoja on lapsilla ollut jo pitkään television katsominen (Pääkkönen 2010). Televisionkatselu on kuitenkin vain murto-osa lapsen media-altistuksesta, sillä sen lisäksi lapsi viettää aikaa älypuhelimien, Internetin ja erilaisten pelikonsolien ja tietokonepelien parissa. Mediateknologia kehittyy jatkuvasti ja lapset joutuvat mukautumaan muutoksiin nopeammin kuin koskaan aiemmin (Valkonen, Pennonen & Lahikainen 2005). Nykyajan lapset ovat taitavia median käyttäjiä ja voivat hämmästyttää osaamisellaan vanhempia sukupolvia. Säännöllinen median seuraaminen alkaa lapsilla jopa alle kolmen vuoden iässä (Koivusalo-Kuusivaara 2007, 14).

Mediatarjonnan kasvu, käyttömäärän räjähdysmäinen lisääntyminen sekä haitallisen mediasisällön entistä helpompi saavutettavuus nousevat yhä useammin huolenaiheiksi julkisissa keskusteluissa. Myös median viihdekäyttö lasten keskuudessa nousee usein puheenaiheeksi julkisissa keskusteluissa. Vaietumpi aihe on aikuisten digitaalinen pelaaminen, joka on myös yleistynyt. Järvinen (1999, 165–166) toteaa digitaalisen pelaamisen olevan arkinen ja populaarikulttuurinen ilmiö, jossa pelit ovat viihdeteollisuuden kulutustuotteita. Järvinen (1999, 166) huomauttaa, että usein vastarinta ja kritisointi syntyy puhujan tietämättömyydestä.

Julkisissa keskusteluissa nostetaan usein esiin myös huoli siitä, että yhä enenevässä määrin lapset ovat entistä levottomampia ja heiltä puuttuu pitkäjänteisyys koulutehtäviä kohtaan. Myös keskittymiskyky on entistä heikompaa (Kosola ym. 2019). Sinkkonen (2018) ilmaisee myös huolensa lasten levottomuuden lisääntymisestä. Yhtenä syyllisenä Sinkkonen näkee mediavälineet, jotka ovat täynnä erilaisia ärsykeitä, joita lapsen keskeneräinen keskushermosto ei kykene käsittelemään ja tämä kuormittaa lasta. Kosola ym. (2019, 8–21) korostavat lapsen kehitykselle olevan tärkeää, että lapsi on vuorovaikutuksessa ympäristöönsä, sillä aivojen varhainen kehitys tarvitsee inhimillistä vuorovaikutusta. He nostavat myös esiin eri tutkimusten vahvistaneen olettamusta siitä, että runsas päivittäinen ruutuaika häiritsee tarkkaavaisuustoimintojen kehittymistä ja vaikuttaa keskittymiskykyyn.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen kouluterveyskyselystä 2017 käy ilmi, että väsymys ja mielenterveysongelmat ovat lasten ja nuorten keskuudessa hyvin yleisiä. Paljon puhutaan myös lasten liikkumattomuudesta, jonka ajatellaan usein kulkevan käsi kädessä mediankäytön kanssa. Opetus- ja kulttuuriministeriö (2016) on säätänyt varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukseksi kolme tuntia päivässä. Fyysinen aktiivisuus on edellytys lapsen kehitykselle ja kasvulle. Fyysinen aktiivisuus vaikuttaa myönteisesti kognitiivisiin prosesseihin, esimerkiksi keskittymiskykyyn, tarkkavaisuuteen, vireystilaan, havaitsemiseen ja muistamiseen. Lisäksi se parantaa lapsen fyysistä toimintakykyä ja motoriikkaa sekä ennaltaehkäisee monien sairauksien ja ylipainon syntymistä. (OKM 2016.)

Lasten ja nuorten liikunta-aktiivisuuden väheneminen on yleinen huolenaihe yhteiskunnassamme. Useat tutkimukset osoittavat, että fyysinen aktiivisuus lasten ja nuorten keskuudessa on vähentynyt viime vuosina Suomessa (Aira, Kannas, Tynjälä, Villberg & Kokko 2013; Myllyniemi & Berg 2013; THL 2017). Suuri osa suomalaisista lapsista ja nuorista liikkuu liian vähän, eivätkä saavuta lasten ja nuorten liikuntasuosituksen mukaista liikunnan määrää (Erhola 2008; Tammelin & Karvinen 2008; THL 2017).

Tässä pro gradu -tutkimuksessa halutaan selvittää, mistä ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aika muodostuu sekä millainen rooli medialla on heidän vapaa-ajalla. Lisäksi tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, onko mediankäytöllä ja harrastuksilla yhteyttä toisiinsa ja onko taustamuuttujilla yhteyttä harrastamiseen tai mediankäyttöön.



## 2 LAPSET MEDIAN KÄYTTÄJINÄ

Tässä luvussa käydään läpi, mitä media on ja miten media ilmenee lapsille. Aluksi käydään läpi yhteiskunnallisesta näkökulmasta median ilmenemistä lapsille, jonka jälkeen esitellään erilaisia mediankäyttötottumuksia lasten vapaaajalla sekä koulussa. Lisäksi tässä luvussa nostetaan esiin myös vanhempien vastuu lasten mediankäytöstä sekä tuodaan esiin riskejä ja vaikutuksia, joita mediankäyttö voi lapsille aiheuttaa.

### 2.1 Lapsi tietoyhteiskunnan jäsenenä

Media on hyvin vahvasti läsnä lasten jokapäiväisessä elämässä (Ito ym. 2009; Pohjola ym. 2009). Yhteiskunnassa on tapahtunut iso murros teknologian kehityksessä, kun digitaalinen aikakausi on tullut jäädäkseen. Digitaalisen aikakauden vahvuuksia ovat mahdollisuuksien tarjoaminen, kyky yhtenäistää sekä sen maailmanlaajuisuus. (Haasio ym. 2008; Kupiainen & Sintonen 2009, 17.) Yhä useampi asia hoidetaan teknologiaa apuna käyttäen. Yhteiskunnalla on suuri haaste pysyä teknologian kehityksen mukana. (Gentikow 2015.)

Media on parhaimmillaan uuden tiedon ja hyödyn lähde, joka voi tarjota iloa ja tunteita käyttäjälleen. Medialla on vaikutusta yksilön sosialisatioon eli samaistumiseen ja muokkautumiseen yhteiskunnan ja yhteisön jäseneksi. Media vie yhä enemmän sekä lasten leikki- ja vapaa-aikaa että aikuisten työ- ja vapaa-aikaa. (Hautaviita 2012, 19; Ito ym. 2009; Pohjola ym. 2009, 10.) Livingstone (2002, 11) toteaa, että medialla on yhä suurempi rooli lasten päivittäisessä elämässä, riippumatta siitä, millä mittareilla median ilmentymistä mitataan.

Lapset kasvavat nykyisin kodeissa, joissa on hyvin erilainen tekninen välineympäristö verrattuna kahdenkymmenen vuoden takaiseen aikaan. Usein puhutaan massamediasta, jolla viitataan siihen, että lapsilla on nykyisin useampi mediaväline käytettävissä aiempaan verrattuna ja he hyödyntävät useampaa eri mediavälinettä arjessaan. (Livingstone 2002, 11, 106–144.) Tietokone löytyy miltei

jokaisesta kodista ja lapset osaavat jo ennen kouluikää käyttää sujuvasti tietokoneita (Zumárová 2014). Televisiokin löytyy lähes jokaisesta kodista ja yhä nuoremmat lapset omistavat oman älypuhelimensa. (Suoranta, Lehtimäki & Hakulinen 2001.) Älypuhelimilla vapaa-aikaa kuluu erilaisten pelien ja sovellusten parissa. Älypuhelin ei ole enää pelkkä väline, jonka avulla pidetään yhteyttä muihin, vaan se on myös paikka, jossa ollaan ja viihdytään (Kangas, Vesterinen & Krokfors 2014, 15; Kosola ym. 2019). Lankapuhelimet ovat vähentyneet, harva nykyajan lapsi edes tietää, mikä lankapuhelin on. Laskut voidaan maksaa kotikoneella tai älypuhelimensa sovelluksella ja Internetissä voi tehdä sujuvasti erilaisia ostoksia. Myös perinteinen sosiaalinen kanssakäyminen on vähentynyt, sillä yhteyttä pidetään sosiaalisen median välityksellä.

Nykylasten voi olla vaikea kuvitella elämää ilman teknisiä välineitä, sillä he ovat syntyneet keskelle suurinta teknologian aikakautta (Kosola ym. 2019; Noppari, Uusitalo, Kupiainen & Luostarinen 2008). Haasio 2016 puhuu diginatiiveista, joille älypuhelimet ja tietokoneet ovat nuoresta asti jokapäiväistä elämää sekä välttämättömyyksiä, jotka mahdollistavat yhteydenpidon muihin, tiedonhankinnan sekä itsensä viihdyttämisen. Diginatiiveille ei ole virallista oikeaa määritelmää, mutta Haasion (2016, 11) mukaan sillä tarkoitetaan 1990-luvulla ja sen jälkeen syntyneitä lapsia ja nuoria, jotka ovat kasvaneet digitekniikan parissa ja oppineet hyvin nuorena jo käyttämään digitekniikkaa kännyköiden, tietokoneiden ja MP3-soittimien välityksellä.

Teknologian kehitys näkyy myös koulumaailmassa, jossa perinteiset koulukirjat on osittain korvattu sähköisillä oppimismateriaaleilla, tehtävien tekoon hyödynnetään tietotekniikkaa, tietoa haetaan Internetistä ja oppimista vahvistetaan esimerkiksi erilaisten pelisovellusten avulla. Ihanteellisessa oppimisympäristössä oppilas voi hyödyntää useampaa erilaista opiskelumuotoa ja -tapaa kokeillen erilaisia työskentelyvälineitä sekä verkko-oppimisympäristön mahdollisuuksia (Haasio ym. 2008, 44–56).

Mediakasvatuksella on suuri merkitys siihen, että lapsi oppii vastuulliseksi mediankäyttäjäksi, joka tiedostaa median haittapuoletkin. Internet on maailman-

laajuinen jakeluverkosto, jossa kuka tahansa voi julkaista omia ajatuksiaan, mielipiteitään ja mediaesityksiään kuvina, ääninä tai kirjoitettuina viesteinä. Internetin käyttö sisältää myös monia riskejä lapsille; Internetissä on helposti saatavilla materiaalia, joka ei sovellu lapsille (Bragg ym. 2009). Erstad (2015) nostaa myös esiin, että kaikkea tietoa on helppo saada Internetistä ja hänkin huomauttaa, että kuka tahansa voi jakaa mitä tahansa Internetissä ja, että kriittisen medialukutaidon merkitys korostuu tästä syystä. Bragg ym. (2009) nostavat esiin huolen siitä, että lapsia pyritään seksuaalistamaan jo entistä nuorempina; heille on rajaton määrä mediasisältöjä saatavilla nimenomaan seksuaalisuuteen liittyen.

Internet vetää puoleensa myös pedofiilejä ja muita rikollisia, jotka tekeytyvät lasten ystäviksi valenimillä. Lisäksi lapsi voidaan saada lataamaan omalle tietokoneelle materiaalia, jonka mukana leviää koneelle virus tai esimerkiksi ohjelma, joka soittaa kalliita puheluita. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006.)

Kasvuympäristöllä on suuri merkitys lapsen kasvuun ja kehitykseen, mutta myös yhteiskunnan merkitys on huomattavasti lisääntynyt. Tämä havaitaan lisääntyneenä teknologian hyödyntämisenä oppimisessa ja arjen työskentelyssä (OPH 2005; OPH 2014). Lapsi on avoin uuden oppimiselle ja kaikelle kehitykselle. Tietoyhteiskunnan jäseneksi kasvaminen tulisi olla kaikille tasavertaista; jokaisella lapsella, vanhemmalla, opettajalla ja erilaisilla instituuteilla tulisi olla yhtäläinen mahdollisuus oppia ja käyttää erilaisia tietoteknisiä välineitä. Lapselle tulee tarjota mahdollisuus tutustua tieto- ja viestintäteknikkaan, sekä oppia käyttämään ja hyödyntämään niitä arjessaan. (OPH 2005, 41.)

Teknologian kehitys antaa uusia mahdollisuuksia toimintatapojen muuttamiseen, mutta samalla se vaatii opettajia ja muita kasvattajia kouluttautumaan ja päivittämään omaa mediaosaamistaan jatkuvasti. Lapsen tasavertainen kasvataminen tietoyhteiskunnan jäseneksi ei ole helposti toteutettavissa, sillä esimerkiksi kaikilla kouluilla ei ole resursseja järjestää tietoteknistä opetusta laitteistojen riittämättömyyden vuoksi. (Hautaviita 2012, 43.) Hautaviita (2012, 43) näkee ongelmana myös tietoteknisten laitteiden ja välineiden nopean vanhenemisen. Vaikka teknologian kehitys on tuonut paljon uusia mahdollisuuksia, liittyy sii-

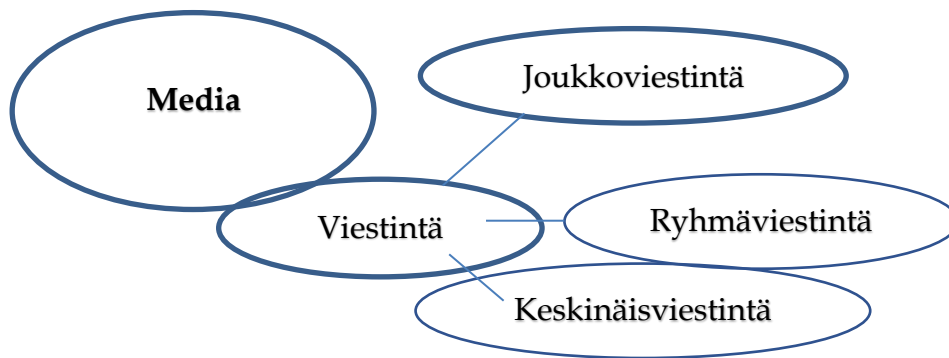
hen myös negatiivisia piirteitä. Tällaisia piirteitä ovat esimerkiksi elämäntapasairaudet, lisääntyneet avioerot ja perheiden hajoamiset sekä perheen keskinäinen viestintä ja kommunikointi. (Zumárová 2014.)

Mediankäyttö on aina yhteydessä yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Yhteiskunnan teknologinen kehitystaso määrittelee ihmisten mediaympäristöjen muodostumista. Lisäksi mediaympäristön muodostumiseen vaikuttaa yhteiskunnan rakenteet ja arvostukset. (Hautaviita 2012, 61.)

## **2.2 Lasten mediankäyttötottumukset**

Median termi tulee latinan sanasta medium, joka tarkoittaa ilmaisun tapaa sekä sitä sosiaalista yhteyttä, jossa ilmaisu on tuotettu ja välitetty. Media tuottaa yhteisiä kokemuksia ja kontakteja sekä välittää merkityksiä ja asioiden tai ihmisten suhteita. (Mustonen 2001, 8.)

Median täsmällinen määrittelemineen on hankalaa. Media on vahvasti läsnä kaikessa ihmisten elämässä ja koko yhteiskunnassa. Seppänen ja Väliaverronen 2013 esittivät, että nykyistä länsimaista yhteiskuntaa ei voi ymmärtää ilman median huomioon ottamista ja median roolin huomioimista yhteiskunnallisessa vuorovaikutuksessa. Median välityksellä ihminen kytkeytyy julkisuuteen, toisiin ihmisiin, koneisiin sekä teknologioihin. Medialla tarkoitetaan yksinkertaisimmillaan perinteisiä joukkoviestimiä eli radiota, televisiota, lehdistöä sekä Internetin sivustoja. Median käsite viittaa nykyisin erilaisiin teknisesti välittyneisiin ja verkottuneisiin viestinnän muotoihin, kun se vielä viime vuosikymmenellä määriteltiin yleisesti joukkoviestintänä (Seppänen ym. 2013.) Sosiaalisella medially puolestaan tarkoitetaan Internetin alustoja, joissa ollaan vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa tekstien ja kuvien sekä videoiden välityksellä. Tällaisia alustoja ovat esimerkiksi Facebook, YouTube, Instagram sekä erilaiset blogit.



Kuvio 1. Viestinnän linkittyminen mediaan (muokattu Seppänen ym. 2013)

Mediaksi kutsutaan toisinaan teknologiaa, teknologian varaan rakennuttua organisaatiota tai mainosvälinettä. Media on kuitenkin ennen kaikkea viestintää, joka tapahtuu teknisen laitteen avulla. (Seppänen ym. 2013, 21–25.) Median käsite pitää sisällään viestinnän käsitteen. Kuviossa 1 on esitetty viestinnän linkittymistä mediaan. Viestintä voidaan Seppäsen ym. (2013, 21) mukaan jakaa kolmeen erilaiseen viestintätapaan: joukkoviestintään, ryhmäviestintään sekä keskinäisviestintään. Kahdenkeskinen kanssakäyminen on keskinäisviestintää, joka tapahtuu usein kasvokkain. Ryhmäviestinnällä tarkoitetaan tietyn ryhmän, kuten esimerkiksi opetusluokan, vuorovaikutusta keskenään. Ryhmän viestintä voi tapahtua joko kasvokkain tai verkkoympäristössä. (Seppänen ym. 2013, 21.) Joukkoviestintä puolestaan on laajalle yleisölle jaettua tietoa, jolle on tyypillistä se, että viestinnän osapuolet eivät tunne toisiaan. Joukkoviestintä on pääsääntöisesti yksisuuntaista, teknisesti välitettyä ja kaikkien saatavilla olevaa. (Seppänen ym. 2013, 21.) Esimerkiksi radio- ja televisiolähetykset ovat tällaista kaikkien saatavilla olevaa viestintää.

Lasten mediaympäristö muodostuu useasta osa-alueesta. Mediavälineet voidaan jakaa neljään keskeiseen pääryhmään: painetut välineet, audiovälineet, visuaaliset välineet sekä audiovisuaaliset välineet. Paineetut välineet tarkoittavat kirjoja ja lehtiä. Audiovälineillä tarkoitetaan muun muassa radiota ja korvalappustereoita ja nämä mediavälineet keskittyvät äänen ja puheen välittämiseen. Audiovälineissä musiikilla on hyvin merkittävä rooli. Visuaalisissa laitteissa puolestaan korostuu kuvan osuus äänen kustannuksella. Visuaalisia laitteita

ovat esimerkiksi erilaiset pelikoneet. Audiovisuaaliset välineet toistavat tasavertaisesti sekä ääntä, että kuvaa. Tällaisia laitteita ovat televisio sekä video- ja dvd-laitteet. (Koivusalo-Kuusivaara 2007, 18–20; Mustonen 2001, 32–34.)

Ymmärtääksemme lapsen tietoteknisen oppimisen maailmaa ja oppimiseen vaikuttavia asioita, on tehtävä erilaisia tutkimuksia ja kokeiluja. Hsi (2007) on selvittänyt oppimisen rakentumista ja digitaalisen oppimisen yksilöllisiä ja yhteisöllisiä oppimisen periaatteita. Hän kuvailee digitaalisen aikakauden lasta seuraavanlaisesti: ”Lapsi omaksuu erilaisia rooleja sekä identiteettejä, hän rakentaa omia taitojaan sekä omaa tietotaitoaan vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa sekä jakaa kokemuksiaan ja luo omia käsityksiä ja merkityksiä asioille. Lapsi kehittää vapaaehtoisesti teknologisia taitojaan käyttämällä aikaa erilaisten tietoteknisten välineiden parissa ja yhdessä muiden ihmisten kanssa lapsi rakentaa sosiaalista todellisuutta sekä erilaisia osallistumisen muotoja. Lapsi osaa sekoittaa eri kulttuurien merkityksiä elektronisten ilmaisutapojen käytössä ja lapsi käyttää mediaa monin eri tavoin rakentamalla kulttuurista tietouttaan.” (Hsi 2007, 1513–1514.)

Mediavalmiuksista puhuttaessa tarkoitetaan medianluku- ja kirjoitustaitoa. Mediavalmiuksien heikkoutta eli mediataidottomuutta voidaan verrata lukutaidottomuuteen ja mediavalmiuksien vahvistaminen ja edistäminen onkin yksi kehittyvän yhteiskunnan tärkeimmistä tehtävistä. Tällaisesta kehityksestä on hyvänä esimerkkinä Esi- ja perusopetuksen uusi opetussuunnitelma 2014, jonka avulla pyritään opettamaan ja vahvistamaan mediataitoja vastaamaan kehittyvän yhteiskunnan odotuksia. Maailmanlaajuisestikin uudet opetussuunnitelmat painottavat viiden perustaidot kehittämistä. Niitä ovat lukutaito, laskutaito, kyky ilmaista itseään suullisesti ja kirjallisesti sekä käyttää digitaalisia työkaluja. (Bratholm 2015.)

Mediataidot ovat opittavissa olevia taitoja, joita ei kukaan saa synnynäiseksi lahjaksi. Mediataidoiksi nimitetään median teknisiä taitoja ja taustarakenteiden tuntemusta sekä aktiivista ja kriittistä mediankäyttöä (Hautaviita 2012, 61). Hautaviita (2012, 61) määrittelee mediataitojen tarkoittavan aktiivista, järkevää ja valikoivaa mediankäyttöä, jossa käyttäjä tuntee viestin lähettäjän intressit,

osaa tulkita kriittisesti erilaisia mediasisältöjä sekä ymmärtää omia reaktioitaan eri mediasisältöjen suhteen. Myös Gentikow (2015) korostaa, että medialukutaitoon liittyy kyky ymmärtää ja analysoida tekstejä. Hautaviita (2012, 61) muistuttaa, että mediataitoja voidaan vahvistaa vain opettelemalla. Harjoitusta tarvitaan viestien vastaanottajana sekä viestien tuottajana. Mediataitojen lisäksi tulee harjoitella osallistuvaa, yhteisöllistä ja vuorovaikutteista viestintää (OPH 2004, 18, 39–40).

### **2.3 Vanhempien vastuu lapsen mediankäytössä**

Mediakasvatuksella tarkoitetaan kasvamista ja oppimista median parissa. Mediakasvatuksen avulla pyritään vaikuttamaan lapsen mediakäyttämiseen siten, että media koettaisiin mahdollisuuksien antajana eikä pelkästään viihdekäytön ja hyödykkeiden tarjoajana. Mediakasvatuksella pyritään antamaan jokaiselle lapselle mahdollisuus kehittyä sellaisiksi viestien vastaanottajiksi, että he osaavat käyttää medioita järkevästi, ymmärtävät ja tulkitsevat kriittisestikin medioiden kieltä ja mediasisältöjä sekä osaavat itse tuottaa mediaviestejä (Hautaviita 2012, 81; Mustonen 2001).

Mediakasvatuksen tavoitteena on saada lapsi oppimaan kriittistä medialukutaitoa, jolloin hän erottaa mediasisällöistä oikean ja väärän tiedon sekä oppii kyseenalaistamaan mediasisältöä. Lapsi oppii siis arvioimaan kohtaamaansa mediasisältöä. Yksi mediakasvatuksen merkittävimmistä tavoitteista on mediatajuri eli kriittisen medialukutaidon kehittäminen. Mediatajuri tarkoittaa yksinkertaisimmillaan erilaisten mediasisältöjen ymmärtämistä sekä tietoisuutta median vaikutuksista ja mediakulttuurista. (Kotilainen 1999, 36; Kylmänen 2010, 9).

Rajat ovat rakkautta, myös mediakasvatuksessa. Vastuullisen vanhemman tehtävänä on asettaa rajat lapsen mediankäytölle sekä valvoa, että rajoista pidetään kiinni. Vanhemman tehtävänä on myös valvoa, millaisten mediasisältöjen kanssa lapsi vapaa-aikaansa viettää. Kasvatuksessa sekä mediakasvatuksessa on

tuettava lapsen tervettä ja normaalia kasvua. Mediakasvatuksessa on huomioitava lapsen mediankäyttökokemuksia. Paras ilo mediankäytöstä saadaan, kun mediankäyttökokemukset ovat lapsen ikätasoon nähden turvallisia (Martsola ym. 2006, 122–123).

Mediakasvatus tarkoittaa siis kasvua ja oppimista median parissa. Se on toimintaa, jonka avulla pyritään tietoisesti vaikuttaa yksilön mediankäyttöön sekä mediataitoihin. (Niinistö 2006, 8.) Mediakasvatuksen avulla lapsen kriittistä lukutaitoa saadaan vahvistettua ja sen myötä lasta saadaan suojeltua haitalliselta mediasisällöltä (Buckingham 2015). Buckingham (2015) nostaa artikkelissaan esiin neljä näkökohtaa, joita pidetään medialukutaidon oleellisina osina; edustus, kieli, tuotanto ja yleisö.

Edustuksella Buckingham (2015) tarkoittaa sitä, että kaikki tiedotusvälineet, digitaalinen media mukaan lukien, edustavat maailmaa. Ne tarjoavat tulkintoja ja valintoja todellisuudesta, jotka ilmentävät arvoja ja ideologioita. Median käyttäjien on kyettävä arvioimaan kohtaamansa aineisto, esimerkiksi arvioimalla julkaisijan motivaatioita ja vertaamalla sitä muihin lähteisiin, samalla peilaten myös omaan kokemusmaailmaansa. (Buckingham 2015.)

Digitaaliseen lukutaitoon kuuluu järjestelmällinen tietoisuus digitaalisen median rakentamisesta ja vuorovaikutteisen viestinnän retoriikasta. Esimerkiksi verkkosivustojen kohdalla siihen sisältyy ymmärrys siitä, kuinka sivustot suunnitellaan ja rakennetaan sekä miten mediakielioppia luetaan ja sen käytäntöjä ja koodeja tulkitaan. (Buckingham 2015.)

Tuotannon näkökulmasta Buckingham (2015) tarkoittaa, että medialukutaitoon kuuluu myös ymmärtäminen, kuka kommunikoi, kenelle ja miksi. Hän nostaa esiin kaupallisten vaikutusten merkityksen; lasten tulee tietää, milloin kaupalliset vetoamukset ja markkinoinnit kohdistuvat heihin ja miten kaupalliset yritykset voivat käyttää heidän tarjoamiaan tietoja.

Yleisön merkitystä Buckingham (2015) nostaa esiin siitä syystä, että lukijan ja median käyttäjän tulee olla tietoinen omasta asemastaan yleisönä. Tällä hän tarkoittaa ymmärrystä siitä, kuinka media on suunnattu yleisölle ja miten yleisöt



käyttävät niitä ja vastaavat niihin. Yksinkertaisimmillaan se tarkoittaa tietoisuutta tavoista, joilla Internet -sivustoille päästään ja miten tietoa eri lähteistä kerätään. Se tarkoittaa myös erilaisten välineiden tuntemista, joiden avulla mediaa käytetään arkielämässä ja pohditaan uusia tapoja median hyödyntämiselle. (Buckingham 2015.)

## 2.4 Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäyttö

Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäytön perustaidoilla tarkoitetaan erilaisten tietoteknisten laitteiden hallintaa ja käyttöä sekä tietoturvallisuuteen liittyvien asioiden ymmärtämistä. Opettajan rooli on tukea ja ohjata oppilaita tieto- ja viestintätekniiikan käytössä. Lapsen tulisi oppia vastuullinen Internetin käyttö sekä yhteistyön, vuorovaikutuksen ja verkostoitumisen merkitys. (Kotilainen & Hankala 1999, 43–45; OPH 2005, 41.)

Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäyttö on lisääntynyt teknologian kehityksen myötä, mutta koulujen välillä on suuriakin eroja (Gentikow 2015; Kangas ym. 2014, 18; Kotilainen ym. 1999, 45). Joissakin kouluissa tietotekniikkaa käytetään hyvinkin monipuolisesti, kun taas joissain kouluissa Internet on vain tiedonhaussa käytössä. Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäyttö antaa kasvattajille uudenlaisia työmenetelmiä, joiden avulla pystytään lisäämään uudenlaista vuorovaikutusta muun muassa vanhempien ja kasvattajien välillä (varhaiskasvatuksen valtakunnalliset linjaukset 2002, 23). Sähköposti on yleinen yhteydenpidon muoto. Lisäksi kouluilla on käytöissä erilaiset Internet -alustat yhteydenpitoa varten, esimerkiksi Wilma. Internetin hyödyntäminen kasvatustyössä on parhaimmillaan kasvattajan suunnittelutyötä monipuolistava väline.

Lapset ovat erittäin taitavia tietotekniikan käyttäjiä. Opettajien sekä vanhempien tulee kehittää omia taitojaan voidakseen opettaa ja neuvoa lapsia laitteiden sekä sovellusten käytössä (Hautaviita 2012, 37; Kotilainen ym. 1999, 43–45; Zúmarová 2014). Hautaviita (2012, 37) pitää tärkeänä, että opettajilla on ajanmukaiset työvälineet, joiden avulla tieto- ja viestintätekniiikka voidaan lapsille

opettaa, kun taas Kotilainen ym. (1999, 45) huomauttavat, ettei mediakasvatus toteudu ilman siitä kiinnostuneita opettajia. Tieto- ja viestintätekniikan opetuksen tavoitteet vaihtelevat paikkakunnittain. Pienimpien oppilaiden kohdalla tavoitteena on tutustuttaa oppilas tietoteknisten laitteiden käyttöön. Tavoitteena on, että oppilas tutustuu erilaisiin opetusohjelmiin ja peleihin, joiden avulla oppimista voidaan edistää, ja että oppilas harjoittelee 10-sormijärjestelmän käyttöä sekä ymmärtää tietoteknisten taitojen merkityksen omassa elämässään ja koulunkäynnissään. (Hautaviita 2012, 47.)

Tällä hetkellä kouluissa eletään murrosvaihetta; etsitään tapoja ottaa käyttöön digitaalinen teknologia ja oppimispelien tarjoamat mahdollisuudet. Oppimispelien jalkautuminen kouluun edellyttää tieteellistä tutkimustietoa sekä näyttöä pelien hyödyllisyydestä oppimisen näkökulmasta. Vaikka pelien koe-taan antavan tietoa sekä opettavan monia taitoja, esimerkiksi kielitaitoa, motorisia taitoja ja sosiaalisia taitoja, on pelien vaikutusta tutkittu tieteellisesti hyvin vähän. (Kangas ym. 2014, 19.) Bratholm (2015) nostaa esiin kolme toimenpidettä, jonka avulla mediaosaamista saadaan vietyä eteenpäin: 1) opettajien kyky tehdä yhteistyötä muiden opettajien kanssa, 2) opettajien pätevyys luoda didaktinen kokonaissuunnitelma ja 3) opettajien motivaatio kehittää verkko-oppimista ja käyttää tieto- ja viestintätekniikkaa.

## **2.5 Median viihdekäyttö**

Internet ja sen siivittämänä suosioon noussut sosiaalinen media tarjoavat lapsille ja nuorille paljon erilaisia virikkeitä. Internetin avulla pidetään yhteyttä ystäviin, etsitään uutta tietoa, ollaan mukana vertaisryhmissä, vietetään aikaa yksin tai ystävien kanssa ja vastaanotetaan sekä tuotetaan uutta materiaalia. (Evers, Albury, Byron & Crawford 2013; Haasio 2016; Ito ym. 2009; Livingstone, Haddon, Görzig & Ólafsson 2011; Pohjola ym. 2009.)

Kännykkä on yksi suosituimpia mediavälineitä lasten ja nuorten parissa. Kännykkää käytetään myös arjen hallinnan työkaluna, jonka avulla herätään aamulla, ilmoitetaan olinpaikasta, neuvotellaan kotiintuloajoista ja sovitaan muista menoista. (Noppi ym. 2008, 81.) Lapset ja nuoret käyttävät kännykkää monin eri tavoin ja monessa eri tarkoituksessa. Yhteydenpidon ja viestittelyjen lisäksi kännykällä kuunnellaan ja ladataan musiikkia, katsellaan videoita, pelataan pelejä sekä otetaan kuvia (Evers ym. 2013; Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 81–89).

Kortti- ja lautapelit ovat vähitellen jääneet digitaalisten pelien varjoon. Digitaaliset pelit muuttuvat nopealla tahdilla, kun pelien sisältöjä muokataan ja kehitetään jatkuvasti. Vaikka pelejä on erilaisia, on niissä yksi yhdistävä tekijä; tunne uppoutumisesta toiseen maailmaan. (Järvinen 1999, 165–168.) Pelit ovat populaarin mediakulttuurin tuotteita, joiden kuluttaminen luo käyttäjälleen nautintoa ja mielihyvää, mutta niihin sisältyy vahvasti myös kilpailemisen, suorittamisen ja leikinkin piirteitä (Järvinen 1999, 168).

Yksi suosittu median muoto on sosiaalinen media, joka antaa käyttäjälleen mahdollisuuden luoda itselleen profiilin, julkaista henkilökohtaisia tietojaan ja kuvia ja ylläpitää sosiaalista kanssakäymistään muiden ihmisten kanssa Internetin välityksellä (Livingstone ym. 2011). Sosiaalisessa mediassa muut ihmiset reagoivat jaettaviin kuviin painamalla tykkää -nappia ja kommentoimalla tai jakamalla sisältöjä omille sivuilleen. (Collin, Rahilly, Third & Richardson 2010; Lenhart & Madden 2007.)

