

TIETOKONE JA KAVERISUHTEET

Tietokoneen käytön merkitys 5.-luokkalaisten lapsen sosiaalisiin suhteisiin

Päivi Havu & Tiina Hietala

Jyväskylän yliopisto

Chydenius-Instituutti

Luokanopettajien aikuiskoulutus

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma

Syyskuu 2001

Tiivistelmä

Havu, P. & Hietala, T. 2001. TIETOKONE JA KAVERISUHTEET. Tietokoneen käytön merkitys 5.-luokkalaisten lapsen sosiaalisiin suhteisiin. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Chydenius-Instituutti, 128 s.

Tutkimuksen päätehtäväksi asetettiin ongelma, joka selvittää vapaa-ajalla tapahtuvan tietokoneen käytön merkityksen 5.-luokkalaisten lapsen sosiaalisiin suhteisiin. Tähän etsittiin vastausta alaongelmilla, jotka selvittivät kenen kanssa tietokonetta käytetään ja millaisia ovat tietokoneen käyttömuodot, mikä on tietokoneen osuus sosiaalisia suhteita solmittaessa sekä miten niitä ylläpidetään tietokoneen avulla.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys rakentuu sosiaalipsykologiselle näkökulmalle, johon sisältyy sosialisointin ja sosiaalisten taitojen kehittymisen kuvaamista. Lisäksi siinä tarkastellaan sosiaalisen vuorovaikutuksen eri muotoja ja siihen vaikuttavia muita tekijöitä. Vapaa-ajan viettotavat ja tietotekniikan osuus lasten elämässä päättävät teoriaosan.

Tutkimus oli survey-tyyppinen kartoitus, jossa aineisto kerättiin kyselylomakkeilla postitse 25 kunnasta koko Suomen alueelta. Aineiston keruu tapahtui ryhmätilanteissa itsenäisesti vastaten. Aineistoa käsiteltiin SPSS-tilasto-ohjelmalla. Aineistoa tutkittiin erilaisista taustoista käsin, joita olivat sukupuoli, harrastusryhmät, sisarukset, kaverit, kunnat ja läänit. Joitakin väittämiä yhdistettiin ryhmiksi, joiden avulla tuloksia pystyttiin tarkastelemaan kokonaisuuksina.

Tutkimus osoitti, että tietokoneen käytöllä on viidesluokkalaisten mielestä etuja sosiaalisille suhteille. Tietokonetta käytetään sosiaalisten suhteiden solmimiseen ja ylläpitoon. Eniten tietokonetta käytetään pelaamiseen, mutta myös Internetissä surffailuun. Sähköposti ja chat-keskustelut ovat suosituimmat yhteydenpitotavat. Tietokonetta käytetään kohtuullisesti muiden harrastusten ohessa sekä yksin että yhdessä kavereiden kanssa. Tutkimuksen perusteella voidaan tehdä se johtopäätös, että tietokone on tärkeä ja käytetty väline sosiaalisten suhteiden kannalta. Tietokoneen voidaan sanoa olevan ihmisiä yhdistävä väline, joka tarjoaa mahdollisuuden kehittää nyky-yhteiskunnassa tarvittavia sosiaalisia ja tietoteknisiä taitoja.

Avainsanat: sosiaalinen vuorovaikutus, sosiaaliset taidot, sosiaaliset suhteet, vapaa-aika, vertaisryhmät, tietotekniikka, viidesluokkalaisten

SISÄLLYS

1 TIETOKONE SOSIAALISTEN SUHTEIDEN RAKENTAJANA	5
2 SOSIAALIPSYKOLOGINEN NÄKÖKULMA TUTKIELMALLE	8
2.1 Sosialisatio vuorovaikutuksessa	9
2.2 Sosiaalinen verkosto	11
2.3 Sosiaalisten taitojen kehittyminen	14
2.4 Alle kouluikäisen lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen	16
2.5 Kouluikäisen lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen	18
3 SOSIAALINEN VUOROVAIKUTUS	24
3.1 Vuorovaikutus- eli viestintätaidot	24
3.2 Sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja	25
3.3 Medioiden vaikutus sosiaaliseen vuorovaikutukseen	28
3.4 Vaikutteiden merkitys maailmankuvan rakentumiselle	30
3.5 Vertaisryhmä ja ystävyysuhteet	33
3.6 Ihmisten välinen vetovoima	37
3.7 Asenteet	38
3.8 Arvot	41
3.9 Lapsen erilaisia ryhmämuotoja	42
3.9.1 Yhteisö	44
3.9.2 Satunnainen ryhmä	46
3.9.3 Lapsen sosiaalinen verkosto	46
3.10 Roolit	47

4	LASTEN VAPAA-AIKA JA HARRASTUNEISUUS	49
4.1	Vapaa-ajan viettotavat	49
4.2	Tietokone ja vapaa-aika	51
5	LAPSET JA MEDIA	54
5.1	Tietokoneharrastajan stereotypia	56
5.2	Tarpeet ja motiivit tietokoneen käytölle	58
5.3	Tietotekniikka ja aikaisempien tutkimuksien satoa	60
5.3.1	Tietokoneiden määrä ja käyttö kotitalouksissa	60
5.3.2	Tietokoneen käyttömuodot	62
5.3.3	Tietokoneet ja lapsen kehitys	64
5.3.4	Tietokoneet ja pelaaminen	69
6	TUTKIMUSTEHTÄVÄT	71
7	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	74
7.1	Aineiston hankinta	74
7.2	Otanta ja kohdejoukko	76
7.3	Käytetyt menetelmät	78
7.4	Aineiston käsittely	79
8	TULOKSET	83
8.1	Tietokone ja viidesluokkalaiset	84
8.1.1	Tietokoneiden määrä ja käyttö	84
8.1.2	Tietokone ja vapaa-ajan harrastukset	85
8.1.3	Tietokoneen käyttömuodot ja sosiaaliset suhteet	85
8.1.4	Yhteenvetoa viidesluokkalaisten vastauksista	87

8.2 Harrastusryhmien välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä	87
8.2.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö suhteessa harrastusryhmiin	88
8.2.2 Tietokone ja sosiaaliset suhteet harrastusryhmien arvioimina	89
8.2.3 Yhteenvetoa tuloksista harrastusryhmien mukaan	94
8.3 Tietokone ja sukupuoli	94
8.3.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö sukupuolen mukaan	95
8.3.2 Tietokone ja sosiaaliset suhteet sukupuolen näkökulmasta	97
8.3.3 Yhteenvetoa tuloksista sukupuolen mukaan	99
8.4 Tietokoneen käyttö maantieteellisen jaon perusteella	99
8.5 Summamuuttujista saatuja tuloksia	101
8.5.1 Harrastusryhmien näkökulma tietokoneesta	103
8.5.2 Sukupuolten näkökulma	104
8.5.3 Muita näkemyksiä	106
8.5.4 Yhteenvetoa summamuuttujien tuloksista	107
8.6 Tulosten koonti	105
9 POHDINTA	109
LÄHTEET	117
LIITTEET	125

1 TIETOKONE SOSIAALISTEN SUHTEIDEN RAKENTAJANA

Jotkut vanhemmat ja kasvattajat ovat tuoneet julki muun muassa lehtien palstoilla huolestumisensa lasten tietokonepelien pelaamisesta ja nettisurffailusta. Lasten luullaan uppoutuvan tietokoneiden maailmaan, jolloin he eristäytyvät muista ihmisistä ja jäävät sosiaalisten suhteiden ulkopuolelle. Tämän päivän lapset ovat syntyneet tietotekniikan aikakauteen ja heille näyttää olevan luonteenomaista elää jatkuvasti muuttavassa ja kehittyvässä pienoismaailmassa, jossa tietotekniikka on luonteva ja joustava osa elämää. Kuitenkin vain pieni osa lapsista on todella kiinnostunut tietokoneista eikä heistä kovin moni miellä tietokoneella puuhailua harrastukseksi. Tietokoneet ovat jokapäiväisiä käyttövaroita ja vain yksi osa elämää. Tietokonetta käytetään ensisijaisesti vapaa-aikana, tietysti sosiaaliseen kanssakäymiseen, mutta runsaasti myös viihteelliseen surffailuun, pelien imuroimiseen ja pelaamiseen. Lapsille tietokonepelit näyttää olevan vain yksi huvitus muiden vapaa-ajan toimintojen lisäksi.

Ihmiset vaikuttavat toisiinsa ja ovat keskenään vuorovaikutuksessa verkostojen, myös tietokoneen muodostaman verkoston kautta, vaikka eivät muodostaikaan selvää ja rajattua ryhmää. Maailmanlaajuinen world wide web mahdollistaa yhteydenpidon ympäri maailman. Sen käyttöön liittyy myös huolenaihe. Kun me valtavan tiedon huumassa ”surffailemme”, saatamme joutua erilleen välit-

tömistä ihmissuhteistamme ja muista arjen askareista. Tämän vuoksi onkin mahdollista, että tietokone tarjoaa uuden tavan solmia ihmissuhteita, mihin mahdollisuuteen mekin tässä pro gradu tutkielmassamme paneudumme.

Tietokoneen käyttöä on aiemmin tutkittu lähinnä sen määrän ja käyttömuotojen näkökulmista. Lisäksi on tutkittu tietokoneen opetuskäyttöä kouluissa. Aikaisempien tutkimusten ristiriitaisuudet (vrt. Puirava 1997, 161-162 ja Roininen 2000, 41), jotka käsittelivät muun muassa tietokoneen vaikutuksia lasten kehitykseen sekä niiden yksipuolisuus saivat meidät kiinnostumaan aiheesta. Emme näe tarkoituksenmukaisena tutkia pelkästään tietokoneen käytön määrää, koska siitä on tehty jo useita tutkimuksia. Sen sijaan haluamme syventyä tutkimaan lapsen vapaa-ajalla tapahtuvaa tietokoneen käyttöä sosiaalisten suhteiden kannalta. Mielestämme sosiaaliset taidot ovat merkittävä osa lapsen kokonaisvaltaista kehitystä ja nykyajan lapsella täytyy olla taito luoda sosiaalisia suhteita, jotta hän selviäisi yhteiskunnassa, jossa tulevaisuudessakin erityisesti painottuu tietotekniikan käyttö. Tämän vuoksi mielestämme on aihetta perehtyä tietokoneiden käytön ja sosiaalisten suhteiden yhteyksiin.

Tutkimusongelmilla pyrimme selvittämään, mikä on vapaa-ajalla tapahtuvan tietokoneen käytön merkitys viidesluokkalaisen lapsen sosiaalisiin suhteisiin. Haluamme lisäksi selvittää kenen kanssa tietokonetta käytetään ja millaisia ovat tietokoneen käyttömuodot. Sosiaalisten suhteiden kannalta haluamme tietoa myös tietokoneen osuudesta sosiaalisten suhteiden solmimisessa ja niiden ylläpitämisessä. Tulevaisuuden yhteiskunnassa lapsilta ja aikuisilta vaaditaan tietotekniikan osaamista, mutta samalla nähdään myös sosiaalisten taitojen tärkeys. Sosiaaliset taidot ovat perustana sosiaalisten suhteiden solmimiselle ja ylläpitämiselle. Sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa harjoitellaan näitä taitoja ja tietokoneen käyttö osaltaan toimii näiden taitojen harjaannuttajana. Tietokone voi siis olla myös sosiaalisen yhdessä tekemisen väline. Tietokonetta käytetään yleensä vapaa-ajalla, jonka osuus lasten elämästä on melko vähäistä. Tietokoneen hyödyntäminen vapaa-ajalla riippuu muun muassa lapsen kiinnostuksesta, muista harrastuksista ja vertaisryhmän arvoista ja normeista.

Tutkimuksemme tavoitteena oli saada mahdollisimman kattava otos, jonka vuoksi teimme otoksen osituksen huolella ja mahdolliset taustatekijät huomioiden. Aineisto kerättiin kyselylomakkeen avulla koko Suomesta, koska halusimme saada maantieteellisesti ja määrällisesti laajan tutkimuksen, jolloin kyselylomake oli ainoa järkevä menetelmä. Tutkimuksella pyrimme saamaan uutta tietoa viidesluokkalaisten käsityksistä ja mielipiteistä, jotka liittyvät tietokoneisiin ja sosiaalisiin suhteisiin. Viidesluokkalaiset valittiin kohdejoukoksi siksi, että heille sosiaaliset suhteet merkitsevät paljon murrosikää lähestyttäessä ja heillä on jo tarvittavaa omaa harkintaa sekä kykyä tulkita omaa ajatteluaan totuudenmukaisesti. Heille on jo kertynyt kokemusta tutkielmamme kannalta keskeisistä asioista ja sitä myöten mielipiteitä niistä. Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmä edellytti myös vastaajilta riittävää taitoa kirjalliseen viestintään. Aineistoa käsiteltiin SPSS-tilasto-ohjelmalla, jolloin pystyimme muun muassa ristiintaulukoinnin avulla tarkastelemaan tuloksia suhteessa selittäviin muuttujiin. Tulokset olivat myönteisiä sosiaalisten suhteiden näkökulmasta tarkasteltuina. Viidesluokkalaiset käyttävät tietokonetta sosiaalisten suhteiden solmimiseen ja ylläpitämiseen ja sillä on heidän mielestään merkitystä kaverisuhteisiin. Mikä siis tekee tietokoneesta sosiaalisten suhteiden solmijan ja ylläpitäjän, vaikka sitä on yleensä pidetty niitä tuhoavana?

2 SOSIAALIPSYKOLOGINEN NÄKÖKULMA TUTKIELMALLE

Tutkimuksessamme ihmisen toimintaa tarkastellaan sosiaalipsykologian näkökulmasta. Sosiaalipsykologia on eriytynyt omaksi tieteenalaksi sosiologiasta ja psykologiasta. Koska sosiaalipsykologia on kiinnostunut sellaisesta ihmisen käyttäytymisestä ja toiminnasta, johon sosiaalinen maailma vaikuttaa, on se luonteva näkökulma tutkimuksellemme. Sosiaalipsykologia tutkii yksilön ja toisen / toisten välistä vuorovaikutusta. Sen lähtökohtana on, että ihmiseen voidaan vaikuttaa ja ihminen voi itse vaikuttaa muihin. Sosiaalipsykologinen tutkimus lisää tietoutta ihmisten välisistä vuorovaikutussuhteista ja sosiaalisesta elämästä. Esimerkiksi persoonallisuus- ja sosiaalipsykologian professori Allport määrittelee sosiaalipsykologian seuraavasti: siinä tutkitaan sitä, miten toisten todellinen ja kuviteltu tai oletettu läsnäolo vaikuttavat yksilön ajatuksiin, käyttäytymiseen ja tunteisiin. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 11.)

Tutkielmamme viittaa myös käsitteeseen sosialisatio, joten olemme halunneet tuoda senkin näkemyksen esille. Tutkielman aihe liittyy myös yhteiskuntaan integroitumiseen ja sen vuoksi käsittelemme sosialisatiokäsitettä aluksi hieman laajemmin.

2.1 Sosialisatio vuorovaikutuksessa

Psykologisessa tutkimuksessa erotetaan ihmisen sosiaalistuminen ja yksilöityminen toisistaan. Ihmisen sosiaalisella kehityksellä on kaksi tehtävää. Ensinnäkin sen tehtäväksi nähdään yksilön liittyminen muihin ihmisiin ja sen avulla integroituminen yhteiskuntaan (sosialisatio). Toisaalta sen tehtävänä on yksilöityminen, jossa kehittyy ihmisen minätunne ja persoonallinen identiteetti. Joissakin sosialisatioteorioissa yksilö ja yhteiskunta asetetaan vastakkain, mutta joskus yksilöityminen nähdään yhteiskunnallisesti tuotettuna yksilöllistymisenä. (Antikainen 1993, 76-77.) Sosialisatio yhteiskuntaan sekä yksilöityminen eivät tapahdu täysin erillään toisistaan ihmisen sosiaalisessa kehityksessä. Jotta ihmisen minätunne ja identiteetti voivat kehittyä, tarvitsee hän vuorovaikutusta toisiin ihmisiin. Vuorovaikutuksessa on mahdollista peilata itseään toisiin ihmisiin. Se taas mahdollistaa integroitumisen yhteiskuntaan vähitellen.