## **2.6 Ikäraajat peleissä ja televisio-ohjelmissa**

Lapsen ja median suhteesta puhuttaessa, nousee usein esiin mediasisältöjen laatu ja soveltuminen tietyille ikäluokalle (Livingstone ym. 2011). Televisiossa esitetään todentuntuisesti tapahtumia ja ilmiöitä ja usein lapsen on vaikea erottaa kuvitteellinen tilanne todellisuudesta. (Valkonen ym. 2005.) Lasten mediankäyttöä py-

ritään säännöstelemään aikuisten asettamilla rajoituksilla sekä lakiin kirjoitetuilla säännöksillä. Laki määrittelee, että lapsille sopimattomat ohjelmat tulee lähettää sellaisina ajankohtina, jolloin lapsien ei oleteta katselevan televisiota ja ohjelmien haitallisuudesta on informoitava ennen ohjelman alkua (Valkonen ym. 2005.)

Vaikka peleissä ja ohjelmissa on kerrottu ikäraajat eli alaikäraja, minkä ikäiselle mediasisältö soveltuu, ei se kuitenkaan estä lapsia katsomasta kiellettyä materiaalia. Valkonen ym. (2005) toteavat, että vanhemmat mieltävät ikäraajat ennemminkin suosituksiksi kuin säännöiksi, joita tulee noudattaa. Myös Martsola ym. (2006, 36) nostavat ikärajakysymyksen esiin omassa tutkimuksessaan ja tuovat esiin näkökulman siitä, että ikärajojen suhteen velloo iso ristiriita. Vanhemmat toisaalta toivovat ikärajoja ja niihin jopa tiukennuksia, mutta silti esimerkiksi vievät lastansa katsomaan heidän ikäisiltään kiellettyä elokuvaa. Vanhempien tietoisuuden lisäämistä mediassa piilevistä riskeistä tulisi lisätä (Livingstone ym. 2011).

Ikärajoja ei ole asetettu ilman painavia perusteita. Lapsen kasvamisen tavoitteena on saada kehittyä ja kypsyä pikkuhiljaa. Martsolan ym. (2006, 37) mukaan näin ei voi tapahtua, mikäli lapsella on vapaasti saatavissa aikuisuuden vapaudet ja oikeudet. Vapaa saatavuus voi johtaa pettymyksiin ja turvattomuuden tunteeseen ja rajattomuuden seurauksena voi myöhemmin ilmetä masennusta sekä välinpitämättömyyttä (Martsola ym. 2006).

Vanhempien tulisi noudattaa ikärajoituksia lasten mediankäytön suhteen, sillä lasten aivot eivät ole valmiita käsittelemään ikäistään vanhemmille tarkoitettuja pelejä tai ohjelmia (Sinkkonen, 2013). Sinkkonen (2013) vaatii vanhemmilta tiukempaa otetta ikärajojen suhteen, vaikka se saattaa olla haasteellista. Oman esimerkin antaminen on yksi parhaista tavoista ennaltaehkäistä liiallista mediankäyttöä, sillä lapset kopioivat usein vanhempiaan ja heidän toimintatapojaan.

## 2.7 Mediankäytön lyhyt- ja pitkäaikaiset vaikutukset lapseen

Erilaiset video- ja tietokonepelit sekä televisio-ohjelmat voivat tarjota lapselle hyvää viihdettä, jonka kautta lapsi saa uusia elämyksiä ja myös oppimiskokemuksia (Paavonen ym. 2011). Mediankäyttö vaikuttaa väistämättä lapsen kehitykseen, etenkin jos media on liikaa läsnä arjessa. Runsas mediankäyttö sekä lapsen kehitystasoon sopimattomat ohjelmasisällöt voivat altistaa lapsen erilaisille ongelmille, kuten esimerkiksi somaattisille ja sosiaalisille ongelmille, psyykkisille oireille, nukahtamisvaikeuksille ja peloille (Paavonen ym. 2011). Mediankäyttö vaikuttaa lapsen tunne-elämään, sosiaaliseen kehitykseen, lapsen maailmankuvaan, itsetuntoon sekä hyvinvoinnin ja moraalien kehitykseen (Martsola ym. 2006, 53–69).

Opettajat, lastenlääkärit ja lastenpsykiatrit ovat yhtä mieltä siitä, että pitkäaikainen älyllinen harjoittelu myötävaikuttaa aivojen kasvuun ja kehittymiseen ja siksi aivoja on haastettava säännöllisesti. Lasten ajattelukyky kehittyy, kun he keskustelevat säännöllisesti muiden kanssa ja kehittävät lukutaitoaan. Perheet voivat kuitenkin tahattomasti myötävaikuttaa lasten henkiseen puutteeseen ja aivojen kehittymiseen sallimalla mediavälineiden rajoittamattoman käytön. (Karaagac 2015.) Media-altistukseen riittää se, että laite on avoinna taustalla. Ei voida sanoa tarkasti, mikä on kenellekin turvallinen tai vahingollinen ruutuaika, sillä jokainen ihminen on erilainen. (Kamenetz 2018.)

Mediapelot ovat yksi mediankäyttöön liittyvistä vaikutuksista, joilla on sekä psyykkisiä, että fyysisiä vaikutuksia. Pelkotilat aiheuttavat unettomuutta, painajaisia sekä muita nukkumisongelmia ja vaikuttavat täten lapsen fyysiseen hyvinvointiin ja ilmenevät esimerkiksi lisääntyneenä levottomuutena. (Martsola ym. 2006, 54–59.)

Mediaväkivallan yhteys aggressioon on suosittu tutkimusaihe. Tehtyjen tutkimusten perusteella voidaan todeta, että pitkäaikainen vahingollinen mediankäyttö aiheuttaa tunteiden turtumista, samaistumista sekä mallioppimista ja käyttäytymismallien jäljittelemistä. Aggressiivinen lapsi hakeutuu katsomaan väkivaltaa ja tämän myötä aggressiiviset tunteet lisääntyvät. Lapsi hakee keinoja,

joilla päästä eroon aggressiosta esimerkiksi väkivallan ja kostamisen avulla. (Martsola ym. 2006, 59–61.)

Väkivaltaisen mediasisällön toistuva katselu turruttaa lapsen tunteita. Lapsen myötätunnon tuntemisen kyky sekä toisen asemaan asettumisen taito voivat heikentyä väkivaltaisen mediasisällön vuoksi. (Mustonen 2001.) Karaagac (2015) nostaa esiin vakavan huolen siitä, että verkossa kiusatuksi tulleet harkitsevat useammin itsemurhaa ja siksi olisikin tärkeää, että perheet auttaisivat lapsia ymmärtämään verkkokiusaamisen vaarat hallitsemalla heidän mediankäyttöä.

Riippuvuus on yksi merkittävimpiä mediankäytön vaikutuksia, joka aiheuttaa lisävaikutuksia, kun riippuvuuden taso syvenee entisestään. Lapsi saattaa pelata tai surffailla Internetissä yömyöhään asti, jonka vuoksi hän on koulussa väsynyt eikä jaksaa keskittyä koulutehtäviin. Kun lapsi on riippuvainen pelaamisesta, hän ajattelee jatkuvasti pelaamista ja siihen liittyviä asioita. Lapsella saattaa hävitä kokonaan ajantaju pelatessaan ja hän tulee ärtyisäksi, kun hänen pelaamistaan rajoitetaan. Tällainen toiminta kertoo riippuvuudesta. (Martsola ym. 2006, 68–69.)

## 2.8 Ruutuaika

Ruutuajaksi lasketaan kaikki se aika, mitä käytetään ruutujen äärellä erilaisten mediavälineiden välityksellä. Tällaisia mediavälineitä ovat kännykät, televisiot, tietokoneet ja tabletit sekä erilaiset pelikonsolit. Lasten ruutuaika on kasvanut voimakkaasti vuosi vuodelta. Vaikka television katselu on lasten keskuudessa vähentynyt, on tietokoneen ja Internetin käyttö lisääntynyt huomattavasti. Ruutuajan lisääntyminen on vähentänyt lasten sosiaaliseen kanssakäymiseen, perinteiseen lukemiseen ja ulkoiluun käyttämää aikaa. (Lahikainen ym. 2015, 100.) Sähköistä mediaa on jatkuvasti saatavilla ja se on lasten ajankäytön keskeisimpiä kohteita. (Lahikainen ym. 2005, 54.)

Ruutuaikaa käsitteleviin kirjoituksiin törmää entistä useammin. Yksi syy lienee ruutulaitteiden helppo saatavuus ja yleistyvyys lapsilla ja nuorilla ja sen

myötä niiden käytön huima lisääntyminen (Ito ym. 2009; Karaagac 2015). Yhä useammalla lapsella on kännykkä tai muu medialaite, jolla hän pääsee pelaamaan erilaisia Internet-pelejä. Tutkimukset osoittavat, että myös ruutulaitteisiin tutustuminen tapahtuu entistä nuorempana. Keski-ikä Internetin käytön aloitukseksi oli seitsemän vuotta Tanskassa sekä Ruotsissa ja kahdeksan vuotta muun muassa Norjassa, Suomessa sekä Virossa. (Livingstone ym. 2011.)

Etelä-Afrikassa toteutetussa kansallisessa kouluväikivaltatutkimuksessa ilmeni, että 80,2 % keskiasteen oppilaista omisti kännykän ja 54,3 % ilmoitti käyttössään olevan tietokoneen tai tabletin. Näistä lapsista 70 % ilmoitti käyttävänsä sosiaalista mediaa ja keskustelevänsä vähintään kerran viikossa tuntemattoman kanssa Internetin välityksellä. (Karaagac 2015.) EU Kids Online -tutkimuksessa (2011) ilmeni, että 93 % 9–16-vuotiaista lapsista vietti aikaa Internetissä viikoittain ja heistä 60 % ilmoitti olevansa Internetissä joka päivä tai melkein joka päivä. Sosiaalisen median profiilin omisti 59 % vastaajista. (Livingstone ym. 2011.) Livingstone ym. (2011) raportoivat, että 30 % 9–16-vuotiaista oli kommunikoinut Internetissä tuntemattoman kanssa ja 21 % 11–16-vuotiaista oli altistunut mahdollisesti harmilliselle mediasisällölle.

Liiallisella ruutuajalla on havaittu olevan yhteyttä lapsuusiän ylipainoon (de Jong, HiraSing, Heimas, Seidell & Renders 2013; Kamenetz 2018; Maddison ym. 2014). Pahimmillaan lapsi upottautuu syvälle pelimaailmaan ja syrjäytyy askel kerrallaan normaalista sosiaalisesta vuorovaikutuksesta (Lahikainen ym. 2015). Huolta ja moraalisia kannanottoja ruutuajankäytön suhteen aiheuttaa Lahikaisen (2015) mukaan nukkuminen. Liian lyhyt yöuni aiheuttaa päiväväsymystä, johon syynä on usein liian myöhään valvominen. Sosiaalisen median runsas käyttö iltaisin altistaa uniongelmiin.

Ruutuajan fyysisiä vaikutuksia on paljon; muun muassa ranne-, kyynärpää- ja niskaoireet, väsymys sekä unettomuus, silmien väsymys, kuuloharhat ja epileptiset kohtaukset. Sosiaalisia ja psyykkisiä vaikutuksia ovat eristäytyminen ruudun ääreen, sosiaalisten suhteiden kärsiminen, masennus- ja stressireaktiot, koulumenestyksen heikentyminen ja riippuvuuskäyttäytyminen. (THL 2013, 13.)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen ohjeistuksena on, että lapsen ruutu-aika ei saisi ylittää kahta tuntia päivässä. Myös yhtämittaisen pelaamisen välillä olisi hyvä pitää taukoja. (THL 2013.)

Vaikka virtuaalipelaaminen nähdään usein negatiivisessa valossa, voi se olla monella tapaa myös hyödyllistä. Lapsen kognitiiviset, motoriset ja sosiaaliset taidot voivat kehittyä pelaamisen avulla. Kaikenlaisten pelien pelaaminen voi olla hyödyllistä, ei ainoastaan vain oppimiseen kehitettyjen pelien pelaaminen. Monet pelit opettavat lapselle erilaisten roolien ottamista, yhteistyötaitoja ja vieraskielisiä pelejä pelatessa kielitaito karttuu. Oppimisen lisäksi pelaaminen tarjoaa elämyksiä ja tunnekokemuksia. (Kamenetz 2018; THL 2013, 11.)



### 3 LASTEN VAPAA-AIKA

Tässä luvussa käydään läpi lasten vapaa-aikaan liittyviä elementtejä. Luvussa pohditaan mistä vapaa-aika koostuu ja mitkä tekijät vaikuttavat lapsen kehitykseen ja hyvinvointiin. Tässä luvussa huomio kiinnittyy kaikkeen siihen aikaan, josta on rajattu pois koulutyö, kotityöt sekä nukkumisaika.

#### 3.1 Vapaa- aika käsitteenä

Vapaa-aika on vuorokauteen sisältyvä aika, josta on vähennetty pois erilaisiin sovittuihin ja välttämättömiin toimintoihin kulunut aika. Tällaisia toimintoja ovat esimerkiksi henkilökohtaiset tarpeet, kuten syöminen, peseytyminen ja nukkuminen. Lisäksi vapaa-ajasta on karsittu pois ansiotyöhön tai koulunkäyntiin kulunut aika sekä kotitöiden hoitamiseen kulunut aika.

Vapaa-aika ja työ kuuluvat molemmat modernin yhteiskunnan järjestelmiin, joiden pohjalle arkielämä jäsentyy. Giddensin (1991, 127) mukaan elämäntyyli määräytyvät modernissa yhteiskunnassa näiden järjestelmien mukaisesti ja monet niistä tuntuvat järkkymättömiltä, sillä ne ovat niin olennainen osa ihmisten elämää sekä elämän jäsentymistä. Lasten ja nuorten näkökulmasta tarkasteltuna vapaa-ajan käsite voi joskus muistuttaa työtä, sillä se saattaa sisältää paljon aktiivista harrastamista (Helve 2009).

Vapaa-ajan määritelmä herättää yleensä positiivisen mielikuvan ja miellyttäviä tunteita viettää aikaa oman mielenkiinnon ja mahdollisuuksien mukaan. Se, miten ja missä elämme sekä millaisessa ympäristössä, muokkaa vapaa-aikaamme omalta osaltaan. (Myllyniemi 2009, 20–32; Zumárová 2014.) Vapaa-ajan käyttöön vaikuttavat monet tekijät, kuten sosiaaliset ja henkilökohtaiset olosuhteet ja mahdollisuudet. Vapaa-aikaa kuvataan usein vapaaehtoisena tekemisenä, joka tuottaa tyytyväisyyttä ja positiivista mieltä.

Lasten vapaa-ajan käyttö riippuu paljolti heidän vanhemmistaan. Vanhempien tulisi tarjota mahdollisuuksia eri organisaatioiden vapaa-ajan toimintaan ja huomioida lapsen luonne ja kyvyt sekä lapsen etu valitessaan toimintaa, jonka avulla lapsi voi menestyä toiminnassaan. (Zumárová 2014.) Zumárován (2014) mukaan nykysukupolven lapset ovat innostuneita käyttämään uusia teknologisia menetelmiä ja teknologia on vahvasti läsnä lasten vapa-ajassa. Erilaiset teknologiset pelit ovat osa lasten vapaa-aikaa ja ne ovat lapsille hyvin houkuttelevia ja helposti saatavilla. Vanhemmat käyttävät usein tietokoneita korvaamaan muita mahdollisia vapaa-ajan aktiviteetteja, eivätkä vanhemmat välttämättä ymmärrä, että pitkä aika tietokoneen ääressä on haitallista lapsille. Lapset saavat ensimmäisen kosketuksen vapaa-aikaan vanhemmiltaan ja lapset mallintavat vanhempiansa elintapoja. (Zumárová 2014.) Vanhempien lisäksi vapaa-ajan toimintaan vaikuttavat asuinkunnan harrastusmahdollisuudet sekä hyvin merkittävästi yleinen yhteiskunnallinen kehitys.

Vapaa-aikaan liittyen voidaan pohtia, onko vapaa-aikaa riittävästi vai liian vähän. Myllyniemen (2009) tutkimuksessa havaittiin, että kaikkein nuorimpien vastaajien kohdalla enemmistö koki, että heillä on vapaa-aikaa niin paljon, etteivät tiedä mitä sillä tekisivät. Myllyniemi (2009, 20) yllättyi saadusta tuloksesta, sillä Vesa Keskisen (2001) tutkimuksen perusteella helsinkiläisnuorten mielestä yleisin harrastamisen este oli ajanpuute. Myllyniemi (2009) koki oman tutkimuksensa olevan ristiriidassa Keskisen (2001) tutkimuksen kanssa.

### **3.2 Liikunta hyvinvoinnin lisääjänä**

Lasten kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin tukeminen on tärkeää (Hamarus, Kanervio, Landén & Pulkkinen 2014). Liikunnalla on tärkeä merkitys ihmisen fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen kasvuun ja kehittymiseen. Liikunnalla on todettu olevan useita tärkeitä lyhyen ja pitkän aikavälin vaikutuksia. (Coleman, Cox & Roker 2007; Laakso, Nupponen & Telama 2007.) Liikunnan yhteiskunnallinen merkitys korostuu liikunnasta saatavien terveyshyötyjen näkökulmasta.

Esimerkiksi lasten ja nuorten ylipaino on lisääntynyt (Kaikkonen ym. 2012; Kosola ym. 2019, 103–117; Mäki ym. 2010) ja säännöllisellä liikkumisella ylipainon muodostumista voidaan estää. Lapsen liikunnan tukemisen tulee lähteä liikkeelle jo varhaiskasvatuksessa ja varhaiskasvatuksen kentällä tulisi olla työkaluja havaita mahdollisimman aikaisin, mikäli vanhemmat tarvitsevat tukea lapsen liikunnan edistämiseen. Tässä roolissa varhaiskasvatus on avaintekijä, sillä he voivat jo päiväkodissa tutustuttaa lasta erilaisiin liikunnan muotoihin ja saada sitä kautta lapselle kehitettyä motorisia taitoja. (Sääkslahti 2018.)

Fyysisen kunnon heikkenemisestä on puhuttu jo kauan. On myös kannettu huolta siitä, että jo alle kouluikäisten lasten liikunnan määrä on viime vuosina selkeästi vähentynyt (Booth, Rowlands & Dollman 2015; Lehmuskallio 2011). Lasten fyysisen aktiivisuuden suositukset on päivitetty 2016 (OKM 2016). Perussuositus lasten fyysiselle aktiivisuudelle on vähintään 3 tuntia monipuolista ja ikään sopivaa liikuntaa päivittäin (OKM 2016). Liikuntasuositukset vaihtelevat ajan hengen mukaan. Kansallisen lasten ja nuorten liikuntasuosituksen mukaan 7–18-vuotiaiden pitäisi liikkua vähintään 1–2 tuntia päivässä ja liikunnan tulisi olla monipuolista ja ikään sopivaa (Tammelin ym. 2008). Lasten liikunta koostuu kevyestä liikunnasta, reippaasta ulkoilusta sekä erittäin vauhdikkaasta fyysisestä aktiivisuudesta. Liikunnan lisäksi riittävä lepo ja uni, terveellinen ruokavalio sekä mahdollisuus rentoutumiseen ja rauhoittumiseen ovat lapsen kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin perustarpeita. (OKM 2016.) Yli kahden tunnin yhtäjaksoista istumista tulee välttää ja ruutuaikaa viihdemedian ääressä saa olla enintään kaksi tuntia päivässä. (Tammelin ym. 2008.)

Liikunnan avulla parannetaan terveyttä vähentämällä ylipainoa sekä riskiä sairastua esimerkiksi diabetekseen tai sydänsairauksiin (Sääkslahti ym. 2004; WHO 2011). Terveysshyötyjä voidaan lisätä liikkumalla suositusta enemmän, sillä liikuntasuositus tarkoittaa reippaan liikunnan vähimmäismäärää terveyden kannalta tarkasteltuna. Suositusten mukaan jokaisena päivänä tulisi olla myös rasittavaa liikuntaa. Rasittava liikunta tarkoittaa liikuntaa, jossa sydämen syke nousee huomattavasti ja liikkuja hengästyy. Lapsilla rasittava liikunta toteutuu yleensä lyhyinä jaksoina. (Tammelin ym. 2008.) Normaalin kehittymisen sekä

fyysisen kasvun vuoksi liikunta on välttämätöntä ja sitä pitäisi olla säännöllisesti. Myös motoristen perustaitojen kehittymisen näkökulmasta on tärkeää, että lapsi liikkuu monenlaisissa ympäristöissä. (Sääkslahti ym. 2004.)

### 3.3 Lasten harrastustottumukset

Lasten harrastusmahdollisuuksia löytyy monelta eri osa-alueelta. Liikunnan eri muodot ovat hyvin yleisiä harrastusvaihtoehtoja, jonkin instrumentin soittaminen voi olla harrastuksena tai vaikkapa näyttöleminen. Myös kavereiden kanssa ajan viettäminen ja yhdessä tekeminen on yleinen vapaa-ajan harrastus, vaikkei sitä usein harrastukseksi mielletäkään.

Fyysisesti passiiviset vapaa-ajanviettotavat ovat lisääntyneet lasten ja nuorten keskuudessa. Nykyaikana television ja tietokonepelien sekä Internetin parissa vapaa-ajan viettäminen on hyvin yleistä ja erityisesti viikonloppuisin lapset viettävät fyysisesti passiivista aikaa (Sääkslahti ym. 2004). Usein passiivinen ajanvietto tapahtuu nimenomaan ruutulaitteiden ääressä. Kohdentamalla lapsen aikaa ruudun äärestä erilaisiin fyysisiin aktiviteetteihin voidaan osaltaan vaikuttaa myös painonhallinnan ongelmiin (de Jong ym. 2013).

Puheet liikkumattomuudesta nousevat välillä myös julkiseen keskusteluun. Valtion liikuntaneuvoston tekemän LIITU-tutkimuksen mukaan vuonna 2016 vajaa kolmasosa (31%) 9–15-vuotiaista lapsista saavutti liikuntasuosituksen rajan eli he liikkuivat vähintään yhden tunnin ajan joka päivä. Rasittavaa liikuntaa harrasti päivittäin vain 6%. (Kokko & Mehtälä 2016.) WHO:n rasittavan liikunnan suositusten mukaan tulisi rasittavaa liikuntaa olla vähintään kolmena päivänä viikossa ja tämä suositus täyttyi LIITU-tutkimuksessa 63% 9–15-vuotiaista. (Kokko ym. 2016.)

Harrastukset saattavat vaikuttaa myöhemmällä iällä koulutusvalintoihin sekä työuraan, hyvinvointiin ja jopa onnellisuuteen. Paljon harrastavilla kehittyy sosiaaliset ja kulttuuriset taidot ja he saavat harrastuksista tukea identiteettinsä rakentamiselle. (Helve 2009.)

Helven (2009) tutkimuksessa havaitaan, että vanhempien koulutuksella on vaikutusta nuorten harrastustoimintaan. Äidin koulutuksella on myös vaikutusta nuorten television katseluun, sillä pienempi osa korkeakoulutettujen äitien lapsista katsoo päivittäin televisiota, kuin alemman koulutuksen saaneiden lapset. Korkeakoulutettujen äitien 10–25-vuotiaat lapset ovat myös ahkerampia harrastajia. (Helve 2009.)

## 4 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tämä pro gradu -tutkielma on määrällinen poikittaistutkimus. Poikittaistutkimus tarkoittaa sitä, että aineisto kerätään yhden ajankohdan aikana useilta vastaajilta. Poikittaistutkimus sopii käytettäväksi etenkin silloin, kun halutaan tutkia jonkin ilmiön esiintyvyyttä. Poikittaistutkimuksella ei saada selville asioiden syy-seuraus -suhteita, vaan ainoastaan asioiden väliset korrelaatiot selviävät sen avulla. (Vastamäki 2010, 128.)

Tässä tutkimuksessa halutaan selvittää, mitä ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aikaan sisältyy, millaisia harrastuksia heillä on ja millainen rooli mediankäytöllä on ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajassa. Lisäksi tutkimuksessa halutaan selvittää, kuinka paljon aikaa kuluu harrastusten ja mediavälineiden parissa. Harrastukset voivat olla joko ohjattuja harrastuksia tai omaehtoisia harrastuksia. Ohjatulla harrastuksella tarkoitetaan harrastusta, jossa on erillinen valmentaja tai opettaja, kun puolestaan omaehtoinen harrastaminen on harrastamista ilman erillistä ohjausta. Ohjattuja harrastuksia voivat olla esimerkiksi liikuntaharrastukset, musiikkiharrastukset, erilaiset kädentaidon harrastukset ja teatteriharrastukset, joissa järjestävänä tahona on joku erillinen organisaatio. Omaehtoisen harrastamisen tapoja on hyvin paljon ja hyvin erilaisia, kuten ulkoilu, ystävien kanssa leikkiminen, lukeminen ja laulaminen.

Mediavälineillä tarkoitetaan televisiota, kännykkää, tietokonetta, tablettia, radiota, pelikonsolia sekä sanomalehtiä. Tutkimuksessa halutaan saada myös käsitys siitä, millaisia pelejä ensimmäisen luokan oppilaat pelaavat, millaisia televisio-ohjelmia he katsovat sekä millaisia sovelluksia ja sosiaalisen median yhteisöjä he käyttävät. Tutkimuksessa halutaan myös selvittää, löytyykö vapaa-ajan harrastusten ja mediankäytön välillä yhteyttä toisiinsa.

Lasten mediankäytön on todettu olevan sukupuolittunutta jo varhaisessa vaiheessa, vaikkakaan erot tyttöjen ja poikien välillä eivät ole kovin suuret korkean teknologian maissa. Usein pojat ovat kiinnostuneempia mediateknologiasta ja aloittavat mediankäytön tyttöjä aiemmin. Tyttöillä on myös vähemmän erilaisia laitteita, kuten tietokoneita tai pelikonsoleja. (Luukka 2001.) Tässä tutkimuksessa

halutaan selvittää, onko sukupuolella yhteyttä lasten harrastamiseen tai mediankäyttöön. Lisäksi halutaan selvittää, onko asuinkylällä, perheen koolla, perherakenteella tai vanhempien koulutusasteella yhteyttä lasten harrastamiseen ja mediankäyttöön. Tutkielman tarkoituksena on saada vastaukset seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Mistä ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aika muodostuu?
  - 1.1 Mitä harrastuksia ensimmäisen luokan oppilailla on?
  - 1.2 Millaisia vapaa-ajanviettotapoja ensimmäisen luokan oppilailla on?
  - 1.3 Kuinka paljon aikaa ensimmäisen luokan oppilailla kuluu harrastuksiin?
  - 1.4 Onko sukupuolella, asuinkylällä, perheen koolla, perherakenteella tai vanhempien koulutusasteella yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden harrastusaktiivisuuteen?
  
2. Millainen asema medialla on ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajalla?
  - 2.1 Millaisia mediavälineitä ensimmäisen luokan oppilailla on kotona käytettävissä?
  - 2.2 Mitä mediavälineitä ensimmäisen luokan oppilaat arjessaan käyttävät?
  - 2.3 Kuinka paljon aikaa ensimmäisen luokan oppilaat viettävät eri ruutulaitteiden parissa?
  - 2.4 Millaisia mediasisältöjä ensimmäisen luokan oppilaat useimmiten käyttävät?
  - 2.5 Onko sukupuolella, asuinkylällä, perheen koolla, perherakenteella tai vanhempien koulutusasteella yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttöön?
  
3. Miten vanhempien vastuu ilmenee mediakasvatuksessa?
  - 3.1 Miten vanhemmat suhtautuvat ikärajasuosiin?
  - 3.2 Miten vanhemmat suhtautuvat ruutulaitteiden käytön rajoittamiseen?
  - 3.3 Miten vanhemmat suhtautuvat perheen yhteisiin ruutuhetkiin?
  - 3.4 Miten tietoisia vanhemmat ovat lapsen mediankäyttötavoista?
  
4. Onko harrastamisen ja mediankäytön välillä yhteyttä toisiinsa?

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

### 5.1 Määrällinen tutkimusmetodi

Tämä pro gradu -tutkielma on määrällinen tutkimus, jonka avulla halutaan selvittää ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aikaa ja mediankäyttöä. Määrällinen tutkimusmenetelmä vastaa kysymyksiin, kuinka paljon, kuinka usein ja kuinka moni. Tutkimustieto saadaan siis numeroina, mutta tutkija voi käyttää myös laadullisen tutkimuksen aineistoa muuttamalla aineiston numeeriseen muotoon. (Vilka 2007, 13–14.) Tässä tutkimuksessa halutaan mitata numeerisesti harrastuksiin ja mediankäyttöön kuluva aikaa. Lisäksi tutkimuksessa halutaan selvittää, millaisia harrastuksia oppilailla on ja millaisia mediasisältöjä he käyttävät.

Määrällisessä tutkimuksessa mitataan havaintoyksikön ominaisuuksia valituilla muuttujilla ja mittaaminen tapahtuu mitta-asteikolla. Mitta-asteikolle tutkija ryhmittelee, luokittelee tai järjestää sekä vakioi tutkittavat muuttujat. (Vilka 2007, 36.) Tässä tutkimuksessa havaintoyksiköitä ovat ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmat, jotka havainnoivat omaa ensimmäisen luokan oppilastaan. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita oppilaiden harrastuksista sekä mediankäytöstä. Taustamuuttujia puolestaan ovat sukupuoli, asuinkylä, perheen lapsimäärä, perherakenne sekä äidin ja isän koulutusaste. Taustamuuttujien avulla havaitaan, onko tyttöjen ja poikien välillä yhteyttä säännöllisen harrastamisen tai mediankäytön suhteen sekä onko muilla taustamuuttujilla merkitystä harrastamiseen tai mediankäyttöön.

### 5.2 Tutkimukseen osallistujat

Tutkimuksen kohderyhmänä olivat erään keskikokoisen suomalaisen kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmat, kaiken kaikkiaan yhdestätoista eri kaupunginosasta, jotka havainnoivat omaa lastaan. Kaupunginosat jaoteltiin



koulupiirien mukaisesti. Tutkittavassa kunnassa oli aineistonkeruun hetkellä 214 ensimmäisen luokan oppilasta, joille kaikille tarjottiin mahdollisuus osallistua tutkimukseen.

Kyseessä oli kokonaistutkimus, sillä perusjoukon jokainen otantayksikkö, tässä tapauksessa kunnan jokainen ensimmäisen luokan oppilas, otettiin tarkasteltavaksi (Holopainen & Pulkkinen 2013, 29). Tutkimus haluttiin toteuttaa koko ikäluokalle, jotta saataisiin mahdollisimman kattavat tulokset ja tulokset olisivat luotettavammat (Vilka 2007, 57).

Tutkimuksen kohderyhmän valintaan vaikutti tutkijan oma mielenkiinto tutkimusaihetta kohtaan sekä mahdollisuus tutkimuksen tulosten jatkokäyttöön poliittisessa päätöksenteossa ja kaupungin sivistystoimessa.

Tutkimukseen osallistui kyselylomakkeella 120 henkilöä (N=120). Vastauksia saatiin koko kaupungin alueelta. Pienimmiltä asuinalueilta palautui 3–8 kyselylomaketta ja isoimmilta asuinalueilta 16–25 kyselylomaketta. Palautuneiden määrään vaikutti oppilasmäärät kyseisillä asuinalueilla.

Taulukko 1. Kyselyyn vastanneet

Vastaaja	Lukumäärä (N)	Osuus vastaajista (%)
Pojan äiti	43	35,9
Tytön äiti	54	45
Pojan isä	12	10
Tytön isä	9	7,5
Pojan äitipuoli	1	0,8
Pojan veli	1	0,8
Kaikki vastaajat yhteensä	120	100

Taulukossa 1 on kuvattu tutkimukseen osallistuneet. Taulukosta 1 havaitaan, että äidit olivat aktiivisimpia vastaajia. Kyselylomakkeeseen vastanneista 80,8% (N=97) oli äitiä ja 17,5 % (N= 21) oli isiä, muita vastaajia oli 1,7 % (N=2).

## 5.3 Tutkimusaineiston keruu

### 5.3.1 Kyselylomaketutkimus

Kyselylomaketutkimus on aineiston keräämisen tapa, jossa kysymysten muoto on standardoitu, vakioitu, eli kaikilta tutkimukseen osallistuneilta kysytään samat asiat, samalla tavalla ja samassa järjestyksessä (Vilkkä 2007, 28). Kyselylomaketutkimusta käytetään usein henkilökohtaisten asioiden selvittämiseen (Vilkkä 2007, 28).

Kyselylomakkeen suunnittelussa on tärkeää muotoilla kysymykset yksiselitteisesti. Kysymysten muoto on suurin syy tutkimustulosten virheisiin, mikäli vastaajan ja tutkijan ajatukset eivät kohtaa. Sanamuodot tulee valita tarkasti. (Valli 2010, 103–104.)

Kyselylomakkeessa voi olla sekä avoimia, että suljettuja kysymyksiä. Suljetuissa kysymyksissä vastausvaihtoehdot on annettu valmiiksi ja avoimissa kysymyksissä vastaustila on tyhjä eli vastaaja saa omin sanoin kirjoittaa vastauksen kysymykseen. Avoimien kysymysten vastauksia voidaan ryhmitellä ja teemoitella erilaisten pääotsikoiden alle. Vilkkä (2007, 68) pitää avointen kysymysten ryhmittelyä asiasisältöjen mukaan haasteellisena ja huomauttaa, että tutkijan tulee määritellä tarkkaan ja perustella, millaisia ryhmiä hän muodostaa ja mitkä ovat sisällöt, joiden mukaan ryhmä tai luokka määritellään. Hän myös muistuttaa, että luokkien ja ryhmien tulee olla toisensa poissulkevia. Tutkijan ei ole kuitenkaan tarve kerätä kaikkea aineistoa itse, vaan tutkija voi käyttää myös valmiita aineistoja (Vilkkä 2007, 30).

Kyselylomaketutkimus valittiin tämän tutkimuksen aineistonkeruumenettelmäksi, koska haluttiin tutkia koko kaupungin ensimmäisen luokan oppilaita, joten tutkittavia oli paljon ja he asuivat hajallaan. Harrastukset, mediankäyttömahdollisuudet ja -tottumukset koettiin olevan henkilökohtaisia asioita ja tämä oli yksi syy, miksi kyselylomaketutkimukseen päädyttiin. Kyselylomakkeet tehtiin perinteisesti paperiversiona ja tulevasta kyselystä tiedotettiin ensimmäisen

luokan oppilaiden vanhempia jo etukäteen. Tällä haluttiin varmistaa, että lomakkeet huomioidaan suurella tärkeydellä. Tiedottamiseen käytettiin sähköistä Wilma-järjestelmää, joka oli kyseisessä kunnassa käytössä kaikissa kouluissa. Lomakkeiden palauttamisesta muistutettiin hieman ennen viimeistä palautuspäivää.

Kyselylomakkeen alussa oli saateteksti ja ohjeistus huoltajille lomakkeen täyttöä varten. Saatetekstin jälkeen kysyttiin taustatietoja, joita käytettiin taustamuuttujina aineiston analyysissä. (Liite 1.) Kyselylomakkeessa (Liite 1) oli suljettuja kysymyksiä, mutta myös avoimia kysymyksiä. Avoimia kysymyksiä käytetään yleisimmin laadullisten kysymysten kohdalla. Tässä tutkimuksessa ne olivat avoimia nimenomaan siitä syystä, että tutkimuksessa ei haluttu antaa valmiita vastausvaihtoehtoja selvittäessä esimerkiksi, mitä pelejä ensimmäisen luokan oppilaat pelasivat. Avointen kysymysten vastaukset muutettiin määrälliseen muotoon analyysivaiheessa.

### 5.3.2 Aineiston hankkiminen

Tämän tutkimuksen aineisto kerättiin kyselylomakkeella toukokuussa 2019. Kyselylomakkeita lähetettiin 214 ja niistä palautui 124. Palautuneista lomakkeista neljä oli tyhjiä ja ne hylättiin käyttökelvottomina, joten tutkimukseen hyväksytyjä lomakkeita palautui 120. Vastausprosentiksi saatiin 56,1 %. Kyselylomakkeeseen vastasi 63 tytön ja 57 pojan vanhemmat. Tyttöjen osuus oli 52,5 % ja poikien osuus oli 47,5 %.

Kyselylomake jaettiin ensimmäisen luokan opettajien avustuksella oppilaiden kotiin. Opettaja antoi lomakkeen oppilaalle ja oppilas vei sen huoltajilleen. Opettaja laittoi Wilma -järjestelmän kautta viestin huoltajille, että kyselylomake on annettu lapsille. Tällä varmistettiin se, ettei lapsi unohda lomaketta reppuun. Vastaamisen jälkeen huoltajat laittoivat suljetussa kuoressa oppilaan mukaan koululle lomakkeen ja lomakkeet kerättiin sovittuna ajankohtana kouluilta.

Lomakkeeseen vastasivat huoltajat, mutta he saivat tarvittaessa pyytää lapsilta täydennystä lomakkeen täyttämiseen, jos eivät esimerkiksi tiedeneet, mitä pelejä lapsensa pelaavat älypuhelimella. Kyselylomakkeessa oli myös mahdollisuus jättää yhteystiedot, mikäli tutkimuksen edetessä syntyy tarve haastatella tarkemmin kattavamman aineiston saamiseksi.

Kyselylomakkeen kohdat 1–3 käsittelivät vapaa-aikaa ja harrastuksia. Kohdat 4–13 käsittelivät mediankäyttöä ja vanhempien asennetta mediakasvatusta kohtaan. (Liite 1.)

## **5.4 Aineiston analyysi**

### **5.4.1 Aineiston käsittely**

Määrällisessä tutkimuksessa aineiston kerääminen, aineiston käsittely sekä analysointi ja tulkinta ovat erillisiä vaiheita. Aineiston käsittelyllä tarkoitetaan sitä, että lomakkeilla saatu aineisto tarkistetaan, tiedot syötetään tietokoneelle sellaiseen muotoon, että aineistoa voidaan tutkia numeraalisesti taulukko- ja tilasto-ohjelmia apuna käyttäen. (Vilkka 2007, 106.) Aineiston tarkistaminen tarkoittaa sitä, että tutkija käy läpi lomakkeiden tiedot ja arvioi vastausten laadun sekä poistaa asiattomasti täytetyt lomakkeet. Tarkistamisvaiheessa saadaan jo suuntaa siitä, miten onnistuneita lomakkeen kysymykset ovat olleet. (Vilkka 2007, 106.)

Tässä tutkimuksessa aineiston tarkastelussa hylättiin neljä kyselylomaketta, sillä ne oli palautettu tyhjinä. 120 lomaketta oli huolellisesti täytetty ja ne hyväksyttiin mukaan tähän tutkimukseen. Jokainen hyväksytty kyselylomake numeroitiin, jotta tutkimuksen edetessä olisi helpompi tarkistaa lomakkeen tietoja tarvittaessa. Muuttujien arvojen tarkistaminen on mahdotonta, mikäli tutkija ei ole kirjannut lomakkeita juoksevalla numerolla aineiston keräämisen jälkeen (Vilkka 2007, 113).

Aineisto koodattiin numerokoodin sijaan, että jokaisella vastausvaihtoehdolla oli oma numeronsa. Jokaisesta kyselylomakkeen kohdasta tehtiin oma

muuttuja, joka sai vastausvaihtoehtojen mukaisesti muuttujan arvot. Kyselylomakkeen avoimista kysymyksistä muodostettiin dikotomiset muuttujat, jotka saivat arvot 0 = kyllä ja 1 = ei.

Aineisto syötettiin SPSS -ohjelmaan, johon ensiksi luotiin muuttujat kaikista vaihtoehdoista. Kaiken kaikkiaan aineistosta luotiin 484 erilaista muuttujaa. Kun muuttujat oli luotu, syötettiin muuttujien kohtaan kunkin kyselylomakkeen vastaus lomakkeiden numerojärjestyksessä siten, että ensin syötettiin kyselylomakkeen 1 kaikki tiedot ja viimeisenä kyselylomakkeen 120 tiedot. Kun aineisto oli syötetty, otettiin ohjelmasta tarkasteluun frekvenssitaulukot kunkin muuttujan kohdalla, jotta voitiin havaita mahdolliset virheet aineiston syötön yhteydessä. Löydetyt näppäilyvirheet korjattiin. Taulukoiden ja kuvioiden muokkaamiseen käytettiin SPSS-ohjelmaa sekä Exceliä.

Aineiston analyysi aloitettiin taustamuuttujien tarkastamisella. Kyselyyn vastanneista luotiin taulukko, johon eriteltiin muuttujan luokat. Lisäksi tehtiin frekvenssitaulukko, jonka perusteella saatiin kokonaiskuva kyselyn vastaajista. Aika- ja lukumääriä analysoitaessa on aineistosta otettu keskiarvo.

Tutkimukseen osallistuneiden anonymiteetin suojaamiseksi, asuinkylät ryhmiteltiin kolmeen ryhmään sen perusteella, miten kaukana keskustasta asuinkylät sijaitsivat. Asuinkylistä saatiin seuraavat dikotomiset muuttujat: viisi kylää muodostivat muuttujan "0-5 km säteellä keskustasta", neljä kylää muodostivat muuttujan "5-10 km säteellä keskustasta" ja kaksi kylää muodostivat muuttujan "15-20 km säteellä keskustasta", jolle saatiin arvot 0=kyllä ja 1=e-i.

Analysoitaessa, mitä televisio-ohjelmia lapsi katsoo ja mitä pelejä lapsi pelaa, karsittiin sellaiset vaihtoehdot pois, joissa frekvenssi oli alle 5 % kaikista vastaajista. Näin saatiin analysoitavaa aineistoa suppeammaksi ja analyysiin yleisimmät pelit ja televisio-ohjelmat. Yleisimmistä televisio-ohjelmista ja peleistä koostettiin frekvenssitaulukot, joista näkyy kokonaisvastausten frekvenssi sekä sukupuolten väliset frekvenssit. Radionkuuntelemiseen ja lehtien lukemiseen saadut vastaukset jätettiin pois tutkimusraportista, sillä niiden ei todettu olevan merkityksellisiä tutkimuskysymysten kannalta.

#### 5.4.2 Tilastollinen analyysi

Tutkimuksessa on käytetty analyysimenetelminä Spearmanin korrelaatiokertoimia, keskiarvovertailua T-testillä sekä yksisuuntaista varianssianalyysia (One-way ANOVA). Saatuja tuloksia on havainnollistettu Excel -kuvioiden ja taulukoiden avulla.

Sukupuolen ja perherakenteen yhteyttä harrastusaktiivisuuteen ja mediankäyttöön testattiin T -testillä, jonka tulokset havainnollistettiin taulukoihin. Muiden taustamuuttujien yhteyttä harrastusaktiivisuuteen ja mediankäyttöön testattiin yksisuuntaisen varianssianalyysin avulla (One-way ANOVA). Varianssianalyysin tulokset, joiden perusteella havaittiin löytyvän yhteyttä, otettiin tarkempaan tarkasteluun, että saatiin selville, minkä muuttujien välillä eroavaisuuksia löytyi. Muuttujien välisiä eroavaisuuksia tarkasteltiin Post hoc testauksella, josta valittiin Bonferroni sekä Tukey -testaus. Muuttujien välisiä yhteyksiä on tässä tutkimuksessa havainnollistettu Spearmanin korrelaatiokertoimen avulla. Lisäksi muuttujien eroavaisuuksia on tarkasteltu keskiarvojakaumien avulla.

#### 5.4.3 Taustamuuttujien kuvaus

Tutkimuksen taustamuuttujat ja niiden luokat on kuvattu taulukossa 2 (ks. s. 38). Sukupuoli, asuinkylä, perheen lasten määrä sekä perherakenne ovat kaikki luokitteluasteikollisia muuttujia. Äidin ja isän koulutusaste ovat puolestaan järjestyksasteikollisia muuttujia.

Taulukko 2. Taustamuuttajat

<b>LAPSET</b>	N	Muuttujan luokat
Sukupuoli	120	Tyttö Poika
Asuinkylä	120	0–5 km säteellä keskustasta 5–10 km säteellä keskustasta 10–20 km säteellä keskustasta
<b>PERHE</b>		
Perheen lasten määrä	120	1 lapsi 2 lasta 3 lasta 4 lasta 5 lasta 6 lasta 7 lasta
Perherakenne	120	Ydinperhe Yksinhuoltajaperhe Uusioperhe Sijaisperhe
Äidin koulutusaste	120	Peruskoulu Ammattitutkinto Ylioppilastutkinto Alempi korkeakoulututkinto Ylempi korkeakoulututkinto
Isän koulutusaste	120	Peruskoulu Ammattitutkinto Ylioppilastutkinto Alempi korkeakoulututkinto Ylempi korkeakoulututkinto

### Muuttujien kuvaus

Kyselylomake (Liite 1) oli melko laaja ja siksi myös muuttujia muodostettiin paljon. Avoimien kysymysten vastauksista tehtiin dikotomisii luokitteluasteikkolisia muuttujia, jotka saivat arvot 0=kyllä ja 1=ei. Arvo 0 on annettu silloin, kun kyseinen muuttuja on mainittu kyselylomakkeen vastauksessa ja arvo 1 on annettu silloin, kun kyseistä muuttujaa ei ole mainittu kyselylomakkeen vastauksessa. Dikotomisii muuttujia luotiin, koska haluttiin selvittää ja nimetä ensimmäisen luokan oppilaiden käyttämiä suosituimpia pelejä, televisio-ohjelmia sekä sovelluksia, eikä haluttu ryhmitellä saatuja vastauksia. Dikotomisii muuttujia

tehtiin ohjatuista harrastuksista, omaehtoisista harrastuksista, kodin mediavälineistä, televisio-ohjelmista, peleistä, kännykkäsovelluksista ja -ohjelmista, Internet -sivustoista sekä sosiaalisen median kanavista.

Dikotomiset muuttajat muodostivat myös kysymykset ”*Onko lapsellasi ohjattua harrastustoimintaa? (Ohjatulla harrastustoiminnalla tarkoitetaan harrastusta, jossa on opettaja, valmentaja tai muu vastaava, esimerkiksi urheiluseuran jalkapallo, musiikkiopiston pianonsoitto.)*” ja ”*Onko lapsellasi älypuhelin tai kännykkä, jolla hän pääsee Internettiin?*” (Liite 1.)

Harrastusten sekä mediankäytön määrää kuvailevat muuttajat olivat järjestyksasteikollisia muuttujia. Ajankäyttöön liittyvät muuttajat puolestaan olivat välimatka-asteikollisia. Vanhempien asennoitumista mittaavat muuttajat olivat järjestyksasteikollisia.

#### **5.4.4 Summamuuuttujien kuvaus**

Aineistosta luotiin uusia summamuuttujia keskenään vahvasti korreloivista muuttujista. Uusia summamuuttujia muodostettiin kyselylomakkeen (Liite 1) kohdassa 3, jossa saatiin yhdistettyä erilaisia vapaa-ajan toimintatapoja. Lisäksi tehtiin summamuuttuja ohjattuun harrastustoimintaan sekä omaehtoiseen harrastustoimintaan kuluneesta ajasta, että saatiin kokonaiskuva siitä, kuinka paljon kaiken kaikkiaan ensimmäisen luokan oppilailla kului aikaa viikossa harrastamiseen.

#### **Vapaa-ajan toimintatavat**

Kyselylomakkeen kohdan 3 (Liite 1) vapaa-ajan toimintatapojen muuttujista muodostettiin summamuuttujia sen perusteella, miten ne korreloivat keskenään. Korrelaatiomatriisissa (Liite 2) on lihavoitu ne muuttujien arvot, jotka korreloivat keskenään vähintään .50. Vahvasti keskenään korreloivien muuttujien Cronbachin Alpha -kertoimia tarkasteltiin ennen summamuuttujien muodostamista, jotta nähtiin muuttujien reliabiliteetti eli luotettavuus. Mikäli Cronbachin



Alpha -kerroin oli vähintään .500, luotiin muuttujista uusi summamuuttuja. Summamuuttujat sekä Cronbachin Alpha -kertoimet sekä mistä muuttujista summamuuttujat koostuvat on esitetty taulukossa 3. Muuttujat, joiden Cronbachin Alpha -kerroin oli alle .500, jäivät omiksi muuttujiksi.

Taulukko 3. Vapaa-ajan toimintatavoista muodostetut summamuuttujat

Summamuuttujan nimi	Cronbachin alpha	Muuttujat, jotka muodostavat summamuuttujan.
Lapset leikkivät yhdessä.	.663	Lapset leikkivät yhdessä ulkona. Lapset leikkivät yhdessä sisällä.
Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä.	.717	Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä omissa kodeissaan. Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä samassa tilassa.
Lapset harrastavat liikuntaa yhdessä.	.665	Lapset pelaavat palloilulajeja (esim. jalkapallo, koripallo) yhdessä omaehtoisesti. Lapset harrastavat omaehtoisesti liikuntaa yhdessä.
Kuvataiteen tai käsitöiden tekeminen yhdessä.	.700	Lapset askartelevat tai tekevät käsitöitä yhdessä. Lapset piirtelevät yhdessä.

### Harrastusaktiivisuus

Sekä ohjattuun, että omaehtoiseen harrastamiseen kuluvasta viikoittaisesta ajasta luotiin uusi summamuuttuja *"Harrastuksiin kuluva aika"*, jonka avulla saatiin selville kokonaisaika kaikelle harrastustoiminnalle ensimmäisen luokan oppilailla. Summamuuttuja saatiin yhdistämällä muuttujat *"Kuinka paljon aikaa kuluu ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?"* ja *"Kuinka paljon aikaa kuluu omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?"*

### Vanhempien sallima mediankäyttöaika

Kyselylomakkeen kohdan 5 (Liite 1) vanhempien sallimien mediankäyttöaikojen muuttujista otettiin korrelaatiomatriisi (Liite 3). Vaikka muuttujien väliset korre-

laatiokertoimet jäivät alle .50, luotiin kaikista muuttujista yhteinen summamuuttuja, sillä Cronbachin Alpha -kertoimeksi saatiin .547. Uudeksi summamuuttujaksi saatiin *"Päivittäinen vanhempien sallima ruutuaika"*.

### **Vanhempien asennoituminen mediavälineitä ja ikärajasuosituksia kohtaan**

Kyselylomakkeen kohdassa 6 (Liite 1) selvitettiin vanhempien asennoitumista mediavälineitä sekä ikärajasuosituksia kohtaan. Muuttujista laskettiin korrelaatiokertoimet, jotka ovat kuvattuina korrelaatiomatriisissa (Liite 4). Korrelaatiomatriisissa (Liite 4) on lihavoituna ne muuttujien arvot, jotka korreloivat keskenään vähintään .50. Summamuuttujiksi yhdistettiin muuttujia, joiden korrelaatiokerroin oli vähintään .30.

Vahvasti keskenään korreloivien muuttujien Cronbachin Alpha -kertoimia tarkasteltiin ennen summamuuttujien muodostamista, jotta nähtiin muuttujien reliabiliteetti eli luotettavuus. Mikäli Cronbachin Alpha -kerroin oli vähintään .500, luotiin muuttujista uusi summamuuttuja. Summamuuttujat sekä Cronbachin Alpha -kertoimet sekä mistä muuttujista summamuuttujat koostuvat on esitetty taulukossa 4 (ks. s. 42). Muuttujat, joiden Cronbachin Alpha -kerroin oli alle .500, jäivät omiksi muuttujiksi.

Taulukko 4. Vanhempien asennoitumisista muodostetut summamuuttujat

Summamuuttujan nimi	Cronbachin alpha	Summamuuttuja koostuu
Vanhempien tietoisuus lapsen mediankäytöstä	.781	Vanhemmat tietävät, mitä pelejä lapset pelaavat ruutulaitteilla. Vanhemmat tietävät, mitä televisio-ohjelmia lapset katsovat. Vanhemmat tietävät, mitä elokuvia lapset katsovat. Vanhemmat tietävät, mitä videoita lapset katsovat YouTubessa. Vanhemmat tietävät, mitä lapsi tekee kännykällä. Vanhemmat tietävät, millä internet-sivuilla lapset vierailivat.
Asennoituminen ikärajoihin käytännössä	.869	Lapsi saa vanhemman valvonnassa pelata pelejä, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä. Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa elokuvia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, uin lapsen ikä. Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa televisio-ohjelmia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.
Asennoituminen ikärajoihin	.651	Vanhemmat pyrkivät noudattamaan pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajasuosituksia. Vanhempien mielestä ikärajasuositukset ovat tärkeitä.
Perheen yhteinen ruutu-aika	.503	Vanhemmat pelaavat ruutupelejä yhdessä lapsen kanssa. Vanhemmat katsovat lapsen kanssa televisio-ohjelmia. Vanhemmat katsovat lapsen kanssa elokuvia.
Vanhempien asennoituminen ikärajoihin käytännössä	.914	Lapsi saa pelata valitsemiaan pelejä ruutulaitteilla. Lapsi saa katsoa valitsemiaan elokuvia. Lapsi saa katsoa valitsemiaan televisio-ohjelmia.

## 6 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa tarkastellaan tutkimuksessa saatuja tuloksia. Aluksi esitellään tutkimuksen taustamuuttujat, jonka jälkeen tarkastellaan saatuja tuloksia ensimmäisen luokan oppilaiden harrastusten ja mediankäytön sekä vanhempien mediankäyttöön liittyvien asenteiden osalta. Lisäksi tarkastellaan taustamuuttujien välisiä yhteyksiä harrastamiselle ja mediankäytölle sekä harrastamisen ja mediankäytön välistä yhteyttä.

### 6.1 Osallistuneiden kuvaus

Taulukko 5. Tutkimukseen osallistuneiden frekvenssijakaumat

<b>LAPSET</b>	Muuttujan luokat	N	%
Sukuupuoli	Tyttö	63	52,5
	Poika	57	47,5
Asuinkylä	0–5 km säteellä keskustasta	81	67,5
	5–10 km säteellä keskustasta	30	25
	10–20 km säteellä keskustasta	9	7,5
<b>PERHE</b>			
Perheen lasten määrä	1 lapsi	11	9,2
	2 lasta	30	25
	3 lasta	55	45,8
	4 lasta	12	10
	5 lasta	9	7,5
	6 lasta	2	1,7
	7 lasta	1	0,8
Perherakenne	Ydinperhe	92	76,7
	Yksinhuoltajaperhe	12	10
	Uusioperhe	15	12,5
	Sijaisperhe	1	0,8
Äidin koulutusaste	Peruskoulu	3	2,5
	Ammattitutkinto	36	30
	Ylioppilastutkinto	15	12,5
	Alempi korkeakoulututkinto	37	30,8
	Ylempi korkeakoulututkinto	29	24,2
Isän koulutusaste	Peruskoulu	8	6,7
	Ammattitutkinto	62	51,7
	Ylioppilastutkinto	8	6,7
	Alempi korkeakoulututkinto	26	21,7
	Ylempi korkeakoulututkinto	16	13,3

Kyselylomakkeeseen vastasi 63 tytön (52,5 %) ja 57 pojan (47,5 %) huoltajat (taulukko 5, ks. s. 43). Tyttöjen huoltajat olivat hieman aktiivisempia vastaamaan kuin poikien huoltajat, mutta ero heidän välillä oli marginaalisesti hyvin pieni. Voidaan todeta, että tutkimukseen saatiin kattavasti vastauksia sekä tyttöjen, että poikien huoltajilta.

Tutkimukseen osallistuneilta kysyttiin esitiedoissa vanhempien korkeinta koulutusastetta. Koulutusastetiedot saatiin 120 äidin sekä 120 isän osalta. Taulukosta 5 (ks. s. 43) havaitaan, että äideistä 55 % (N=66) ja isistä 35 % (N=42) oli vähintään alemman korkeakoulututkinnon suorittaneita. Peruskoulun ylimmäksi koulutusasteeksi nimesi äideistä 2,5 % (N=3) ja isistä 6,7 % (N=8). Isien kohdalla oli kouluttamattomuus hieman yleisempää kuin äideillä, mutta molempien kohdalla kouluttamattomuus oli erittäin vähäistä. Äideistä 97,5 % ja isistä 93,3 % olivat suorittaneet peruskoulun jälkeen jonkin koulutuksen. (Taulukko 5, ks. s. 43)

Tutkimukseen osallistuneista asui ydinperheessä 76,7 % (N=92). Toiseksi yleisin perherakenne oli uusioperhe 12,5 % (N=15) ja kolmanneksi yleisin oli yk-sinhuoltajaperhe 10 % (N=12). Sijaisperheessä asui yksi vastaajista (0,8 %). (Taulukko 5, ks. s. 43.) Perherakenteet olivat hyvin samankaltaiset sekä tyttöjen, että poikien kohdalla.

Perheiden lasten määrä vaihteli yhdestä lapsesta kahdeksaan lapseen. Yleisin perheen lapsimäärä oli kolme. Jopa 45,8 % (N=55) ilmoitti perheen lapsimäärän olevan kolme lasta. Kaksilapsia perheitä oli 25 % (N=30), yksilapsisia perheitä 9,2 % (N=11), nelilapsisia perheitä oli 10 % (N=12) ja viisilapsisia perheitä 7,5 % (N=9). Kuusilapsisia tai sitä suurempia perheitä oli 2,5 % (N=3) Perheissä oli keskiarvoltaan kolme lasta. (taulukko 5, ks. s. 43.)

## 6.2 Ensimmäisen luokan oppilaiden harrastaminen

### 6.2.1 Ohjattu harrastustoiminta

Taulukosta 6 nähdään, kuinka monella ensimmäisen luokan oppilaalla on vähintään yksi ohjattu harrastus. Tytöistä 84,1 prosentilla ja pojista 73,7 prosentilla on ohjattua harrastustoimintaa. Tutkittavan kaupungin ensimmäisen luokan oppilaista 79,2 prosentilla on vähintään yksi ohjattu harrastus. Tytöistä 15,9 prosentilla ja pojista 26,3 prosentilla ei ole lainkaan ohjattua harrastusta. Kyseisen kunnan ensimmäisen luokan oppilaista enemmistöllä on jokin ohjattu harrastus. Tyttöillä on hieman poikia enemmän ohjattua harrastustoimintaa.

Taulukko 6. Ohjatun harrastamisen ilmeneminen sukupuolittain

	Työt		Pojat		Yhteensä	
	f	%	f	%	f	%
Kyllä	53	84,1	42	73,7	95	79,2
Ei	10	15,9	15	26,3	25	20,8
Yhteensä	63	100	57	100	120	100

Tutkituilla oli keskimäärin 1,62 ohjattua harrastusta. Ohjattujen harrastusten keskiarvoksi saatiin tyttöillä 1,81 ja pojilla 1,4. T -testin (testisuure = 1,726, df= 118, p= .087) perusteella voidaan todeta, ettei tyttöjen ja poikien ohjatun harrastuksen määrällä ole tilastollisesti merkitsevää yhteyttä. Yleisin ohjatun harrastuksen määrä oli 1-2 harrastusta (59,2 %). Ilman minkäänlaista ohjattua harrastusta oli 25 (20,8 %) vastaajista (N=120).

Taulukko 7. Ohjatut harrastukset ensimmäisen luokan oppilailla

	Työt		Pojat		Yhteensä	
	f	%	f	%	f	%
Palloilulajit	17	14,7	38	47,5	55	28,1
Muu liikunta	23	19,8	24	30,0	47	24,0
Voimistelut	35	30,2	1	1,3	36	18,4
Kerhotoiminta	11	9,5	13	16,2	24	12,2
Musiikki	20	17,2	3	3,7	23	11,7
Taide ja kulttuuri	10	8,6	1	1,3	11	5,6
Yhteensä	11	100	80	100	196	100

Taulukko 7 (ks. s. 45) kertoo, millaisia ohjattuja harrastuksia tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilailta oli ja miten ne jakautuivat sukupuolten välillä. Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 1.2 kysyttiin ohjatuista harrastuksista avoimen kysymyksen avulla, jolloin vastaaja sai vastata useamman kuin yhden harrastuksen. Harrastusmainintoja tuli kaiken kaikkiaan 196, joista 116 oli tyttöjen ja 80 poikien ilmoittamia harrastuksia.

Kokonaistarkastelussa suosituin ohjattu harrastustoiminta oli palloilulajit (28,1 %), toiseksi suosituin muu liikuntaharrastus (24 %) ja kolmanneksi suosituin voimistelulajit (18,4 %). Kaiken kaikkiaan liikunta (voimistelut + palloilulajit + muu liikunta) nousi suosituimmaksi ohjatuksi harrastukseksi (70,5 %). Liikuntaharrastusten jälkeen suosituimpia olivat erilaiset kerhotoiminnat (12,2 %), musiikkiharrastukset (11,7 %) sekä taide- ja kulttuuriharrastukset (5,6 %).

Tytöillä suosituin ohjattu harrastus oli voimistelulajit (30,2 %), joista suosituimmaksi nousi telinevoimistelu. Toiseksi suosituin ohjattu harrastus tytöillä oli muut liikuntaharrastukset (19,8 %) ja sieltä suosituimmat lajit olivat tanssi ja uinti. Kolmanneksi suosituin ohjattu harrastus tytöillä oli musiikkiharrastukset (17,2 %), joista suosituimpia olivat pianonsoitto sekä kuoro. Neljänneksi suosituin ohjattu harrastus tytöillä oli palloiluharrastukset (14,7 %) ja sieltä suosituimmiksi lajeiksi nousivat pesäpallo ja lentopallo. Taulukosta 7 (ks. s. 45) havaitaan, että tyttöjen ohjatut harrastustoiminnat jakautuivat melko tasaisesti voimisteluharrastuksien jälkeen.

Pojilla puolestaan suosituin ohjattu harrastus oli palloilulajit (47,5 %), joista suosituimmat lajit olivat jalkapallo sekä salibandy. Toiseksi suosituin ohjattu harrastus pojilla oli muut liikuntaharrastukset (30 %) ja sieltä suosituimmat lajit olivat jääkiekko ja uinti. Kolmanneksi suosituin ohjattu harrastus pojilla oli kerhotoiminta (16,2 %), joista suosituimpia olivat partio ja liikuntakerho. Poikien neljänneksi suosituin ohjattu harrastus oli musiikki (3,7 %). Taulukosta 7 (ks. s. 45) havaitaan, että poikien ohjatut harrastustoiminnat jakautuivat eniten kolmen suosituimman kategorian alle ja muut kategoriat jäivät yhteensä alle 7 prosentin kannatukseen.

Tutkituilla kului viikossa keskimäärin 2,18 tuntia ohjattuun harrastustoimintaan. Ohjattuun harrastustoimintaan viikossa kului enemmistöllä (70,8 %) vastaajista aikaa yhdestä neljään tuntia. Ensimmäisen luokan oppilaista 45,8 prosentilla (N=55) kului viikoittain ohjattuun harrastustoimintaan 2–3 tuntia. 20 prosentilla (N=24) vastaajista ohjattuun harrastustoimintaan kului aikaa neljä tuntia tai sitä enemmän.

Taulukosta 7 (ks. s. 45) havaitaan, että tutkimukseen osallistuneet pojat harrastivat palloilulajeja jopa kolminkertaisesti enemmän kuin tytöt. Pojista 47,5 % ilmoitti harrastavansa palloilulajeja, kun puolestaan tytöistä palloilulajeja harrasti 14,7 %. Musiikkiharrastuksen välillä oli myös selkeä ero. Pojista ainoastaan 3,7 % ilmoitti harrastavansa musiikkia, kun tytöistä musiikin harrastajia oli 17,2 %. Myös voimisteluharrastamisen suhteen havaittiin selkeää eroavaisuutta tyttöjen ja poikien välillä. Tytöistä 30,2 % harrasti voimistelua, kun pojista ainoastaan 1,3 % ilmoitti harrastavansa voimistelua.

## **6.2.2 Omaehtoinen harrastustoiminta**

Omaehtoista harrastamista ilmeni kaikilla tutkimukseen osallistuneista. Taulukko 8 (ks. s. 48) kertoo, millaisia omaehtoisia harrastuksia tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilailla oli ja miten ne jakautuivat sukupuolten välillä. Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 2 kysyttiin omaehtoisista harrastuksista avoimen kysymyksen avulla, jolloin vastaaja sai vastata useamman kuin yhden harrastuksen. Harrastusmainintoja tuli kaiken kaikkiaan 610, joista 320 oli tyttöjen ja 290 poikien ilmoittamia harrastuksia.



Taulukko 8. Omaehtoiset harrastukset ensimmäisen luokan oppilailla

	Tytöt		Pojat		Yhteensä	
	f	%	f	%	f	%
<b>Liikunta</b>	152	47,5	149	51,4	301	49,3
<b>Ruutulaitteet</b>	34	10,6	58	20	92	15,1
<b>Sisäleikit</b>	42	13	39	13,5	81	13,3
<b>Käden taidot</b>	37	11,6	8	2,8	45	7,4
<b>Ulkoleikit</b>	15	4,7	20	6,9	35	5,7
<b>Lukeminen/kirjoittaminen</b>	28	8,8	7	2,4	35	5,7
<b>Eräretkeily</b>	0	0	7	2,4	7	1,2
<b>Lemmikit</b>	6	1,9	1	0,3	7	1,2
<b>Musiikki</b>	4	1,3	1	0,3	5	0,8
<b>Kotitalous</b>	2	0,6	0	0	2	0,3
<b>Yhteensä</b>	320	100	290	100	610	100

Kokonaistarkastelussa suosituin omaehtoinen harrastustoiminta oli liikunta (49,3 %), jossa ulkoilu ja pyöräily olivat suosituimmat omaehtoiset liikuntamuodot. Toiseksi suosituin omaehtoinen harrastusmuoto oli ruutulaitteet (15,1 %), jossa suosituimmaksi nousi pelaaminen ruutulaitteilla. Kolmanneksi suosituin omaehtoinen harrastusmuoto oli sisäleikit (13,3 %), jossa suosituimmiksi mainittiin kavereiden kanssa oleminen sekä leikkiminen.

Sekä tytöillä, että pojilla suosituin omaehtoinen harrastus oli liikunta (tytöt 47,5 % & pojat 51,4 %), joista suosituimmaksi nousi pyöräily ja ulkoilu. Toiseksi suosituin omaehtoinen harrastus tytöillä oli käden taitoihin liittyvät harrastukset (11,6 %), joista suosituimpina mainittiin askartelu ja piirtäminen. Pojilla puolestaan toiseksi suosituimmaksi omaehtoiseksi harrastukseksi nousi ruutulaitteet (20 %) ja sieltä suosituimmaksi nousi pelaaminen ruutulaitteilla. Ruutulaitteet olivat tyttöjen kolmanneksi suosituin omaehtoinen harrastus (10,6 %), josta suosituimmaksi nousi myös tytöillä pelaaminen ruutulaitteilla. Kolmanneksi suosituin omaehtoinen harrastus pojilla oli sisäleikit (13,5 %), joista suosituimmiksi nousivat kavereiden kanssa oleminen ja leikkiminen. Neljänneksi suosituin omaehtoinen harrastus tytöillä oli lukeminen/kirjoittaminen (8,8 %) ja sieltä suosituinta oli lukeminen. Poikien neljänneksi suosituin omaehtoinen harrastus oli ulkoleikit (6,9 %), josta erilaiset pihaleikit mainittiin suosituimmiksi.