Sosialisatio nähdään myös tapahtumasarjana, jonka kautta ihmisen on mahdollista toimia yhteiskunnan jäsenenä. Yhteiskunnassa selvitäkseen hän tarvitsee kuitenkin erilaisia tietoja, sääntöjä, käsityksiä ja asenteita, joita opitaan sosialisatioprosessin kautta. Toisaalta kyse on kulttuurin yksisuuntaisesta siirtämisestä sukupolvelta toiselle, mutta tämän näkemyksen rinnalle on noussut uusi näkökulma. Se on jo muutaman vuosikymmenen ajan korostanut lapsen ja nuoren omaa aktiivista panosta sosialisatiossa. Se tarkastelee sosialisatiota sosiaalistuvan yksilön ja sosialisatioympäristöjen välisenä vuorovaikutuksena sekä painottaa taitojen ja kykyjen kehittymistä ja niiden monipuolisuutta. Tämä tarkastelutapa sopiikin hyvin sosialisation tarkasteluun ihmisen eliniän kestävässä prosessina. (Helkama, Myllyniemi & Liebkind 1998, 82.)

Antikaisen mukaan (1998, 104) sosialisation ensimmäinen vaihe on varhaislapsuudessa alkava primaarinen sosialisatio, jonka tuloksena syntyy lapsen minuus ja persoonallinen identiteetti. Myöhemmin vuosina lapsi osallistuu yhteiskunnan jäsenyyteen sekundaarisen sosialisation kautta. Lapsi yleensä ilmaisee tämän yhteiskunnan jäsenyyteen osallistumisensa rooleihin sosiaalistumisena. Sosialisatioprosessilla voidaan sanoa olevan kaksi tehtävää, jotka ovat sosiaalistuminen ja yksilöllisten valmiuksien kehittyminen.

Sosialisaatio on siis elinikäinen prosessi, jossa voidaan erottaa kolme tasoa. Ensisijaisessa sosialisaatiossa lapsen fyysiseen, kognitiiviseen ja sosioemotionaaliseen kehitykseen vaikuttavat hänen läheiset ihmiset. Tässä vaiheessa lapsi oppii kulttuurillensa ominaisen kielen, arvot, asenteet ja traditiot. Toissijainen sosialisaatio tarkoittaa meidän yhteiskunnassamme koululaitoksen asemaa yhteiskunnan edellyttämien taitojen harjoittelupaikkana. Kolmatta sosialisaatiota tapahtuu yhtäaikaan toisen sosialisaation kanssa. Sillä tarkoitetaan mainontaa, ideologioita, eturyhmiä ja poliittisia puolueita. Sosialisaatioprosessiin vaikuttaa myös teknologian kehitys, esimerkiksi viestinnässä syntyvät uusia tapoja ja käytäntöjä. (Himberg & Jauhiainen 1998, 13-14.) Nämä kolme tasoa ovat kaikki tärkeitä näkemyksiä tutkielmallemme. Lapsen sosialisaatioprosessi alkaa jo varhaislapsuudessa toiminnalla läheisten ihmisten kanssa. Se jatkuu kouluaikana ja siihen vaikuttavat monet asiat, yhtenä tärkeimmistä teknologia.

Sosiaalistuminen on myös sidoksissa toimintaympäristöön, jossa ihminen toimii. Tällainen toimintaympäristö on yleisimmin perhe, mutta lapsen kohdalla se voi olla myös vertaisryhmä ja koulu. (Antikainen 1998, 105.) Kaikki sosiaaliset organisaatiot ovat sosialisaatioympäristöjä. Nykyään myös joukkotiedotus ja Internet sekä muut uudet viestintävälineet ovat myös sosialisaatioon vaikuttavia tekijöitä. Sosialisaatioympäristöjen, kuten perheen ja vertaisryhmän samankaltaisuus vaihtelee usein. Joka tapauksessa niiden vaikutukset näkyvät yksilöiden sekä sosiaalisen ja ekologisen ympäristön vuorovaikutuksessa. (Helkama ym. 1998, 84-87.) Mielestämme onkin tärkeää painottaa sitä näkemystä, että viestintävälineet, kuten Internet vaikuttavat osaltaan sosialisaatioon. Se liittyy taitojen ja kykyjen kehittämiseen siten, että viestintävälineiden käyttö on hallittava ja ilman näitä taitoja ei voi olla sosialisaatioympäristön ja yksilön välistä vuorovaikutusta.

Tutkielmassamme sosialisaatio nähdään yhteiskuntaan integroitumisena, jolloin jokaisen yksilön tulee liittyä muihin ihmisiin ja luoda sosiaalisen ympäristön avulla itselleen ja omalle kehitykselleen tärkeitä sosiaalisia suhteita. Tutkielmamme korostaa myös sosiaalisten suhteiden vastavuoroisuutta, jonka avulla ihminen osaa tulkita itseään ja samalla koko maailmaa.

2.2 Sosiaalinen verkosto

Sosiaalinen verkosto on kenttä, jonka ihmisten väliset suhteet muodostavat. Yhdellä ihmisellä on useita verkostoja, joista hänen elämänpiirinsä muodostuu. Ihmiset liittyvät toisiinsa tietyn kriteerin kautta. Kriteerit ovat merkittäviä asioita yksilön sen hetkisessä elämässä ja ihmisiä yhdistävä kriteeri vaikuttaa syntyneiden suhteiden luonteeseen ja merkitykseen. Verkostokriteerit kuvaavat ihmisten välistä vuorovaikutusta tai heidän suhteitaan. Verkostot syntyvät siis vuorovaikutuksen tuloksena. Toisaalta on mahdollista, että jonkun kanssa samaan verkostoon kuuluva ei tiedä muita tämän henkilön sosiaalisen verkoston jäseniä. Henkilökohtaisesti tärkeät suhteet muodostavat myös verkostoja. Suhteisiin perustuva verkosto on erilainen ihmisen itsensä hahmottamana kuin jonkun muun verkostoon kuuluvan henkilön näkemyksistä käsin. (Jauhiainen & Eskola 1994, 60-62.) Tässä sosiaalisen verkoston kuvauksessa painotetaan verkostokriteerejä, kun taas Seikkulan tarkastelun kohteena ovat sosiaalisen verkoston merkitys identiteetin muodostumiselle.

Sosiaalinen verkosto on siis käsite, jonka avulla kuvataan ihmissuhteiden kokonaisuutta. Sillä tarkoitetaan yleensä sellaisia vuorovaikutussuhteita, joiden avulla ihminen pitää yllä sosiaalista identiteettiään. Vuorovaikutussuhteista ihminen saa henkistä ja materiaalista tukea sekä palveluja, tietoja ja uusia ihmissuhteita. Sosiaaliseen verkostoon voi kuulua päivittäin tavattavia henkilöitä, esimerkiksi perheenjäseniä tai työtovereita, mutta siihen kuuluu myös harvemmin tavattavat ihmiset. Voidaankin sanoa, että sosiaalisten kontaktien tiheys tai aika, jonka viettää toisten ihmisten kanssa, ei määritä sosiaalista verkostoa. Tämän hetkiset ihmissuhteet saattavat olla ajallisesti ja määrällisesti hyvin erilaisia, mutta jos ihminen kokee ne itselleen tärkeiksi, ne kuuluvat silloin hänen sosiaaliseen verkostoonsa. Niitä henkilöitä, joiden kanssa ihminen juuri tällä hetkellä toimii ja elää, voidaan kutsua puolestaan toimintasosiaalisiksi verkostoksi. (Seikkula 1996, 16-17.) Edellisen perusteella sosiaalinen identiteetin kehittyminen ei vaadi niin sanottuja pysyviä ihmissuhteita, vaan ihminen voi kokea tärkeiksi esimerkiksi chat-keskustelujen luomat hetkelliset suhteet. Identiteetin rakentumiseen liittyvää vuorovaikutusta kuvataan tarkemmin seuraavaksi.

Sosiaalisesta verkostosta saatujen vuorovaikutusten avulla ihminen rakentaa omaa identiteettiään. Tämä identiteetti on ihmisen rakenteellinen ominaisuus, joka määräytyy tämän hetken ihmissuhteista, mutta muuttuu uusien ihmisten tullessa verkostoon. Voidaankin sanoa, että sosiaalinen identiteetti, ihmisen sosiaalinen merkitys, rakentuu tai muuntuu uudeksi jokaisessa vuorovaikutustilanteessa. Se ei siis ole ihmisen pysyvä ominaisuus tai sellainen ominaisuus, joka saataisiin perintönä vanhemmilta. Tässä vuorovaikutussuhteessa jokainen ihminen rakentaa siis itselleen identiteettiä, mutta myös toisen ihmisen identiteettiä. Siksi voidaankin puhua vastavuoroisuudesta. Kuitenkaan ei voida sanoa sitä, että tärkeät ihmissuhteet syntyvät vain niistä, joiden kanssa voi keskustella esimerkiksi huolista, vaan jokaisella ihmissuhteella on eri merkitys. Ihmisen suhde eri ajanjaksona rakentuu kuhunkin henkilöön erilaiseksi ja siihen vaikuttaa myös aika ja paikka. Voidaan kuitenkin sanoa, että ihminen saa parhaimman tyydytyksen tässä prosessissa yleensä silloin, kun hän itse on avun antajana. (Seikkula 1996, 17-18.)

Seikkulan kanssa on samaa mieltä Bronfenbrenner, joka myös korostaa vastavuoroisuutta. Bronfenbrennerin (1981, 193-194) mukaan lapsi ei ole vain ympäristössään kasvatuksen kohde, vaan hän vaikuttaa jokapäiväiseen ympäristöön omalla käyttäytymisellään ja kehityksellään. Hän nimittää tätä ekologiseksi lokeroksi, josta voidaan erottaa kolme kerrosta. Ylin ja heti nähtävissä olevan kerroksen muodostaa koti, koulu, katu, leikkipaikka ja kaikki se mikä on lapsen välittömässä läheisyydessä. Toiseen välittömään ympäristöön liittyvä kerros muodostuu sosiaalisesta verkostosta ja instituutioista ja kolmannen kerroksen muodostaa ideologinen järjestelmä, joka käsittää edellisen lisäksi roolit ja niiden yhdistelmät. Tämä ekologinen malli korostaa siis vuorovaikutuksen elämänpiirissä olevien instituutioiden yhteisvastuuta lapseen ja kasvatusprosessiin.

Se ympäristö, jossa kehittyvä yksilö elää, voidaan jakaa vielä neljään sisäkkäiseen rakenteeseen. Tasoja nimitetään mikro-, meso-, ekso- ja makrojärjestelmäksi, joista laajempi pitää sisällään suppeamman. Mikrosysteemi on se osa verkostoa, johon yksilö on suorassa vuorovaikutussuhteessa, esimerkiksi äiti ja isä. Mesojärjestelmänä voidaan pitää esimerkiksi omaa luokkaa tai harrastusryhmää ja niissä toimivia henkilöitä. Eksojärjestelmään yksilö taas vaikuttaa, mutta ei suoranaisesti, josta esimerkkinä voidaan pitää kodin ja koulun sekä

harrastusryhmien yhteistyötä sekä lasten kanssa toimivien aikuisten koko elämänpiiriä. Viimeisen eli laajimman järjestelmän, makrojärjestelmän, muodostaa esimerkiksi koko koululaitos ja samalla koko yhteiskunta, jossa yksilö elää. (Bronfenbrenner 1997, 229.) Antikaisen (1993, 92) mukaan makrotasolla joukkotiedotuksen merkitys on vahvistunut.

Bronfenbrennerin mallissa tulee verkostosuhteiden vastavuoroisuus hyvin esille. Kuitenkaan se ei ole yksinkertaisin malli, vaan sosiaalisen verkoston tutkijat ovat kehittäneet vieläkin helpomman mallin, jota voidaan käyttää periaatteessa kaikenlaisten sosiaalisten verkostojen analyysiin. Tässä sosiaalista verkostoa on kuvattu nelilohkoisena kenttänä, jossa sosiaaliseen verkostoon luetaan yksilön 1) perhe, perheenjäsenet, joiden kanssa asuu saman katon alla tai samassa taloudessa, 2) suku, perheenjäsenet ja sukulaiset, joiden kanssa ei asu samassa taloudessa, 3) työ, koulu tai muut päivittäiset suhteet ja 4) muut ihmissuhteet, kuten ystävät, naapurit ja harrastusryhmän jäsenet. Muut-lohkon ihmissuhteet toteutuvat yksilön oman valinnan perusteella ja säilyvät tämän aktiivisuuden mukaan. Ne edellyttävät myös muita enemmän yksilön omien sosiaalisten voimavarojen käyttämistä. (Seikkula 1996, 21, 23.) Bronfenbrennerin malli soveltuu hyvin tutkielmamme pohjaksi, koska siinä yksilöä voidaan ymmärtää vain osana hänen omaa ympäristöään. Seikkulan kuvaama yksinkertaisempi malli puolestaan tarjoaa selkeän sosiaalisen verkoston kentän tarkastelun pohjaksi.

Verkostumista on monentasoista. Edellä kuvatut mallit tarkastelevat verkostoja sosiaalisuuden kannalta, mutta asiaa voidaan kuvata myös viestinnän näkökulmasta.

Verkostumista on monentasoista. *Sosiaalinen verkko* on ihmisten välistä verkostumista ja *fyysinen verkko* tarkoittaa puolestaan koneiden välistä verkostumista, jollainen on esimerkiksi Internet. *Telemaattisella* verkostumisella tarkoitetaan ihmisten välistä verkostumista, joka tapahtuu fyysisen tietokoneverkon välityksellä. Viestintäverkko nimityksellä viitataan ihmisten väliseen viestintään, tietoverkko tarkoittaa informaation siirtämistä verkkoa käyttäen ja tietokoneverkko on verkon teknisiä piirteitä kuvaava sana. Verkko on siis tietokonevälit-

teistä viestintää, jossa sähköposti ja tietokonekonferenssit ovat keskeisiä. Laajemmin verkostuminen käsittää tavoitettavissa olevat maailman eri tietokoneet, jotka on kytketty samaan verkkoon. Sosiaalinen verkostuminen lisää ihmisten välisiä verkkoja. (Tella 1997, 42.)

Ihmiset käyttävät verkkoa monilla tasoilla. Viestintäverkon käytön lisäämisellä voidaan tehostaa verkostumista, kun verkkoon kuuluvat henkilöt viestivät keskenään muiden viestimien avulla. Verkostumisen seurauksena ihmisten sosiaaliset suhteet organisoituvat uudelleen ja yhteydenpitoa esiintyy useammalla tasolla. Esimerkiksi Internetiä käyttävät muodostavat keskenään fyysistä verkkoa käyttävän sosiaalisen verkoston, jossa omilla kokemuksilla, elämyksillä ja uskomuksilla on suuri merkitys. Samalla koetaan yhteisyyttä ja toimitaan kaikkien osapuolten hyväksi. (Tella 1997, 44.)

Sosiaalinen verkosto on siis erittäin tärkeä yksilön kehitykselle ja ihmisten välisten suhteiden muodostumiselle. Tietokone voi olla myös yksi väline sosiaalisen verkoston luomiseen ja ylläpitämiseen. Erilaiset ihmissuhteet syntyvät tai säilyvät sosiaalisten kontaktien avulla, jolloin esimerkiksi tietokonetta voidaan käyttää apuna tähän. Ihminen voi kuitenkin itse päättää siitä, kuinka paljon hän haluaa luoda uusia suhteita tai pitää yllä sosiaalista verkostoaan ja kuinka paljon hän käyttää tietokonetta sosiaalisiin yhteyksiin.

2.3 Sosiaalisten taitojen kehittyminen

Sosiaaliset taidot voidaan lyhyesti määritellä taidoiksi, jotka auttavat yksilöä luomaan ja ylläpitämään sosiaalisia kontakteja (Hirsjärvi 1983, 174). Kulttuurista riippumatta jokainen lapsi syntyy osaksi laajaa sosiaalisten suhteiden verkostoa. Tämä verkosto käsittää sekä lapsen oman perheen että kaikki laajemat yhteisöt ja sen myötä koko yhteiskunnan. Lapsella tulee olla hyvät yksilölliset sekä sosiaaliset taidot, jotta hän voi sopeutua, menestyä ja toimia tehokkaasti tässä vaativassa verkostossa. (McGurk 1982, 7.)

Sosiaaliset taidot ovat osa lapsen kokonaisvaltaista kehitystä ja niiden kehittyminen edellyttää siis vuorovaikutusta toisten ihmisten kanssa. Lapsi oppii erilaisia sosiaalisia taitoja toisilta lapsilta ja aikuisilta. Näiden sosiaalisten taitojen perusta tulisi rakentaa jo varhaislapsuudessa ja sen rakennuspaikkana on lapsen koti, mutta koulun ja erilaisten harrastusryhmien merkitys toissijaisena sosiaalisten taitojen harjaannuttamispaikkana on tärkeä.

Lapsen kehitystä on tarkasteltu kautta aikojen kognitiivisen ja psykodynaamisen teorian näkökulmista. Kognitiivisessa teoriassa tarkastelun kohteena on lapsen älyllinen puoli, henkiset prosessit kuten tiedon hankkiminen, havainnot, ajattelu ja muisti. Psykodynaaminen tarkastelu on taas tunteisiin liittyvien prosessien suhteuttamista lapsen biologisiin ja sosiaalisiin edellytyksiin. Myöhemmin molemmat teoriat ovat alkaneet korostaa ihmisen ja ympäristön välisen vuorovaikutuksen, suhteiden ja kommunikaation merkitystä yksilön kehitykselle. Molemmille teorioille voidaan pitää ominaisena sitä, että kun ihminen elää elämäänsä biologisessa mielessä aktiivisesti ja kuuluu sosiaalisessa mielessä elämän kokonaisuuteen, pystyy hän ymmärtämään maailmaa ja itseään sen osana. Samalla kun hän toimii vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa voi hän sallia itseensä, tunteisiinsa sekä älynsä vaikutettavan sekä oppii kommunikoidaan ympäristön kanssa kielellisellä tasolla. (Rödström 1992, 9-10.)

Mielestämme huomioimisen arvoinen asia teoriassa on juuri ihmisen ja ympäristön välisen vuorovaikutuksen korostaminen osana yksilön kehitystä. Kognitiivinen ja psykodynaamiset taidot vaativat ainakin osittain ihmisten välistä vuorovaikutusta ja kommunikaatiota.

Lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen ja niihin liittyvät kehitysvaiheet muodostuvat jokaisella lapsella yksilöllisesti, mutta noudattavat tiettyjä perusperiaatteita, joita tulemme käsittelemään seuraavaksi. Olemme jakaneet lapsen sosiaalisen kehittymisen kahteen vaiheeseen, joista ensimmäisessä käsitellään alle kouluikäistä lasta, koska silloin luodaan perusta sosiaalisten taitojen kehitykselle ja sieltä saadut kokemukset ovat tärkeä perusta lapsen myöhemmälle kehitykselle. Toisessa vaiheessa on kyse kouluikäisestä lapsesta (7–12-vuotiaat), jonka kehitysvaiheita tarkastelemme laajemmin, koska tutkimuksemme olevan viidesluokkalaisten voidaan katsoa kuuluvan tähän kehitysvai-

heeseen. Viidesluokkalaiset ovat 11–12-vuotiaita. Tämän päivän viidesluokkalaiset saattavat olla kuitenkin kehitykseltään myös jo varhaisnuoruuden vaiheessa riippuen mistä näkökulmasta ja teoriasta asioita tarkastellaan. Emme kuitenkaan käsittele nuoruuden elämänkaarta tässä tutkimuksessamme.

2.4 Alle kouluikäisen lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen

Ihmisen sosiaalista kehitystä kouluiässä voidaan ymmärtää paremmin, kun asiaa tarkastellaan jo varhaislapsuudesta lähtien. Silloin luodaan perusta sosiaalisille taidoille ja suhteille, joten asiaa on hyödyllistä tarkastella kokonaisuutena, jolloin kouluiän sosiaaliset taidot ymmärtää lapsuuden kokemuksista muodostuneiksi.

Lapsen kehitys on hyvin yksilöllistä ja samanikäisen lapsen kehityksessä saattaa olla useiden vuosien eroja, mutta se noudattaa kuitenkin tiettyjä perusperiaatteita. Vastasyntynyt lapsi ei ole vielä tietoinen siitä, että hän on osa maailmaa, vaan kokee maailman osana itseään ja samalla itsensä ja maailmansa yhtenäisenä kokonaisuutena. Hän kuitenkin tutkii maailmaansa uteliaasti aistiensa ja motoristen kykyjensä avulla. Näistä hän muokkaa itselleen kokemuksia sisimpäänsä, alkaen samalla rakentaa sisäistä maailmaansa ja omaa identiteettiään. Nämä elämyksistä ja kokemuksista saadut sisäiset kuvat, kuvitelmat, antavat lapselle perustan myöhemmin muodostettavia käsitteitä ja symboleja varten. Näiden avulla lapsi kehittää ajatteluaan ja kieltään sekä luo uusia sisältöjä ja tietoja, jotka mahdollistavat paremman vuorovaikutuksen ympäristön kanssa. (Rödström 1992, 11-14.)

Vastasyntynyt lapsi on avuton ja täysin riippuvainen aikuisesta. Lapsen voidaan sanoa olevan biologinen olento, jolle tärkeitä käyttäytymismuotoja ovat imeminen, tarttuminen, katseleminen, kuunteleminen ja itkuntapainen ääntely. Lapsen ja aikuisen välille syntyy kiinteä riippuvuussuhde, jossa pitäisi muodostua perusuottamus ja peruskontaktit. Nämä peruskontaktit ovat edellytys myöhemmin solmittaville ihmissuhteille sekä taidolle, joita lapsi tarvitsee toimiakseen tehokkaasti ryhmän jäsenenä ja ollakseen vuorovaikutuksessa sosiaalisen

ympäristönsä kanssa. Näin biologisesta yksilöstä vähitellen kasvaa sosiaalinen olento. (McGurk 1982, 7-8.)

Toisen ikävuoden aikana lapsi, fyysisen kehityksen myötä, oppii uusia vuorovaikutustaitoja. Lapsi kokee iloa ja uutta intoa saadessaan kannustusta uusien taitojen oppimisessa. Tällöin vuorovaikutustaidoissa alkaa muodostua vastaavuoroisuutta, jossa molemmat osapuolet saavat ja antavat toisilleen paljon. Tästä esimerkkinä on kontaktileikki, jossa aikuinen katoaa näkyvistä hetkeksi, mutta palaa nopeasti takaisin. Tässä leikissä harjoitellaan antamista ja vastaanottamista, jotka luovat pohjan empatian kehitykselle. Empatian avulla pysytään myöhemmin kohdistamaan positiivisia tunteita muihin ihmisiin. (Arajärvi 1989, 19-20.)

Pieni lapsi on vielä hyvin itsekeskeinen ja näkee maailmansa itsensä ympärillä. Lapsi käsittää ympäristönsä itselleen kuuluvaksi ja ajattelu on vahvasti omiin tunteisiin, tarpeisiin ja toiveisiin sidottua. Tästä muodostuukin lapsen mielikuvitusmaailma, joka antaa hyvän pohjan tutkia ja pohtia älyllisesti todellista maailmaa. Vähitellen sisäinen maailma jäsentyy ja itsekeskeisyys vähenee antaen tilaa sosiaalisemmalle ajattelulle. Tällainen kehitysprosessi, itsekeskeisyydestä sosiaalisuuteen, minäkeskeisyydestä yhteisökeskeisyyteen, mahdollistaa vastavuoroisuuden ”minän” ja ”muiden” välillä. Näin syntyy pohja lasten sosiaaliselle vuorovaikutukselle ja lapsi oppii ymmärtämään käsitteet ”me”, ”minä” ja ”ympäristö”. Samalla lapsi vaihtaa lähtökohtaa ja näkökulmaa vuorovaikutuksessaan ympäristön kanssa. Näin ihmisten väliset suhteet saavat tietoisemman ja aidomman sisällön. (Rödström 1992, 15-17.) Oleellinen asia tässä on mielestämme ymmärtää lapsen kehityksen eteneminen sosiaalisempaan suuntaan ja yhteisökeskeisemmäksi. Ne ovat tärkeä kehitysvaihe myöhempien sosiaalisten suhteiden kannalta.

Leikki-ikäisten (3–6-vuotiaiden) lasten kehitys on kokonaisvaltaista, jossa korostuu tunne-elämän, oman minän ja sosiaalisuuden kehittyminen. 3–4-vuotias elää toista minän kehityskautta, johon kuuluu uhmakauden läpikäyminen. Lapsi haluaa tehdä valintoja ja onnistua sekä saada tyydytystä niistä. Aikuisen on hyvä jakaa onnistumisen kokemuksia lapsen kanssa, jolloin lapsi kokee olonsa turvalliseksi ja hyväksytyksi. Jos lapsi uhmallaan saa aina tahtonsa läpi, hän

tuntee olevansa aikuista voimakkaampi ja turvaton. Lapselle voi kehittyä ”minä tahdon -syndrooma”, jolloin hän haluaa aina voittaa ja olla huomion keskipisteenä. Tällöin hän ei sopeudu sosiaalisesti ryhmään, koska hän on liian määrälläinen. Samalla hänen sosiaalinen kehitys voi häiriintyä eikä hänen empatiakykynsä kasva. (Arajärvi 1989, 22-23.)

Lapsen sosiaalinen kehitys tapahtuu parhaiten ryhmässä, jossa opitaan yhteistyötä, kuuntelemaan toista, mutta myös pitämään ja perustelemaan oma mielihetki. Sosiaaliseen kehitykseen liittyy myös vuoron odottamista ja muiden tunteiden tajuamista. Sosiaalisen kasvun yhteydessä lapsen tulisi myös kyetä kompromisseihin ja vuoroihin. (Arajärvi 1989, 27, 30.) Nämä kaikki lapsuusiässä saadut erilaiset kokemukset antavat hyvän perustan myös sosiaalisten taitojen kehittymiselle. Tällöin lapsi oppii ymmärtämään itsensä osana maailmaa, mikä onkin tärkeä asia sosiaaliselle kehitykselle. Sosiaalisten taitojen perusta luodaan alle kouluikässä ja taitojen merkitys korostuu lapsen saavutettua kouluiän. Taidot kehittyvät luonnollisesti kouluiässäkin ja niitä käytetään sosiaalisten suhteiden luomisessa ja ylläpidossa.

2.5 Kouluikäisen lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen

Lapsen aloittaessa koulun 7-vuotiaana, hänen elämänsä liittyy monia fyysisiä, psyykkisiä ja yksilöllisyyden muutoksia. Uusi sosiaalinen yhteisö asettaa suuria vaatimuksia lapsen sisäisille kyvyille ja sopeutumiskyvyille. Tässä vaativassa muutosvaiheessa lapsella on kuitenkin valtavasti voimavaroja vaikeuksien ja uusien vaatimusten kohtaamiseen ja kehittymiseen. (Dunderfelt 1997, 86.) Myös viidesluokkalainen lapsi elää tätä muutoskautta, jossa yksilölliset erot ovat erittäin suuria. Kuitenkin tiettyjä lainalaisuuksia kuuluu lapsen jokaiseen kehitysvaiheeseen.

Psykodynaamisen teorian mukaan ihmisen kehitys on prosessi, joka sisältää toisiaan seuraavia vaiheita. Tässä prosessissa 7–12-vuotiaita lapsia kutsutaankin latenssilapsiksi. Tämä nimitys tulee latenssvaiheesta, jolla tarkoitetaan uinuvan tunne-elämän vaihetta. Tämän ikäisiä lapsia pidetään harmonisina, hyvin

sopeutuvina, pätevinä, mutta hiukan pinnallisina. Lapsen sanotaankin siirtyneen latenssvaiheeseen silloin, kun hänen yliminänsä (lapsen omatunto ja minäihanne) ovat kehittyneet. Omatunnolla tarkoitetaan vanhempien ja muiden tärkeiden henkilöiden käskyjen ja kieltojen varastoa ja minäihanteella lapsen omia toiveita. Nämä ovat muodostuneet vuorovaikutusprosessissa lasten ja aikuisten välillä. Lapsi on omaksunut hänelle asetetut käskyt, kiellot ja säännöt ainakin osittain ja samalla kehittänyt itselleen yliminän. Samalla lapsen itsetunto kasvaa ja riippuvuudentunne vanhempiin vähenee. Lapsi oppii myös yhä paremmin hallitsemaan tunteitaan, kehittämään arvostelukykyään ja omia valmiuksiaan sekä yhdessäoloa toisten lasten kanssa. Toisin sanoen tunteet eivät enää ohjaile suurella määrällä lapsen sosiaalista vuorovaikutusta. (Rödström 1992, 23-27.)

Lapsen ensimmäiset kouluvuodet ovat vielä kuitenkin varhaislapsuuden jatketta ja hän elää unenkaltaisessa fantasia- ja kuvatietoisuuden kaudella, jolloin heräävät tunne- ja eläytymiskokemukset kehittämään lapsen sisäistä maailmaa (Dunderfelt 1997, 86). Latenssi-käsite on saanut kuitenkin viime vuosina uudenlaisia määritteitä. Usein 7–12 -vuotiaista puhutaan käsitteillä ”sopivaa hetkeä odottavat” tai ”aikuiselämään valmistautuvat” lapset. (Rödström 1992, 29-30.)

Lasten itsekeskeisyys, egosentrismi, vähenee yleensä 7–12-vuotiaan iässä. Tämä johtuu ajattelukykyyn kehitymisestä sekä kielellisestä ja toiminnallisten operaatioiden kehitymisestä. Kuitenkin olemassa olevat tunteet tuovat ajatteluun enemmän tai vähemmän kontrolloimatonta minäkeskeisyyttä. Tämä näkyy usein lasten vastaväittelyissä tai riidanhaluisuudessa toisten ihmisten kanssa. Kuitenkin lapset voivat tutkia todellisuutta oma minä ja ympäristö lähtökohtanaan. Tämän vuoksi lasten suhteet muihin ihmisiin ja ympäristöön saavat myös uusia piirteitä. Lapsi kehittyy yhteisökeskeisemmäksi ja me-henki alkaa näkyä esimerkiksi luokassa tai harrastusryhmässä. (Rödström 1992, 44-45.)

Ne muutokset, jotka tapahtuvat lapsessa 8.–10.-ikävuoden aikana, liittyvät lapsen yksilöllisyyteensä vahvistumiseen. Tämä 9-vuotistaite voi kestää lyhyemmän tai pitemmän ajan; toisilla se kestää pari päivää, toisilla pari kuukautta.

Jälleen on uusi sisäisen kehityksen kynnyks ylitetty ja toiminta voi alkaa suuntautua uudelleen ulospäin. (Dunderfelt 1997, 87-88.)