Tutkittavat käyttivät omaehtoiseen harrastustoimintaan keskimäärin 7,13 tuntia viikossa. Omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa kului enemmistöllä (70,8 %) vastaajista aikaa kahdeksan tuntia tai sitä enemmän. Ensimmäisen luokan oppilaista 23,3 prosentilla (N=28) kului viikoittain omaehtoiseen harrastustoimintaan 4-7 tuntia. Omaehtoiseen harrastamiseen alle neljä tuntia kului 5,8 prosentilla (N=7) vastaajista.

Taulukosta 8 (ks. s. 48) havaitaan, että selkein eroavaisuus sukupuolten välisissä omaehtoisissa harrastuksissa löytyi käden taitojen kohdalla, sillä tytöistä 11,6 % ja pojista vain 2,8 % harrasti käden taitoihin liittyvää omaehtoista harrastusta. Pojat harrastivat myös selkeästi vähemmän lukemista tai kirjoittamista. Pojista 2,4 % ilmoitti lukevansa tai kirjoittavansa vapaa-ajallaan, kun puolestaan tyttöistä vastaava osuus oli 8,8 %. Myös ruutulaitteiden suhteen havaitaan melko suurta eroavaisuutta, sillä tytöistä 10,6 % ja pojista 20 % ilmoitti omaehtoiseksi harrastukseksi ruutulaitteet.

### **6.2.3 Vapaa-ajan toimintatavat**

Vapaa-ajan toimintatavoista otettiin keskiarvovertailu, jotta saatiin kokonaiskuva siitä, minkä verran aikaa vapaa-ajan toimintoihin kului tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaille. Keskiarvot on esitetty taulukossa 9 (ks. s. 50), josta havaitaan, että leikkiminen yhdessä muiden lasten kanssa oli ensimmäisen luokan oppilaiden yleisin vapaa-ajan toimintatapa. Keskiarvo 4,24 kertoo tuntimäärän, kuinka paljon lapset keskimäärin kuluttavat aikaa viikossa muiden lasten kanssa leikkimiseen. Toiseksi yleisin vapaa-ajan toimintatapa oli liikunnan harrastaminen, keskiarvoltaan 2,3 tuntia viikossa. Kolmanneksi yleisin toimintatapa oli ruutulaitteilla pelaaminen, keskiarvoltaan 1,42 tuntia viikossa.

Kyselylomakkeen kohdan 3 (Liite 1) vapaa-ajan toimintatavat olivat yhteneväiset omaehtoisen harrastamisen kanssa.

Taulukko 9. Vapaa-ajan toimintatapojen keskimääräinen ajankäyttö viikossa

Vapaa-ajan toimintatapa	Keskiarvo	Keskihajonta
Lapset pelaavat lautapelejä yhdessä	0,83	0,823
Lapset tekevät tanssivideoita kännykän sovelluksella yhdessä	0,49	0,926
Lapset tekevät videoita kännykällä, esimerkiksi YouTubeen	0,21	0,593
Muu, mikä?	0,25	0,981
Lapset leikkivät yhdessä	4,24	1,465
Lapset pelaavat yhdessä ruutulaitteella	1,42	1,477
Lapset harrastavat liikuntaa yhdessä	2,30	1,582
Kuvataiteen tai käsityön tekeminen yhdessä	1,18	1,010

### 6.2.4 Taustamuuttujien yhteys harrastamiseen

Saatuja tuloksia analysoitiin myös suhteessa taustamuuttujiin tarkoituksena selvittää, onko sukupuoli, asuinkylällä, perheen koolla, perherakenteella ja vanhempien koulutusasteilla yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden harrastusaktiivisuuteen.

#### Sukupuoli

Sukupuolen yhteyttä harrastusaktiivisuuteen tarkasteltiin T-testin avulla. Taulukosta 10 (ks. s. 51) nähdään, miten keskiarvot jakautuivat harrastamisen suhteen tyttöjen ja poikien välillä. Taulukosta 10 (ks. s. 51) havaitaan, ettei sukupuolen yhteys harrastamiseen ollut tilastollisesti merkitsevää ( $p > .05$ ). Voidaan todeta, ettei sukupuolella ollut yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden harrastamiseen. Viikoittaiselle harrastusaktiivisuudelle saatiin kokonaiskeskiarvoksi 9,3 tuntia. Päivittäinen harrastusaktiivisuus oli keskiarvoltaan 1,3 tuntia. Vastajista 17,5 prosenttia (N=21) kulutti aikaa harrastuksiin korkeintaan seitsemän tuntia viikossa eli karkeasti jaoteltuna tunnin verran päivässä. Suuri enemmistö, 75,9 prosenttia (N=91), kulutti viikoittain aikaa harrastuksiin 8–12 tuntia. Harrastamiseen kului aikaa yli 12 tuntia viikoittain 6,6 prosentilla (N=8) vastaajista.

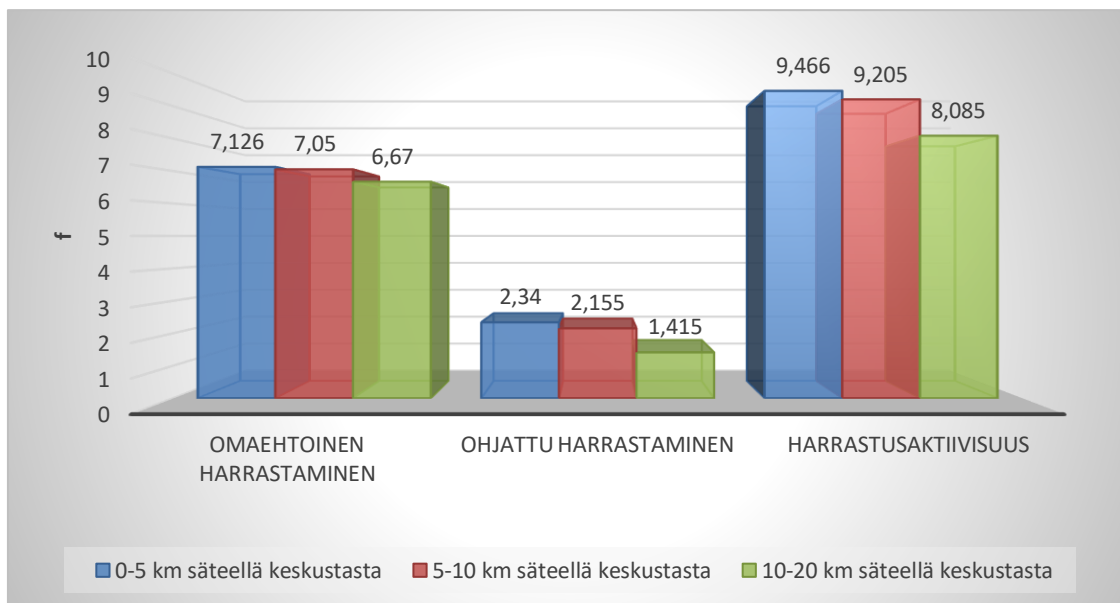
Taulukko 10. Harrastusten keskiarvojakaumat sukupuolittain (T-testi)

Harrastustoiminta	Keskiarvo			Testi- suure	df	p-arvo
	Pojat	Tytöt	Yhteensä			
Ohjatun harrastustoiminnan määrä	1,4	1,8	1,61	1,726	118	,087
Ohjattuun harrastamiseen kuluva aika viikossa	2,0	2,3	2,18	1,064	118	,289
Omaehtoiseen harrastamiseen kuluva aika viikossa	7,3	7,0	7,1	-1,039	118	,301
Harrastusaktiivisuus	9,3	9,3	9,3	,004	118,0	,997

### Asuinkylä

Asuinkylän yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden harrastamiseen tarkasteltiin varianssianalyysin (Liite 5) avulla sekä korrelaatiokertoimen ja keskiarvojakaumien avulla. Kuviossa 2 (ks. s. 52) on havainnollistettu harrastusaktiivisuuden vaihtelut eri kylien välillä. Kuvioon 2 (ks. s. 52) on laskettu keskiarvot, joiden mukaan harrastusaktiivisuutta tarkasteltiin.

Kuviosta 2 (ks. s. 52) havaitaan, että sekä omaehtoinen harrastaminen, että ohjattu harrastaminen on hieman vähäisempää, mitä kauempana keskustasta ensimmäisen luokan oppilas asuu. 0–5 km sekä 5–10 km säteellä keskustasta asuvien välillä on vähemmän vaihtelua harrastusaktiivisuudessa verrattuna 0–5 km sekä 10–20 km säteellä keskustasta asuvien välillä. Tämän tutkimuksen kohde-ryhmän osalta voidaan todeta kuvion 2 (ks. s. 52) perusteella, että asuinkylien välillä oli eroavaisuuksia harrastusaktiivisuuden määrässä. Tulos ei yllättänyt tutkijaa, sillä lähellä keskustaa on enemmän harrastusmahdollisuuksia.



Kuvio 2. Asuinkylän yhteys harrastusaktiivisuuteen

Vaikka kuvion 2 perusteella havaitaan asuinkylän yhteydellä olevan merkitystä harrastusaktiivisuuteen, ei muuttujien välillä varianssianalyysin (Liite 5) perusteella ole tilastollista merkitsevyyttä ( $p = .597$ ). Korrelaatiokertoimeksi saatiin asuinkylän ja harrastusaktiivisuuden välille  $.064$ , joka on matala ja tarkoittaa, ettei muuttujien välillä ole yhteyttä. Varianssianalyysistä (Liite 5) havaitaan myös, ettei asuinkylällä ole yhteyttä ohjatun harrastamisen määrään. Korrelaatiokertoimeksi saatiin asuinkylän ja ohjatun harrastamisen välille  $-.060$ , joka myös vahvistaa tuloksen, ettei asuinkylällä ole tilastollista merkitsevyyttä, vaikka tässä tutkimuksessa keskiarvovertailujen osalta voidaan todeta lähellä keskustaa asuvien ( $ka = 9,466$ ) olevan hieman aktiivisempia harrastajia, kuin 10–20 km säteellä keskustasta asuvat ( $ka = 8,085$ ).

### Perheen koko

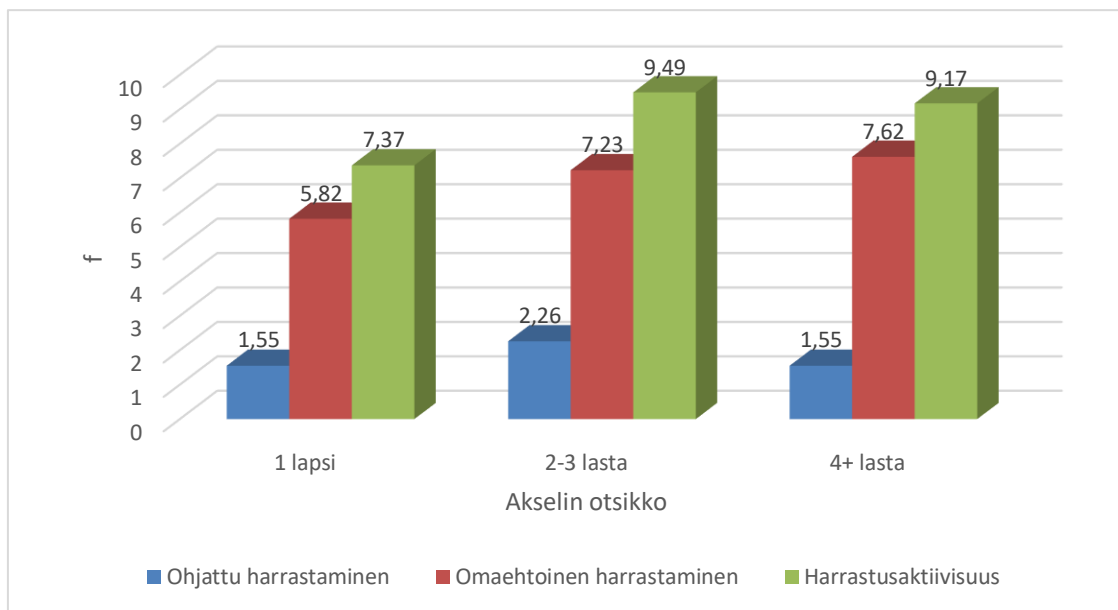
Perheen lapsimääristä yhdistettiin luokkia ennen analysointia. Ensimmäiseen luokkaan kuuluivat perheet, joissa oli yksi lapsi, toisessa luokassa oli perheet, joissa oli 2–3 lasta ja kolmannessa luokassa oli perheet, joissa oli 4 tai sitä enem-

män lapsia. Perheen koon yhteyttä harrastusaktiivisuuteen keskiarvojen perusteella on kuvattu kuviossa 3 (ks. s. 54). Aktiivisimpia harrastajia olivat 2–3 lapsisten perheiden lapset. Heillä oli omaehtoista harrastusta keskiarvoltaan 7,23 tuntia viikossa, ohjattua harrastustoimintaa keskiarvoltaan 2,26 tuntia viikossa ja kokonaisharrastusmäärä keskiarvoltaan 9,49 tuntia viikossa. Yksilapsisen perheen lapset harrastivat vähiten. Heillä oli omaehtoista harrastusta keskiarvoltaan 5,82 tuntia viikossa, ohjattua harrastustoimintaa keskiarvoltaan 1,55 tuntia viikossa ja kokonaisharrastusmäärä keskiarvoltaan 7,37 tuntia viikossa.

Korrelaatiokertoimeksi harrastusaktiivisuuden ja perheen lapsimäärän välillä saatiin .105. Perheen lapsimäärällä ei korrelaatiokertoimen avulla voida todeta olevan kuin vähäinen yhteys harrastusaktiivisuuteen. Sen sijaan tilastollisesti merkitsevä korrelaatio löytyi lapsimäärän ja omaehtoisen harrastamisen väliltä, vaikkakin korrelaatiokerroin oli matala .184 ( $p=.044$ ).

Kun tarkasteltiin varianssianalyysin avulla perheen lapsimäärän yhteyttä lasten harrastamiseen, havaittiin, että perheen lapsimäärällä on tilastollisesti merkitsevää yhteyttä lapsen harrastamiseen (Liite 5). Harrastusaktiivisuuden ja lapsimäärän välinen yhteys oli merkittävin ( $p=.009$ ). Tarkemmassa parittaisvertailussa havaitaan, että eroavaisuus ilmeni yksilapsisten perheiden ja 2–3 lapsisten perheiden välillä ( $p=.007$ ).

Toiseksi merkittävin yhteys havaittiin omaehtoiseen harrastamiseen kuluvan ajan sekä perheen lapsimäärän välillä ( $p=.02$ ). Tarkemmassa parittaisvertailussa eroavaisuudet havaittiin yksilapsisten ja 2–3 lapsisten perheiden välillä ( $p=.018$ ) sekä yksilapsisten perheiden ja 4 tai enemmän lasta perheessä olevien välillä,  $p=.03$ . (Liite .)



Kuvio 3. Perheen lapsimäärän yhteys harrastusaktiivisuuteen

### Perherakenne

Myös perherakenteen yhteyttä harrastusaktiivisuuteen tarkasteltiin. Aktiivisimpia harrastajia olivat ydinperheessä asuvat ensimmäisen luokan oppilaat, jotka harrastivat keskiarvoltaan 9,57 tuntia viikossa. Ohjatun harrastustoiminnan osuus oli ydinperheen lapsilla 2,41 tuntia viikossa. Uusioperheessä asuvat harrastivat keskiarvoltaan 9,33 tuntia viikossa. Ohjatun harrastustoiminnan osuus oli uusioperheen lapsilla 1,6 tuntia viikossa. Vähiten harrastivat yksinhuoltajaperheessä asuvat lapset, keskiarvoltaan 7,33 tuntia viikossa. Heillä ohjatun harrastustoiminnan osuus oli 1,17 tuntia viikossa. Perherakenteen yhteyttä lasten harrastamiseen tarkasteltiin varianssianalyysin avulla (Liite 5). Perherakenteella havaittiin olevan yhteyttä harrastuksiin kuluvaan aikaan ( $p = .023$ ), ohjatun harrastustoimintaan kuluvaan aikaan ( $p = .035$ ) sekä ohjatun harrastustoiminnan määrään ( $p = .017$ ).

Ohjattuja harrastuksia oli ydinperheessä asuvilla lapsilla keskimäärin 1,82, kun puolestaan yksinhuoltaja- sekä uusioperheessä asuvilla lapsilla ohjattuja harrastuksia oli keskimäärin yksi (yksinhuoltajaperhe ,83 , uusioperhe 1,0).

Tässä tutkimuksessa voidaan keskiarvovertailujen avulla todeta, että kyseisen kunnan ensimmäisen luokan oppilaat, jotka asuvat ydinperheessä, olivat aktiivisempia harrastajia, kuin uusioperheen ja yksinhuoltajaperheen lapset.

### Äidin ja isän koulutusaste

Äidin ja isän koulutusasteen yhteyttä lapsen harrastamiseen testattiin varianssi-analyysin sekä keskiarvovertailun avulla. Taulukkoon 11 on havainnollistettu keskiarvojakaumat eri koulutusasteiden välillä sekä tilastollinen merkitsevyys eli p-arvo. Taulukkoon 11 on lihavoitu p-arvot, joista havaitaan äidin ja isän koulutusasteen tilastollinen merkitsevyys lapsen harrastamiseen.

Taulukko 11. Äidin ja isän koulutusasteen yhteys lapsen harrastamiseen

	Keskiarvo			P-arvo	
	Äiti	Isä	Yhteensä	Äiti	Isä
<b>Ohjatun harrastuksen määrä</b>				<b>.0001</b>	<b>.002</b>
Peruskoulu	0,67	0,88	0,78		
Ammattitutkinto	0,94	1,31	1,13		
Ylioppilastutkinto	1,33	1,5	1,42		
Alempi korkeakoulututkinto	1,92	2,19	2,06		
Ylempi korkeakoulututkinto	2,31	2,31	2,31		
<b>Ohjatun harrastamisen viikoittainen aika</b>				<b>.001</b>	<b>.070</b>
Peruskoulu	2,00	1,50	1,75		
Ammattitutkinto	1,33	1,89	1,61		
Ylioppilastutkinto	1,80	2,38	2,09		
Alempi korkeakoulututkinto	2,65	2,58	2,61		
Ylempi korkeakoulututkinto	2,86	2,94	2,90		
<b>Omaehtoisen harrastamisen viikoittainen aika</b>				<b>.541</b>	<b>.117</b>
Peruskoulu	8,00	8,00	8,00		
Ammattitutkinto	7,25	7,29	7,27		
Ylioppilastutkinto	6,73	7,13	6,93		
Alempi korkeakoulututkinto	6,92	6,96	6,94		
Ylempi korkeakoulututkinto	7,38	6,38	6,88		
<b>Harrastusaktiivisuus</b>				<b>.037</b>	<b>.972</b>
Peruskoulu	10,00	9,50	9,75		
Ammattitutkinto	8,58	9,18	8,88		
Ylioppilastutkinto	8,53	9,50	9,02		
Alempi korkeakoulututkinto	9,57	9,54	9,55		
Ylempi korkeakoulututkinto	10,24	9,31	9,78		



Taulukosta 11 (ks. s. 55) havaitaan, että äidin koulutusasteella on yhteyttä lapsen harrastusaktiivisuuteen, ohjatun harrastamisen määrään sekä siihen, minkä verran lapsella kuluu viikoittain aikaa ohjattuun harrastustoimintaan. Isän koulutusasteella havaitaan olevan yhteyttä lapsen ohjatun harrastamisen määrään.

Varianssianalyysin tuloksien (Liite 5) perusteella otettiin muuttujat tarkempaan tarkasteluun, jotta saatiin selvitettyä, minkä muuttujien välillä eroavaisuuksia löytyy. Muuttujien välisiä eroavaisuuksia tarkasteltiin Post hoc testauksella, josta valittiin Bonferroni -testaus. (Liite 7.) Taulukkoon 12 on koottu muuttujat, joiden välillä havaittiin tilastollisesti merkitsevää eroavaisuutta lasten harrastamiseen liittyen.

Taulukko 12. Äidin ja isän koulutusasteen yhteys lapsen harrastamiseen

<b>Ohjatun harrastuksen määrä</b>	
<b>Äiti</b>	<b>p-arvo</b>
Ammattitutkinto - Alempi korkeakoulututkinto	.007
Ammattitutkinto - Ylempi korkeakoulututkinto	.0001
<b>Isä</b>	
Ammattitutkinto - Alempi korkeakoulututkinto	.025
Ammattitutkinto - Ylempi korkeakoulututkinto	.042
<b>Ohjattuun harrastamiseen kuluva aika</b>	
<b>Äiti</b>	
Ammattitutkinto - Alempi korkeakoulututkinto	.003
Ammattitutkinto - Ylempi korkeakoulututkinto	.001
<b>Harrastusaktiivisuus</b>	
<b>Äiti</b>	
Ammattitutkinto - Ylempi korkeakoulututkinto	.05

Taulukosta 12 havaitaan, että äidin koulutusasteen eroavaisuudet ohjattuun harrastamiseen kuuluvan viikoittaisen ajan välillä löytyivät ammattitutkinnon ja alemman korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .003$ ) sekä ammattitutkinnon ja ylempään korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .001$ ). Äidin koulutusasteen eroavaisuudet ohjatun harrastuksen määrän välillä löytyivät ammattitutkinnon ja alemman korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .007$ ) sekä ammattitutkinnon ja ylempään korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .0001$ ). Äidin koulutusasteella oli yhteyttä

myös harrastusaktiivisuuteen. Eroavaisuus siinä ilmeni ammattitutkinnon ja ylemmän korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .05$ ). Äidin koulutusasteella todetaan olevan tilastollisesti merkitsevä yhteys tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaidenharrastusaktiivisuuteen, ohjatun harrastustoiminnan määrään ja ohjattuun harrastustoimintaan kuluvaan viikoittaiseen aikaan.

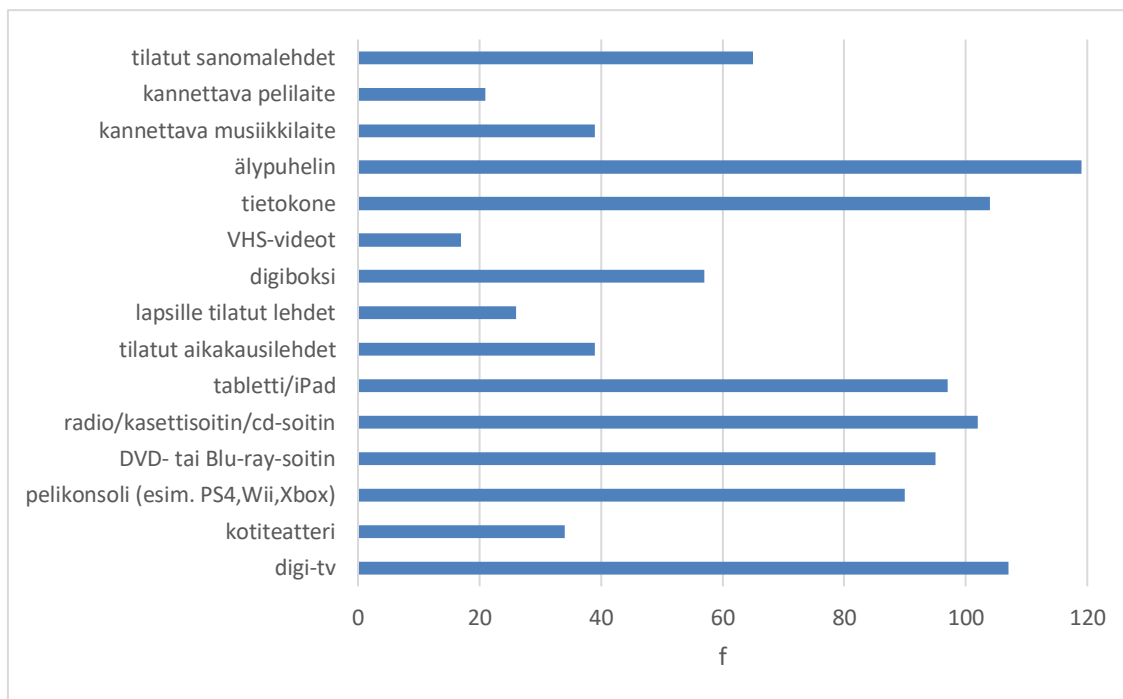
Taulukosta 11 (ks. s. 55) havaitaan isän koulutusasteen yhteys ohjatun harrastuksen määrään olevan tilastollisesti merkitsevää ( $p = .002$ ). Eroavaisuus havaittiin ammattitutkinnon ja alemman korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .025$ ) sekä ammattitutkinnon ja ylemmän korkeakoulututkinnon välillä ( $p = .042$ ). Eroavaisuus on kuvattu taulukkoon 12 (ks. s. 56).

Yhteenvedon taustamuuttujien yhteydestä harrastusaktiivisuuteen voidaan todeta, että perheen lapsimäärällä, perherakenteella sekä äidin ja isän koulutusasteella on tilastollisesti merkitsevä yhteys lasten harrastamiseen. Äidin koulutusasteella oli isän koulutusastetta enemmän yhteyttä lapsen harrastamiseen. Mitä kouluttautuneempi vanhempi, sen enemmän aikaa lapsella kului harrastuksiin ja sen enemmän lapsella oli myös harrastuksia. Taustamuuttujista ainoastaan sukupuolen ja asuinkylän yhteys ei ollut tilastollisesti merkitsevä, vaikka keskiarvovertailussa havaitaan, että kauempana keskustaa asuvat lapset harrastivat hieman vähemmän, kuin ydinkeskustan alueella asuvat lapset ja, että tytöt harrastivat hieman poikia enemmän.

## **6.3 Ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttö**

### **6.3.1 Kotitalouksien mediavälineistö**

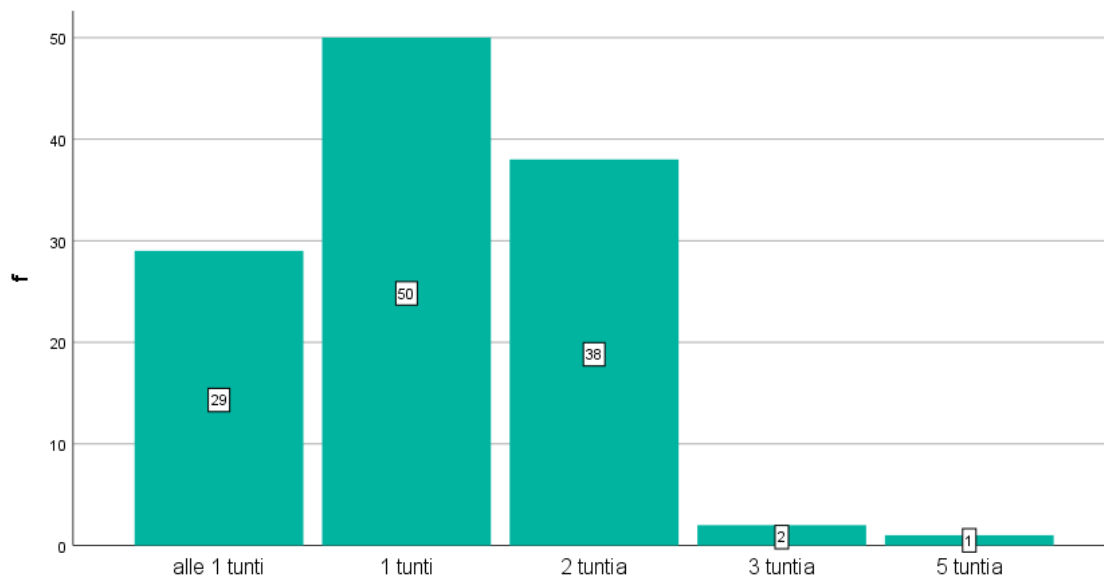
Kyselylomakkeen kohdassa 4 (Liite 1) selvitettiin, millaisia mediavälineitä tutkittavan kaupungin ensimmäisen luokan oppilaille oli kotonaan käytettävissä. Kuviossa 4 (ks. s. 58) on havainnollistettu, millaisia mediavälineitä oppilaiden kotona oli käytettävissä.



Kuvio 4. Kodin mediavälineistö

On huomioitava, että kohdassa 4 kysyttiin kotitaloudesta löytyviä mediavälineitä, joten kuvion 4 mediavälineet eivät ole välttämättä tutkittavan lapsen omia. Ainoastaan yhdellä ensimmäisen luokan oppilaalla ei ollut älypuhelin käytettävissä kotonaan. Yli puolessa kotitalouksista löytyi älypuhelimien lisäksi seuraavat mediavälineet: digi-tv, tietokone, radio/kasettisoitin/cd-soitin, tabletti/iPad, DVD- tai Blu-ray-soitin, pelikonsoli (esim. PS4, Wii, Xbox) ja tilatut sanomalehdet. Vähiten kotitalouksista löytyi VHS-videoita, kannettavaa pelilaitetta, lapsille tilattuja lehtiä ja kotiteatteria. Sukupuolen ja mediavälineiden yhteyttä tarkasteltiin korrelaatiokertoimien avulla ja niiden perusteella voidaan todeta, ettei sukupuolten välillä ollut eroavaisuutta kodin medialaitteistojen osalta (korrelaatiokertoimet  $-0.164 - 0.176$ ).

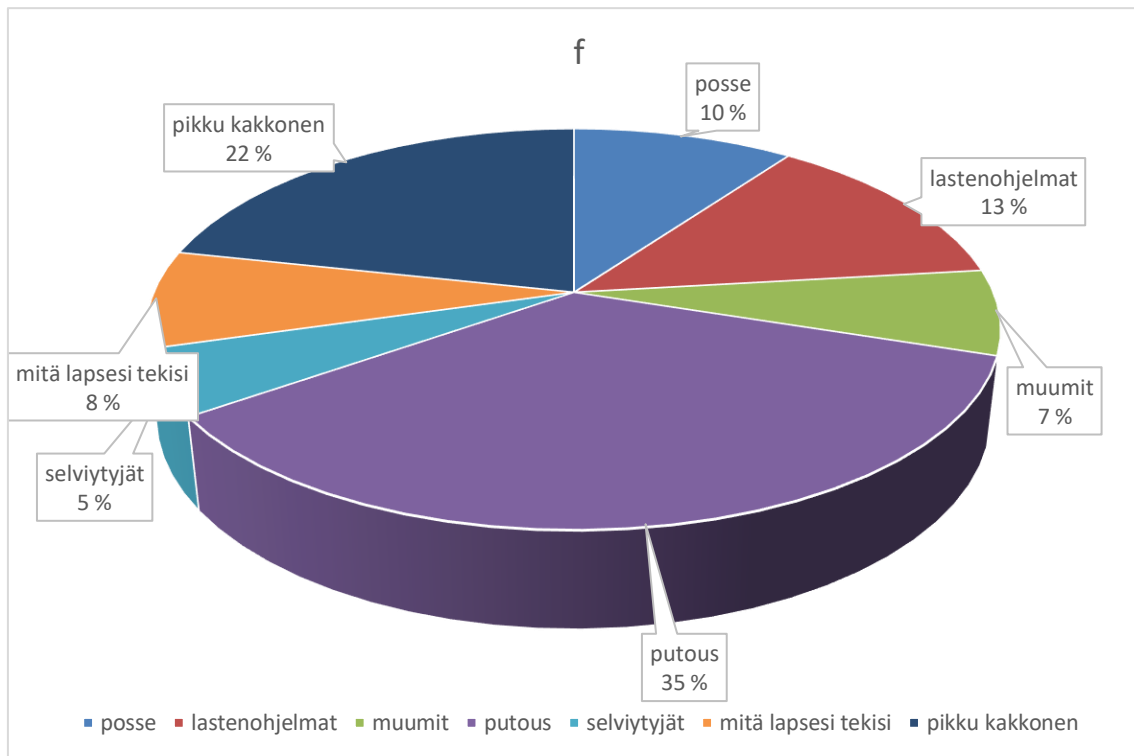
### 6.3.2 Television katselu



Kuvio 5. Päivittäinen television katseluaika

Ensimmäisen luokan oppilaista enemmistö, 41,7 % (N=50), katsoi televisiota päivittäin yhden tunnin verran. Päivittäistä television katseluaikaa on havainnollistettu kuviossa 5. Kaksi tuntia päivittäin katsovia oppilaita oli 31,7 % (N=38). Alle tunnin televisiota katsovia oppilaita oli 24,2 % (N=29). Yli kaksi tuntia päivittäin televisiota katsovia ensimmäisen luokan oppilaita oli 2,5 % (N=3). Päivittäiseksi television katselun keskiarvoksi saatiin 1,14 tuntia.

Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 7.1 kysyttiin avoimen kysymyksen avulla yleisimpiä televisio-ohjelmia, joita tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaat katsoivat. Ensimmäisen luokan oppilaiden katsotuimpia televisio-ohjelmia on kuvattu kuviossa 6 sekä taulukossa 13 (ks. s. 60). Kuvio 6 (ks. s. 60) kuvastaa, kuinka moni oppilas suosituimpia ohjelmia katsoi. Ylivoimaisesti suosituin televisio-ohjelma oli Putous 35 % kannatuksella. Pikku kakkonen oli toiseksi suosituin (22 %) ja kolmanneksi suosituimpana oli lastenohjelmat (13 %). Kolmen suosituimman jälkeen suosituimpia olivat Posse (10 %), Mitä lapsesi tekisi (8 %), Muumit (7 %) ja Selviytyjät (5 %).