Tänä päivänä lasten puberteetti näyttää kuitenkin alkavan yhä aikaisemmin, jolloin latenssi käsite ei enää riitä kuvaamaan 7–12-vuotiasta lasta. Myös kehitykselliset erot lasten välillä ovat yhä suurempia. Tähän muutokseen pidetään usein syynä alati muuttuvaa yhteiskuntaa, jossa vaikuttavat sekä materiaaliset että sosiaaliset ja kulttuuriset tekijät. Lapset sekä heidän vanhempansa elävät nykyajan tuomien paineiden alla, jolloin lapsuus on katoamassa aikuismaailman alle. Monilta nykyajan lapsilta saattaa puuttua myös konkreettinen ja todellisuuteen perustuva toiminta- ja ajatusmalli, joka taas hidastaa heidän älyllistä kehitystä. Lapset joutuvat elämään heille liian monimutkaisessa ja abstraktissa maailmassa, jota on vaikea käsittää ja josta on vaikea saada otetta. (Rödström 1992, 29-30.)

Viidesluokkalaisia lapsia voidaan pitää siis myös lapsina, jotka ovat esipuberteetissa, jopa puberteetissa. Esipuberteetissa olevat lapset elävät lapsuuden ja puberteetin välivaiheessa, joka onkin suurempi siirtymävaihe kuin siirtyminen esimerkiksi latenssivaiheeseen. Tämän ikäiset lapset esittävät jäykkiä, kärjistyttä tai erittäin ristiriitaisia ja peräänantamattomia mielipiteitä. He saattavat ajautua sellaisille paikoille, jossa on sekä nuoria ja aikuisia että lapsia, toisin sanoen ”ei kenenkään maalle”. Monet toiminnot ja kavereiden kanssa yhdessä-olo tapahtuu usein ”matkalla jonnekin”, minkä vuoksi he usein menevät väärään paikkaan tai myöhästelevät. He hakeutuvat mielellään ulkosalle tai rajattomampiin elintiloihin, koska haluavat tehdä kaikki toiminnot yhtä aikaa ja samassa paikassa. Heidän tunteiden tasapainonsa alkaa myös heilahdella ja heidän aikaisemmalla ikäkaudella olevat piirteet saattavat palata takaisin. Voidaan sanoa heidän tulevan uudelleen niin sanottuun uhmaikään. Näitä palautumisia edelliseen ikäkauteen kutsutaan taantumadensseiksi. (Rödström 1992, 31-33.)

Viidesluokkalaiset lapset asettavat myös ympäristössä oleville ihmisille vaatimuksia. He eivät halua kierteleviä selityksiä eikä välttelyjä vaan konkreettisia ja asiallisia vastauksia heitä askarruttaviin kysymyksiin. (Rödström 1992, 47.) Rehellisyys on heille erittäin tärkeä asia ja kaikenlainen luottamus pohjautuu tä-

hän. Lupausten pitäminen on tärkeää ja usko aikuiseen menee helposti, jos hän käyttäytyy lasta kohtaan epä johdonmukaisesti ja epäluotettavasti. (Arajärvi 1989, 88.)

Tyttöjen ja poikien erot ovat esipuberteetissa suuremmat kuin missään muussa kehitysvaiheessa. Tällöinkään lasten kehitys ei siis tapahdu samanaikaisesti kaikilla lapsilla. Yleensä tytöt tulevat tähän ikään aikaisemmin kuin pojat sekä käyvät sen vaiheen läpi nopeammin. Tämä saa usein aikaan ristiriitaisia tunteita eri sukupuolten välillä. (Rödström 1992, 33.)

Tämän päivän lapsia ja nuoria kuvaa myös liittymistarve. Yksilön suunnitelmien muotoutumiselle ja suuntautumiselle on vertaisryhmällä hyvin tärkeä merkitys. Lasten viiteryhvät muokkaavat voimakkaasti mielipiteitä ja niiden arvo on tunnustettava. Tällaisen yhteisöllisyyden kautta lapsi tai nuori oppii arkielämän pelisääntöjä.

Moraali-, normi- ja sääntökäsitys ovat aluksi hyvin sovinnaisia 7–12-vuotiailla lapsilla. Heillä on myös suuri tarve erilaisiin sääntöihin ja niiden noudattamiseen, koska ne tukevat heitä itseään ja etenkin heidän yhteiselämää kavereiden kanssa. Tämän ikäisillä lapsilla enemmistösääntö ohjaa heidän toimintaa ja mielipiteitään. He saattavat esimerkiksi äänestämällä valita pelin, jota pelaavat. He antavat kohtalon päättää, koska eivät voi vielä hallita aggressioitaan ja pettymyksiään. Samalla he säilyttävät toverisuhteet, jotka ovatkin tämän ikäisille lapsille ”tärkein asia” maailmassa. (Rödström 1992, 49.) Enemmistösääntö ja sosiaalinen paine voivat vaikuttaa voimakkaasti lapsen mielipiteisiin asioista. Sen taustalla voi olla halu tulla hyväksytyksi ja olla samanlainen vertaisryhmän kanssa.

Siirtyminen formaalisten eli muodollisten operaatioiden vaiheeseen tapahtuu yleensä 11-vuotiaana. Tämän ikäinen lapsi etsii omaa identiteettiään, johon osaltaan vaikuttaa tovereiden aiheuttamat paineet. Tovereiden keskuudessa vallitsee käsitys, että kaikkien tulee olla samanlaisia. Minäkäsityksen ja identiteetin muodostumiseen vaikuttavat paljon kaverisuhteet, onnistumisen kokemukset, kavereilta saatu tunnustus ja arvostus sekä ulkonäön hyväksyminen. Tämän ikäisen lapsen mielipiteet ja tunteet vaihtelevat nopeasti. Vuorovaiku-

tussuhteissa voi näkyä, jos lapsen sosiaalinen minäkuva heikkenee. (Aho & Laine 1997, 28.)

Esikouluiässä alkanut identifoituminen, samastuminen jatkuu 10–12-vuoden iässä lähinnä samaa sukupuolta olevaan vanhempaan, arkipäiväisten toimintojen ja vapaa-ajan toimintojen kautta. Lapsi tarvitsee aikuisen läheisyyttä ja kokemuksia siitä, että häntä tarvitaan ja häneen luotetaan. (Dunderfelt 1997, 88-89.) Samalla oma sukupuoli-identiteetti vahvistuu ja lapsi saa olla selkeästi ja varmasti tyttö tai poika. Kuitenkin eri sukupuolirooleille asetetaan vielä tänäkin päivänä erilaisia odotuksia ja toiveita ja näin ollen ne kaventavat tytön ja pojan kehitysmahdollisuuksia. Tyttöjä pidetään usein kiltimpinä ja ahkerampina ja he ovatkin kiinnostuneita siitä, mitä aikuinen heistä ajattelee, kun taas pojat ovat aktiivisempia ja arvostavat sitä, mitä kaverit heistä ajattelevat. (Jarasto & Sinerovo 1997, 129-131, 134-135.)

Osa viidesluokkalaisista on täyttänyt jo 12 vuotta. Sosiaalisen oppimisen teorian näkökulmasta katsottuna 12–15-vuotiaat kuuluvat henkilökohtaiseen aikaan, jossa he osaavat katsoa kulunutta elämäänsä taaksepäin sekä tulevaisuuden mahdollisuuksia. Tämä aika kuuluu kehitysasteiden sarjaan, joka yksilön on käytävä läpi matkallaan niin sanottuun ajalliseen kypsytyteen. Tämän ikäiset osaavat myös tarkastella omia ajatuksiaan. Ennen tätä vaihetta lapsen oma minä on ollut tiedostamaton koheesiovoima, josta on puuttunut oman minän tietoinen tajuaminen. Kuitenkaan aikaperspektiivi eikä minäkäsityskään tähtää kovin pitkälle tulevaisuuteen. (Green 1975, 7.)

Useimmat kaksitoistavuotiaat eli viides- tai kuudesluokkalaiset pystyvät myös loogiseen ajatteluun ja syy-seuraussuhteiden tajuamiseen sekä kieltään apunaan käyttäen suoriutumaan erilaisista tehtävistä. Tunne-elämä on myös taantumassa, niinpä kodin ja koulun säännöt sekä rajoitukset hyväksytään yleensä vanhasta tottumuksesta. Omia vanhempia arvostellaan edelleen, mutta aikuisiin kohdistuva kritiikki saa lisäkohteita. (Kääriäinen 1989, 21.)

Viidesluokkalainen lapsi elää siis hyvin vaihtelevassa elämän vaiheessa. Mieli- alat ja mielipiteet vaihtelevat jatkuvasti, mutta silti kiinnostus elämän syvyyteen alkaa. Elämänkaaren näkökulmasta katsottuna jokaisen lapsen kehitys on läpi

elämän jatkuva prosessi. Millään ikäkaudella ei ole ehdottoman ratkaisevaa asemaa, mutta jokaisella aiemmalla vaiheella on jotain merkitystä seuraaville kehityskausille. 5.-luokkalaisenkin lapsen on tärkeää käydä läpi aiemmat vaiheet, mutta jokainen tekee sen hyvin yksilöllisesti. Heidän sosiaalistuminen on alkanut kehittyä jo lapsuusvaiheessa ja heille on tärkeää saada pitää yhteyttä kavereihin ja samalla pitää yllä vanhoja sosiaalisia suhteita sekä luoda uusia. Tälle kasvulle on tärkeää saada kuulua johonkin ryhmään. Vanhempien on myös pystyttävä hyväksymään se sekä kannustettava lasta erilaisten harrastusten pariin, koska niissä lapset saavat olla kontaktissa muihin vertaisryhmän jäseniin.

3 SOSIAALINEN VUOROVAIKUTUS

Sosiaaliset taidot ovat perustana sosiaalisten suhteiden solmimiselle ja ylläpitämiselle. Sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa harjoitellaan näitä taitoja, mutta niiden avulla myös sosiaaliset suhteet ovat mahdollisia. Sosiaaliseen vuorovaikutukseen liittyy monia asioita, joita käsittelemme seuraavaksi.

3.1 Vuorovaikutus- eli viestintätaidot

Viestinnällä tarkoitetaan merkkien ja merkitysten vaihtamista. Siinä ihmiset vaihtavat sanomia keskenään erilaisten merkkijärjestelmien avulla paikasta ja ajasta toiseen eli se on sanomien vaihdantaa ihmisten kesken. Viestinnässä voi olla kyse kirjoitetusta, kuvatussa, lausutusta tai lausumattomasta sanomasta. Viestinnän perusedellytyksiä ovat sanoman lähettäjä, vastaanottaja, sanoma ja viestinnän kanava. (Erholm 1986, 8, 14.) Viestinnällä, erityisesti puheella, on keskeinen asema sosiaalisesti elinvoimaisen tiedon syntymisessä ja välittymisessä (Haapasalo 1994, 99).

Sosiaalinen vuorovaikutustilanne on viestintätilanne, jossa esiintyy kahdenlaista viestintää. *Sanallinen viestintä* voi olla sekä suullista että kirjallista viestintää. Sen onnistuminen edellyttää viestin lähettäjältä ja vastaanottajalta riittävää valmiutta viestintään. Viestin lähettäjä pyrkii ottamaan huomioon viestin vastaanottajan ja reagoi hänen palautteeseensa, jotta viestintä onnistuisi. *Sanaton viestintä* tarkoittaa puheen vihjeitä, ilmeitä, eleitä ja asentoja, jotka liittyvät sanalliseen viestintään ja tukevat sitä. (Himberg & Jauhiainen 1998, 83.) Vuorovaikutukseen osallistuva yksilö pyrkii viestimään tunteitaan ja uskomuksiaan sanattomasti tai sanallisen viestinnän avulla. Tietokoneen välityksellä tapahtuva viestintä on sanallista viestintää siinä suhteessa, että se on kirjoitettua kieltä. Sanatonta viestintää siinä ei ole lainkaan, koska viestijät eivät voi tulkita toistensa viestintää näkemättä toisiaan.

3.2 Sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja

Sosiaalisella vuorovaikutuksella tarkoitetaan vähintään kahden ihmisen välistä merkityksellistä toimintaa, jossa molemmat reagoivat toisen tekojen tulkittuihin merkityksiin. Kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta pidetään yleensä sosiaalisen vuorovaikutuksen perustyyppinä. (Eskola 1984, 72.)

Sosiaalista vuorovaikutusta käytetään muun muassa itsemme ilmaisemiseen ja reaktioiden aikaan saamiseksi toisissa. *Välittömällä sosiaalisella vuorovaikutuksella* tarkoitetaan sitä, kun ihmiset ovat kasvotusten toistensa kanssa. Siinä vaikutamme toisiimme puhumalla, elehtimällä, liikkumalla ja katseiden avulla. Puhe on kielellistä (sanallista) vuorovaikutusta ja muut niin sanottua non-verbaalista (sanatonta) vuorovaikutusta, joka on automaattista ja siten ainakin osittain hallitsematonta. *Välillinen sosiaalinen vuorovaikutus* on kyseessä silloin, kun ihmisten välillä on fyysistä etäisyyttä. Esimerkiksi tietokoneen välityksellä käytävä keskustelu on luonteeltaan välillistä sosiaalista vuorovaikutusta. Vuorovaikutuksella pyritään vaikuttamaan toisiin aktiivisilla teoilla, mutta myös tahattoman vaikutuksen kautta. Vuorovaikutus on myös tilannesidonnaista ja muuttuu, kun ihmiset tulkitsevat toimintaansa vuorovaikutustilanteessa ja sen perusteella säätelevät sitä. Vuorovaikutus voi olla *informaatiota* tai *kommuni-*

kaatiota. Kun kyseessä on informaatio, keskitytään tiedon välittämiseen lähettäjältä vastaanottajalle, jolloin vastaanottajan palaute ei ole tärkeä. Näin ollen informaatio on yksisuuntaista vaikuttamista. Kommunikaatiossa toisen lähettämän viestin ymmärtämisellä ja palautteen antamisella on merkitystä. Siinä pyritään saamaan yhteisymmärrystä ja jaettuja merkityksiä ihmisten välille sekä luomaan asennoitumista viestittäviin asioihin. (Himberg & Jauhiainen 1998, 82; Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 13.)

Välittömässä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ihminen jatkuvasti tarkkailee, havainnoi ja tekee tulkintoja toisista ihmisistä. Esimerkiksi kahden ihmisen keskustellessa keskenään, he tarkkailevat toistensa ilmeitä, liikehdintää yms. ja tekevät sen perusteella tulkintoja toisistaan muun muassa siitä, onko toinen kiinnostunut asiasta. Tulkinnan avulla ihminen voi muuttaa käytöstään sen mukaan mitä tilanne vaatii. Jos keskustelukumppanin ajatukset tulkinnan mukaan harhailevat muualla, voi toinen muuttaa puheenaihetta kiinnostavammaksi. Yleensä tällainen prosessointi on tiedostamatonta.

Toisten ihmisten kanssa kommunikointi sekä toisten käyttäytymisen ymmärtäminen ja selittäminen edellyttävät ihmiseltä erilaisia psykologisia käsityksiä mielestä ja persoonallisuudesta. Vuorovaikutuksessa saatava tieto muista ihmisistä syntyy havaintotoimintojen ja kognitiivisen päättelyn tuloksena. Tehdyt havainnot ja tulkinnat ovat toisaalta yksilöllisiä käsityksiä sosiaalisesta maailmasta, mutta toisaalta ne muodostuvat kulttuurin ja yhteisön antamista käsityksistä. Eri tilanteissa havainnon ja tulkinnan painotus vaihtelee, jolloin joissakin tapauksissa havaintotietoa tarvitaan enemmän ja toisinaan taas tulkinta on havaintotietoa vahvempi. Silloin kun tarkoitetaan niitä käsityksiä itsestä ja sosiaalisista säännöistä sekä moraalisisista periaatteista, joilla ihminen käsitteellistää ja tulkitsee toisten ihmisten käytöstä ja sosiaalisia suhteitaan, puhutaan sosiaalisesta kognitiosta. Tämän taidon kehittyminen muuttuu iän myötä monipuolisemmaksi, jolloin vasta aikuinen pystyy osuvammin kuvailemaan ja selittämään ihmisten käyttäytymistä erilaisissa tilanteissa. (Aho & Laine 1997, 69; Korkiakangas 1997, 188.)