Kuvio 6. Katsotuimmat televisio-ohjelmat

Taulukkoon 13 on koottu suosituimpien televisio-ohjelmien frekvenssit ja prosentuaaliset osuudet. Lisäksi taulukkoon 13 on havainnollistettu, millaisia eroavaisuuksia televisio-ohjelmien katselussa oli eri sukupuolten välillä. Taulukosta 13 havaitaan, että sekä tyttöjen, että poikien kolme suosituinta televisio-ohjelmaa olivat samat eli Putous, Pikku kakkonen ja Lastenohjelmat.

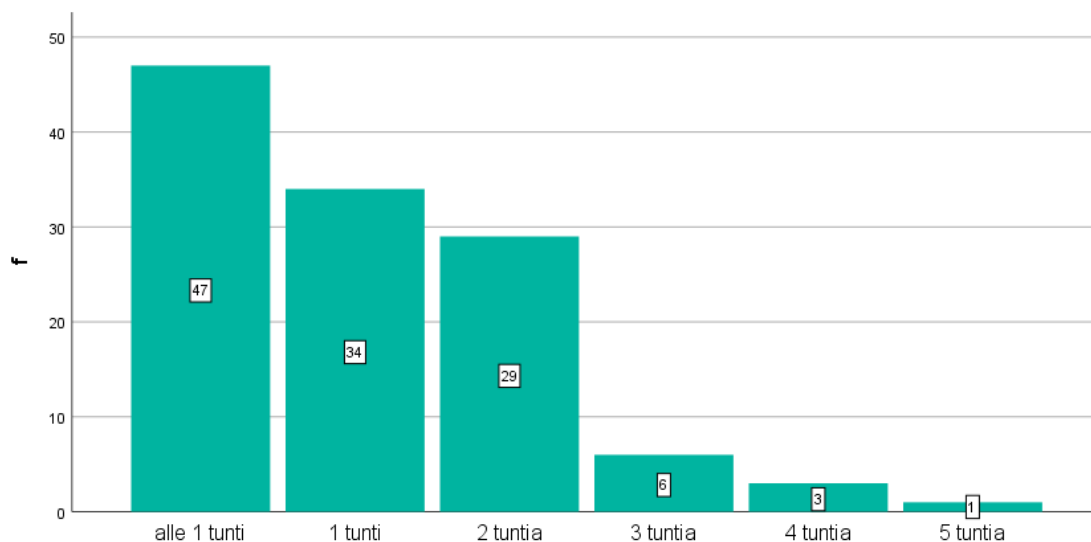
Taulukko 13. Katsotuimmat televisio-ohjelmat sukupuolittain

	Tytöt (f)	%	Pojat (f)	%	Yhteensä (f)	%
Putous	33	32,4	34	38,6	67	35,3
Pikku kakkonen	25	24,6	16	18,2	41	21,5
Lastenohjelmat	14	13,7	11	12,5	25	13,2
Posse	9	8,8	10	11,4	19	10
Mitä lapsesi tekisi	9	8,8	6	6,8	15	7,9
Muumit	4	3,9	9	10,2	13	6,8
Selviytyjät	8	7,8	2	2,3	10	5,3
Yhteensä	102	100	88	100	190	100

Taulukosta 13 havaitaan, että selkein eroavaisuus sukupuolten välillä katsotuimpien televisio-ohjelmien osalta löytyy Muumien katsomisessa. Yllättävää

oli, että pojat katsoivat Muumit -ohjelmaa reilusti enemmän kuin tytöt. Toinen selkeä eroavaisuus löytyy Selviytyjät -ohjelman katsomisesta, joka oli puolestaan tytöillä suositumpaa kuin pojilla.

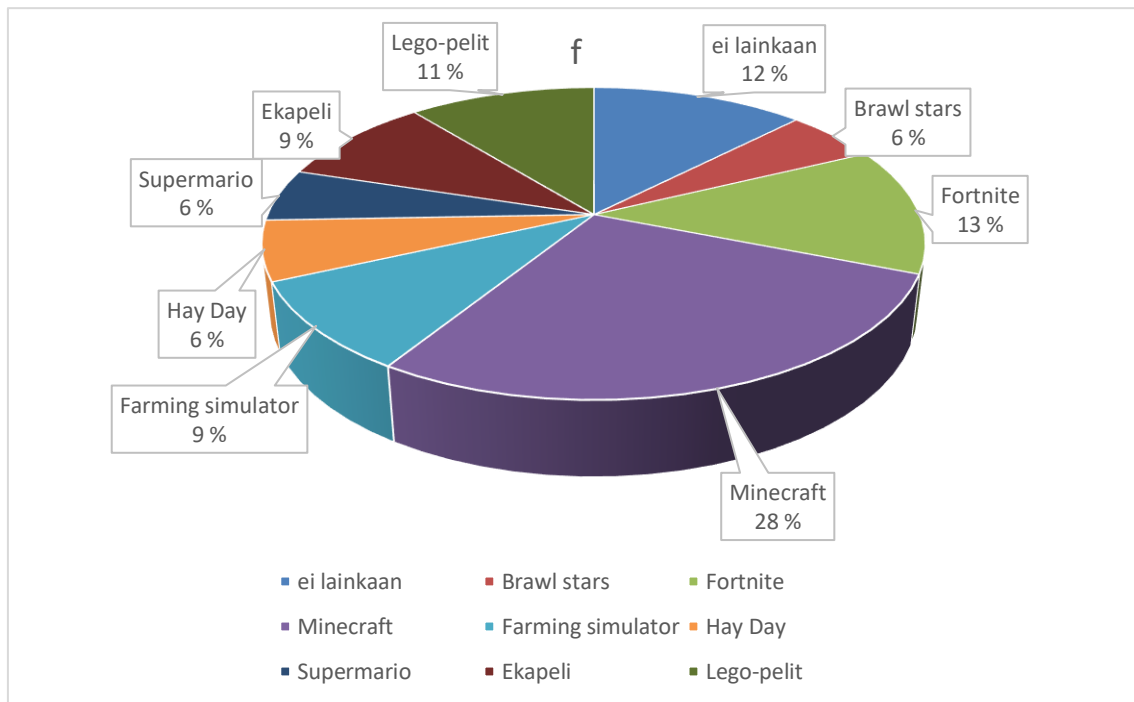
### 6.3.3 Pelilaitteilla pelaaminen



Kuvio 7. Päivittäinen pelilaitteilla pelaamiseen kuluva aika

Kuvio 7 kuvastaa päivittäin kuluvaa aikaa tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen ensimmäisen luokan oppilaille. Ensimmäisen luokan oppilaista tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelasi päivittäin alle tunnin verran 39,2 % (N=47). Tunnin päivässä pelasi 28,3 % (N=34) ja kaksi tuntia päivässä 24,2 % (N=29). Ensimmäisen luokan oppilaista 8,3 % (N=10) pelasi tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla päivässä yli kolme tuntia. Päivittäiseksi tietokoneen, tabletin tai pelikonsolin pelaamiseen kuluvan ajan keskiarvoksi saatiin 1,06 tuntia.

Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 8.1 kysyttiin avoimen kysymyksen avulla yleisimpiä pelejä, joita tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaat pelasivat erilaisilla pelilaitteilla, kuten tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla.



Kuvio 8. Suosituimmat pelit pelilaitteilla

Suosituimpia ensimmäisen luokan oppilaiden tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamia pelejä on kuvattu kuviossa 8 sekä taulukossa 14 (ks. s. 63). Kuvio 8 kuvastaa, kuinka moni oppilas suosituimpia pelejä pelasi kyseisillä mediavälineillä. Suosituin peli oli Minecraft (28 %), jonka perusversion ikäraja on 7-vuotta. Toiseksi suosituin peli oli Fortnite (13 %), jonka ikäraja puolestaan on 12-vuotta. Kolmanneksi yleisin vastaus oli, ettei lapsi pelaa kyseisillä mediavälineillä lainkaan (12 %). Kolmen yleisimmän pelin jälkeen suosituimpia olivat Lego-pelit (11 %), Ekapeli (9 %), Farming simulator (9 %), Brawl stars (6 %), Hay Day (6 %) ja Supermario (6 %). Näiden kaikkien pelien ikärajasuosituksen alaraja on 3–7-vuotta.

Taulukko 14. Suosituimmat pelit pelilaitteilla sukupuolittain

	Tytöt (f)	%	Pojat (f)	%	Yhteensä (f)	%
Minecraft	10	20	26	32,9	36	27,9
Fortnite	2	4	15	19	17	13,2
Ei lainkaan	14	28	2	2,5	16	12,4
Lego-pelit	7	14	7	8,9	14	10,9
Farming simulator	2	4	10	12,7	12	9,3
Ekapeli	8	16	4	5	12	9,3
Hay Day	3	6	5	6,3	8	6,2
Brawl stars	0	0	7	8,9	7	5,4
Supermario	4	8	3	3,8	7	5,4
Yhteensä	50	100	79	100	129	100

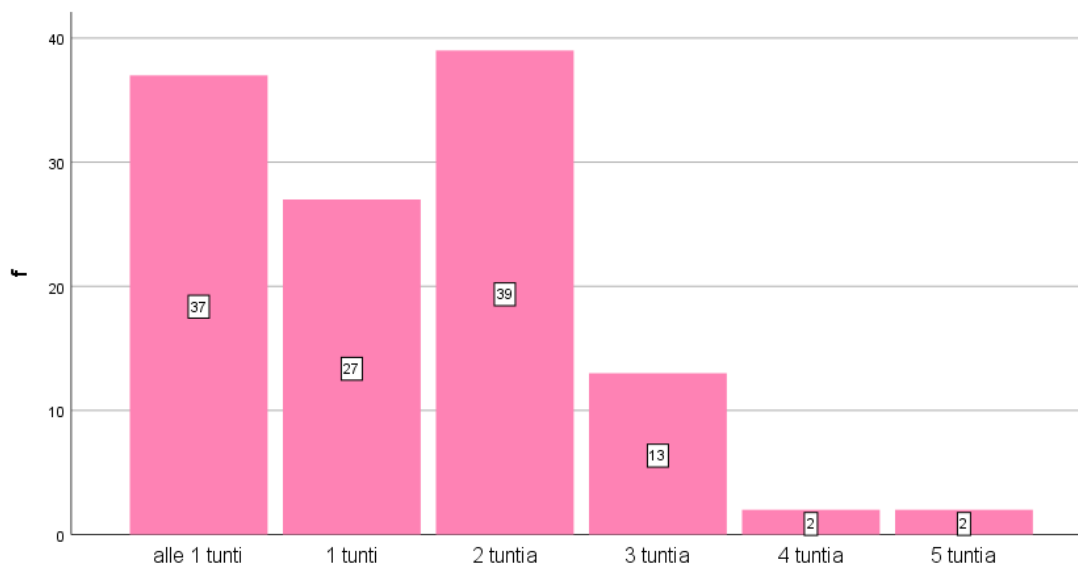
Taulukkoon 14 on koottu suosituimpien tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelattavien pelien frekvenssit ja prosentuaaliset osuudet. Lisäksi taulukkoon 14 on havainnollistettu, millaisia eroavaisuuksia pelien pelaamisessa oli eri sukupuolten välillä. Taulukosta 14 havaitaan, että tyttöjen yleisin vastaus oli, että he eivät pelaa kyseisillä mediavälineillä (28 %). Peleistä suosituimmat olivat tytoilla Minecraft (20 %) ja Ekapeli (16 %). Poikien suosituimmat pelit olivat Minecraft (32,9 %), Fortnite (19 %) ja Farming simulator (12,7 %).

Taulukosta 14 havaitaan myös, että pelien pelaamisessa on eroavaisuuksia sukupuolten välillä. Merkittävimmät erot havaitaan ensinnäkin pelaamisen suhteen, sillä pojista 2,5 % ilmoitti, etteivät he pelaa lainkaan pelilaitteilla, kun puolestaan tytöistä 28 % ei pelannut lainkaan. Pelien välillä havaitaan myös huomattavia eroavaisuuksia. Esimerkiksi Fortnite -peliä pelasi tytöistä 4 % ja pojista 19 %. Fortnite -pelin ikäraja on 12-vuotta. Myös Ekapelin osalta havaitaan selkeä eroavaisuus, kun pojista 5 % ja tytöistä 16 % ilmoitti pelaavansa kyseistä peliä. Tämän tutkimuksen osalta voidaankin päätellä, että tytöt pelaavat enemmän oppimistarkoituksessa pelejä, kuin pojat.



### 6.3.4 Kännykän käyttötottumukset

Tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaista 90 % (N=108) omisti oman kännykän, jolla pääsee internettiin. Neljällä tytöllä (3,3 %) ja kahdeksalla pojalla (6,7 %) ei ollut kännykkää.



Kuvio 9. Päivittäinen kännykän käyttöaika

Kuviossa 9 on kuvattu päivittäistä kännykän käyttöaikaa ensimmäisen luokan oppilailla. Valtaosa, 85,8 % (N=103), ensimmäisen luokan oppilaista käytti kännykkää päivän aikana korkeintaan kaksi tuntia. Heistä 39 oppilasta (32,5 %) käytti kännykkää kaksi tuntia päivän aikana ja 27 oppilasta (22,5 %) käytti kännykkää tunnin verran päivässä. Alle tunnin päivässä kännykkää käytti 37 oppilasta (30,8 %). Oppilasta 14,2 % (N=17) käytti kännykkää kolme tuntia tai enemmän. Päivittäiseksi kännykän käyttöajan keskiarvoksi saatiin 1,35 tuntia.

Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 9.2 kysyttiin avoimen kysymyksen avulla yleisimpiä ohjelmia ja sovelluksia, joita tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaat yleisimmin kännykällään käyttivät.

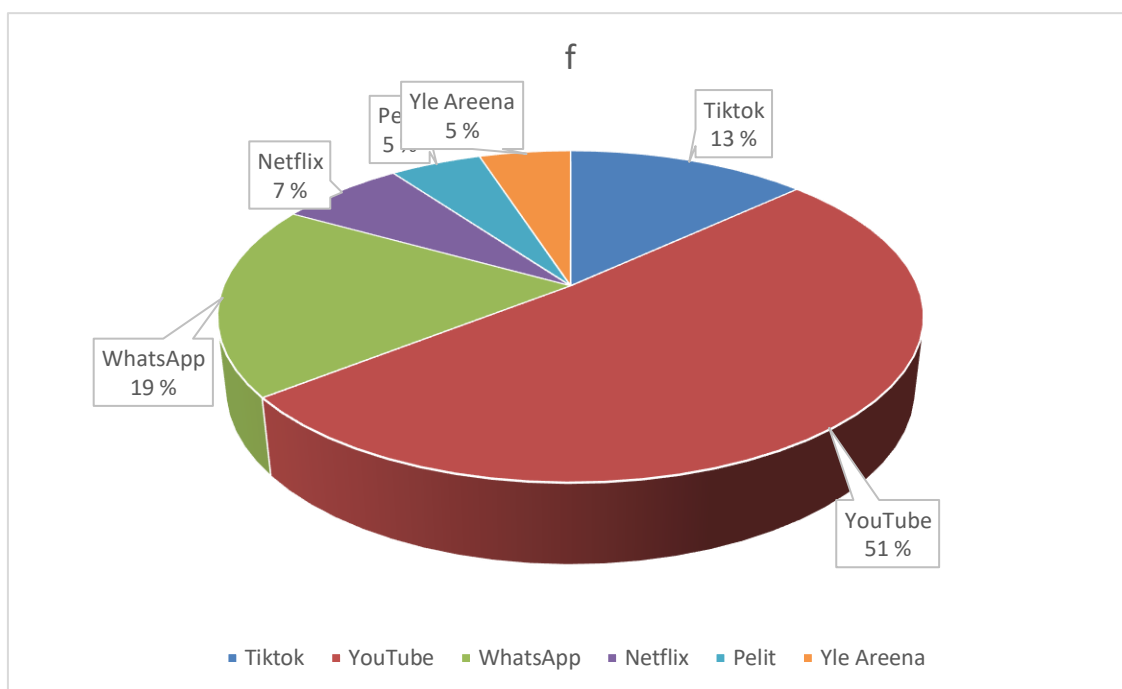
Taulukko 15. Suosituimmat sovellukset kännykällä sukupuolittain

	Tytöt (f)	%	Pojat (f)	%	Yhteensä (f)	%
YouTube	46	47,4	36	57,1	82	51,3
WhatsApp	20	20,6	10	15,9	30	18,7
TikTok	18	18,6	3	4,8	21	13,1
Netflix	4	4,1	7	11,1	11	6,9
Pelit	3	3,1	5	7,9	8	5
Yle Areena	6	6,2	2	3,2	8	5
Yhteensä	97	100	63	100	160	100

Taulukosta 15 havaitaan, että YouTube oli sekä tytöillä, että pojilla suosituin kännykkäsovellus. Kaikista vastaajista yli puolet, 51,3 % (N=82) ilmoitti suosituimmaksi kännykkäsovellukseksi YouTubeen. Toiseksi suosituin sovellus oli WhatsApp, 18,7 % (N=30). Tytöt olivat hieman aktiivisempia käyttämään WhatsAppia, kuin pojat. Tytöillä kolmanneksi suosituin kännykkäsovellus oli TikTok 18,6 % (N=18) ja pojilla kolmanneksi suosituin kännykkäsovellus oli Netflix 11,1 % (N=7).

Taulukosta 15 havaitaan myös, että suurimmat eroavaisuudet sukupuolten välillä sovellusten käytössä löytyivät TikTok -sovelluksen ja Netflix -sovelluksen käytössä. Tytöistä 18,6 % käytti TikTok -sovellusta, kun pojista ainoastaan 4,8 % ilmoitti kyseistä sovellusta käyttävän. Netflix -sovelluksen käyttäminen oli pojilla yleisempää (11,1 %) kuin tytöillä (4,1 %).

Kyselylomakkeessa (Liite 1) kohdassa 10 kysyttiin avoimen kysymyksen avulla yleisimpiä Internet -sivustoja, joilla tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaat vierailivat.



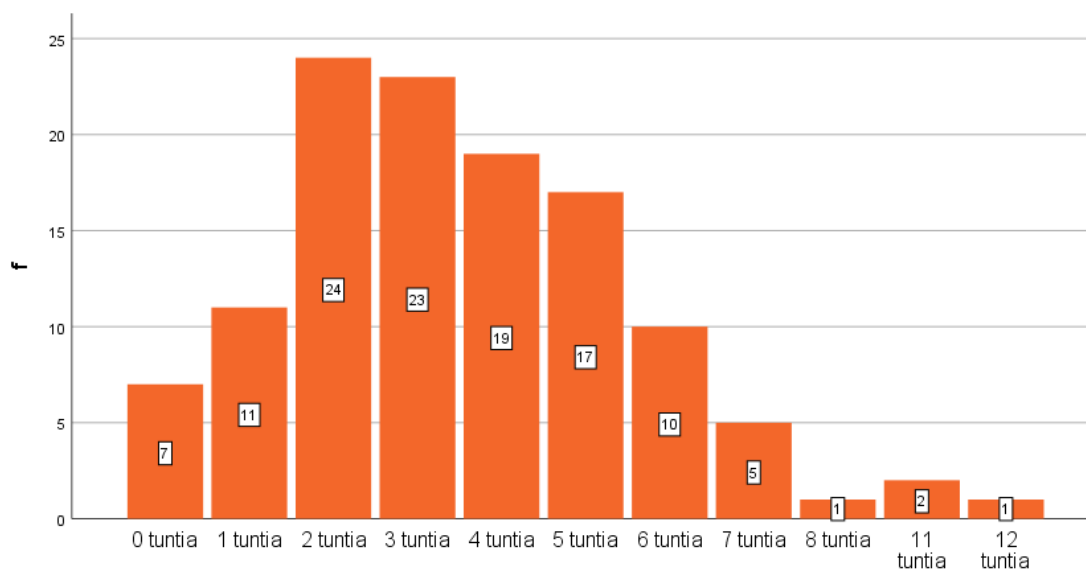
Kuvio 10. Suosituimmat Internet -sivustot

Ensimmäisen luokan oppilaiden suosituin Internet-sivusto on YouTube (N=61). Tämä havaitaan kuviosta 10, johon on havainnollistettu suosituimpien Internet-sivustojen jakautuminen ensimmäisen luokan oppilaiden kesken. YouTuben jälkeen suosituin vastaus oli, ettei lapsi käytä Internetiä (N=33). Kolmanneksi suosituimmaksi vastaukseksi nousi Googlen käyttö (N=13) ja Yle Areena (N=8) nousi neljänneksi suosituimmaksi.

Kyselylomakkeessa (Liite 1) kysyttiin kohdassa 11 käyttääkö lapsi jotain sosiaalista mediaa. Vastauksista kaksi nousi suosituimmiksi. Snapchatia käytti 11 ensimmäisen luokan oppilasta (9,2 %) ja suosituimmaksi nousutta WhatsAppia käytti ensimmäisen luokan oppilaista jopa 87 (72,5 %).

### 6.3.5 Ruutuaika

Kokonaisruutuaika selvitettiin luomalla summamuuttuja television katseluajasta, pelilaitteilla pelaamisajasta sekä kännykän käyttöajasta. Kuviossa 11 on esitetty saadun kokonaisruutuajan jakauma ensimmäisen luokan oppilailla.



Kuvio 11. Päivittäinen ruutuaika

Ensimmäisen luokan oppilaista 35 % (N=42) noudatti päivittäistä ruutuai-  
kasuositusta (Tammelin ym. 2008) eli viettivät ruutulaitteiden parissa enintään  
kaksi tuntia päivässä. Heistä 5,8 % (N=7) ei viettänyt lainkaan aikaa ruutulaitte-  
iden parissa. 19,2 % (N=23) vietti ruutulaitteiden kanssa kolme tuntia päivässä ja  
15,8 % (N=19) vietti neljä tuntia päivässä. Loput 30 % (N=36) viettivät ruutulait-  
teiden parissa vähintään viisi tuntia päivässä. 2,5 % (N=3) heistä vietti jopa 11-  
12 tuntia päivän aikana ruutulaitteiden ääressä.

Tutkittavien kokonaisruutuajan keskiarvoksi saatiin 3,55 tuntia päivässä.  
Ruutuaikasuosituksen (Tammelin ym. 2008) nähden tutkittavan kunnan ensim-  
mäisen luokan oppilaat viettivät keskimäärin 1,55 tuntia enemmän aikaa erilais-  
ten ruutulaitteiden parissa.

### 6.3.6 Taustamuuttujien yhteys mediankäyttöön

Saatuja tuloksia analysoitiin myös suhteessa taustamuuttujiin tarkoituksena selvittää, onko sukupuolella, asuinkylällä, perheen koolla, perherakenteella ja vanhempien koulutusasteella yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttöön. Yhteyttä tarkasteltiin taustamuuttujien ja mediankäytön välillä.

#### Sukupuoli

Sukupuolen yhteyttä ruutuaikaan tarkasteltiin T-testin avulla. Taulukosta 16 nähdään, miten keskiarvot jakautuivat mediankäytön suhteen tyttöjen ja poikien välillä. Taulukosta 16 havaitaan, että sukupuolella oli yhteyttä pelikonsoleilla pelaamiseen kuluvaan viikoittaiseen aikaan ( $p < 0,05$ ). Pojat pelasivat pelikonsoleilla enemmän kuin tytöt. Poikien keskiarvoksi saatiin 1,32 tuntia päivässä ja tyttöjen keskiarvoksi 0,83 tuntia päivässä. Muuhun ruutuaikaan ei sukupuolella havaittu olevan yhteyttä ( $p > 0,05$ ). Päivittäiseksi mediankäyttöajaksi saatiin kokonaiskeskiarvoksi 5,09 tuntia. Vastaajista 35 prosenttia ( $N=42$ ) kulutti ruutuaikaan korkeintaan kaksi tuntia päivässä. Melkein puolet, 49,2 prosenttia ( $N=59$ ), kulutti päivittäin ruutuaikaan 3–5 tuntia. Ruutuaikaan kului päivittäin aikaa yli 6 tuntia 15,8 prosentilla ( $N=19$ ) vastaajista.

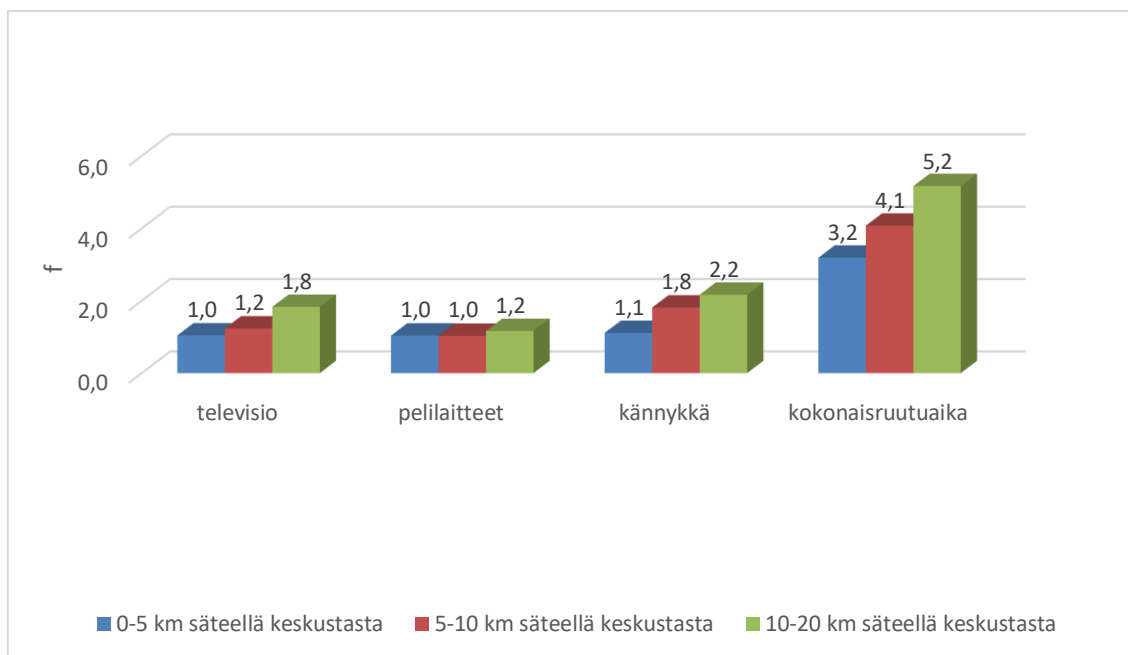
Taulukko 16. Ruutuajan keskiarvojakaumat sukupuolittain (T-testi)

Mediankäyttö	Keskiarvo			Testisuure	df	p-arvo
	Pojat	Tytöt	Yhteensä			
Televisionkatseluun kuluva aika päivässä	1,25	1,05	1,15	-1,258	118	.211
Pelikonsolilla pelaamiseen kuluva aika päivässä	1,32	0,83	1,075	-2,504	118	.014
Kännykän käyttöön kuluva aika päivässä	1,4	1,3	1,35	-0,474	118	.636
Päivittäinen kokonaisruutuaika	5,39	4,79	5,09	-1,331	118	.186

## Asuinkylä

Asuinkylän yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden ruutuaikaan tarkasteltiin varianssianalyysin (Liite 6) avulla sekä korrelaatiokertoimen ja keskiarvoja-kaumien avulla. Kuviossa 12 on havainnollistettu ruutuajan vaihtelut eri kylien välillä. Kuvioon 12 on laskettu päivittäiset keskiarvot, joiden mukaan ruutuaikaa tarkastellaan eri mediavälineiden sekä kokonaisruutuajan kautta.

Kuviosta 12 havaitaan, että sekä television katsominen, että kännykän käyttö on hieman yleisempää, mitä kauempana keskustasta ensimmäisen luokan oppilas asuu. Kuviosta 12 havaitaan myös, että kokonaisruutuaika on suurempi, mitä kauempana keskustasta asuu. Asuinkylällä voidaan todeta kuvion 12 perusteella olevan lievä yhteys ruutuaikaan.



Kuvio 12. Asuinkylän yhteys mediankäyttöön

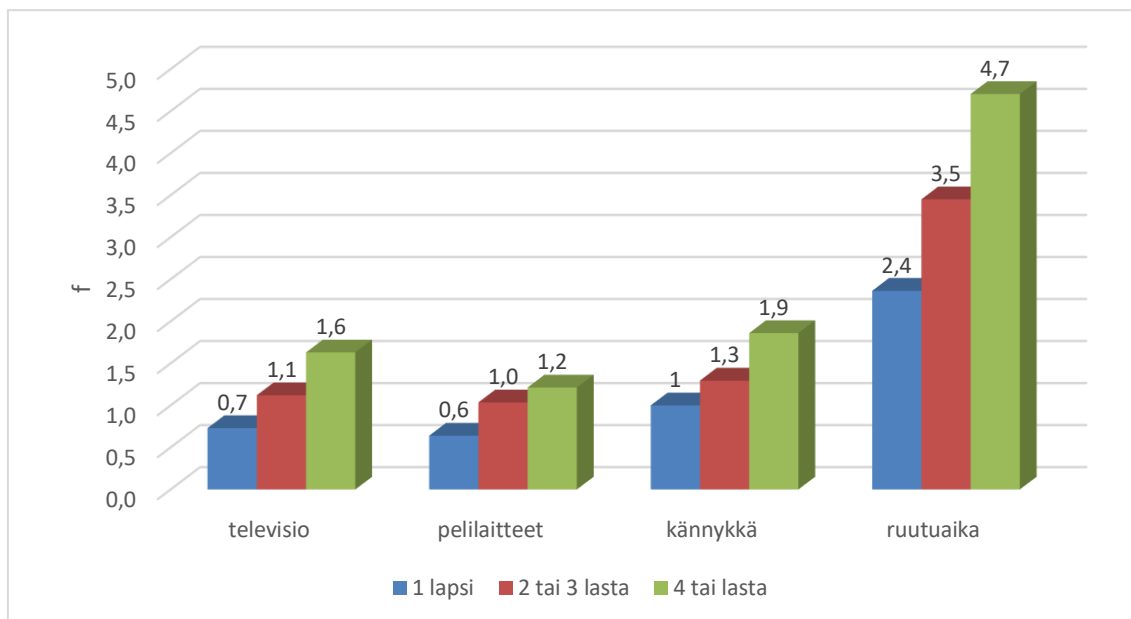
Kuvion 12 perusteella havaitaan asuinkylän yhteydellä olevan merkitystä mediankäyttöön ja myös varianssianalyysi (Liite 6) osoittaa yhteyttä olevan. Kun asuinkylä tarkastellaan muodostetulla kolmen luokan jaottelulla eli 0–5 km säteellä keskustasta, 5–10 km säteellä keskustasta ja 10–20 km säteellä keskustasta asuvat, saadaan asuinkylän ja kännykän käyttöajan p-arvoksi .037, jonka todetaan olevan tilastollisesti merkitsevä tulos. Eroavaisuus ilmenee 0–5 km säteellä

keskustasta asuvien sekä 5–10 km säteellä keskustasta asuvien välillä kännykän käytön suhteen. (Liite 9). Kun asuinkylän yhteyttä mediankäyttöön tarkastellaan yksittäin jokaisen kylän osalta, voidaan todeta, että asuinkylällä on yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden kokonaisruutu-aikaan,  $p = .0001$ , sekä kännykän käyttöaikaan,  $p = .0001$ . (ks. Liite 6.)

Myös korrelaatiokertoimet osoittavat, että kolmiluokkaisen jaottelun perusteella löytyy lievää yhteyttä asuinkylän ja kännykän käytön väliltä (korrelaatiokerroin  $.220$ ). Tarkasteltaessa yksittäin jokaisen kylän osalta yhteyttä mediankäyttöön, havaitaan, että tilastollisesti merkitsevää yhteyttä havaitaan asuinkylän ja ruutuajan välillä (korrelaatiokerroin  $.265$ ,  $p = .003$ ). Yhteyttä havaitaan myös pelilaitteilla pelaamisen suhteen (korrelaatiokerroin  $.237$ ,  $p = .009$ ), mutta sen ei todeta olevan tilastollisesti merkitsevää. Tehtyjen testien perusteella voidaan todeta asuinkylällä olevan yhteyttä ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttöön.

### **Perheen koko**

Perheen koon yhteyttä mediankäyttöön keskiarvojen perusteella on kuvattu kuviossa 13 (ks. s. 71) aiemmin muodostettujen yhdistettyjen luokkien perusteella (ks. s. 52–53), josta havaitaan, että mitä enemmän perheessä oli lapsia, sitä enemmän ensimmäisen luokan oppilaat käyttivät mediavälineitä. Kännykän käyttö oli suosituinta. Päivittäisen kokonaisruutuajan keskiarvo oli yksilapsisissa perheissä 2,4 tuntia, 2–3 lapsisissa perheissä 3,5 tuntia ja yli 4 lapsisissa perheissä 4,7 tuntia päivässä.



Kuvio 13. Perheen lapsimäärän yhteys mediankäyttöön

Perheen lapsimäärän yhteyttä tarkasteltiin myös varianssianalyysin avulla (Liite 6), josta havaitaan, että lapsimäärällä on tilastollinen yhteys lasten päivittäiseen ruutuaikaan ( $p = .024$ ). Eroavaisuus havaitaan (Liite 10) yksilapsisen perheen ja perheiden, joissa on neljä tai enemmän lapsia, välillä ( $p = .024$ ).

Myös korrelaatioiden tarkastelussa havaitaan yhteys lapsimäärän ja television katselun välillä. Korrelaatiot on kuvattu taulukkoon 17 ja korrelaatiot on otettu alkuperäisten luokkajakojen perusteella (ks. taulukko 2, s. 38). Vaikka korrelaatiokerroimet ovat matalahkot, havaitaan, että ne ovat tilastollisesti merkitseviä. Tilastollisesti merkitsevä yhteys havaitaan lapsimäärän ja ruutuaajan välillä (korrelaatiokerroin  $.268$ ,  $p = .003$ ) sekä lapsimäärän ja kännykän käytön välillä (korrelaatiokerroin  $.213$ ,  $p = .020$ ).

Taulukko 17. Perheen lapsimäärän ja mediankäytön väliset korrelaatiokerroimet

	Ruutuaika	Televisiion katselu	Kännykän käyttö	Pelilaitteiden pelaaminen
Korrelaatiokerroin	.268	.187	.213	.168
P-arvo	.003	.041	.020	.067



## Perherakenne

Myös perherakenteen yhteyttä mediankäyttöön tarkasteltiin. Perherakenteiden välisiä eroavaisuuksia on tarkasteltu keskiarvoja vertailemalla. Keskiarvot on esitetty taulukossa 18. Uusioperheen lapset käyttivät muihin nähden enemmän mediavälineitä. Päivittäisen kokonaisruutuajan keskiarvoksi saatiin uusioperheissä asuville 5,1 tuntia, kun puolestaan yksinhuoltajaperheissä asuvilla keskiarvo oli 3,1 tuntia päivässä.

Taulukko 18. Keskiarvotaulukko mediankäytöstä eri perherakenteissa

	Ydinperhe	Yksinhuoltajaperhe	Uusioperhe
Ruutuaika	3,4	3,1	5,1
Television katsominen	1,1	0,8	1,6
Pelilaitteilla pelaaminen	1,0	0,8	1,5
Kännykän käyttö	1,3	1,4	1,9

Perherakenteen yhteyttä mediankäyttöön tarkasteltiin varianssianalyysin avulla. Testin avulla havaittiin, että perherakenteella on tilastollisesti merkitsevää yhteyttä lasten ruutuaikaan,  $p = .039$ . (Ks. Liite 6.). Taulukosta 18 havaitaan, että ruutuaika oli suurin uusioperheiden lapsilla. Sen sijaan ydinperheen ja yksinhuoltajaperheen lapsilla oli ruutuaika miltei saman verran. Taulukosta 18 nähdään myös, että yksinhuoltajaperheen lapset pelasivat vähemmän pelilaitteilla sekä katsoivat vähemmän televisiota kuin uusioperheen lapset.

## Äidin ja isän koulutusaste

Äidin ja isän koulutusasteen yhteyttä mediankäyttöön testattiin varianssianalyysin avulla. Taulukkoon 19 (ks. s. 73) on havainnollistettu keskiarvojakaumat eri koulutusasteiden välillä sekä tilastollinen merkitsevyys eli p-arvo. Taulukosta 19 (ks. s. 73) havaitaan, ettei äidin ja isän koulutusasteella ole tilastollista merkitsevyyttä lapsen mediankäyttöön ( $p > .05$ ).

Taulukko 19. Äidin ja isän koulutusasteen yhteys lapsen mediankäyttöön

	Keskiarvo			P-arvo	
	Äiti	Isä	Yhteensä	Äiti	Isä
<b>Päivittäinen television käyttö</b>				.808	.221
Peruskoulu	1,00	1,75	1,38		
Ammattitutkinto	1,28	1,15	1,22		
Ylioppilastutkinto	1,20	1,00	1,10		
Alempi korkeakoulututkinto	1,05	1,15	1,10		
Ylempi korkeakoulututkinto	1,07	0,88	0,98		
<b>Päivittäinen pelilaitteiden käyttö</b>				.123	.230
Peruskoulu	2,67	1,75	2,21		
Ammattitutkinto	1,11	1,00	1,06		
Ylioppilastutkinto	0,87	1,13	1,00		
Alempi korkeakoulututkinto	1,00	1,19	1,10		
Ylempi korkeakoulututkinto	1,00	0,69	0,85		
<b>Päivittäinen kännykän käyttö</b>				.073	.376
Peruskoulu	2,67	1,5	2,09		
Ammattitutkinto	1,47	1,48	1,48		
Ylioppilastutkinto	1,27	0,88	1,08		
Alempi korkeakoulututkinto	1,49	1,38	1,44		
Ylempi korkeakoulututkinto	0,93	0,94	0,94		
<b>Päivittäinen ruutu aika</b>				.116	.099
Peruskoulu	6,33	5,00	5,67		
Ammattitutkinto	3,86	3,63	3,75		
Ylioppilastutkinto	3,33	3,00	3,17		
Alempi korkeakoulututkinto	3,54	3,73	3,64		
Ylempi korkeakoulututkinto	3,00	2,50	2,75		

Yhteenvedona taustamuuttujien yhteydestä ensimmäisen luokan oppilaiden mediankäyttöön voidaan todeta, että asuinkylällä, perheen lapsimäärällä ja perherakenteella näyttää olevan tilastollisesti merkitsevä yhteys mediankäyttöön. Myös sukupuolella oli yhteyttä pelikonsoleilla pelaamiseen. Taustamuuttujien yhteyksissä mediankäyttöön yllätti se, ettei vanhempien koulutusasteella ollut yhteyttä lasten mediankäyttöön.

### 6.3.7 Harrastamisen ja mediankäytön yhteys

Tutkimuksessa selvitettiin myös harrastamisen ja mediankäytön yhteyttä tarkastelemalla korrelaatiokertoimia. Korrelaatiokertoimet on kuvattu taulukkoon 20.

Taulukko 20. Harrastamisen (muuttujat 1–4) ja mediankäytön (muuttujat 5–8) välinen yhteys

	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	1							
2. Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	,819**	1						
3. Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	-0,039	0,056	1					
4. Harrastuksiin kuluva aika	,531**	,721**	,733**	1				
5. Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	-0,034	-0,013	0,034	0,015	1			
6. Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	-,221*	-,190*	0,042	-0,101	0,142	1		
7. Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	-0,099	-0,052	0,006	-0,031	0,117	,430**	1	
8. Ruutu-aika	-0,174	-0,126	0,037	<b>-0,060</b>	,521**	,776**	,785**	1

Taulukosta 20 havaitaan, ettei harrastusaktiivisuudella ja mediankäytöllä ole yhteyttä. Ruutuajan ja harrastuksiin kuluvan ajan korrelaatiokertoimeksi saatiin -.060.

## 6.4 Vanhempien asenteet mediakasvatuksessa

### 6.4.1 Ikärajasuositukset

Kun kysyttiin mielipidettä ikärajasuosituksia ja niiden noudattamista kohtaan, vanhemmista miltei kaikki, 96,7 % (N=116), pitivät ikärajasuosituksia tärkeinä ja pyrkivät noudattamaan ikärajasuosituksia. Ainoastaan 3,3 % (N=4) vanhemmista vastasi, etteivät he olleet samaa eikä eri mieltä väittämien kanssa. Täysin samanlainen prosentuaalinen jakauma oli myös kohdassa, joissa kysyttiin pyrkivätkö vanhemmat noudattamaan pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajasuosituksia. Vanhemmista 8,3 % (N=10) oli jokseenkin sitä mieltä, että ikärajasuositukset ovat vain suosituksia, eikä niitä ole pakko noudattaa. Valtaosa, 84,2 % (N=101), ajatteli ikärajasuositukset tärkeinä ja noudatettavina ohjeistuksina. Loput 7,5 % (N=9) vanhemmista eivät olleet väittämien kanssa samaa eikä eri mieltä.

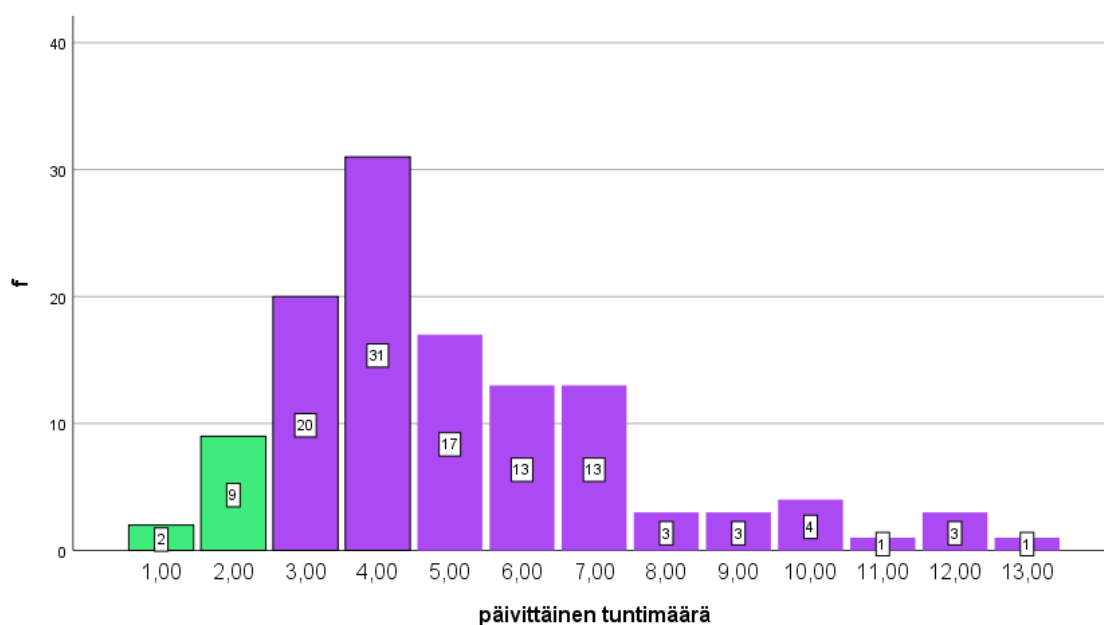
Asennoitumista ikärajoja kohtaan kysyttiin myös siitä näkökulmasta tarkasteltuna, antavatko vanhemmat lastensa katsoa vanhempien valvonnassa elokuvia ja televisio-ohjelmia tai pelata pelejä, joissa on korkeampi ikärajasuositus kuin lapsen ikä. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna hajontaa oli enemmän. Vanhemmista 44,2 % (N=53) eivät anna lasten katsoa kuin lasten ikärajan täyttäviä ohjelmia tai pelata ikärajasuositusten mukaisia pelejä. Jopa 26,6 % (N=32) antoi lastensa katsoa vanhempien valvonnassa televisio-ohjelmia ja elokuvia sekä pelata pelejä, joissa ikärajasuositus oli korkeampi kuin lapsen ikä. Vanhemmista 29,2 % (N=35) ei ollut samaa eikä eri mieltä väittämien kanssa.

### 6.4.2 Ruutuaika

Vanhempien suhtautumista ruutulaitteiden käytön rajoittamiseen kysyttiin kyselylomakkeen (Liite 1) kohdassa 6 väittämillä, jotka käsittelivät lapsen vapautta pelata valitsemiaan pelejä sekä katsoa valitsemiaan televisio-ohjelmia ja

elokuvia. Vanhemmista 35 % (N=42) antoi lapsen vapaasti valita pelit, elokuvat ja televisio-ohjelmat, kun puolestaan lähes puolet, 47,5 % (N=57), rajoittivat lapsen vapautta päättää, mitä televisio-ohjelmia tai elokuvia lapsi sai katsoa tai mitä pelejä lapsi sai pelata. Vanhemmista 17,5 % (N=21) ei ollut samaa eikä eri mieltä väittämien kanssa.

Lisäksi tutkimuksessa selvitettiin kyselylomakkeen (Liite 1) kohdassa 5 vanhempien asennoitumista ruutuaikaa kohtaan kysymällä vanhempien sallimaa päivittäistä aikaa pelikonsolilla pelaamiseen, television katsomiseen, kännykän käyttöön sekä tabletin tai tietokoneen käyttöön. Näistä neljästä muuttujasta luotiin summamuuttuja, jonka tulokset on havainnollistettu kuviossa 14.



Kuvio 14. Vanhempien sallima päivittäinen ruutuaika

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos on määritellyt päivittäisen ruutuajan suositukseksi korkeintaan kaksi tuntia. Kuviossa 14 kaksi ensimmäistä palkkia vasemmalta katsottuna kuvastavat ruutuaikasuosituksen piiriin kuuluvia vastauksia. Ainoastaan 9,2 prosentilla (N=11) vanhempien sallima päivittäinen ruutuaika jäi suositusten piiriin. Ruutuaikaa päivittäin 3–4 tuntia sallivia vanhempia oli 42,5 % (N=51). Melkein puolet, 48,3 % (N=58), salli lasten käyttää päivittäin aikaa ruutulaitteiden parissa viisi tuntia tai sitä enemmän eli näiden osalta voisi

todeta, että he eivät ole lapsen ruutuaikaa rajoittaneet. Vanhempien salliman päivittäisen ruutuajan keskiarvoksi saatiin 5,08 tuntia.

### 6.4.3 Yhteinen ruutuaika

Tutkimuksessa selvitettiin myös vanhempien suhtautumista perheen yhteisiin ruutuhetkiin. Valtaosa, 91,7 % (N=110), vanhemmista katsoi yhdessä lapsen kanssa televisio-ohjelmia ja elokuvia. Ainoastaan yksi (0,8 %) vastaaja ei katsonut ohjelmia lapsen kanssa yhdessä ja yhdeksän (7,5 %) vastaajista ei ollut samaa eikä eri mieltä väittämien kanssa.

Tutkimuksessa kysyttiin lisäksi, pelaavatko vanhemmat ruutupelejä yhdessä lastensa kanssa. Hieman yli puolet, 51,7 % (N=62) vanhemmista ei pelaa ruutupelejä yhdessä lastensa kanssa, mutta 39,2 % (N=47) vanhemmista pelaa yhteisiä ruutupelejä lastensa kanssa. Vanhemmista 11 (9,1 %) ei ollut väittämän kanssa samaa eikä eri mieltä.

Saaduista tuloksista voidaan päätellä, että yhteiset ruutuhetket televisio-ohjelmien ja elokuvien merkeissä olivat yleisiä tutkittavan kunnan perheissä, mutta ruutupelien pelaamisen suhteen tulokset jakautuivat kahtia, osa pelasi yhdessä lasten kanssa ruutulaitteilla, mutta enemmistö ei pelannut.

### 6.4.4 Tietoisuus lapsen mediankäytöstä

Tutkimuksessa selvitettiin myös vanhempien tietoisuutta lastensa mediankäytöstä eli ovatko vanhemmat tietoisia, mitä ohjelmia lapset käyttävät, millaisia pelejä lapset pelaavat ja millaisilla Internet-sivustoilla lapset käyvät. Tietoisuutta koskevia väittämiä oli useita, osasta muodostettiin summamuuttujia.

Valtaosa, 98,3 % (N=118), vanhemmista olivat tietoisia siitä, millaisia elokuvia ja televisio-ohjelmia heidän lapsensa katsoivat sekä millaisia pelejä lapset pelasivat. 1,7 % (N=2) ei ollut kyseisten väittämien kanssa samaa eikä eri mieltä.

Myös kännykän käytöstä sekä Internet -sivustoiden vierailuista selvä enemmistö vanhemmista oli tietoisia.

Kaiken kaikkiaan 89,2 % (N=197) vanhemmista tiesi, mitä lapset tekivät kännykällään ja millaisilla Internet -sivustoilla he vierailivat. Yksi (0,8%) vastaaja ei ollut tietoinen, loput 10 % (N=12) eivät olleet väittämien kanssa samaa eikä eri mieltä. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että kyseisen kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmat olivat hyvin tietoisia lastensa mediankäytöstä ja mediasisällöistä.

#### **6.4.5 Yhteenveto vanhempien asenteista mediankäytön suhteen**

Kyselylomakkeen kohdassa 6 (Liite 1) oli monenlaisia väittämiä liittyen vanhempien asenteisiin ikärajoja sekä yhteisiä ruutuhetkiä ja lasten mediankäytön tietoisuutta kohtaan. Näistä väittämistä tehtiin korrelaatiomatriisi, jonka perusteella keskenään voimakkaasti korreloivat väittämät yhdistettiin uudeksi summamuuttujaksi.

Vanhemmilta kysyttiin myös, olivatko he huolissaan lapsensa mediankäytöstä. Vanhemmista reilu puolet, 58,3 % (N=70) eivät ole huolissaan, mutta 30,8 % puolestaan olivat huolissaan. Loput 10,8 % (N=13) vanhemmista eivät olleet väittämien kanssa samaa eikä eri mieltä.

Vaikka vanhemmat olivat tietoisia lastensa mediankäytöstä, eivät he tutkimuksen perusteella rajoittaneet mediankäyttöön liittyvää aikaa, vaikka kolmannes vanhemmista oli huolissaan lapsensa mediankäytöstä.

## 7 POHDINTA

### 7.1 Tutkimustulosten yhteenveto ja pohdinta

Tutkimuksen tarkoituksena oli saada kokonaisymmärrys ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajasta; mitä siihen sisältyy ja millainen rooli medialla on ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajalla. Tutkimukseen osallistui 120 oppilaan vanhemmat, jotka havainnoivat ensimmäisellä luokalla olevaa lastaan, joten voidaan todeta aineiston olevan tutkittavan kunnan osalta riittävän kattava. Tutkimukseen saatiin tasapuolisesti vastauksia sekä tyttöjen, että poikien vanhemmilta, joten voidaan todeta, että kyseisen kunnan osalta saatiin kattava näkemys sekä tyttöjen, että poikien vapaa-ajasta. On kuitenkin muistettava, että tämä tutkimus koski vain yhden kunnan ensimmäisen luokan oppilaita, joten tutkimuksessa saatuja tuloksia ei voida yleistää.

Kaikkiin tutkimuskysymyksiin saatiin vastaukset. Ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä oli *”Mistä ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aika muodostuu?”* Ensimmäisen luokan oppilaat olivat ahkeria harrastamaan omaehtoisia harrastuksia, joista suosituimpia olivat liikuntaharrastukset, ruutulaitteiden käyttö sekä leikkiminen. Ohjattua harrastustoimintaa oli isolla enemmistöllä tutkimukseen osallistuneista (79,2 %). Ohjatusta harrastuksista suosituimmaksi nousi erilaiset liikuntaharrastukset (70,5 %). Tuloksista voidaan päätellä, että tutkittavassa kunnassa on melko hyvät liikuntaharrastusmahdollisuudet. Liikuntaharrastusten jälkeen suosituimpia ohjattuja harrastuksia olivat erilaiset kerhotoiminat (12,2 %) ja musiikkiharrastukset (11,7 %).

Tytöillä oli hieman poikia enemmän ohjattua harrastustoimintaa. Tytöistä 84,1 % ja pojista 73,7 % oli ohjattu harrastus. Tutkittavilla oli keskimäärin 1,62 ohjattua harrastusta ja viikoittainen harrastusaika niiden suhteen oli keskimäärin 2,18 tuntia. Omaehtoista harrastusta oli tutkittavilla keskimäärin 7,13 tuntia. Viikoittainen harrastusaika oli keskimäärin 9,31 tuntia, jonka voidaan todeta olevan melko alhainen, kun liikuntasuosituksukset ovat kolme tuntia päivässä (THL 2017).



Tutkimuksesta heräsi kuitenkin huoli näiden 20,8 % osalta, joilla ei ole lainkaan harrastusta; ovatko he vaarassa passivoitua ja askel kerrallaan syrjäytyneempiä, kun eivät ole mukana ohjatussa harrastustoiminnassa vai olisivatko he mukana ohjatussa harrastustoiminnassa, mikäli perheen taloudentilanne mahdollistaisi sen. Osa harrastuksista maksaa melko paljon, eikä kaikilla ole välttämättä taloudellisesti varaa lähteä mukaan harrastustoimintaan. Tutkimuksessa ei kysytty perheen tulotaso, sillä tutkija koki sen liian henkilökohtaisena asiana, eikä tämän tutkimuksen osalta ollut relevanttia asiaa tiedustella. Tämän tutkimuksen tulos lasten harrastamisesta on samansuuntainen, kuin tutkittavan kunnan omat hyvinvointikyselyt vuosien 2015–2019 aikana. Näissä hyvinvointitutkimuksissa ilman harrastusta olevien määrä oli keskiarvoltaan 17 %.

Tutkimuksen myötä heräsi huoli myös lasten yleisestä liikkumattomuudesta, sillä tämä tutkimus vahvisti aiempia kokemuksia siitä, että suuri osa suomalaislapsista liikkuu liian vähän eikä saavuta liikuntasuosituksen mukaista liikuntamäärää (Erhola 2008; Tammelin 2005; THL 2017). Lisäksi harrastuksissa ilmeni harmittavan vähän lukemisharrastusta, joka on tutkijan mielestä huolestuttava ilmiö. Ainoastaan 2,4 % pojista ja 8,8 % tytöistä ilmoitti lukevansa tai kirjoittavansa vapaa-ajallaan. Lukemaan kannustamiseen olisi syytä kyseisessä kunnassa panostaa. Tutkija jäikin pohtimaan, ovatko lisääntyneet mediavälit heikentäneet lasten lukuaktiivisuutta ja heijastuuko tämän kautta selitys vuosittain laskeviin PISA -tutkimuksen tuloksiin.

Tilastollisesti merkitsevää yhteyttä harrastamiseen havaittiin vanhempien koulutustason, perheen lapsimäärän sekä perherakenteen välillä. Vanhempien koulutusasteen yhteys tarkoitti, että mitä korkeammin kouluttautunut vanhempi, sen enemmän lapsi harrasti ja käytti aikaa harrastamiseen. Asuinkylän yhteys havaittiin keskiarvovertailuissa, mutta tilastollista yhteyttä ei havaittu. Asuinkylän välinen yhteys tarkoitti, että lähempänä keskustaa asuvat lapset harrastivat enemmän kuin kauempana keskustasta asuvat lapset. Lapsimäärän yhteys harrastusaktiivisuuteen yllätti tutkijan. 2–3 -lapsisen perheen lapset olivat aktiivisimpia harrastajia. Perherakenteen yhteys havaittiin muun muassa siinä,

että yksinhuoltajaperheen lapset harrastivat vähiten. Ydin- ja uusioperheessä asuvien lasten harrastusaktiivisuus oli hyvin samansuuntainen. Heräsikin kysymys, onko yksinhuoltajaperheen taloudellinen tilanne harrastusaktiivisuutta heikentävä tekijä ja tulisiko kuntien pohtia, miten he voisivat tukea yksinhuoltajaperheen lasten harrastamismahdollisuuksia. Vaikka tytöillä oli hieman enemmän ohjattuja harrastuksia, niin tilastollisesti merkitsevää yhteyttä ei sukupuolten välillä havaittu.

Toisena tutkimuskysymyksenä oli *”Millainen asema medialla on ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajalla?”* Tutkimuksessa saatujen tietojen perusteella voidaan todeta, että media on vahvasti läsnä jo ensimmäisen luokan oppilaiden arjessa. Ruutulaitteita löytyy entistä enemmän kotitalouksista ja ruutulaitteiden käyttö luokitellaan yhdeksi harrastusmuodoksi. Päivittäiseksi kokonaisruutuajaksi saatiin 3,55 tuntia. Kännykkä oli suosituin mediaväline ja valtaosa ensimmäisen luokan oppilaista (90 %) omisti puhelimen, jolla pääsi Internetiin. Tutkittavan kunnan teettämät hyvinvointikyselyt 2015–2019 väliseltä ajalta osoittivat myös huolestuttavan ilmiön ruutuajan huimasta kasvusta. Hyvinvointikyselyissä oli havaittavissa, että vuosi vuodelta ruutulaitteiden käyttöaika on kasvanut ja suurin osa lapsista käyttää ruutulaitteita keskimäärin 3 tuntia päivässä. Media on tullut osaksi lasten jokapäiväistä elämää (Ito ym. 2009; Livingstone 2002; Pohjola ym. 2009).

Vaikka ruutu-aikaa käsittelevät keskustelut koskevat usein lapsia ja nuoria, olisi syytä tarkastella myös aikuisten ruutu-aikaa. Kamenetz (2018) huomauttaakin, että sen lisäksi, että koululaiset käyttävät nykyään enemmän aikaa sähköisen median parissa olemiseen kuin mihinkään muuhun yksittäiseen toimintaan, niin myös aikuiset viettävät suurimman osan valvellaoloajastaan sähköisen median parissa. Herääkin kysymys, toimivatko vanhemmat esimerkkinä lapsilleen?

Kokonaisruutuajasta television katseluun kului keskimäärin 1,14 tuntia, pelilaitteilla pelaamiseen keskimäärin 1,06 tuntia ja kännykän käyttöön keskimäärin 1,35 tuntia päivässä. Ainoastaan 35 % ensimmäisen luokan oppilaista noudatti päivittäisen ruutuajan suosituksia (THL 2013) eli käyttivät ruutulaitteita korkeintaan kaksi tuntia päivässä. Huolestuttavaa oli se, että ruutu-aikaa 3 tuntia

päivässä käyttäviä oli 19,2 %, 4 tuntia päivässä käyttäviä 15,8 % ja 5 tuntia päivässä käyttäviä jopa 30 % tutkittavista, joka on todella iso määrä. Tutkittavista 2,5 % ilmoitti kokonaisruutuajakseen 11–12 tuntia päivässä, jota tutkijan on vaikea ymmärtää. Käytännössähän kyseiset lapset eivät koulupäivän lomassa tee mitään muuta, kuin ole mediavälineiden parissa.

Perheen lapsimäärällä oli tilastollisesti merkitsevä yhteys lasten mediankäyttöön siten, että mitä enemmän perheessä oli lapsia, sitä enemmän lapset käyttivät päivän aikana kännykkää ja sitä suurempi oli lasten päivittäinen ruutu-aika. Tämä on mielenkiintoinen tulos, jonka pohjalta nousee mieleen kysymys, onko vanhemmilla vähemmän aikaa lapsilleen, kun lapsimäärä on suurempi; antavatko vanhemmat vapaammin käyttää mediavälineitä, kun lapsia on paljon. Lisäksi heräsi kysymys, ottavatko nuoremmat lapset vanhemmilta sisaruksiltaan mediankäytön mallin ja se olisi yksi merkittävä tekijä, joka selittäisi monilapsisten perheiden suurempaa mediankäyttöaika, kun nuoremmilla lapsilla ei ole vielä ymmärrystä, miten kauan mediavälineiden parissa voi päivittäin olla.

Kun tarkasteltiin asuinkyläiden yhteyksiä mediankäyttöön, havaittiin, että kauempana keskustasta asuvat lapset käyttivät enemmän aikaa mediavälineiden parissa päivän aikana. Myös perherakenteella oli lievä yhteys lasten mediankäyttöön. Yksinhuoltajaperheiden lapset käyttivät vähiten mediavälineitä, kun hieman yllättävä tulos oli, että uusioperheiden lapset käyttivät mediavälineitä eniten. Mieleen nousikin kysymys, onko uusioperheessä enemmän lapsilla vapauksia mediankäytön suhteen. Oli myös yllättävää, että yksinhuoltajaperheen lapset käyttivät vähiten mediavälineitä, kun he olivat myös niitä, joilla oli vähiten harrastuksia.

Tutkimuksessa yllätti myös se, ettei sukupuolten välillä ollut eroavaisuuksia mediankäytön suhteen kuin, että pojat käyttivät pelilaitteita enemmän. Eri viestintävälineistä on tutkijalle aiemmin herännyt sellainen oletamus, että mediankäyttö olisi pojilla yleisempää, mutta tämä tutkimus ei sitä olettamusta vahvistanut. Myös Livingstone ym. (2011) ovat tehneet samanlaisia havaintoja ja totesivatkin, että sukupuolierot ovat yleensä hyvin pieniä, mutta pojilla on hieman

tyttöjä laajempi ohjelmisto ja pojat pelaavat enemmän pelejä muita vastaan sekä yksin.

Tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden suosituimmat sosiaalisen median sovellukset olivat WhatsApp sekä YouTube, mikä on linjassa Ebrand Suomi Oy. n ja Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen toteuttaman tutkimuksen kanssa, jossa on tutkittu 13–19-vuotiaita nuoria ympäri Suomen. Vaikka kohderyhmä on vanhempi kuin tämän tutkimuksen kohderyhmä, voidaan todeta, että tämän tutkimuksen tulokset kertovat suunnan median ilmentymiselle ympäri Suomen. Myös Haasio (2016, 23) toteaa, että YouTube ja WhatsApp ovat sosiaalisen median palveluista suosituimmat.

Kolmantena tutkimuskysymyksenä oli ”Miten vanhempien vastuu ilmenee mediakasvatuksessa?” Valtaosa (96,7 %) vanhemmista piti ikärajoja tärkeinä. Suurin osa (98,3 %) oli myös tietoisia, millaisia ohjelmia heidän lapsensa katseli sekä millaisia pelejä lapsi pelasi. Vaikka tietoisuus ikärajoista tuntui olevan hyvällä mallilla tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmilla, eivät vanhemmat kuitenkaan rajoittaneet tutkimuksessa saatujen tietojen perusteella lastensa mediankäyttöä. Vanhempien salliman päivittäisen ruutuajan keskiarvoksi saatiin 5,08 tuntia, mikä on reilu 3 tuntia enemmän kuin ruutuajasuositukset (THL 2013). Ainoastaan 9,2 % vanhemmista ajatteli ruutuajasuositusten mukaisesti eli he sallivat lapsen käyttää ruutulaitteita korkeintaan kaksi tuntia päivässä. Tämä ilmiö on huolestuttava, sillä mediankäyttäjät olivat melko monen lapsen kohdalla todella korkeat, vaikka päivittäiseksi keskiarvoksi saatiinkin 3,55 tuntia, joka sekin on 1,55 tuntia enemmän, kuin valtakunnallinen ruutuajasuositus. Myös Ebrand Suomi Oy.n ja Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen toteuttamassa tutkimuksessa nousi esiin, että nuoret käyttävät entistä enemmän sosiaalista mediaa ja päivittäiset käyttäjät ovat nousseet aiempiin vuosiin nähden.

Vanhempien ikärajasuositusten noudattaminen jäi kyseenalaiseksi, sillä tutkimuksessa ilmeni, että ensimmäisen luokan oppilaista 13 % pelasi Fortnite -peliä, jonka alaikäraja on 12-vuotta ja kyseisen pelin on uutisoitu olevan hyvin koukuttava ja sisältävän paljon pienelle lapselle sopimatonta materiaalia, kuten

sotimista. Vanhempien asenteet ja käytäntö eivät kohdanneet tutkimuksessa. Vanhempien asenteita ei lähdetty analysoimaan kuitenkaan laajemmin, sillä tutkimusaineisto oli hyvin laaja ja tässä tutkimuksessa haluttiin saada ensisijaisesti vastauksia siihen, mistä lasten vapaa-aika koostuu ja miten median näyttäytyy lasten vapaa-ajalla.

Viimeisenä tutkimuskysymyksenä oli ”Onko harrastamisen ja mediankäytön välillä yhteyttä toisiinsa?” Voisi kuvitella, että mikäli lapsi viettää paljon aikaa ruutulaitteiden parissa, ei hän harrasta yhtä ahkerasti, kuin sellainen lapsi, joka ei ole ruutulaitteiden parissa. Harrastamisen ja mediankäytön välillä yhteyttä ei tutkimuksessa kuitenkaan löytynyt. Mediankäytöllä ei ole harrastusaktiivisuutta heikentävää tai lisäävää merkitystä, eikä myöskään harrastamisaktiivisuudella havaita olevan mediankäyttöä lisäävää tai heikentävää yhteyttä.

## 7.2 Tutkimuksen eettiset ratkaisut

Tutkimuksen ensisijainen lähtökohta oli, että tutkittavien anonymiteetti säilyy eli tutkimukseen osallistuneiden henkilöllisyys ei ole todettavissa missään tutkimuksen vaiheessa. Myös tutkimukseen osallistuminen oli kaikille vapaaehtoista, jokainen tutkimukseen osallistunut teki itse valinnan osallistumisestaan. Kuula (2006) sekä Patton (2002) korostavat vapaaehtoisuuden merkitystä sekä ihmisen autonomian ja ihmisarvon kunnioittamisen tärkeyttä. Anonymiteetin suojelemiseksi on kyselylomakkeesta (Liite 1) poistettu tutkittavan kunnan nimi saate-tekstiosuudesta.

Tutkimuksen eettisyyden kannalta on tärkeää, että ennen tutkimukseen osallistumista tutkittavalla on ymmärrys tutkimuksen lähtökohdista eli miksi ja miten tutkimus toteutetaan ja mihin tarkoitukseen saatuja tuloksia käytetään (Kuula 2006). Tässä tutkimuksessa tietoa annettiin jo ennakkoon Wilma -järjestelmän kautta sekä kyselylomakkeessa oli alussa saateteksti, jossa kerrottiin tutkimuksen lähtökohdista.

Kyselylomakkeen esitiedoissa mainittiin myös, että tutkimuksen tuloksia mahdollisesti käytetään tutkittavan kunnan harrastustoiminnan kehittämiseen. Tämän tutkimuksen tulokset harrastamattomien lapsien osalta tulee olemaan puheenaiheena, kun kunnassa pohditaan, tulisiko kunnan olla takaamassa jokaiselle lapselle yksi ohjattu harrastustoiminta. Tämä tutkimus voisi toimia pohjana kunnan liikuntapuolen kehittämistyölle. Kuula (2006) tuo esiin eettisen näkökulman, ettei tutkimuksen hyödyn tarvitse tulla juuri kyseiseen tutkimukseen osallistuneille vaan tutkimuksesta saadaan tuloksia, joiden pohjata seuraavat ikäluokat voivat hyötyä näiden tutkimustulosten pohjalta tehdyistä muutoksista. Tämä oli myös tutkijalla ajatus, että tutkimus antaisi hyödyllistä tietoa kunnan liikuntapuolen kehittämiseen.