Lintulan (1999, 243) mukaan vuorovaikutus voi myös olla muodoltaan sekä ulkoista että sisäistä. Ulkoisesti havaittavaa vuorovaikutusta on esimerkiksi pu-

huttu ja kirjoitettu kieli. Sisäistä vuorovaikutusta on puolestaan esimerkiksi se, kun puhuja on vuorovaikutuksessa ympäröivän sosiaalisen todellisuuden kanssa ja käy dialogia ajatustensa kanssa. Tietotekniikka mahdollistaa myös omien tuotosten julkisen esittämisen verkossa. Se tukee tiedonrakentelua, jossa kirjoittamalla ja muuten tietoa tuottamalla kommunikoidaan ajatuksia muille. (Hakkarainen ym. 1998, 57.) Niitä tapoja ja välineitä, joilla ihminen kommunikoi, voidaan kutsua myös tämän päivän yhteiskunnassa mediaympäristöksi. Siinä kommunikointi ei tapahdu ainoastaan ihmisten vaan myös ihmisten ja esimerkiksi tietokoneiden välillä. (Hyötyläinen 1996, 59.)

Verkkopohjaiseen ympäristöön on vaikeaa siirtää lähitilanteiden nopeaa ja reaktioherkkää vuorovaikutusta, jota esimerkiksi opetustilanteissa käytetään. Viestintä on hidasta ja näin ollen tarjoaa mahdollisuuden hitaalle kirjalliselle vuorovaikutukselle. Sen avulla on mahdollista lukea rauhassa toisten tekstejä ja kirjoittaa omaa viestiään. Verkkopohjaisessa ympäristössä vuorovaikutus on säilyvää, jolloin yksittäisiin viesteihin voidaan palata uudelleen jälkikäteen. (Lintula 1999, 243-244.)

Mead on niin sanotun sosiologisen sosiaalipsykologian perustajia ja symbolisen interaktionismin edustaja. Hän on kehittänyt sosiaalista analyysiä, jossa hän näkee ihmisen minän muodostuvan kahdesta osasta. Subjektiminä tekee valintoja ja se syntyy aistimuksien ja tuntemusten kautta. Objektiminä syntyy tarkasteltaessa itseä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toisten näkökulmasta. Sen synnyn yhteydessä muodostuu myös ihmisen mieli, joka on minään kohdistuvaa sisäistä symbolista toimintaa. Kun ihmisen muistiin kertyy kokemusta toisten reaktioista itseän, kutsutaan tätä yleistyneeksi toiseksi. Se muodostuu sosiaalisista säännöistä, yhteiselämän vaatimuksista ja toisten näkemysten huomiointiin ottamisesta. Muiden reaktioilla on suuri merkitys ihmisen minäkäsityksen muodostumiselle. (Mead 1962, 192-194.)

Symbolinen interaktionismi on teoriaa ihmisen henkisydestä, joka näkee ihmisen symboliseen ymmärtämiseen ja viestintään kykenevänä olentona. Symbolinen viestintä on ihmiselle merkityksellisten eleiden tarkoituksenmukaista käyttöä. Tärkeää sen kannalta on, että viestin lähettäjä ja vastaanottaja ymmärtävät viestin samalla tavalla. Ihmisten vuoropuhelussa puhuja asettuu myös

kuuntelijan joukkoon eli puhuja ottaa kuuntelijan roolin ja tulee tietoiseksi itseltään. Symbolisessa viestinnässä syntyy ihmiselle ominainen kyky, roolinotto. Symbolit, joita ihminen kykenee käyttämään, voivat olla ääniä, eleitä, tekoja ja esineitä. Niistä tulee symboleja silloin, kun ne edustavat jotakin enemmän kuin välittömän havainnon kautta arvioituna. Sanat ja asiat saavat symbolisen merkityksensä ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Osapuolet pääsevät yleensä yhteisymmärrykseen tilanteesta, koska heillä on kyky asettua toisen asemaan ja nähdä asiat toisen näkökulmasta. (Helkama ym. 1998, 70-71.)

Goffman on Helkama ym. (1998, 74) mukaan sosiaalisen vuorovaikutuksen kuvaaja, jolle vuorovaikutus on rituaali, joka yritetään viedä onnistuneesti läpi. Kun ihminen joutuu kasvokkain toisen ihmisen kanssa, syntyy hänelle heti huoli rituaalin onnistumisesta. Kun jokin menee pieleen, on se erityisen kiusallista ja syntyy hämmennys. Hämmennys on uhka molemmille osapuolille ja sen välttämiseksi toimitaan yhdessä. Sosiaaliseen toimintaan kuuluukin tärkeänä kykyinä toisen auttaminen hämmentävän tilanteen yli.

Tällainen rituaalin onnistuminen ei ole ongelma Internetin välityksellä tapahtuvassa vuorovaikutuksessa, koska se on välillistä vuorovaikutusta. Jollekin ihmiselle Internetin tarjoamat mahdollisuudet voivatkin olla erittäin tärkeitä. Esimerkiksi pienellä paikkakunnalla asuvalle nuorelle, joka haluaa luoda kontakteja johonkin tiettyyn ihmisryhmään, jollaista ei omalta asuinpaikkakunnalta löydy, sähköposti tarjoaa yhden välineen vuorovaikutukselle. Sähköpostin käyttö tukee vuorovaikutuksen aikaansaamista. Sen käyttö on vuorovaikutuksen onnistumisen kannalta turvallista, koska siinä ei jouduta kasvokkain toisen ihmisen kanssa, vaan voidaan keskustella ja olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa näkemättä toista.

3.3 Medioiden vaikutus sosiaaliseen vuorovaikutukseen

Wallbottin (1996, 315) on tarkastellut eri medioita niiden interaktiivisten aspektien pohjalta. Peruserotteluna on kommunikaatio kasvotusten tai jonkun median välityksellä. Kommunikaatio voi olla yksisuuntaista viestintää tai vuorovaikut-

teista, jolloin kahden toimijan välillä syntyy vuoropuhelua. Hän erottaa massamediasta muista medioista, mutta se vuorovaikutus, joka tapahtuu median välityksellä voidaan jakaa vielä sen reaaliaikaisuuden tai assynkronisuuden mukaan. Reaaliaikaista vuorovaikutusta ovat esimerkiksi puhelimet tai tietokoneella chattailu ja assynkronista eli viivästynyttä vuorovaikutusta kirjeet, sähköposti tai puhelinvastaajan kautta tapahtuva vuorovaikutus.

Mediat vaikuttavat välineelliseen vuorovaikutukseen ja yhteistoimintaan rajoittamalla sen ajallista (temporal grain) ja visuaalista (visual access) yhteyttä. Vuorovaikutus eri medioiden välillä ei tapahdu niin nopeasti, että se olisi välittömästi vastaus toisen liikkeeseen tai asentoon eli medioiden välityksellä toisen puheisiin tai kirjoittamiin viesteihin ei voida reagoida tai vastata samalla tavalla välittömästi kuin kasvotusten. Ei-verbaaliset vihjeet, kuten ilmeet ja eleet, jäävät kokonaan tai ainakin osittain pois mediaviestinnässä. Näin ollen, koska vuorovaikutuksen ajallinen ja visuaalinen yhteys on rajoittunut median välityksellä, sillä on vaikutusta siihen, miten ihmiset tekevät asioita yhdessä. Tarvitaan myös yhteistä tietoa, yhteisiä uskomuksia ja oletuksia siitä, miten kussakin tilanteessa voi toimia ja käyttäytyä, jotta vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa voisi tapahtua. Tämän yhteisymmärryksen (common ground) löytämisen ja säilyttämisen pohjana on kommunikoiden yhteinen kieli. (Clark 1996, 8.)

Tämä uudenlainen yhteisöllisyyden muoto on syntynyt uuden tekniikan myötä. Yhteydenpito verkon avulla on kaikkialle maailmaan helpottunut. Keskusteluryhmissä voi käydä ajatustenvaihtoa jopa tuntemattomien ihmisten kanssa. Näitä ihmisiä saatetaan kohdata satunnaisesti, mutta yhteydenpito voi myös lisääntyä ja syventyä. Ihminen tuo sosiaalisuuden myös verkkoihin ja tietokoneen äärelle, koska verkossa voi kohdata sellaisia ihmisiä, joita ei todennäköisesti kohtaisi ilman uutta tekniikkaa. Tämä niin sanottu reaaliaikainen keskustelu verkossa tuo uudenlaisia mahdollisuuksia yhteydenpitoon ja ystävien hankkimiseen. Myös mahdollisuus käyttää tietokoneita julkisissa tiloissa esimerkiksi kirjastossa, tuo uusia mahdollisuuksia sosiaalisiin kontakteihin, kun tapaa uusia, erilaisia ihmisiä.

Pienetkin lapset haluavat yleensä työskennellä yhdessä tietokoneen ääressä ja vaikka he toimisivat yksinäänkin, he yleensä mielellään auttavat apua tarvitsevia. Näin ollen voidaan sanoa esimerkiksi tietokoneen tarjoavan aineksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Lapset, jotka eivät mielellään halua olla suorassa vuorovaikutuksessa toisiin ja ovat arkoja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, aktivoituvat ja ovat kiinnostuneita vuorovaikutuksesta tietokoneen avulla. (Ojala & Siekkinen 1997, 147.) Työskentely tietokoneella ohjaa lasta itsenäiseen, oma-aloitteeseen toimintaan, mutta samalla se tukee myös sosiaalisen kasvatuksen periaatteita. Erilaiset kokeilut ovat osoittaneet, että lapset eivät työskentele tietokoneen avulla mieluiten yksin, vaan se on antoisampaa 2-4 hengen ryhmässä. Ryhmänä toimimalla lapset ohjaavat ja opettavat toisiaan. (Korhonen 1987, 26.)

Ihminen on ollut siis sosiaalinen olento jo kauan, eikä muutaman vuosikymmenen ikäinen keksintö eli tietokone voi muuttaa tätä ominaisuutta. Se ei voi hävittää tarvetta sosiaaliseen vuorovaikutukseen, mutta se voi muuttaa sosiaalisuuden muotoja. Televisionkin sanotaan toisaalta vähentäneen sosiaalista kanssakäymistä, mutta toisaalta se on lisännyt yhteisiä kiinnostuksen kohteita ja puheenaiheita ihmisten kesken. Onkin nähtävissä, että tämän päivän modernissa yhteiskunnassa syntyy koko ajan uusia sosiaalisuuden muotoja. Joukko lapsia tai nuoria käy tänä päivänä surffaamassa Internetissä tai pelaamassa tietokonepelejä. Ennen he kokoontuivat juttelemaan tai pelaamaan erilaisia lautapelejä. Asiat, joita tänä päivänä tehdään yhdessä ovat erilaisia, mutta yhdessäolo on periaatteessa samaa.

3.4 Vaikutteiden merkitys maailmankuvan rakentumiselle

Nykyään erilaisia vaikutteita voidaan olettaa tulevan myös tietokoneiden kautta. Nämä vaikutteet puolestaan vaikuttavat lapsen asenteisiin tietokonetta kohtaan. Viidesluokkalaisen lapsen elämässä näillä mekanismeilla on käyttöä, koska heidän yksilölliset ominaisuudet ja maailmankuvansa on vasta muotoutumassa. Lapsilla ja nuorilla on vasta vähän elämäkokemusta ja ulkopuoliset vaikutteet pyrkivät osaksi heidän elämää. Kun elämänpiiri laajenee, tulee koko ajan lisää

vaikutteita käsiteltäviksi. Lapsen tietoisuus maailmasta laajenee uusien kykyjen ja taitojen myötä. Uudet vaikutteet on kuitenkin seulottava, arvioitava ja sovitettava aiemmin omaksuttuun. Sosiaalisen vaikutuksen mekanismeilla kuvataan vaikutteiden muuttumista sisäisiksi, yksilöllisiksi ominaisuuksiksi. Niiden jäsenytymisessä yksilön minuuden osaksi on eroja. Ihmiset toimivat malleina toinen toisilleen ja osa sosiaalisista vaikutuksista omaksutaan toisia havainnoimalla eli *jäljittelyllä*. *Myöntymisellä* tarkoitetaan ulkoisen paineen vaikutuksen alla toimimista, esimerkiksi paheksunnan välttämiseksi myönnyttään tiettyyn toimintaan. Vaikutus on riippuvainen painetta aiheuttavan henkilön läsnäolosta. *Samaistumista eli identifikaatiota* tarkoitetaan silloin, kun vaikutteiden vastaanottaminen perustuu ihmisen haluun olla tekemisissä vaikuttajahenkilön kanssa. Yksilö haluaa samaistua pidettyyn henkilöön ja se on yhteenkuulumisen muoto. Ulkoisten vaikutteiden melko pysyvää omaksumista omaan sisäiseen maailmaan kutsutaan *sisäistämiseksi*. Omakohtainen hyväksyminen on tärkeä asia sisäistämisessä. Samaistuminen ja sisäistäminen ovat pitkäkestoisempia ja syvällisempiä kuin myöntyminen ja jäljittely, koska niistä on vaikea luopua tai korvata muilla vaikutteilla. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 69-70.)

Näiden vaikutteiden lisäksi on vielä viides vaikutuksen mekanismi. Se on *ulkoistaminen*, jolla tarkoitetaan vanhojen vaikutteiden muokkaamista ja hylkäämistä. Tämä taito on edellytys uudelle omaksumiselle. Kun vaikuttaminen tapahtuu yleensä keskustelun muodossa, on molempien osapuolten mielipiteellä vaikutusta lopputulokseen. Näin ollen uusia näkemyksiä ja ajatuksia omaksutaan myös järkeilyn ja tietoisien ajattelun kautta. Keskustelun avulla muodostetaan ja kehitetään omaa maailmankuvaa. Kaikki nämä vaikutusmuodot ovat yhteisnimeiltään nimeltään *retorinen vakuuttaminen*. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 69-70.)

Ihminen pyrkii kuitenkin torjumaan vaikutteita eri keinoilla ja siten suojautuu niiden aiheuttamalta kaaokselta. Vaikutteita valikoidaan muun muassa suuntaamalla tarkkaavaisuutta valikoiden tiettyihin asioihin, käyttämällä valikoivaa hyväksyntää sekä yksinkertaistamalla todellisuutta. Vaikutteiden vastaanottaminen voi olla kuitenkin myös tiedostamatonta. Ihmisten välisessä kanssakäymisessä tapahtuu kokoajan vaikutteiden vastaanottamista ja keskustelu on hyvä esimerkki sosiaalisesta kanssakäymisestä, jossa vaikutteiden vastaanottami-

seen ei tule kiinnitettyä huomiota. Kun puhutaan mielessämme olevasta tiedosta, joka koskee sosiaalista maailmaa, puhutaan *skeemoista*. Ne jäsentävät ja järjestävät sosiaalisen maailmamme ja liittyvät tämän hetkisten kokemusten tulkitsemiseen. Skeemat perustuvat aikaisempiin kokemuksiimme. Havaitsemiin vaikuttavat ihmisen aikaisempien kokemusten avulla muodostuneet ajattelumallit. Ihmisen sisäinen mielikuva- ja ajatusmaailma ovat todellisuutta kuvaavia sisäisiä malleja, joita kutsutaan *representaatioiksi*. Niiden tehtävänä on helpottaa yhteisön jäsenten keskinäistä viestintää antamalla heille koodin, jonka avulla he voivat nimetä ja luokitella maailmansa eri puolia ja ryhmänsä historiaa. Skeema on tällainen representaation tyyppi. Ihminen kehittää sisäistä maailmaansa uusien vaikutteiden avulla sekä vanhoja näkemyksiä korjaamalla tai luopumalla niistä kokonaan. Sisäisen maailman kehittäminen vaatii sisäistä työtä ja sen muodostaminen on tärkeää, jotta hallitsemme ja ymmärrämme maailmaa toimiaksemme siinä. (Aho & Laine 1997, 70; Helkama ym. 1998, 118, 185; Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 71.)

Aaltolan (1998, 62) mukaan ihminen onkin nähtävä sellaisena olentona, joka linjaa laajemmin ajatteluaan ja toimintaansa sekä tekee valintoja subjektina. On ajateltava siten, että ihminen vaikuttaa valinnoilla ympäristöön sekä omaan elämäänsä, osaa toimia tilanteita arvioiden ja suhteuttaa asioita toisiinsa, eikä vain ohjeiden ja käskyjen mukaan. Päämääränä on saavuttaa hyvä arvostelu ja valintakyky. Nämä asiat pitäisi olla ”punaisena lankana” erityisesti tämän päivän tietoyhteiskunnassa.

Joukkotiedotus on koettu hyvin voimakkaana vaikuttajana tämän päivän yhteiskunnassa. Sillä oletetaan olevan huonoja vaikutteita varsinkin lapsiin ja nuoriin. Yhteiskunnassamme käydäänkin keskustelua siitä, millainen vaikutus näillä uusilla mediavälineillä on ja kuinka sen säätely onnistuu. Esimerkiksi television välittämät väkivalta, ylellisyyskulutus tai epäterveelliset elämäntavat ovat paheksunnan kohteena. Kuitenkin syitä mediavälineiden vaikutukseen on vaikea löytää, koska ihmisten käyttäytymiseen vaikuttaa suuri joukko muitakin tekijöitä kuin heidän mediavälineistä saamansa vaikutteet. Siihen vaikuttaa ympäristön suhtautuminen vanhempien käyttäytyminen, koulujen ja kotien ilmapiiri eikä ainoastaan joukkotiedotuksen vaikutus. (Sulkunen 1998, 185-186.)

Sosiaalisen vaikutuksen mekanismit ovat tärkeitä ihmiselle, jotta hän voi tarvittaessa muuttaa aikaisempia näkemyksiään ja ajatuksiaan. Vaikutteilta suojautumista tarvitaan myös maailmakuvan hallintaan. Ihmisen itsenäisillä valinnoilla ja arvioinneilla vaikutetaan omaan elämään joko muuttamalla tai korjaamalla sitä sen hetkisen tarpeen ja tilanteen mukaan.

3.5 Vertaisryhmä ja ystävyysuhteet

Vertaisryhmällä tarkoitetaan henkilöitä, joihin lapsi on verrattavissa sosiaaliselta statukseltaan ja kognitiivisilta kyvyiltään. Yleensä sillä ymmärretään samanikäisiä lapsia, mutta lapset jakavat sosiaalisia aktiviteettejä myös eri-ikäisten lasten kanssa. Vertaisryhmä ei ole identtinen käsitteelle ystävät ja yhteydet sellaisiin ryhmiin, jotka eivät ole ystäviä voivat olla tärkeitä joissakin olosuhteissa ja ryhmämuodostelma sinänsä on kehityksellinen etu lapsen sosiaalisten suhteiden kannalta. Kouluikäisille lapsille erityisasemassa ovatkin vertaisryhmiin liittyvät asiat mukaan lukien tunteet, ristiriidat ja ystävien valinnan. (Durkin 1995, 136.)

Perhe on yleensä lapsen elämässä ensimmäinen hänen suhdettaan yhteiskuntaan välittävä instituutio, mutta perheen merkitys on yhä enemmän tässä vallitsevassa yhteiskunnassa muuttunut. Perheen rinnalla keskeinen toimintaympäristö (sosialisaatioagentuuri) lapsen ja nuoren elämässä onkin juuri vertaisryhmä (peer group). Nuoriso ei ole kuitenkaan homogeeninen ryhmä, eivät-kä siinä olevat nuoret ratkaise ristiriitoja ja paineita samalla tavoin. Nuori muodostaa identiteetin eli miettii kuka minä olen suhteessa muihin ihmisiin ja aiempaan elämään. Tällöin tehdään synteesi kahteen suuntaan eli suhteessa eri arkielämän toiminta-alueita edustaviin sosiaalisiin ryhmiin sekä suhteessa omaan elämäkertaan eri ikäkausineen. Voidaan siis puhua sosiaalisen ja persoonallisen eli yksilöllisen identiteetin käsitteistä. (Antikainen 1993, 109-110, 115-116; Antikainen 1998, 108-109.)

Vertaisryhmän toiminta kouluikäisillä on monimutkaisempaa, valikoivampaa ja näkyvämpää. Lapset viettävät paljon aikaa vertaisryhmissä ja ryhmän tavoitteet tulevat tärkeiksi sosiaalisen elämän piirteiksi. Samanikäisten toiminnan tunte-

minen tulee yhä tärkeämmäksi tässä iässä. Vertaisryhmällä on monia tehtäviä: se osaltaan vaikuttaa sosiaalisen identiteetin kehittymiseen, sosiaalisen käyttäytymisen normien jakamiseen, sosiaalisten taitojen harjoitteluun ja sosiaalisten rakenteiden vakiintumiseen. Tyttöjen ja poikien välillä on eroja ryhmien organisoinnissa. Pojilla ryhmään muodostuu nopeasti hierarkkinen järjestys. Sen sanotaan johtuvan muun muassa siitä, että pojat harjoittelevat hallitsemista kun taas tytöt harjoittelevat käytöstä, joka edistää menestyksen kehittymistä. (Durkin 1995, 140, 143-144.) Durkin nostaa esille mielestämme tärkeitä tehtäviä lasten sosiaalisuuden kannalta. Kontaktit vertaisryhmään vaikuttavat sekä lapsen yksilöllisiin sosiaalisiin taitoihin että laajempiin sosiaalisiin rakenteisiin.

Pelit ja leikit ovat tyypillisiä samanikäisten vertaisryhmien vuorovaikutusta. Lapsia ei tarvitse kannustaa niihin, koska ne ovat sisäisesti motivoituneita toimimaan. Pelien ja leikkien avulla lapset voivat harjoitella ilman onnistumisen paineita sosiaalisen elämän taitoja. (Helkama ym. 1998, 112.) Useimmiten pelit valtaavat pelaajien mielenkiinnon ja niissä onnistumisen myötä he saavat vallan ja hallinnan kokemuksia. Tällöin myös turvaton lapsi pääsee hetkeksi eroon epävarmuuden tunteestaan. (Jarasto & Sinervo 1998, 206.)

Nuorten omat vertaisryhmät, erilaiset roolipelit ja perhetilanteet luovatkin mitä erilaisempia ja merkittäviä oppimistapahtumia, sillä juuri niissä lapset ja nuoret kehittävät erilaisia ryhmäprosessi- ja kommunikaatiotaitojaan. Näistä taidoista on hyötyä myöhemmässä elämänvaiheessa, sillä esimerkiksi tulevaisuuden työelämässä tarvitaan yhä enemmän sekä ryhmä- että tiimityötä. Sosiaalis-kognitiivisten pätevyyksien kehittyminen edellyttääkin mahdollisuutta sosiaaliseen kanssakäymiseen ja toimintaan uusissa ja vaihtelevissa tilanteissa. Kommunikatiiviset taidot kehittyvät ensisijaisesti osallistumalla vertaisten väliseen vuorovaikutukseen, joten tästä syystä vertaissuhteiden laatu on tärkeä. (Frönes 1990, 14-19.)

Vertaisryhmien lisäksi lapsilla on myös ystävyysuhteita, jotka eroavat luonteeltaan vertaisryhmistä. Ystävien kanssa lapsi viettää enemmän aikaa, suhde on molemminpuolinen ja mielihyvää tuottava sekä psykologisesti läheinen. Ystävyysuhteet palvelevat monia tärkeitä ja kehityksellisiä tekijöitä. Niiden avulla:

- vaalitaan sosiaalisen pätevyyden kasvua

- tarjotaan perusta minän tukemiselle
- hankitaan emotionaalista turvaa uusissa tai hetkellisesti uhkaavissa tilanteissa
- tarjotaan perusta tuttavuudelle ja kiintymykselle
- tarjotaan opastusta ja apua
- tarjotaan merkitys luotettavalle liitolle
- tarjotaan toveruutta ja piristystä.

(Durkin 1995, 144-145.)

Ystävyys onkin sosiaalinen suhde, joka perustuu kiintymykseen ja joka palvelee sellaisia tarkoituksia kuin toveruutta ja keskinäistä tukea. Noin 10-vuotiaat lapset pitävät sellaisia ystävinä, jotka reagoivat toistensa tarpeisiin, tukevat toisiaan vaikeuksissa, lohduttavat loukattua tai yksinäistä ja auttavat toisiaan ongelmissa. Lapsuuden aikainen suhde vertaisryhmään ei välttämättä johda jatkuvaan ystävyYTEEN. Vertaisryhmistä tulee osa todellista ystävyYTEEN silloin, kun ne perustuvat jaettuun vastuuseen ja sitoutumiseen. (Damon 1983, 138-139.) Varhaisnuoruudessa ystävyYSSUhteet ovat enimmäkseen pysyviä. Ystävät ovat usein erottamattomia ja viettävät paljon aikaa yhdessä. YstävyYden syntymisen taustalla on samanlainen ajattelutapa ja kiinnostuksen kohteet. YstävyYSSUhteet nähdään jatkuvina. Tässä kehitysvaiheessa omia ajatuksia ja tunteita kerrotaan ystäville enemmän kuin aikaisemmin, mikä perustuu läheisyyteen. (Aho & Laine 1997, 163, 175-176.)

Tytöillä on enemmän läheisiä ystävyYSSUhteita kuin pojilla. Kahdenkeskinen suhde muodostaa yleensä läheisimmän ystävyYSSUhteen, mutta ihmisellä saattaa olla luottamuksellisia ja lähimpiä suhteita myös kolmen tai useamman henkilön kesken. Ihmisellä voi siis olla parhaan ystävän ja läheisten ystävien lisäksi myös muitakin hyviä ystäviä. Näissä suhteissa välittäminen ja luottaminen ovat kuitenkin vähäisempää. Lapset ja nuoret haluavat myös kuulua johonkin suurempaan ryhmään, jonka hyväksyntä ja arvot ovat tärkeitä heille. (Aho & Laine 1997, 163, 175-176.)

Sosiaalisia siteitä solmimalla yksilö tyydyttää perustarpeitaan. Ihminen tarvitsee ihmissuhteita, joihin liittyvät tarpeet ovat yksilöllisiä ja ne muuttuvat elämänkulun ja elämäntilanteen mukaan. Väljemmät ja etäisemmät ihmissuhteet ovat

vapaaehtoisia ja merkittäviä tiedonlevityksen sekä uusien sosiaalisten suhteiden solmimisen kanavia. Toveruussuhteet tarjoavat yksilölle huvia ja mielihyvää ja siten lisää elämänlaatua. (Rönkä 1992, 12.)

Jotkut lapset viihtyvät paremmin useamman lapsen muodostamassa toveriverkostossa, kun taas jotkut lapset solmivat kiinteän kahdenkeskeisen suhteen. Kavereiden määrä ei kuitenkaan korvaa suhteiden laatua. Suuressa toveriryhmässä suhteet jäävät usein pinnallisiksi. Hyvien ja monipuolisten ystävyys-suhteiden kautta lapsi vahvistaa identiteettiään ja saa uusia näkökulmia maailmaansa. Vertaisryhmässä voidaan keskustella kokemuksista ja sen hetkiseen elämään kuuluvista asioista ilman vanhempien mielipiteitä. Lisäksi ystävyys-suhteissa opitaan uusia ja rakentavia käyttäytymismalleja.

Kaverisuhteet vaikuttavat myös koulusuoriutumiseen. Kukkonen ja Pölkki (1996, 356-365) ovat tutkineet 10-vuotiaiden lasten sosiaalisia taitoja ja oppimista. Tuloksina havaittiin, että sellaisilla lapsilla, jotka kärsivät koulusuoriutumisen ongelmista, oli sekä pienempi toveriverkosto että heikommat sosiaaliset taidot kuin koulussa hyvin suoriutuvilla lapsilla. Heikosti koulussa suoriutuneet ovat olleet toistuvasti yhteydessä sosiaaliseen toimintakykyisyyden ongelmiin ja lapsen hyljeksintään toveripiirissä. Lapsen toverisuhteiden määrä kertoi myös siitä, että onko joku lapsi suosittu tai ei-suosittu, mutta ei kerro sitä mistä syystä.

Yhteiskunnan muutokset aiheuttavat, että lapset viettävät nykyään enemmän aikaa ikäistensä parissa ja näin ollen toveripiirin merkitys esimerkiksi läheisyyden lähteenä on kasvanut. Vaadittavat vuorovaikutus- ja ihmissuhdetaidot kehittyvät lapsilla erilaisissa sosiaalisissa suhteissa. Vertaisryhmä vaikuttaa lapsen vapaa-ajanviettoon suuntaa-antavasti ja muokkaa kulutustottumuksia. Vapaa-aika on suhteellisen vapaata aikuisten ohjaukselta, jolloin lapset voivat toteuttaa itseään, asettaa yksilöllisiä tavoitteitaan ja harjoitella itsenäisyyttä. (Rönkä 1992, 30.)

Vertaisryhmät, ystävyys- ja toverisuhteet muodostavatkin hyvin tärkeän osan lapsen elämää. Niiden merkitystä ei pidäkään vähätellä, vaan lapselle on annettava mahdollisuus niihin osallistumiseen. Näin hän voi myös luoda yhä lä-

heisimpiä ja tärkeitä ihmissuhteita itselleen. Aikuisen onkin tuettava ja kannustettava lasta siinä, että hän ottaa mahdollisimman paljon kontakteja eri ikäisiin ihmisiin, jolloin elämässä tarvittavat vuorovaikutustaidot kehittyvät ja lapsi tulee yhä enemmän osaksi tätä sosiaalista yhteiskuntaa.

3.6 Ihmisten välinen vetovoima

Ihmisten välillä voi olla vetovoimaa, jota kutsutaan *attraktioksi*. Se näkyy vuorovaikutussuhteissa yhteen liittymisenä ja läheisyyden etsimisenä. Ihmisten keskinäinen vetovoima on ihmisten välisten suhteiden yksi tärkeä tekijä. Joskus läheisyyden hakemiseen liittyy myös järkevä, hyödyllinen puolensa. Ihmiset haakeutuvat sellaiseen seuraan, josta he voivat saada itselleen jotakin, jolla on arvoa. Yleensä haetaan sellaisten ihmisten seuraa, joilta koemme saavamme eniten. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 98-99.)

Ihmisten keskinäistä vetovoimaa lisää fyysinen läheisyys. Se ei kuitenkaan ole attraktion perimmäinen syy, vaan se tekee mahdolliseksi lähemmän tutustumisen. Kun yksilöiden maailmankuvat ovat samanlaiset, lisääntyy attraktio ja seuraa ystäväystyminen. Käsitteitä ympäröivästä maailmasta testataan jatkuvasti, koska samanlaiset mielipiteet todistavat maailmankuvan olevan oikea. (Himberg & Jauhiainen 1998, 57.) Ystävyysuhteen kehittymistä voidaan tarkastella sosiaalisen vaihdon teorian avulla, joka kuvaa ihmissuhteita eräänlaisena vaihtokauppana.

Sosiaalisen vaihdon teoriassa sosiaaliset suhteet perustellaan itsekkäällä eduntavoittelulla. Sen selittämisessä käytetäänkin termejä hyöty, kustannukset, voitto ja tappio. Teorian ensimmäinen kehittäjä oli Homans, joka selitti ihmisen pyrkivän saamaan mahdollisimman paljon vähin kustannuksin sosiaalisten suhteiden avulla. Tällä hän tarkoitti sitä, että ihminen valitessaan vuorovaikutuskumppaniaan, miettii odotettuja palkintoja sekä kanssakäymisestä koituvia kustannuksia. Näin ollen ihminen pyrkii solmimaan sosiaalisia suhteita sellaisiin henkilöihin, jotka välittävät arvokkaita palkintoja. Näiden palkintojen määrä antaa yksilölle ns. vertailutason eli mitä enemmän hän voi tarjota palkintoja toisille ihmisille, sitä puoleensavetävämpi (attraktiivinen) hän on. Sellainen attraktiivi-

nen henkilö, jolla on paljon annettavaa toisille, voi pitää omaa vertailutasoaan korkealla. Suhteista saatavat palkinnot vähennettyinä kustannuksilla määrää suhteiden kestävyuden. Tämän teorian huono puoli on se, ettei sen avulla voida ennustaa suhteiden kehitystä, koska ihmiset kokevat palkinnot ja rangaistukset eri tavoilla. (Helkama ym. 1998, 64.)