Tutkimuksen eettisyyttä tulee tarkastella myös tutkijan omasta asemasta tutkittavassa kunnassa. Koska ennen tutkimukseen osallistumista on huoltajille kerrottu, että tutkimustuloksia saatetaan käyttää kyseisen kunnan harrastustoiminnan kehittämiseen, on tutkimuksessa toteutettu eettisiä periaatteita, eikä eettisyys vaarannu, vaikka tutkija on kyseisen kunnan työntekijä.

### 7.3 Tutkimuksen luotettavuus

Puhuttaessa tutkimuksen reliabiliteetista, tarkoitetaan sillä tutkimuksen toistettavuutta ja tutkimuksessa saadaan ei-sattumanvaraisia tuloksia eli tulokset olisivat samanlaiset tällä kohderyhmällä, vaikka tutkija olisi eri (Hirsjärvi ym. 2015, 231–233; Vilka 2007, 149–150).

Määrällisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida tutkimusmittarien kautta. Mittarin arviointi tarkoittaa tarkastelua, että kyseinen mittari antaa vastauksen kysytyyn kysymykseen. Tämän tutkimuksen reliabiliteetin määrittäjänä toimi Cronbachin alfa -kerroin, joka mittaa mittarin yhtenäisyyttä.

Tässä tutkimuksessa reliabiliteettiin liittyviä asioita pohdittiin jo tutkimuksen aikana, sillä esimerkiksi vanhempien asennoitumista mediankäyttöä ja ikärajasuosituksia kohtaan kysyttiin useammalla eri tavalla.

Tämän tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida tutkimukseen osallistuneiden kautta. Tutkimukseen saatiin vastaajia kaikista tutkittavan kunnan yhdestätoista kylästä ja tutkimukseen vastasi yli puolet ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmista. Vastausprosentiksi saatiin 56,1 %, jonka perusteella voidaan todeta saatujen tutkimustulosten olevan yleistettävissä tutkittavan kunnan osalta. Kyselylomakkeet olivat neljää tyhjää lukuun ottamatta huolellisesti joka kohdan osalta täytetty, mikä sekin kuvastaa tutkimuksen luotettavuutta.

Tutkijalla on aina tutkittavasta ilmiöstä jonkinlainen oletamus ja tämän tutkimuksen osalta oletamuksena oli, että ruutu-aika on suurehko ja fyysinen aktiivisuus alle suositusten. Oletamus pätee melko hyvin saatuihin tutkimustuloksiin, joten voidaan olettaa, että vanhemmat ovat vastanneet totuudenmukaisesti ja kaunistelematta tähän tutkimukseen.

Tutkimuksen validius tarkoittaa tutkimuksen kykyä mitata sitä, mitä tutkimuksessa on haluttu mitata ja tähän vaikuttaa se, miten hyvin tutkimuksen teoria ja käsitteet kulkevat tutkimuksen mukana, niin tutkimuskysymysten kuin tutkimusmenetelmienkin määrittelyssä (Hirsjärvi ym. 2015; Vilkka 2007). Tämän tutkimuksen teoriaosuudessa on esitelty kaikki ne aihealueet, jotka sisältyvät tutkimuskysymyksiin sekä kyselylomaketutkimuksen mittareihin.

## **7.4 Tutkimusmetodin arviointi ja jatkotutkimusaiheet**

Tässä tutkimuksessa käytettiin aineistonkeruumenetelmänä kyselylomaketta, joka tämän tutkimuksen osalta toimi melko hyvänä menetelmänä, sillä aineistoa saatiin paljon. Lomake oli ehkä turhankin laaja, joten sitä olisi voinut hieman karsia, jolloin analysointi olisi ollut helpompaa. Jälkikäteen pohdittuna vanhempien asenteet olisi voitu jättää kysymättä, sillä se osuus on hyvin laaja ja mielenkiintoinen, joten se voisi olla täysin omana tutkimuksen aiheena.

Tutkimustulosten perusteella voisi sanoa, että kyselylomakkeisiin on vastattu todenmukaisesti eli vanhemmat eivät ole peitelleet esimerkiksi ruutu-aikaan

kuluvaa aikaa tai sitä, että lapsi pelaa pelejä, joissa ikärajasuositukset ovat huomattavasti korkeammat kuin lapsen ikä.

Jatkotutkimuksena voisi vertailla useamman kunnan ensimmäisen luokan oppilaita ja heidän harrastamista sekä mediankäyttötottumuksia. Olisi myös mielenkiintoista tehdä pitkittäistutkimus, jossa seurataan lasten harrastusaktiivisuutta ja mediankäyttöä useamman vuoden ajalta tietyssä kunnassa, jolloin voidaan tehdä havaintoja, miten nämä ilmiöt muuttuvat, kun lapselle tulee enemmän ikää. Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia mediankäytön ja opintomenestyksen yhteyttä tai lapsen sosiaalisia suhteita ja mediankäytön yhteyttä.

Kaiken kaikkiaan tutkimus osoittautui onnistuneeksi. Tutkimuksen avulla saatiin luotua kokonaiskuva tutkittavan kunnan ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajasta; siitä mitä harrastuksia siihen kuuluu sekä miten vahvasti media lasten vapaa-ajassa näyttäytyy. Tutkimus ei kuitenkaan anna vastausta siihen, mihin suuntaan mediankäyttö lasten ja nuorten keskuudessa on kehittymässä, sen näemme ajan myötä. Vanhemmista 30,8 % oli huolissaan lapsensa mediankäytöstä, eikä syyttä. Myös tutkija on huolissaan saaduista tuloksista; ruutuaika lisääntyy ja fyysinen aktiivisuus vähenee. Voi vain mielessään arvuutella, miten tällainen suuntaus näyttäytyy tulevaisuudessa.



## LÄHTEET

- Aira, T., Kannas, L., Tynjälä, J., Villberg, J. & Kokko, S. 2013. Miksi murrosikäinen luopuu liikunnasta? Liikunta-aktiivisuuden väheneminen murrosiässä. Helsinki: Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2013:3.
- Booth, V., Rowlands, A. & Dollman, J. 2015. Physical activity temporal trends among children and adolescents. *Journal of Science and Medicine in Sport* 18, 418–425.
- Bragg, S. & Buckingham, D. 2009. Too much too young? Young people, sexual media and learning. Teoksessa: Attwood, Feona & Mainstreaming Sex: The Sexualization of Western Culture. London: I. B. Tauris, s. 129–146.
- Bratholm, B. 2015. Om bruk av digitale mapper på to grunnskoler. Hvordan kan digitale mapper skape productive læringsprosesser for elever? *Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue / 2015*. Universitetsforlaget.
- Buckingham, D. 2015. Defining digital literacy – What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue / 2015*. Universitetsforlaget.
- Coleman, L., Cox, L. & Roker, D. 2007. Girls and young women’s participation in physical activity: psychological and social influences. *Health Education Research* 2007:23(4); 633–647.
- Collin, P., Rahilly, K., Third, A. & Richardson, I. 2010. Benefits of social networking services. Sydney, Australia: CRC for Young People, Technology and Wellbeing.
- de Jong, E., HiraSing, R., Heimans, M., Seidell, J. & Renders, C. 2013. Association between TV viewing, computer use and overweight, determinants and competing activities of screen time in 4- to 13-year-old children. *International Journal of Obesity*. [Viitattu 1.11.2019.] Saatavissa: <http://www.nature.com/ijo/journal/v37/n1/pdf/ijo2011244a.pdf>.
- Ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut. 2019. Some ja nuoret 2019 – katsaus nuorten sosiaalisen median käytöstä.

[Viitattu 2.11.2019]. Saatavissa:

<https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2019/>.

- Erhola, M. 2008. Yläkoululaisten fyysinen aktiivisuus terveyttä edistävän liikunnan näkökulmasta. Liikuntatieteiden pro gradu -työ. Jyväskylän yliopisto.
- Erstad, O. 2015. Educating the digital generation. Exploring media literacy for the 21<sup>st</sup> century. Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue / 2015. Universitetsforlaget.
- Evers, C.W., Albury, K., Byron, P. & Crawford, K. 2013. Young people, social media, social network sites and sexual health communication in Australia. "This is funny, you should watch it". International Journal of Communication 7, s.263-280.
- Fornäs, J. 1999. Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa: A. Järvinen & I. Mäyrä. (toim.) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino, s.29-50.
- Gentikow, B. 2015. The role of media in developing literacies and cultural techniques. Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue / 2015. Universitetsforlaget.
- Giddens, A. 1991. Modernity and self-identity. Self and Society in the Late Modern age. Cambridge: Polity Press.
- Haasio, A. & Haasio, M. 2008. Pulpetit virtuaalivirrassa. Jyväskylä: BTJ Kustannus.
- Haasio, A. 2016. Koukussa nettiin. Lapset, nuoret ja verkon vaarat. Helsinki: Avain.
- Hamarus, P., Kanervio, P., Landén, L. & Pulkkinen, S. (toim.) 2014. Huuto! Lasten ja nuorten hyvinvoinnin puolesta. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hautaviita, J. 2012. Toimintatutkimus 6-9-vuotiaiden lasten mediavalmiuksista ja mediataidoista. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Helve, H. 2009. Nuorten vapaa-aika, luottamus ja sosiaalinen pääoma. Teoksessa: M. Liikkanen (toim.) Suomalainen vapaa-aika. Arjen ilot ja valinnat. Helsinki: Gaudeamus, s.205-269.

- Hirsjärvi, S., Remes P. & Sajavaara P. 2015. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Holopainen, M. & Pulkkinen, P. 2013. Tilastolliset menetelmät. Helsinki: Sanoma pro Oy.
- Hsi S. 2007. Conceptualizing learning from the everyday activities of digital kids. *International Journal of Science Education* 29 (12), 1509-1529.
- Ito, M., Baumer, S., Bitantti, R., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Horst, H.A., Lange, P.G., Mahendran, D., Martinez, K.Z., Pascoe, C.J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C. & Tripp, L. 2009. *Hanging out, messing around and geeking out: Kids living and learning with new media*. Mit Press: London, England.
- Järvinen, A. Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. 1999. Teoksessa: A. Järvinen & I. Mäyrä (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, s.165-184.
- Kaikkonen, R., Mäki, P., Hakulinen-Viitanen, T., Markkula, J., Wikström, K., Ovaskainen, M-L., Virtanen, S. & Laatikainen, T. (toim.) 2012. *Lasten ja lapsiperheiden terveys- ja hyvinvointierot*. Tampere: Juventes Print - Tampereen yliopistopaino Oy.
- Kamenetz, A. Suomentanut T. Ljungberg. 2018. *Sopiva ruutuaika. Löydä tasapaino digitaalisen ja todellisen elämän välillä*. Helsinki: Viisas elämä.
- Kangas, M., Vesterinen, O. & Krokfors, L. 2014. *Oppimispelit lapsen maailman, pelitutkimuksen ja osallistavan pedagogiikan risteyskohdassa*. Teoksessa: Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, s.15-22.
- Kangas, S. 1999. MUD - Verkon sosiaaliset tilat. Teoksessa: Teoksessa: A. Järvinen & I. Mäyrä. (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, s.147-164.
- Karaagac, A.T. 2015. Undesirable effects of media on children: Why limitation is necessary? *Indian pediatrics* (52), s.469-471.
- Koivusalo-Kuusivaara, R. 2007. *Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus. Suomalaisten, englantilaisten ja saksalaisten lasten mediasuhteen tarkastelua*. Viestinnän julkaisuja 14. Viestinnän laitos, Helsingin yliopisto.

- Kokko, S. & Mehtälä, A. (toim.) Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa. LIITU-tutkimuksen tuloksia 2016. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2016:4.
- Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) 2019. Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim.
- Kotilainen, S. 1999. Mediakasvatuksen monet määritelmät. Teoksessa S. Kotilainen, M. Hankala & U. Kivikuru (toim.) Mediakasvatus. Helsinki: Edita, s.31-42.
- Kotilainen, S. & Hankala, M. 1999. Mediassa on aktiivisen oppimisen mahdollisuus. Teoksessa S. Kotilainen, M. Hankala & u. Kivikuru (toim.) Mediakasvatus. Helsinki: Edita, s.43-70.
- Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus. Helsinki: Palmenia.
- Kuula, A. 2006. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.
- Kylmänen T. 2010. Mediamylly. Kasvattajan opas esi- ja alkuopetuksessa. Helsinki: Tammi.
- Laakso, L., Nupponen, H. & Telama, R. 2007. Kouluikäisten liikunta-aktiivisuus. Teoksessa Heikinaro-Johansson P, Huovinen T. (toim.) Näkökulmia liikuntapedagogiikkaan. 2. uudistettu painos. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit, 2007:42-63.
- Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Tampere: Gaudeamus.
- Lahikainen, A., Mälkiä, T. & Repo, K. 2015. Media lapsiperheessä. Vantaa: Hansaprint Oy.
- Lehmuskallio, M. 2011. Ei Villegalle vaan vertaiset, valmentajat ja vanhemmat – lasten ja nuorten näkemyksiä liikuntakiinnostukseensa vaikuttajista. Liikunta & tiede (6), 24-31.
- Lenhart, A. & Madden, M. 2007. Social networking websites and teens: An overview. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.

[Viitattu 10.10.2019.] Saatavissa:

<http://www.pewinternet.org/Reports/2007/Social-Networking-Websites-and-Teens.aspx>.

- Livingstone, S. 2002. Young people and new media. Childhood and the changing media environment. London: SAGE Publications.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. & Ólafsson, K. 2011. Risks and safety on the internet. The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16 year olds and their parents in 25 countries. LSE, London: EU Kids Online.
- Luukka, M-R., Hujanen, J., Lokka, A., Modinos, T., Pietikäinen, S. & Suoninen, A. 2001. Mediat nuorten arjessa. 13-19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Maddison, R., Marsh, S., Foley, L., Epstein, L., Olds, T., Dewess, O., Heke, I., Carter, K., Jiang, Y. & Mhurchu, C. 2014. Screen-time weight-loss intervention targeting children at home (SWITCH): a randomized controlled trial. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity. [Viitattu 1.11.2019.] Saatavissa: [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4174282/pdf/12966\\_2014\\_Article\\_111.pdf](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4174282/pdf/12966_2014_Article_111.pdf).
- Martsola, R. & Mäkelä-Rönholm, M. 2006. Lapsilta kielletty. Kuinka suojella lasta mediatraumalta. Helsinki: Kirjapaja Oy.
- Metsämuuronen, J. 2009. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Mustonen, A. 2001. Mediapsykologia. Helsinki: WSOY.
- Myllyniemi, S. 2009. Aika vapaalla. Nuorten vapaa-aikatutkimus 2009. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 92.
- Myllyniemi, S. & Berg, P. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. [Viitattu 29.3.2019.] Saatavissa: [https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria\\_liikkeellä\\_Julkaisu\\_Nettiversio\\_korjattu.pdf](https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria_liikkeellä_Julkaisu_Nettiversio_korjattu.pdf).

- Mäki, P., Hakulinen-Viitanen, T., Kaikkonen, R., Koponen, P., Ovaskainen, M-L., Sippola, R., Virtanen, S. & Laatikainen, T. LATE-työryhmä (toim.) 2010. Lasten terveys. LATE-tutkimuksen perustulokset lasten kasvusta, kehityksestä, terveydest, terveystottumuksista ja kasvuympäristöstä. Helsinki: yliopistopaino.
- Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. (toim.) 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Opetusministeriön mediamuffinsi -hanke 2006. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Noppiari, E., Uusitalo, N., Kupiainen, R. & Luostarinen, H. 2008. "Mä oon nyt Online": Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampereen yliopiston tiedotusopin laitoksen julkaisuja, sarja A. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Opetushallitus 2004. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. [Viitattu 19.9.2019]. Osoitteessa:  
[http://www.oph.fi/download/139848\\_pops\\_web.pdf](http://www.oph.fi/download/139848_pops_web.pdf).
- Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. [Viitattu 10.3.2019]. Osoitteessa:  
[http://www.oph.fi/download/163777\\_perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf).
- Opetushallitus 2005. Perusopetuksen tieto- ja viestintätekniikan opetus käytön sekä oppilaiden tieto- ja viestintätekniikan perustaitojen kehittämissuunnitelma 2005. [Viitattu 13.3.2019]. Saatavissa:  
[http://www.oph.fi/download/47215\\_tietojaviesti.pdf](http://www.oph.fi/download/47215_tietojaviesti.pdf).
- Opetushallitus. Raportit ja selvitykset 2011:28. Lapset ja nuoret mediaosallistujina. -Osallistumista tukevan mediakasvatuksen toimintaohjelma. [Viitattu 6.8.2019.] Saatavissa:  
[https://www.oph.fi/julkaisut/2011/lapset\\_ja\\_nuoret\\_mediaosallistujina](https://www.oph.fi/julkaisut/2011/lapset_ja_nuoret_mediaosallistujina).
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2016. Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä. Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2016:21.

- Paavonen, J. E., Roine, M., Korhonen, P., Valkonen, S., Pennonen, M., Partanen, J. & Lahikainen, A. R. 2011. Media ja lasten hyvinvointi. *Duodecim* 127, s.1563-70.
- Patton, M. Q. 2002. *Qualitative research and evaluation methods*. 3. painos. Thousand Oaks: Sage, 408–409.
- Pohjola, K. & Johnson, E. 2009. *Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Pääkkönen, H. 2010. *Perheiden aika ja ajankäyttö: tutkimuksia kokonaistyöajasta, vapaaehtoistyöstä, lapsista ja kiireestä*. Helsinki: Tilastokeskus.
- Seppänen, J. & Väliverronen, E. 2013. *Mediayhteiskunta*. Tampere: Vastapaino.
- Sinkkonen J. 2013. Vanhempi, noudata ikärajoja. [Viitattu 9.3.2019]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-6876656>.
- Sinkkonen, J. 2018. Lapsesta kasvaa rauhaton levottoman viihteen keskellä. [Viitattu 20.2.2019.] Saatavissa: <https://www.seutumajakka.com/index.php/seutumajakka-jutut/jutut/1947-lastenpsykiatri-sinkkonen-oulaisissa-lapsesta-kasvaa-rauhaton-levottoman-viihteen-keskella>.
- Suoranta, J., Lehtimäki, H. & Hakulinen, S. 2001. *Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina*. Tampere: Tampereen yliopiston Tietoyhteiskunnan tutkimuslaitos.
- Sääkslahti, A. 2018. *Liikunta varhaiskasvatuksessa*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Sääkslahti, A., Numminen, P., Varstala, V., Helenius, H., Tammi, A., Viikari, J. & Välimäki, I. 2004. Physical activity as a preventive measure for coronary heart disease risk factors in early childhood. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports* 14, 143–149.
- Tammelin, T. & Karvinen, J. (toim.) 2008. *Fyysisen aktiivisuuden suositus kouluikäisille 7-18-vuotiaille*. Helsinki: Opetusministeriö ja Nuori Suomi ry.
- Tammelin, T., Laine, K. & Turpeinen, S. (toim.) 2013. *Oppilaiden fyysinen aktiivisuus. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 272*. Jyväskylä.

[Viitattu 29.3.2019.] Saatavissa:

[https://liikkuvakoulu.fi/sites/default/files/oppilaiden-fyysinen-aktiivisuus\\_web.pdf](https://liikkuvakoulu.fi/sites/default/files/oppilaiden-fyysinen-aktiivisuus_web.pdf).

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2013. Nuoret pelissä. [Viitattu 2.11.2019].

Saatavissa:[http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/103119/URN\\_I\\_SBN\\_978-952-245-816-2.pdf](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/103119/URN_I_SBN_978-952-245-816-2.pdf).

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 2017. Kouluterveyskysely. [Viitattu

29.3.2019]. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tutkimustuloksia>.

Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Juvenes Print Oy-Tampereen yliopisto, Viestinnän, median ja teatterin yksikkö.

Valkonen, S., Pennonen, M. & Lahikainen, A.R. 2005. Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa: Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. (toim.) 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Tampere: Gaudeamus.

Valli, R. 2009. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus, s.103-127.

Valtioneuvoston periaatepäätös varhaiskasvatuksen valtakunnallisista linjauksista. Sosiaali- ja terveysministeriö 2002:9. [Viitattu 30.3.2019].

Saatavissa:

<http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/70095/kasvatus.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Vastamäki, J. 2010. Kyselylomaketutkimus: Tutkimusasetelman ja mittareiden valinta. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus, s.128-140.

Vilkka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.



World Health Organization. 2011. Physical activity and young people.  
Recommended levels of physical activity for children aged 5–17 years.

[Viitattu 24.10.2019]. Saatavissa:

[http://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet\\_young\\_people/en/](http://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_young_people/en/).

Zumárová, M. 2014. Computers and children's leisure time. Chicago:  
International Educational Technology Conference.

Julkaisemattomat lähteet:

Hyvinvointikysely 2015. Julkaisematon.

Hyvinvointikysely 2016. Julkaisematon.

Hyvinvointikysely 2017. Julkaisematon.

Hyvinvointikysely 2018. Julkaisematon.

Hyvinvointikysely 2019. Julkaisematon.

## Liite 1. Kyselylomake

Hyvät vanhemmat

Opiskelen kasvatustiedettä Jyväskylän yliopistossa. Opintoni ovat loppusuoralla ja olen tekemässä Pro gradu - tutkielmaa ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-ajasta sekä mediankäytöstä. Tutkielmani tarkoituksena on selvittää, miten ensimmäisen luokan oppilaiden vapaa-aika muotoutuu sekä millainen merkitys mediavälineillä on oppilaiden vapaa-ajalla. Haluaisin saada selville, millaisia säännöllisiä harrastuksia ensimmäisen luokan oppilaille on ja millainen suhde heillä on erilaisiin mediavälineisiin. Lisäksi haluaisin tietää, kuinka paljon harrastukset ja mediavälineet vievät aikaa lapsen vapaa-ajasta sekä millaisia televisio-ohjelmia, pelejä ja sovelluksia he käyttävät. Tutkielmalla halutaan myös selvittää, onko asuinkylällä, sukupuolella, perherakenteella tai perheen koolta sekä vanhempien kouluasteella vaikutusta lasten harrastuksiin tai mediankäyttöön.

Tutkielmani kohdistuu XXXXXX peruskoulujen ensimmäisen luokan oppilaisiin. Tutkielmani avulla voidaan saada XXXXXX kaupungin harrastustoiminnan kehittämisen kannalta arvokasta tietoa.

Tarkoitus on, että vanhemmat täyttävät kyselylomakkeen yhdessä lapsen kanssa. Kyselyyn vastataan nimettömästi ja kyselyn vastaukset käsitellään ehdottoman luottamuksellisesti, vastaajan henkilöllisyys ei tule esille missään tutkielman vaiheessa.

Kyselyyn osallistuminen on teille vapaaehtoista, mutta mahdollisimman hyvän otannan vuoksi toivon runsaasti osallistujia. Jokainen vastaus on erittäin tärkeä ja tervetullut. Vastausaikaa on 24.5.2019 asti, jonka jälkeen haen täytetyt kyselylomakkeet kouluilta. Palautathan siis täytetyn lomakkeen suljetussa kuoressa lapsesi opettajalle.

Tärkeästä tutkimusavusta kiittäen

Riitta Kangasluoma

Lisäisitkö yhteystietosi tähän, mikäli sinuun voi ottaa yhteyttä mahdollisia lisäkysymyksiä varten. (Nimi ja puhelinnumero riittävät)

---

Rastita sopivin vaihtoehto. Avoimissa kysymyksissä vastaa mahdollisimman tarkasti. Voit jatkaa vastauksiasi myös paperin kääntöpuolelle.

#### ESITIEDOT

Lapsen sukupuoli: \_\_\_\_\_ tyttö \_\_\_\_\_ poika

Asuinkylä: \_\_\_\_\_

Kyselyyn vastaaja: \_\_\_\_\_ äiti \_\_\_\_\_ isä  
 \_\_\_\_\_ muu, kuka? \_\_\_\_\_

Taloudessa asuvien muiden lasten ikä ja sukupuoli:

---



---

Lapsi asuu: \_\_\_\_\_ ydinperheessä  
 \_\_\_\_\_ yksinhuoltajaperheessä  
 \_\_\_\_\_ uusioperheessä  
 \_\_\_\_\_ muun huoltajan kanssa  
 \_\_\_\_\_ muu, mikä? \_\_\_\_\_

Äidin korkein koulutusaste: \_\_\_\_\_ peruskoulu  
 \_\_\_\_\_ ammattitutkinto  
 \_\_\_\_\_ ylioppilastutkinto  
 \_\_\_\_\_ alempi korkeakoulututkinto  
 \_\_\_\_\_ ylempi korkeakoulututkinto  
 \_\_\_\_\_ lisensiaatti, tohtori

Isän korkein koulutusaste: \_\_\_\_\_ peruskoulu  
 \_\_\_\_\_ ammattitutkinto  
 \_\_\_\_\_ ylioppilastutkinto  
 \_\_\_\_\_ alempi korkeakoulututkinto  
 \_\_\_\_\_ ylempi korkeakoulututkinto  
 \_\_\_\_\_ lisensiaatti, tohtori

---

Kohdissa 1-3 kysymykset käsittelevät vapaa-aikaa ja harrastuksia.

Kohdissa 4-13 kysymykset käsittelevät mediankäyttöä.

1. Onko lapsellasi ohjattua harrastustoimintaa? (Ohjatulla harrastustoiminnalla tarkoitetaan harrastusta, jossa on opettaja, valmentaja tai muu vastaava, esimerkiksi urheiluseuran jalkapallo, musiikkiopiston pianonsoitto.)

\_\_\_\_\_ ei

\_\_\_\_\_ kyllä

Jos vastasit ei, siirry kohtaan 2.

Muussa tapauksessa jatka vastaamista.

- 1.1 Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsellasi on?

\_\_\_\_\_ 1                      \_\_\_\_\_ 4

\_\_\_\_\_ 2                      \_\_\_\_\_ 5

\_\_\_\_\_ 3                      \_\_\_\_\_ 6 tai enemmän

- 1.2 Millaisia ohjattuja harrastuksia lapsellasi on? (esim. voimistelu, musiikki sekä erilaiset joukkuelajit, kuten jalkapallo ja jääkiekko)

---



---



---

- 1.3 Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?

\_\_\_\_\_ 1 tunti                      \_\_\_\_\_ 5 tuntia

\_\_\_\_\_ 2 tuntia                      \_\_\_\_\_ 6 tuntia

\_\_\_\_\_ 3 tuntia                      \_\_\_\_\_ 7 tuntia

\_\_\_\_\_ 4 tuntia                      \_\_\_\_\_ 8 tuntia tai enemmän

2. Millaisia omaehtoisia harrastuksia lapsellasi on? (omaehtoisia harrastuksia ovat esimerkiksi ulkoilu, pyöräily, lukeminen, kavereiden kanssa jalkapallon pelaaminen, käsityöt sekä pelaaminen ruutulaitteella.)

---



---



---

- 2.1 Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?

1 tunti                       5 tuntia  
 2 tuntia                       6 tuntia  
 3 tuntia                       7 tuntia  
 4 tuntia                       8 tuntia tai enemmän

3. Seuraavassa taulukossa on lueteltu erilaisia toimintatapoja viettää aikaa ystävien kanssa. Vaaka-akselilla on ajanmääreitä. Rastita lapsesi parhaiten sopivin ajanmäärä taulukosta kunkin toiminnan osalta.

Toiminta Toimintaan kuluva aika keskimäärin viikossa

	0h	1h	2h	3h	4h	5h	6h
Lapset leikkivät yhdessä ulkona.							
Lapset leikkivät yhdessä sisällä.							
Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä omissa kodeissaan.							
Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä samassa tilassa.							
Lapset pelaavat palloilulajeja (esim.jalkapallo, koripallo) yhdessä omaehtoisesti.							
Lapset harrastavat omaehtoisesta liikuntaa yhdessä.							
Lapset pelaavat lautapelejä yhdessä.							
Lapset askartelevat/tekevät käsitöitä yhdessä.							
Lapset piirtelevät yhdessä.							
Lapset tekevät tanssivideoita kännykän sovelluksella yhdessä.							
Lapset tekevät videoita kännykällä esimerkiksi YouTubeen.							
Muu, mikä?							

4. Merkitse rasti niiden mediavälineiden perään, jotka taloudestanne löytyvät.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> digi-tv                          | <input type="checkbox"/> digiboksi                |
| <input type="checkbox"/> kotiteatteri                     | <input type="checkbox"/> VHS-videot               |
| <input type="checkbox"/> pelikonsoli (esim.PS4,WII, Xbox) | <input type="checkbox"/> tietokone                |
| <input type="checkbox"/> DVD- tai Blu-ray-soitin          | <input type="checkbox"/> älypuhelin               |
| <input type="checkbox"/> radio/kasettisoitin/cd-soitin    | <input type="checkbox"/> kannettava musiikkilaite |
| <input type="checkbox"/> tabletti/ iPad                   | <input type="checkbox"/> kannettava pelilaite     |
| <input type="checkbox"/> tilatut aikakauslehdet           | <input type="checkbox"/> tilatut sanomalehdet     |
| <input type="checkbox"/> lapselle tilatut lehdet          | <input type="checkbox"/> muu, mikä? _____         |

5. Seuraavassa taulukossa on lueteltu erilaisia väittämiä ruutulaitteiden käyttöön liittyen. Rastita lapseesi sopivin vaihtoehto.

Vanhempien sallima aika päivässä

	0h	1h	2h	3h	4h	5h	yli 5h
Lapsi saa pelata pelejä pelikonsolilla.							
Lapsi saa katsoa televisio-ohjelmia.							
Lapsi saa käyttää kännykkää.							
Lapsi saa käyttää tablettia tai tietokonetta.							

6. Seuraavassa taulukossa on lueteltu erilaisia väittämiä mediavälineitä sekä ikärajasuosituksia kohtaan. Valitse perheeseen sopivin vaihtoehto.

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
Vanhemmat pyrkivät noudattamaan pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajasuosituksia.					
Vanhemmat tietävät, mitä pelejä lapset pelaavat ruutulaitteilla.					
Vanhemmat tietävät, mitä televisio-ohjelmia lapset katsovat.					
Vanhemmat tietävät, mitä elokuvia lapset katsovat.					
Vanhemmat tietävät, mitä videoita lapset katsovat YouTubessa.					
Vanhemmat tietävät, mitä lapsi tekee kännykällä.					
Vanhempien mielestä ikärajasuositukset ovat vain suosituksia ja niitä ei ole pakko noudattaa.					
Lapsi saa vanhemman valvonnassa pelata pelejä, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.					
Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa elokuvia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.					
Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa televisio-ohjelmia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.					
Lapsi saa pelata valitsemiaan pelejä ruutulaitteilla.					
Lapsi saa katsoa valitsemiaan elokuvia.					
Lapsi saa katsoa valitsemiaan televisio-ohjelmia.					
Vanhemmat tietävät, millä internet-sivuilla lapset vierailevat.					
Vanhemmat pelaavat ruutupelejä yhdessä lapsen kanssa.					
Vanhemmat katsovat lapsen kanssa televisio-ohjelmia.					
Vanhemmat katsovat lapsen kanssa elokuvia.					
Vanhemmat eivät ole huolissaan lapsen mediankäytöstä.					
Vanhempien mielestä ikärajasuositukset ovat tärkeitä.					

7. Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| _____ alle 1 tunti | _____ 4 tuntia             |
| _____ 1 tunti      | _____ 5 tuntia             |
| _____ 2 tuntia     | _____ 6 tuntia             |
| _____ 3 tuntia     | _____ 7 tuntia tai enemmän |

7.1 Mitä ohjelmia lapsesi televisiosta katselee? (esim. Pikku Kakkonen, Salatut Elämät, Putous). Nimeä kolme yleisintä ohjelmaa.

---



---



---

8. Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| _____ alle 1 tunti | _____ 4 tuntia             |
| _____ 1 tunti      | _____ 5 tuntia             |
| _____ 2 tuntia     | _____ 6 tuntia             |
| _____ 3 tuntia     | _____ 7 tuntia tai enemmän |

8.1 Mitä pelejä lapsesi pelaa tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla? (esim. Minecraft, Ratchet and Clank, Fortnite). Nimeä kolme yleisintä peliä.

---



---



---

9. Onko lapsellasi älypuhelin tai kännykkä, jolla hän pääsee internettiin?

- \_\_\_\_\_ kyllä  
\_\_\_\_\_ ei

Jos vastasit ei, siirry kohtaan 10.

Muussa tapauksessa jatka vastaamista.



9.1 Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| _____ alle 1 tunti | _____ 4 tuntia             |
| _____ 1 tunti      | _____ 5 tuntia             |
| _____ 2 tuntia     | _____ 6 tuntia             |
| _____ 3 tuntia     | _____ 7 tuntia tai enemmän |

9.2 Mitä ohjelmia tai sovelluksia lapsesi kännykällä käyttää? (esim. Tic Toc, YouTube)  
Nimeä vähintään kaksi yleisintä.

---

---

---

10. Millä internet-sivustoilla lapsesi useimmiten vierailee kännykällä, tietokoneella tai tabletilla? Nimeä yleisimmät sivustot.

---

---

---

11. Käyttääkö lapsesi jotain sosiaalista mediaa? Mitä? (esim. WhatsApp, Instagram, Snapchat) Nimeä kaksi yleisintä.

---

---

---

12. Minkä verran lapsesi kuuntelee radiota päivän aikana?

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| _____ alle 1 tunti | _____ 4 tuntia             |
| _____ 1 tunti      | _____ 5 tuntia             |
| _____ 2 tuntia     | _____ 6 tuntia             |
| _____ 3 tuntia     | _____ 7 tuntia tai enemmän |

12.1 Mitä radiokanavaa lapsesi useimmiten kuuntelee?

---

---

---

13. Lukeeko lapsesi sarjakuvia, aikakausi- tai sanomalehtiä? Mitä? ( esim. Iltalehti, Demi, Koiramme, Aku Ankka)

---

---

---

**KIITOS!**

## Liite 2. Korrelaatiomatriisi, vapaa-ajan toimintatavat

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	1	,502**	,237**	,293**	,357**	,654**	0,084	0,120	,202*	0,019	0,148	0,150
2.	,502**	1	0,104	,272**	0,042	,322**	,369**	,281**	,357**	0,155	-0,018	0,095
3.	,237**	0,104	1	,569**	,258**	,186*	0,074	-0,010	0,033	-0,140	0,076	,182*
4.	,293**	,272**	,569**	1	,187*	0,179	0,105	0,022	0,063	-0,097	-0,034	,241*
5.	,357**	0,042	,258**	,187*	1	,501**	,186*	-0,013	-0,047	-0,063	0,116	0,143
6.	,654**	,322**	,186*	0,179	,501**	1	0,140	0,124	,324**	0,140	0,176	,250*
7.	0,084	,369**	0,074	0,105	,186*	0,140	1	,380**	,388**	0,086	-0,032	-0,042
8.	0,120	,281**	-0,010	0,022	-0,013	0,124	,380**	1	,552**	,183*	-0,063	0,150
9.	,202*	,357**	0,033	0,063	-0,047	,324**	,388**	,552**	1	0,128	0,060	0,129
10.	0,019	0,155	-0,140	-0,097	-0,063	0,140	0,086	,183*	0,128	1	,348**	0,113
11.	0,148	-0,018	0,076	-0,034	0,116	0,176	-0,032	-0,063	0,060	,348**	1	,199*
12.	0,150	0,095	,182*	,241**	0,143	,250**	-0,042	0,150	0,129	0,113	,199*	1

### Korrelaatiomatriisin muuttujien nimet

1. Lapset leikkivät ulkona
2. Lapset leikkivät sisällä
3. Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä omissa kodeissaan.
4. Lapset pelaavat ruutulaitteella yhdessä peliä samassa tilassa.
5. Lapset pelaavat palloilulajeja (esim. jalkapallo, koripallo) yhdessä omaehtoisesti.
6. Lapset harrastavat omaehtoisesti liikuntaa yhdessä.
7. Lapset pelaavat lautapelejä yhdessä.
8. Lapset askartelevat tai tekevät käsitöitä yhdessä.
9. Lapset piirtelevät yhdessä.
10. Lapset tekevät tanssivideoita kännykän sovelluksella yhdessä.
11. Lapset tekevät videoita kännykällä esimerkiksi YouTubeen.
12. Muu, mikä?

### Liite 3. Korrelaatiomatriisi, vanhempien sallima mediankäyttöaika

	Lapsi saa pelata pelejä pelikonsolilla	Lapsi saa katsoa televisio-ohjelmia	Lapsi saa käyttää kännykkää	Lapsi saa käyttää tablettia tai tietokonetta
Lapsi saa pelata pelejä pelikonsolilla	1,000	0,282	0,309	0,232
Lapsi saa katsoa televisio-ohjelmia	0,282	1,000	0,347	0,283
Lapsi saa käyttää kännykkää	0,309	0,347	1,000	0,070
Lapsi saa käyttää tablettia tai tietokonetta	0,232	0,283	0,070	1,000

**Liite 4. Korrelaatiomatriisi, vanhempien asennoituminen mediankäyttöä ja ikärajasuosituksia kohtaan**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	1	,328**	,333**	,399**	,205*	0,157	-,553**	-,378**	-,288**	-,312**	-0,029	-0,107	-0,132	,206*	-0,046	0,153	0,139	-0,064	<b>,512**</b>
2	,328**	1	,420**	,477**	,324**	,364**	-,237**	0,003	-0,063	-0,043	-0,099	-0,117	-0,113	,387**	0,092	,346**	0,169	0,062	,334**
3	,333**	,420**	1	<b>,779**</b>	0,173	,306**	-0,099	-0,072	-0,024	-0,048	-0,005	-0,041	-0,066	,379**	-0,005	,349**	,248**	0,123	,321**
4	,399**	,477**	<b>,779**</b>	1	0,128	,241**	-0,06	-0,022	0,06	0,07	-0,047	-0,005	-0,044	,354**	0,024	,337**	,246**	,197*	,355**
5	,205*	,324**	0,173	0,128	1	<b>,565**</b>	-0,116	-,189*	-,181*	-0,144	-0,05	0,032	0,057	<b>,537**</b>	0,072	,185*	0,079	0,169	,197*
6	0,157	,364**	,306**	,241**	<b>,565**</b>	1	-0,039	0,006	-0,131	-0,072	0,079	0,109	0,136	<b>,508**</b>	,216*	,206*	0,084	0,147	,211*
7	<b>-,553**</b>	-,237**	-0,099	-0,06	-0,116	-0,039	1	,361**	,378**	,315**	0,167	0,135	,219*	-0,017	0,096	-0,085	0,024	0,172	<b>-,549**</b>
8	-,378**	0,003	-0,072	-0,022	-,189*	0,006	,361**	1	<b>,634**</b>	<b>,611**</b>	0,044	0,127	0,079	-0,041	,210*	0,024	0,001	0,039	-,214*
9	-,288**	-0,063	-0,024	0,06	-,181*	-0,131	,378**	<b>,634**</b>	1	<b>,821**</b>	0,058	0,041	0,07	-0,036	0,139	0,146	,211*	0,028	-,208*
10	-,312**	-0,043	-0,048	0,07	-0,144	-0,072	,315**	<b>,611**</b>	<b>,821**</b>	1	0,102	0,128	0,121	-0,038	0,08	0,056	0,088	0,141	-,211*
11	-0,029	-0,099	-0,005	-0,047	-0,05	0,079	0,167	0,044	0,058	0,102	1	<b>,731**</b>	<b>,732**</b>	0,05	0,152	-0,069	0,111	-0,003	-0,134
12	-0,107	-0,117	-0,041	-0,005	0,032	0,109	0,135	0,127	0,041	0,128	<b>,731**</b>	1	<b>,873**</b>	0,056	0,167	-0,072	0,056	0,145	-0,12
13	-0,132	-0,113	-0,066	-0,044	0,057	0,136	,219*	0,079	0,07	0,121	<b>,732**</b>	<b>,873**</b>	1	0,101	0,133	-0,1	0,092	,216*	-0,166
14	,206*	,387**	,379**	,354**	<b>,537**</b>	<b>,508**</b>	-0,017	-0,041	-0,036	-0,038	0,05	0,056	0,101	1	,212*	0,136	0,134	,223*	0,093
15	-0,046	0,092	-0,005	0,024	0,072	,216*	0,096	,210*	0,139	0,08	0,152	0,167	0,133	,212*	1	,321**	,194*	0,098	0,034
16	0,153	,346**	,349**	,337**	,185*	,206*	-0,085	0,024	0,146	0,056	-0,069	-0,072	-0,1	0,136	,321**	1	<b>,500**</b>	0,043	,278**
17	0,139	0,169	,248**	,246**	0,079	0,084	0,024	0,001	,211*	0,088	0,111	0,056	0,092	0,134	,194*	<b>,500**</b>	1	-0,079	0,112
18	-0,064	0,062	0,123	,197*	0,169	0,147	0,172	0,039	0,028	0,141	-0,003	0,145	,216*	,223*	0,098	0,043	-0,079	1	0,061
19	<b>,512**</b>	,334**	,321**	,355**	,197*	,211*	<b>-,549**</b>	-,214*	-,208*	-,211*	-0,134	-0,12	-0,166	0,093	0,034	,278**	0,112	0,061	1

Korrelaatiomatriisin muuttujien nimet

1. Vanhemmat pyrkivät noudattamaan pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajasuosituksia.
2. Vanhemmat tietävät, mitä pelejä lapset pelaavat ruutulaitteilla.
3. Vanhemmat tietävät, mitä televisio-ohjelmia lapset katsovat.
4. Vanhemmat tietävät, mitä elokuvia lapset katsovat.

5. Vanhemmat tietävät, mitä videoita lapset katsovat YouTubessa.
6. Vanhemmat tietävät, mitä lapsi tekee kännykällä.
7. Vanhempien mielestä ikärajasuositukset ovat vain suosituksia ja niitä ei ole pakko noudattaa.
8. Lapsi saa vanhemman valvonnassa pelata pelejä, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.
9. Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa elokuvia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.
10. Lapsi saa vanhemman valvonnassa katsoa televisio-ohjelmia, joissa on ikärajasuositus korkeampi, kuin lapsen ikä.
11. Lapsi saa pelata valitsemiaan pelejä ruutulaitteilla.
12. Lapsi saa katsoa valitsemiaan elokuvia.
13. Lapsi saa katsoa valitsemiaan televisio-ohjelmia.
14. Vanhemmat tietävät, millä Internet-sivuilla lapset vierailevat.
15. Vanhemmat pelaavat ruutupelejä yhdessä lapsen kanssa.
16. Vanhemmat katsovat lapsen kanssa televisio-ohjelmia.
17. Vanhemmat katsovat lapsen kanssa elokuvia.
18. Vanhemmat eivät ole huolissaan lapsen mediankäytöstä.
19. Vanhempien mielestä ikärajasuositukset ovat tärkeitä.

## Liite 5. Varianssianalyysit harrastamisesta

Asuinkylän yhteys harrastusaktiivisuuteen:

### ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Harrastuksiin kuluva aika	Between Groups	48,059	10	4,806	,834	,597
	Within Groups	627,908	109	5,761		
	Total	675,967	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	19,660	10	1,966	,700	,723
	Within Groups	306,206	109	2,809		
	Total	325,867	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	14,650	10	1,465	,534	,863
	Within Groups	299,316	109	2,746		
	Total	313,967	119			
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Between Groups	14,008	10	1,401	,819	,611
	Within Groups	186,358	109	1,710		
	Total	200,367	119			

Perheen lapsimäärän yhteys harrastusaktiivisuuteen, kun luokat yhdistetty kolmeen eri ryhmään (1 lapsi, 2-3 lasta & 4+ lasta):

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Harrastuksiin kuluva aika	Between Groups	51,894	2	25,947	4,864	<b>,009</b>
	Within Groups	624,073	117	5,334		
	Total	675,967	119			
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Between Groups	11,117	2	5,559	3,436	<b>,035</b>
	Within Groups	189,250	117	1,618		
	Total	200,367	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	12,551	2	6,276	2,436	,092
	Within Groups	301,416	117	2,576		
	Total	313,967	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	21,085	2	10,543	4,047	<b>,020</b>
	Within Groups	304,781	117	2,605		
	Total	325,867	119			



Perherakenteen yhteys harrastusaktiivisuuteen:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squa- res	df	Mean Square	F	Sig.
Harrastuksiin kuluva aika	Between Groups	53,358	3	17,786	3,314	<b>,023</b>
	Within Groups	622,609	116	5,367		
	Total	675,967	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	17,397	3	5,799	2,181	,094
	Within Groups	308,470	116	2,659		
	Total	325,867	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	22,396	3	7,465	2,970	<b>,035</b>
	Within Groups	291,571	116	2,514		
	Total	313,967	119			
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Between Groups	16,841	3	5,614	3,548	<b>,017</b>
	Within Groups	183,525	116	1,582		
	Total	200,367	119			

Äidin koulutusasteen yhteys harrastusaktiivisuuteen:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squa- res	df	Mean Square	F	Sig.
Harrastuksiin kuluva aika	Between Groups	57,092	4	14,273	2,652	<b>,037</b>
	Within Groups	618,875	115	5,382		
	Total	675,967	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	8,599	4	2,150	,779	,541
	Within Groups	317,268	115	2,759		
	Total	325,867	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	49,686	4	12,421	5,405	<b>,001</b>
	Within Groups	264,281	115	2,298		
	Total	313,967	119			
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Between Groups	37,514	4	9,379	6,623	<b>,000</b>
	Within Groups	162,853	115	1,416		
	Total	200,367	119			

Isän koulutusasteen yhteys harrastusaktiivisuuteen:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Harrastuksiin kuluva aika	Between Groups	3,019	4	,755	,129	,972
	Within Groups	672,947	115	5,852		
	Total	675,967	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	17,506	4	4,376	1,632	,171
	Within Groups	308,361	115	2,681		
	Total	325,867	119			
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Between Groups	22,598	4	5,650	2,230	,070
	Within Groups	291,368	115	2,534		
	Total	313,967	119			
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Between Groups	26,838	4	6,710	4,447	,002
	Within Groups	173,528	115	1,509		
	Total	200,367	119			

## Liite 6. Varianssianalyysit mediankäytöstä

Asuinkylän (3 vaihtoehtoa) yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutu-aika	Between Groups	17,494	2	8,747	1,801	,170
	Within Groups	568,206	117	4,856		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	3,100	2	1,550	2,121	,124
	Within Groups	85,491	117	,731		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	,341	2	,171	,140	,869
	Within Groups	142,251	117	1,216		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	8,964	2	4,482	3,398	<b>,037</b>
	Within Groups	154,336	117	1,319		
	Total	163,300	119			

Asuinkylän (11 vaihtoehtoa) yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutu-aika	Between Groups	155,177	10	15,518	3,929	<b>,000</b>
	Within Groups	430,523	109	3,950		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	11,868	10	1,187	1,686	,093
	Within Groups	76,724	109	,704		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	14,951	10	1,495	1,277	,252
	Within Groups	127,641	109	1,171		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	48,435	10	4,844	4,596	<b>,000</b>
	Within Groups	114,865	109	1,054		
	Total	163,300	119			

Lapsimäärän yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutuaika	Between Groups	50,438	6	8,406	1,775	,111
	Within Groups	535,262	113	4,737		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	5,645	6	,941	1,282	,271
	Within Groups	82,946	113	,734		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	7,707	6	1,285	1,076	,381
	Within Groups	134,884	113	1,194		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	11,789	6	1,965	1,465	,196
	Within Groups	151,511	113	1,341		
	Total	163,300	119			

Perherakenteen yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squa- res	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutuaika	Between Groups	40,687	3	13,562	2,887	<b>,039</b>
	Within Groups	545,013	116	4,698		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	5,205	3	1,735	2,414	,070
	Within Groups	83,386	116	,719		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	4,203	3	1,401	1,174	,323
	Within Groups	138,389	116	1,193		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	6,200	3	2,067	1,526	,211
	Within Groups	157,100	116	1,354		
	Total	163,300	119			

Äidin koulutusasteen yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutu-aika	Between Groups	36,205	4	9,051	1,894	,116
	Within Groups	549,495	115	4,778		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	1,215	4	,304	,400	,808
	Within Groups	87,376	115	,760		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	8,636	4	2,159	1,854	,123
	Within Groups	133,956	115	1,165		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	11,622	4	2,906	2,203	,073
	Within Groups	151,678	115	1,319		
	Total	163,300	119			



Isän koulutusasteen yhteys mediankäyttöön:

		<b>ANOVA</b>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ruutu-aika	Between Groups	38,117	4	9,529	2,001	,099
	Within Groups	547,583	115	4,762		
	Total	585,700	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Between Groups	4,264	4	1,066	1,454	,221
	Within Groups	84,328	115	,733		
	Total	88,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Between Groups	6,741	4	1,685	1,427	,230
	Within Groups	135,851	115	1,181		
	Total	142,592	119			
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Between Groups	5,850	4	1,462	1,068	,376
	Within Groups	157,450	115	1,369		
	Total	163,300	119			

### Liite 7. Parittaisvertailu. Äidin ja isän koulutusasteen yhteys lapsen harrastamiseen.

Äidin koulutusaste:

Dependent Variable		(I) Äidin koulutusaste		(J) Äidin koulutusaste		Multiple Comparisons		95% Confidence Interval	
						Mean Dif- ference (I- J)	Std. Error	Sig.	Lower Bound
Kuinka monta ohjattua har- rastusta lapsella on?	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	-,278	,715	,995	-2,26	1,70	
			ylioppilastutkinto	-,667	,753	,902	-2,75	1,42	
			alempi korkeakoulututkinto	-1,252	,714	,406	-3,23	,73	
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,644	,722	,160	-3,64	,36	
		ammattitutkinto	peruskoulu	,278	,715	,995	-1,70	2,26	
			ylioppilastutkinto	-,389	,366	,825	-1,40	,62	
			alempi korkeakoulututkinto	-,974 <sup>*</sup>	,279	,006	-1,75	-,20	
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,366 <sup>*</sup>	,297	,000	-2,19	-,54	
		ylioppilastutkinto	peruskoulu	,667	,753	,902	-1,42	2,75	
			ammattitutkinto	,389	,366	,825	-,62	1,40	
			alempi korkeakoulututkinto	-,586	,364	,496	-1,60	,42	
			ylempi korkeakoulututkinto	-,977	,378	,081	-2,03	,07	
		alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,252	,714	,406	-,73	3,23	
			ammattitutkinto	,974 <sup>*</sup>	,279	,006	,20	1,75	
			ylioppilastutkinto	,586	,364	,496	-,42	1,60	
			ylempi korkeakoulututkinto	-,391	,295	,675	-1,21	,43	
		ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,644	,722	,160	-,36	3,64	

			ammattitutkinto	1,366*	,297	,000	,54	2,19
			ylioppilastutkinto	,977	,378	,081	-,07	2,03
			alempi korkeakoulututkinto	,391	,295	,675	-,43	1,21
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	,667	,911	,949	-1,86	3,19
			ylioppilastutkinto	,200	,959	1,000	-2,46	2,86
			alempi korkeakoulututkinto	-,649	,910	,953	-3,17	1,87
			ylempi korkeakoulututkinto	-,862	,919	,882	-3,41	1,69
		ammattitutkinto	peruskoulu	-,667	,911	,949	-3,19	1,86
			ylioppilastutkinto	-,467	,466	,854	-1,76	,82
			alempi korkeakoulututkinto	-1,315*	,355	,003	-2,30	-,33
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,529*	,378	,001	-2,58	-,48
		ylioppilastutkinto	peruskoulu	-,200	,959	1,000	-2,86	2,46
			ammattitutkinto	,467	,466	,854	-,82	1,76
			alempi korkeakoulututkinto	-,849	,464	,362	-2,13	,44
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,062	,482	,186	-2,40	,27
		alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	,649	,910	,953	-1,87	3,17
			ammattitutkinto	1,315*	,355	,003	,33	2,30
			ylioppilastutkinto	,849	,464	,362	-,44	2,13
			ylempi korkeakoulututkinto	-,213	,376	,979	-1,26	,83
		ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	,862	,919	,882	-1,69	3,41
			ammattitutkinto	1,529*	,378	,001	,48	2,58
			ylioppilastutkinto	1,062	,482	,186	-,27	2,40
			alempi korkeakoulututkinto	,213	,376	,979	-,83	1,26
	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	,750	,998	,944	-2,02	3,52

Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	ylioppilastutkinto	peruskoulu	1,267	1,050	,748	-1,64	4,18	
		alempi korkeakoulututkinto	1,081	,997	,814	-1,68	3,84	
		ylempi korkeakoulututkinto	,621	1,007	,972	-2,17	3,41	
		ammattitutkinto						
	ammattitutkinto	peruskoulu	-,750	,998	,944	-3,52	2,02	
		ylioppilastutkinto	,517	,510	,849	-,90	1,93	
		alempi korkeakoulututkinto	,331	,389	,914	-,75	1,41	
		ylempi korkeakoulututkinto	-,129	,414	,998	-1,28	1,02	
	ylioppilastutkinto	peruskoulu	-1,267	1,050	,748	-4,18	1,64	
		ammattitutkinto	-,517	,510	,849	-1,93	,90	
		alempi korkeakoulututkinto	-,186	,508	,996	-1,59	1,22	
		ylempi korkeakoulututkinto	-,646	,528	,738	-2,11	,82	
	alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	-1,081	,997	,814	-3,84	1,68	
		ammattitutkinto	-,331	,389	,914	-1,41	,75	
		ylioppilastutkinto	,186	,508	,996	-1,22	1,59	
		ylempi korkeakoulututkinto	-,460	,412	,797	-1,60	,68	
ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	-,621	1,007	,972	-3,41	2,17		
	ammattitutkinto	,129	,414	,998	-1,02	1,28		
	ylioppilastutkinto	,646	,528	,738	-,82	2,11		
	alempi korkeakoulututkinto	,460	,412	,797	-,68	1,60		
Harrastuksiinkuluva aika	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	1,417	1,394	,847	-2,45	5,28
			ylioppilastutkinto	1,467	1,467	,855	-2,60	5,53
			alempi korkeakoulututkinto	,432	1,393	,998	-3,43	4,29
			ylempi korkeakoulututkinto	-,241	1,407	1,000	-4,14	3,66
	ammattitutkinto	peruskoulu	-1,417	1,394	,847	-5,28	2,45	

	ylioppilastutkinto	,050	,713	1,000	-1,93	2,03
	alempi korkeakoulututkinto	-,984	,543	,372	-2,49	,52
	ylempi korkeakoulututkinto	-1,658*	,579	,039	-3,26	-,05
ylioppilastutkinto	peruskoulu	-1,467	1,467	,855	-5,53	2,60
	ammattitutkinto	-,050	,713	1,000	-2,03	1,93
	alempi korkeakoulututkinto	-1,034	,710	,593	-3,00	,93
	ylempi korkeakoulututkinto	-1,708	,738	,148	-3,75	,34
alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	-,432	1,393	,998	-4,29	3,43
	ammattitutkinto	,984	,543	,372	-,52	2,49
	ylioppilastutkinto	1,034	,710	,593	-,93	3,00
	ylempi korkeakoulututkinto	-,674	,575	,768	-2,27	,92
ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	,241	1,407	1,000	-3,66	4,14
	ammattitutkinto	1,658*	,579	,039	,05	3,26
	ylioppilastutkinto	1,708	,738	,148	-,34	3,75
	alempi korkeakoulututkinto	,674	,575	,768	-,92	2,27

\*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Isän koulutusaste:

## Multiple Comparisons

Dependent Variable		(I) Isän koulusaste	(J) Isän koulusaste	Mean Diffe- rence (I- J)	Std. Er- ror	Sig.	95% Confidence Interval	
							Lower Bound	Upper Bound
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	-,431	,461	,883	-1,71	,85
			ylioppilastutkinto	-,625	,614	,847	-2,33	1,08
			alempi korkeakoulututkinto	-1,317	,497	,068	-2,69	,06
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,437	,532	,060	-2,91	,04
		ammattitutkinto	peruskoulu	,431	,461	,883	-,85	1,71
			ylioppilastutkinto	-,194	,461	,993	-1,47	1,09
			alempi korkeakoulututkinto	-,886*	,287	,021	-1,68	-,09
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,006*	,344	,034	-1,96	-,05
		ylioppilastutkinto	peruskoulu	,625	,614	,847	-1,08	2,33
			ammattitutkinto	,194	,461	,993	-1,09	1,47
			alempi korkeakoulututkinto	-,692	,497	,633	-2,07	,68
			ylempi korkeakoulututkinto	-,812	,532	,547	-2,29	,66
		alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,317	,497	,068	-,06	2,69
			ammattitutkinto	,886*	,287	,021	,09	1,68
			ylioppilastutkinto	,692	,497	,633	-,68	2,07
			ylempi korkeakoulututkinto	-,120	,390	,998	-1,20	,96

		ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,438	,532	,060	-,04	2,91
			ammattitutkinto	1,006*	,344	,034	,05	1,96
			ylioppilastutkinto	,813	,532	,547	-,66	2,29
		alempi korkeakoulututkinto		,120	,390	,998	-,96	1,20
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	-,387	,598	,967	-2,04	1,27
			ylioppilastutkinto	-,875	,796	,807	-3,08	1,33
			alempi korkeakoulututkinto	-1,077	,644	,454	-2,86	,71
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,437	,689	,233	-3,35	,47
		ammattitutkinto	peruskoulu	,387	,598	,967	-1,27	2,04
			ylioppilastutkinto	-,488	,598	,925	-2,15	1,17
			alempi korkeakoulututkinto	-,690	,372	,348	-1,72	,34
			ylempi korkeakoulututkinto	-1,050	,446	,136	-2,29	,19
		ylioppilastutkinto	peruskoulu	,875	,796	,807	-1,33	3,08
			ammattitutkinto	,488	,598	,925	-1,17	2,15
			alempi korkeakoulututkinto	-,202	,644	,998	-1,99	1,58
			ylempi korkeakoulututkinto	-,562	,689	,925	-2,47	1,35
		alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,077	,644	,454	-,71	2,86
			ammattitutkinto	,690	,372	,348	-,34	1,72
			ylioppilastutkinto	,202	,644	,998	-1,58	1,99
			ylempi korkeakoulututkinto	-,361	,506	,953	-1,76	1,04
		ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	1,438	,689	,233	-,47	3,35
			ammattitutkinto	1,050	,446	,136	-,19	2,29
			ylioppilastutkinto	,563	,689	,925	-1,35	2,47
			alempi korkeakoulututkinto	,361	,506	,953	-1,04	1,76

Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	,710	,615	,777	-1,00	2,41
			ylioppilastutkinto	,875	,819	,822	-1,39	3,14
			alempi korkeakoulututkinto	1,038	,662	,521	-,80	2,87
			ylempi korkeakoulututkinto	1,625	,709	,155	-,34	3,59
	ammattitutkinto	peruskoulu	peruskoulu	-,710	,615	,777	-2,41	1,00
			ylioppilastutkinto	,165	,615	,999	-1,54	1,87
			alempi korkeakoulututkinto	,329	,383	,911	-,73	1,39
			ylempi korkeakoulututkinto	,915	,459	,276	-,36	2,19
	ylioppilastutkinto	peruskoulu	peruskoulu	-,875	,819	,822	-3,14	1,39
			ammattitutkinto	-,165	,615	,999	-1,87	1,54
			alempi korkeakoulututkinto	,163	,662	,999	-1,67	2,00
			ylempi korkeakoulututkinto	,750	,709	,828	-1,22	2,72
	alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	peruskoulu	-1,038	,662	,521	-2,87	,80
			ammattitutkinto	-,329	,383	,911	-1,39	,73
			ylioppilastutkinto	-,163	,662	,999	-2,00	1,67
			ylempi korkeakoulututkinto	,587	,520	,792	-,86	2,03
ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	peruskoulu	-1,625	,709	,155	-3,59	,34	
		ammattitutkinto	-,915	,459	,276	-2,19	,36	
		ylioppilastutkinto	-,750	,709	,828	-2,72	1,22	
		alempi korkeakoulututkinto	-,587	,520	,792	-2,03	,86	
Harrastuksiinkuluva aika	Tukey HSD	peruskoulu	ammattitutkinto	,323	,909	,997	-2,20	2,84
			ylioppilastutkinto	,000	1,210	1,000	-3,35	3,35
			alempi korkeakoulututkinto	-,038	,978	1,000	-2,75	2,67
			ylempi korkeakoulututkinto	,188	1,047	1,000	-2,72	3,09



ammattitutkinto	peruskoulu	-,323	,909	,997	-2,84	2,20
	ylioppilastutkinto	-,323	,909	,997	-2,84	2,20
	alempi korkeakoulututkinto	-,361	,565	,968	-1,93	1,21
	ylempi korkeakoulututkinto	-,135	,678	1,000	-2,02	1,74
ylioppilastutkinto	peruskoulu	,000	1,210	1,000	-3,35	3,35
	ammattitutkinto	,323	,909	,997	-2,20	2,84
	alempi korkeakoulututkinto	-,038	,978	1,000	-2,75	2,67
	ylempi korkeakoulututkinto	,188	1,047	1,000	-2,72	3,09
alempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	,038	,978	1,000	-2,67	2,75
	ammattitutkinto	,361	,565	,968	-1,21	1,93
	ylioppilastutkinto	,038	,978	1,000	-2,67	2,75
	ylempi korkeakoulututkinto	,226	,769	,998	-1,90	2,36
ylempi korkeakoulututkinto	peruskoulu	-,187	1,047	1,000	-3,09	2,72
	ammattitutkinto	,135	,678	1,000	-1,74	2,02
	ylioppilastutkinto	-,187	1,047	1,000	-3,09	2,72
	alempi korkeakoulututkinto	-,226	,769	,998	-2,36	1,90

\*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

### Liite 8. Korrelaatiomatriisi lapsimäärän yhteydestä lapsen harrastamiseen

		Correlations				
		Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Harrastuksiinkuluva aika	lapsiryhmät
Kuinka monta ohjattua harrastusta lapsella on?	Pearson Correlation	1	,819**	-,039	,531**	-,086
	Sig. (2-tailed)		,000	,675	,000	,353
	N	120	120	120	120	120
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää ohjattuun harrastustoimintaan viikossa?	Pearson Correlation	,819**	1	,056	,721**	-,033
	Sig. (2-tailed)	,000		,540	,000	,721
	N	120	120	120	120	120
Minkä verran aikaa lapsi keskimäärin käyttää omaehtoiseen harrastustoimintaan viikossa?	Pearson Correlation	-,039	,056	1	,733**	,184*
	Sig. (2-tailed)	,675	,540		,000	,044
	N	120	120	120	120	120
Harrastuksiinkuluva aika	Pearson Correlation	,531**	,721**	,733**	1	,105
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,252
	N	120	120	120	120	120
lapsiryhmät	Pearson Correlation	-,086	-,033	,184*	,105	1
	Sig. (2-tailed)	,353	,721	,044	,252	
	N	120	120	120	120	120

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Liite 9. Parittaisvertailu asuinkylän yhteydestä mediankäyttöön:**

		<b>Multiple Comparisons</b>						
Dependent Variable		(I) kylät	(J) kylät	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
							Lower Bound	Upper Bound
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää television katseluun päivän aikana?	Tukey HSD	0-5 km säteellä keskustasta	5-10 km säteellä keskustasta	-,138	,183	,730	-,57	,30
			10-20 km säteellä keskustasta	-,605	,300	,113	-1,32	,11
		5-10 km säteellä keskustasta	0-5 km säteellä keskustasta	,138	,183	,730	-,30	,57
			10-20 km säteellä keskustasta	-,467	,325	,326	-1,24	,30
		10-20 km säteellä keskustasta	0-5 km säteellä keskustasta	,605	,300	,113	-,11	1,32
			5-10 km säteellä keskustasta	,467	,325	,326	-,30	1,24
	Bonferroni	0-5 km säteellä keskustasta	5-10 km säteellä keskustasta	-,138	,183	1,000	-,58	,31
			10-20 km säteellä keskustasta	-,605	,300	,139	-1,33	,12
		5-10 km säteellä keskustasta	0-5 km säteellä keskustasta	,138	,183	1,000	-,31	,58
			10-20 km säteellä keskustasta	-,467	,325	,461	-1,26	,32

		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,605	,300	,139	-,12	1,33	
			5-10 km säteellä keskusta	,467	,325	,461	-,32	1,26	
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää tietokoneella, tabletilla tai pelikonsolilla pelaamiseen päivän aikana?	Tukey HSD	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	,120	,236	,868	-,44	,68	
			10-20 km säteellä keskusta	-,025	,387	,998	-,94	,90	
		5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	-,120	,236	,868	-,68	,44	
			10-20 km säteellä keskusta	-,144	,419	,937	-1,14	,85	
		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,025	,387	,998	-,90	,94	
			5-10 km säteellä keskusta	,144	,419	,937	-,85	1,14	
		Bonferroni	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	,120	,236	1,000	-,45	,69
				10-20 km säteellä keskusta	-,025	,387	1,000	-,97	,92
			5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	-,120	,236	1,000	-,69	,45
				10-20 km säteellä keskusta	-,144	,419	1,000	-1,16	,87

		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,025	,387	1,000	-,92	,97
			5-10 km säteellä keskusta	,144	,419	1,000	-,87	1,16
Minkä verran aikaa lapsesi keskimäärin käyttää kännykän parissa päivän aikana?	Tukey HSD	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	-,573	,245	,055	-1,16	,01
			10-20 km säteellä keskusta	-,617	,404	,281	-1,58	,34
		5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,573	,245	,055	-,01	1,16
			10-20 km säteellä keskusta	-,044	,437	,994	-1,08	,99
		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,617	,404	,281	-,34	1,58
	5-10 km säteellä keskusta		,044	,437	,994	-,99	1,08	
	Bonferroni	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	-,573	,245	,064	-1,17	,02
			10-20 km säteellä keskusta	-,617	,404	,386	-1,60	,36
		5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,573	,245	,064	-,02	1,17
			10-20 km säteellä keskusta	-,044	,437	1,000	-1,10	1,02

		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,617	,404	,386	-,36	1,60
			5-10 km säteellä keskusta	,044	,437	1,000	-1,02	1,10
Ruuru aika	Tukey HSD	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	-,59136	,47100	,423	-1,7095	,5267
			10-20 km säteellä keskusta	-1,24691	,77431	,245	-3,0851	,5912
		5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,59136	,47100	,423	-,5267	1,7095
			10-20 km säteellä keskusta	-,65556	,83755	,714	-2,6438	1,3327
		10-20 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	1,24691	,77431	,245	-,5912	3,0851
			5-10 km säteellä keskusta	,65556	,83755	,714	-1,3327	2,6438
	Bonferroni	0-5 km säteellä keskusta	5-10 km säteellä keskusta	-,59136	,47100	,635	-1,7354	,5526
			10-20 km säteellä keskusta	-1,24691	,77431	,330	-3,1276	,6338
		5-10 km säteellä keskusta	0-5 km säteellä keskusta	,59136	,47100	,635	-,5526	1,7354
			10-20 km säteellä keskusta	-,65556	,83755	1,000	-2,6899	1,3788

10-20 km säteellä keskus- tasta	0-5 km säteellä keskus- tasta	1,24691	,77431	,330	-,6338	3,1276
	5-10 km säteellä keskus- tasta	,65556	,83755	1,000	-1,3788	2,6899