Teknistyneessä yhteiskunnassa voidaan olettaa tietokoneen olevan arvokas palkinto, joka vaikuttaa sosiaalisten suhteiden solmimiseen. Lapset vaihtavat suhteissaan tietoa ja tavaroita, esimerkiksi tietokonetta ja tietokonepelejä lainataan kavereille. Voisi olettaa, että sellainen lapsi, jolla on tarjota näitä palkintoja muille lapsille, on heidän mielestään attraktiivinen ja häneen solmitaan sosiaalisia suhteita saavutettavan edun vuoksi.

3.7 Asenteet

Asenteet vaikuttavat ihmisten tapaan suhtautua asioihin. Asenne liittyy toimintaan, ajatteluun sekä tunteisiin. Sosiaalipsykologiassa sillä tarkoitetaan yksilön kehittämää toiminta-, ajattelu- ja tuntemistaipumusta suhtautumisessa tiettyyn kohteeseen. Mielipidettä voidaan pitää ilmaistuna asenteena. Asenne voidaan määritellä myös jonkin kohteen arvioinniksi, josta yksilöllä on jokin käsitys. Asenteella on aina jokin määriteltävissä oleva kohde, joka yleensä kohdistuu erilaisiin ihmisryhmiin. Ihmisillä on asenteita myös omaa käyttäytymistä ja itseään kohtaan. Asenteet voivat olla myönteisiä, kielteisiä, neutraaleja, mutta myös näitä kaikkia suuntia sisältäviä. Usein onkin niin, että asenteet ovat ristiriitaisia, jolloin kohteesta löytyy sekä myönteistä että kielteistä. Kohdetta lähestyttäessä asenne on yleensä myönteinen ja kohdetta vältettäessä kielteinen. Lähestymisellä tarkoitetaan yleensäkin asiasta kiinnostumista ja selvän ottamista. Välttämiskäyttäytymistä on torjunta ja kiinnostumattomuus. Asenteet ja käyttäytyminen on yhteydessä toisiinsa, joka tarkoittaa sitä, että asenteet antavat suuntaa käyttäytymiselle, mutta ne eivät ehdottomasti vastaa toisiaan. Käyttäytymiseen vaikuttaa nimittäin muutkin tilanteeseen liittyvät tekijät. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 79-80.)

Asenteet yleensä opitaan, mutta on osoitettu, että pelkkä jonkin kohteen tuttuus ja pelkkä jonkin kohteen omistaminen saavat yksilön pitämään kohteesta. Esimerkiksi ihmiset tai muut sosiaaliset kohteet koetaan miellyttävimmiksi mitä tutumpia kohteet ovat. Kohteen omistamisesta johtuvaa pitämistä on tutkinut Nuttin, joka sai tutkimuksensa tulokseksi, että taipumus kokea oman nimen kirjaimet miellyttävämpinä kuin nimeen kuulumattomat kirjaimet on varsin yleinen. Ihmissuhteet ja asenteet liittyvät yhteen sosiaalipsykologian mukaan siten, että mielipiteiltään ja arvoiltaan samanlaiset ihmiset pitävät toisistaan. (Helkama ym. 1998, 189-190, 192.)

Karvonen kuvaa asenteiden osa-alueita kolmella tasolla: affektiivinen komponentti, kognitiivinen komponentti sekä toimintakomponentti. *Affektiivisen komponentin* avulla ihminen ilmaisee, miten mieluisana tai epämieluisana hän kohteen kokee. Ihminen reagoi tällä alueella nopeasti omaksumalla asian tai hitaalla muuttumisella. Affektiivinen osa alkaa kehittyä jo varhaislapsuudessa yhdessä persoonallisuuden kehityksen kanssa. Tätä komponenttia pidetään asenteiden pääkomponenttina. *Kognitiivinen komponentti* sisältää asenteeseen vaikuttavat tiedot kohteesta ja sen suhteesta muihin yksilölle tärkeisiin asioihin. Nämä tiedot voivat olla joko subjektiivisia tai objektiivisia, usein jopa uskomuksia. Kognitiivisen alueen osuus käyttäytymisen säätelyssä on vähäisin. *Toimintakomponentti* on valmiutta toimintaan ja se mahdollistaa yksilön toiminnan kohteen puolesta tai sitä vastaan. Nämä kaikki asenteiden osa-alueet vaikuttavat siihen, miten ihmiset kokevat koti-, koulu- ja toveriympäristön ja miten ihminen näkee itsensä vuorovaikutustapahtumassa sekä millainen suhtautumistapa hänellä on itseensä ja toisiin ihmisiin. (Kääriäinen 1989, 70-71.)

Tietokoneeseen asennoitumista voidaan tarkastella juuri affektiivisen ja kognitiivisen komponentin näkökulmasta. Affektiivinen komponentti näkyy ihmisen reaktioina, joihin puolestaan vaikuttaa kohteen mielekkyys. Sellaisen henkilön, joka nopeasti omaksuu tietokoneen käytön, voidaan olettaa pitävän tietokonetta mieluisana. Lisäksi asenteisiin tietokonetta kohtaan vaikuttavat sen hetkiset tiedot tietokoneesta ja yksilölle tärkeät asiat suhteessa tietokoneisiin, kuten kaaverit.

Lapsi sisäistää jo varhaislapsuudessa läheistensä asenteita, joiden avulla hän rakentaa maailmankuvaansa. Myös vertaisryhmät, koulukaverit ja joukkotiedotusvälineet vaikuttavat lasten suhtautumistapoihin. (Himberg & Jauhiainen 1998, 37.) Nykyään myös tietokoneet ja niiden välittämät viestit vaikuttavat voimakkaasti ihmisten asenteisiin. Tuomivaara (2000, 217-219) käsittelee tietotekniikkaan liittyvien uskomusten ja asenteiden yhteyttä tietotekniikan käyttöön nuorilla. Hän viittaa Fishbeinin ja Ajzenin asenne-käyttäytymis -teoriaan, jonka mukaan käyttäytyminen seuraa intentioista, joita säätelevät käyttäytymiseen kohdistuvat asenteet. Asenteet puolestaan muodostuvat uskomuksista ja käyttäytyminen muokkaa edelleen uskomuksia ja vaikuttaa näin asenteisiin. Intentiolla tarkoitetaan sitä todennäköisyyttä, jolla tietty asenteista seuraava käyttäytyminen toteutetaan. Aiemmin kuvatuista asenteiden osa-alueista asenne on rinnastettavissa affektiin ja uskomus kognitioon. Toiminnallinen ulottuvuus jakautuu aikomuksiin ja käyttäytymiseen. Uskomukset ovat asenteista muodostuva tietopohja sekä käsityksiä tarkasteltavana olevan kohteen määreistä. Tietokonetta voidaan esimerkiksi kuvata määreellä tekninen väline. Asenne kohdetta kohtaan syntyy arvioimalla uskomusta. Arvioinnissa huomioidaan, että kuvaako määre kohdetta ja mikä merkitys määreillä on itselle.

Koululaisten asenteet tietokoneita kohtaan ja niiden käyttö riippuvat heidän tietokoneluottamuksestaan. Tietotekniikkaan suhtauduttiin myönteisesti, kun koululaiset kokivat hallitsevansa laitteen ja siihen liittyi hyötynäkökohtia. Tietokoneen käyttöön vaikuttavat omat taidot. Jos käyttäjä kokee ahdistusta käyttäessään tietokonetta, on luottamus omiin taitoihin silloin vähäinen. (Tuomivaara 2000, 231-232.) Kun tietokone nähdään muunakin kuin teknillisenä välineenä esimerkiksi sosiaalisen verkoston laajentumisen välineenä, on siihen suhtautuminen ehkä helpompaa.

Tietotekniikkaan asennoitumista on tutkinut Hakkarainen ym. (1998, 69-70) ja heidän tarkastelunsa osoitti, että pojat asennoituvat tyttöjä positiivisemmin tietotekniikkaan. Kuitenkin vain pieni osa kaikista vastaajista suhtautui tietotekniikkaan varauksellisesti. Asenteista kertoi myös tulos, jonka mukaan pojat arvostivat tyttöjä enemmän tietotekniikkaa työvälineenä. Tyttöjen ja poikien väliltä on löydetty asenne-eroja myös Asikaisen tutkimuksessa.

Asikainen on tutkinut lasten ja nuorten suhtautumista tietokoneisiin ja teknistyvään maailmaan. Tämän tutkimuksen mukaan poikien ja tyttöjen suhtautumisessa tietokoneisiin ei ole eroja vielä ala-asteella, vasta yläasteelle siirtyessä tytöt vetäytyvät tietokoneiden parista. Pojilla oli tyttöjä enemmän kaikenlaista kokemusta tietokoneista ja voimakkaampi harrastuneisuus. Sosiaalisella ympäristöllä oli myös ratkaiseva vaikutus tyttöjen ja poikien eroihin. Pojilla oli enemmän sellaisia kavereita, jotka antoivat virikkeitä ja rohkaisua tietokoneharrastuksessa ja he kokivat saavansa arvostusta ja kunnioitusta harrastukselleen kavereilta ja vanhemmiltaan. Pojat suhtautuivat myös tyttöjä myönteisemmin ja neutraalimmin tietokoneisiin. Tytöt taas suhtautuivat labiilimmin ja pohdiskelevammin tietokoneisiin. (Asikainen 1990, 30-32.) Mielestämme tämän päivän yhteiskunnalliset muutokset ovat saattaneet vaikuttaa näihin asenteisiin ja tietokoneeseen suhtautumiseen, jolloin tietokonealasta on tullut myös naisten ala ja naisetkin voivat olla kiinnostuneita siitä. Kuitenkin tänä päivänäkin asenteisiin vaikuttavat jo kauan sitten lapsille annettut sukupuoliroolien mallit, joiden mukaan tytöille kuuluvat hoivaaminen ja huolenpito ja pojille tekniset asiat.

3.8 Arvot

Arvot ovat sosiaalipsykologiassa yleisiä käsityksiä suotavista päämääristä ja toimintatavoista. Ne ovat abstraktimpia ja laajempia kuin asenteet eikä niillä ole samalla tavalla kohdetta. Kun ihminen arvioi toimintoja, ovat arvot mallina. Ihminen käyttää arvoja perustellessaan mielipiteitä ja käyttäytymistä sekä suunnitellessaan toimintaa ja välittäessään kuvaa itsestään toisille ihmisille. Jokainen yksilö laittaa arvot tärkeysjärjestykseen, jolloin voidaan puhua yksilön arvohierarkiasta. Perustana arvoille on biologisten tarpeiden tyydyttäminen, sosiaalisen vuorovaikutuksen luominen ja hyvinvoinnin sekä turvallisuuden varmistaminen. Arvot ovat melko pysyviä, mutta muutoksia voi tapahtua tietyissä olosuhteissa. Arvohierarkia voi vaihtua erilaisten muutosten vaikutuksesta sekä yksilö- että yhteisötasolla ja muutoksia voi tapahtua myös arvojen sisällöissä. Nuorilla ihmisillä korostuvat vaihtelunhalua, suoriutumista ilmentävät ja hedonistiset arvot. Nuoret tavoittelevat mielihyvää ja aistillista tyydytystä, etsivät jännitystä ja kaipaavat uutta elämäänsä sekä osoittavat kyvykkyyttä, kunnian-

himoa ja vaikutusvaltaa. (Himberg & Jauhiainen 1998, 34-35; Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 83-84.)

Nykyään tietotekniikan arvostus on suurempaa kuin ennen. Lasten tietotekniikkaan liittyvien arvojen tulee muuttua yhteiskunnan arvojen mukana. Myös aikuisen ja lapsen vanhemman on muutettava omaa arvomaailmaansa. Tämä näkyy myös esimerkiksi kotiin hankittavien tietokoneiden määrässä. Tietokonehankinnoilla halutaan ehkä välittää kuvaa toisille ihmisille, että tietokoneella on arvoa nykyaikana. Vanhemmat voivat ajatella, että lapset eivät pysy yhteiskunnan muutoksien mukana, jos heille ei hankita uusia teknisiä välineitä. Lapset saattavat myös suhtautua luontevasti teknistyviin laitteisiin ja olla kiinnostuneita niistä, koska niitä pidetään tänä päivänä hyvin arvossa ja niiden käytölle asetetaan tietynlaisia paineita yhteiskunnan taholta.

3.9 Lapsen erilaisia ryhmämuotoja

Ryhmällä tarkoitetaan ihmisiä, jotka ovat säännöllisesti kasvotusten tapahtuvassa vuorovaikutuksessa keskenään. Ryhmällä on ihmiselle motivoiva merkitys ja siinä tapahtuu toisten toiminnan muokkaamista jäsenten välillä. Ryhmään kuulumisen vaikuttaa yksilöön. Se antaa uusia toiminnan ja ajattelun muotoja sekä kokemuksia ja tapoja. Yksilö voi kuulua yhtä aikaa useampaan erilaiseen ryhmään, kuten harrastusryhmiin. Niissä toimimisen kesto ja sitoutumisen aste kuitenkin vaihtelevat. (Antikainen ym. 2000, 18-19.)

Ryhmämuotoja on erilaisia, joista yhteisö, satunnainen ryhmä ja sosiaalinen verkosto ovat tutkielmamme kannalta keskeisimpiä. Niissä on kyse ihmisten liittymisestä toisiinsa arkisessa toiminnassa ja niihin vaikuttavat ihmisten elämäntapa, yhteiskunnan taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset rakenteet. Jokaisella ryhmämuodolla voidaan sanoa olevan erilainen yhdessä toimimisen tarkoitus. (Himberg & Jauhiainen 1998, 162.)

Aiemmin kuvattu attraktio (ks. kpl. 3.6) liittyy sekä ystäväystymiseen ja liittymiseen että parinmuodostukseen. Jotta ryhmä voi pysyä koossa, on ryhmän jä-

senten kesken muodostettava pitämissuhteita. *Ryhmäkoheesio* tarkoittaakin juuri ryhmän kykyä pysyä koossa eli ryhmän kiinteyttä. (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 100-101.)

Kouluiässä kasvaa tietoisuus ryhmäjäsennydestä. Sen seurauksena ryhmän koheesio voi olla vapaaehtoisuuteen perustuvissa ryhmissä hyvin voimakas ja lapsi kokee sen merkityksellisenä vapaa-ajan toiminnoissa. Lapsi tuntee veto-voimaa ryhmään, koska pitää ryhmän jäsenistä, on kiinnostunut ryhmän tekemisistä ja ryhmän jäsenyys nostaa lapsen statusta. Tällaisessa ryhmässä toimiminen on palkitsevaa. (Aho & Laine 1997, 204.)

Ryhmien merkitys sosiaalisina tiloina on yksilön sosialisoinnin kannalta tärkeä. Ryhmät voivat olla sekä primaariryhmiä että sekundaariryhmiä. *Primaariryhmä* voi olla esimerkiksi perhe ja yleensä primaariryhmään lapsi liittyy voimakkailla tunnesiteillä. Tässä vuorovaikutussuhteessa hän oppii tavat olla toisten kanssa, ilmaisemaan itseään, osoittamaan yhteenkuuluvuutta ja käsittelemään konflikteja eli se on merkittävä vuorovaikutussuhde lapselle. Se luo pohjan lapsen elämälle. *Sekundaariryhmässä* on ihmisiä, jotka tapaavat toisiaan säännöllisesti, mutta jäsenten suhteet ovat vähemmän tunnepohjaisia tai henkilökohtaisia. Yhteistä ryhmällä on arvot ja toiminnan päämäärät sekä keinot saavuttaa ne. Esimerkiksi harrastusryhmillä yhteinen käytännön tavoite voisi olla harrastukseen liittyvien tietojen ja taitojen kartuttaminen. (Antikainen ym. 2000, 18-19.)

Jokainen yksilö luo oman suhteen normeihin ja arvoihin. Näiden syntyymiseen on tärkeä merkitys sekundaarisosialisatiolla, joka on sekundaariryhmässä tapahtuvaa toimintaa ja oppimista. Erityisesti sen merkitys korostuu murrosikässä, jolloin nuorelle tulee tärkeäksi vertaisryhmän arvot ja vanhempien arvot kokevat kyseenalaistamista. Merkitystä on myös tiedotusvälineillä, internetillä ja muulla virtuaalitodellisuudella. (Antikainen ym. 2000, 36.)

Ryhmän kiinteyden mittana voidaan käyttää ryhmän sisäisiä ystävyysuhteita. Silloin tarkastellaan ryhmän sisällä esiintyvien molemminpuolisten ystävyysuhteiden määrää teoreettisesti mahdollisiin ystävyysuhteisiin nähden tai verrataan ryhmän sisällä olevien ystävyysuhteiden määrää ryhmän ulkopuolella solmittavien suhteiden määrään. Ryhmä voi olla kiinteä myös silloin, kun jäse-

net kokevat ryhmän jäsenyyden tärkeäksi, jäsenet pitävät toisistaan ja yksilö saa jäsenyydestä enemmän palkintoja kuin kustannuksia. (Helkama ym. 1998, 265.)

Ryhmän jäsenyys pyrkii tekemään toiminnasta yhdenmukaista. Se näkyy muun muassa kielenkäytössä. Ryhmällä voi olla myös suuri vaikutus yksilön mielipiteeseen. Arschin tekemässä kokeessa yksimielinen enemmistö sai koehenkilön vastaamaan yhdenmukaisesti heidän kanssaan, koska paine koettiin niin voimakkaana. Enemmistön vaikutus saattoi johtua myös siitä, että yksilö hyväksyy enemmistön käsitykset paikkaansa pitäviksi. Kyseessä on silloin informaatiovaikutus. Yksilö voi yrittää myös välttyä naurunalaiseksi joutumiselta tai saada kseen hyväksyntää, kun hän mukautuu enemmistön käsityksiin. Tällöin puhutaan normatiivisesta vaikutuksesta. Kun yksilö tuntee ryhmän jäsenyyden tärkeäksi eli on normatiivisesti riippuvainen ryhmästä, hän on alttiina mukautua ryhmän vaikutukseen. 12–13-vuotiaat ovat Arcshin kokeen mukaan alttiimpia yhdenmukaisuusvaikutuksille kuin nuoremmat tai vanhemmat ihmiset. (Helkama ym. 1998, 276-277.)

3.9.1 Yhteisö

Ihmisen sosiaaliin rakenteisiin kuuluu käsite *yhteisö*, joka määritellään alueellisesti rajatuksi vuorovaikutuksen ja yhteenkuuluvuuden muodostumaksi. Yhteenkuuluvuus voi olla toiminnallista, jolloin päämääriin pyritään toimimalla yhdessä. Yhteisölle on tyypillistä pysyvä vuorovaikutus. Siinä muodostuu jäsenten välille vuorovaikutussuhteita ja yhteisön kanssakäymisen ehdot. Lisäksi yhteisöllisyys voi olla myös symbolista, jolloin tunnetaan yhteenkuuluvuutta, joka ei rajoitu alueellisesti yhdessä eläviin ihmisiin. Toiminnallinen yhteisöllisyys voi johtaa symboliseen yhteisyyteen. Symbolinen yhteisyys ilmenee jaettuina tunteina ja kokemuksina. Siihen kuuluminen ei vaadi paikallista yhteyttä eikä välitöntä vuorovaikutusta. Symbolisena yhteisyytenä pidetään myös tietotekniisiin verkostoihin syntyntä yhteisöllisyyttä, jossa vuorovaikutukseen osallistuvat voivat säädellä osallisuuttaan ja identiteettiään. (Antikainen ym. 2000, 14-15.)

Yhteisöön kuuluminen on ollut tärkeää ihmiselle kautta aikojen, jolloin primaari-ryhmään kuuluminen takasi turvallisuuden ja menestymisen elämässä. Voi-
daankin sanoa, että yhteisöön liittymisen syynä on elämässä selviytymisen pakko. Nykyajan ihmiset tarvitsevat yhteisöä muun muassa syrjäytymisen estämiseen. Yhteisöä voidaan arvioida yksilön henkilökohtaisella tasolla. Ihmiset pitävät edelleen perhettä ja sukua tärkeinä ihmissuhdeverkkoina. Yhteisyyden kokeminen on keskeinen tunnusmerkki nykyajan yhteisölle. Yhteenkuuluvuuden tunnetta lisää tietoisuus yhdistävästä asiasta. Yhteisön olemassaolo perustuu siihen kuuluvien ihmisten valintoihin ja tarpeisiin. (Himberg & Jauhiainen 1998, 163-165.) Sosialisaaion voidaankin sanoa yhdenmukaistavan yhteisön jäseniä, koska ihmiset oppivat noudattamaan kulttuurisia käytäntöjä, käyttäytymään tiettyjen mallien mukaan sekä omaksumaan yleisiä ajattelutapoja (Lahikainen & Pirttilä-Backman 1996, 73).

Ihmiset kuuluvat siis erilaisiin yhteisöihin, jotka muuttuvat kehityksen myötä. Tällöin yksilöltä vaaditaan uudelleen sosiaalistumista. Nyky-yhteiskunnassa tapahtuu jatkuvaa kehitystä esimerkiksi tietotekniikan alueella, joka vaatii jo koululaisilta sen osaamista ja hallintaa. Tietotekniikka valtaa yhä enemmän alaa ja sen hallinta on tulevaisuudessa erittäin merkittävä asia yhteiskunnassa selviämiseksi. Nuorilta edellytetäänkin valmiuksia toimia tietotekniikan parissa.

Verkkoympäristön toimintakulttuuriin ja siitä muodostuvaan yhteisöön kasvaminen edellyttää kuitenkin lapselta suurta sopeutumista. Kiviniemi (2000, 143-146) kuvaa tätä sopeutumista oppimisympäristön näkökulmasta. Jotta verkko-
ympäristöön voidaan sopeutua, käyttäjällä on oltava valmiudet käyttää teknologiaa ja keinot voittaa mahdolliset teknologiset ennakoasenteensa. Verkko-
ympäristössä toimiminen edellyttää yhteisen toimintakulttuurin hahmottamista ja sitoutumista siihen. Tämä sitoutuminen ei tapahdu kuitenkaan yhtäkkisesti, vaan opiskelijan tulee ensin tutustua verkkoympäristöön ja sosiaalistua osaksi sen kulttuuria. Tämän jälkeen siirtyminen keskinäiseen viestintään on mahdollista. Mielestämme nämä asiat pätevät myös yleisesti yhteisölliseen verkko-
ympäristöön sopeutumisessa.

3.9.2 Satunnainen ryhmä

Yksi ryhmämuodoste on satunnainen ryhmä. Se syntyy, kun ihmiset tilapäisesti ja sattumalta ovat tekemisissä toistensa kanssa. Yhteiseen tilanteeseen haudutaan tai joudutaan yksilöllisistä syistä ja vuorovaikutus on olosuhteiden virittämää. Satunnainen ryhmä on hetkellinen, avoin ryhmätilanne. Satunnaiset ryhmätilanteet ovat vaihdon tilanteita, joissa vaihdetaan mielipiteitä, tavaroita, ajatuksia tai palveluja. Ryhmätilanteeseen osallistujan on mahdollista verrata omia käsityksiään ja arvojaan muiden vastaaviin. Satunnaisen ryhmän jäsenet toteuttavat yksilöllisiä tavoitteitaan ja sille on tyypillistä sitoutumattomuus. (Jauhiainen & Eskola 1994, 54-55.)

Nykyinen yksilöllistynyt aika on suosiollinen satunnaisille ryhmätilanteille. Ihmiset voivat tyydyttää yhteyden tarpeitaan satunnaisissa tilanteissa. Tietotekniikka tarjoaa myös mahdollisuuden tällaiseen vuorovaikutukseen, johon ei tarvitse sitoutua ja jossa voi edustaa vain itseään, esimerkiksi chat-keskustelujen kautta. Chatissa on erilaisia keskusteluryhmiä, joita yhdistää ehkä sama kiinnostuksen kohde, mutta yhdessä olemiselle ei ole tiukkoja ehtoja ja yhteys voi jäädä ainutkertaiseksi. Niissä ajatuksia vaihdetaan jopa tuntemattomien ihmisten kanssa. Perinteisissä ns. kestävässä suhteissa vaaditaan sitoutumista, joka taas puuttuu näistä lyhytaikaisista suhteista. Nämä satunnaiset kohtaamiset voivat olla kuitenkin antoisia ja suoria, koska niissä voi hetkellisesti olla toisen ihmisen kanssa kontaktissa. Yhdessä vietetyn ajan pituus ei kuitenkaan kerro kohtaamisen merkitystä, vaan joillekin ihmisille juuri nämä sitoutumattomat ryhmät ovat turvallisia ja jopa ainoita kohtaamistapoja.

3.9.3 Lapsen sosiaalinen verkosto

Läheisen ystävyyden lisäksi lapsi kaipaa hyviä ystäviä ja tovereita muodostamaan ympärilleen sosiaalisen verkoston. Pysyvän luontoisissa sosiaalisissa yhteisöissä, kuten koululuokissa ja kaveriryhmissä jäsenyyden ajan mittaan niin sanottu sosiaalisten suhteiden verkko. Ystävyyssuhteiden valintoihin ei liity hyötynäkökohtia useinkaan enää kouluiässä, mutta joillakin ystävyystoiveet voi-

vat määräytyä esimerkiksi kaverin leikkikalujen perusteella. (Kääriäinen 1989, 60.) Tutkielmassamme ystävyystoiveet voivat määräytyä esimerkiksi tietokoneen perusteella, jolloin tietokoneesta tai sen omistamisesta saatu hyöty voi olla ystävyyssuhteissa jopa erittäin merkittävä asia.

Tämän sosiaalisen verkoston avulla lapsi voi tehdä sosiaalisia vertailuja, kokea ryhmään kuulumista sekä saada toisten hyväksyntää ja ajanvietettä. Sosiaalinen verkosto mahdollistaa ryhmänä toimimisen. Sen avulla voidaan luoda sosiaalista tukea ja yhteisyyttä. Näistä verkostoista voidaan käyttää nimityksiä ystävä-, sukulais- tai kollegaverkosto. Nykyään sosiaalisten verkostojen rinnalle on syntynyt maailmanlaajuinen tietoverkosto. Siinä syntyy uudenlaisia suhteita ihmisten välille. Ihmiset liittyvät sosiaalseksi verkostoksi jonkin yhdistävän kriteerin kautta. Yhdistävä kriteeri on esimerkiksi vapaa-aika, joka pitää koossa sosiaalista verkostoa. Verkostot ovat myös tärkeitä sosiaalisen tuen antajia muun muassa toimimalla yhdessä, jakamalla tehtäviä ja antamalla välineitä, informaatiota ja neuvoja. (Aho & Laine 1997, 163; Himberg & Jauhiainen 1998, 172-174.)

Nämä erilaiset ryhmämuodot ovat vuorovaikutuksen kannalta hyvin tärkeitä, mutta erilaisia. Toisiin ryhmiin lapsi liittyy kiinteästi, mutta toisiin, kuten satunnaisryhmään, vain väliaikaisesti. Ryhmässä vietetty aika ei kuitenkaan määrää sitä, mitä lapsi saa ryhmän jäsenyydestä itselleen. Lapselle on kuitenkin tärkeää saada kuulua johonkin ryhmään, jotta hän saa tunteen siitä, että häntä tarvitaan. Tämä tunne vaikuttaa lapsen itsetuntoon rakentavasti ja hyvä itsetunto on puolestaan kaikelle kehitykselle merkityksellinen.

3.10 Roolit

Yksilöiden käytöksen yhdenmukaisia piirteitä selitettäessä käytetään käsitettä rooli. Rooli tarkoittaa käyttäytymisodotuksia, joita ihmisen sosiaaliselta asemalta odotetaan. Yksilöllä voi olla useita rooleja riippuen erilaisista sosiaalisista suhteistaan. Rooliodotukset pohjautuvat vakiintuneisiin käsityksiin erilaisten roolien luonteesta. Roolit voivat olla sekä ihmisen itsensä valitsemia että väis-

tämättä saatuja. Väistämättä saatuja rooleja ovat esimerkiksi sukupuoleen tai ikään liittyvät rooliodotukset. Roolit voivat olla myös keskenään ristiriitaisia ja tulkinnat erilaisten roolien ottamisesta vaihtelevat yksilöllisellä ja yhteiskunnallisella tasolla. Jokainen yksilö joutuu itse ratkaisemaan erilaisten odotusten asettamia ristiriitoja. (Antikainen ym. 2000, 28.)

Myös ryhmän sosiaalisessa vuorovaikutuksessa kehittyy jäsenille odotuksia toisten käyttäytymisestä. Ryhmään muodostuu aina roolirakenne, joka tarkoittaa sitä, että ryhmän roolit ovat yhteensopivia. (Helkama ym. 1998, 266.) Roolit voivat alkaa myös ohjata toimintaa ennusteen tavoin. Kun jotakin henkilöä pidetään tietynlaisena, alkaa hän käyttäytyä odotusten mukaan. Nämä roolit näkyvät hyvin myös lasten vertaisryhmissä, joissa toivotaan ja oletetaan tietynlaista käyttäytymistä. Esimerkiksi tietokoneen parissa toimivat ryhmät olettavat kaikkien siihen osallistuvien toimivan samalla tavalla, jolloin ryhmä muodostuu kiinteämmäksi. Kuitenkin ryhmässä voi jokaisella olla omat, tietynlaiset roolit. Joku voi olla esimerkiksi ohjelmoija ja toinen kätevä kirjoittaja. Näiden roolien myötä ryhmän toiminta voidaan saada paremmaksi ja yhteensopivammaksi.

4 LASTEN VAPAA-AIKA JA HARRASTUNEISUUS

Vapaa-ajalla tarkoitetaan ylimääräiseksi jäänyttä aikaa, jota ei tarvitse käyttää velvollisuuksien hoitamiseen. Vapaa-aika on aktiviteetin kannalta toimintoja, joita yleensä toteutetaan vapaa-ajalla. Toiminta tuottaa yksilölle kokemuksia, joilla voidaan myös määritellä vapaa-aika. Silloin vapaa-aika on mielentila, jossa yksilöllä on valinnanvapaus ja sisäinen motivaatio. Toiminta on itsessään palkitsevaa. Harrastus-käsite sisältää edellisten lisäksi myös odotuksen toiminnan toistuvuudesta. Harrastamisella tarkoitetaan jatkuvasti tai toistuvasti suunnattua toimintaa kohteeseen, joka ylläpitää mieltymystä. (Tuomivaara 1997, 117.)

4.1 Vapaa-ajan viettotavat

Erilaiset harrastukset ovat tärkeä osa lapsen sosiaalisessa kehittämisessä. Niitä voidaan harjoittaa saman- tai eri-ikäisten ryhmässä, yksin tai perheen kanssa. Ryhmään sopivat eri-ikäiset ihmiset silloin, kun pääasiana on kiinnostava aihe, jonka ympärille on kokoonnuttu eikä kilpailu. Harrastuksien sanotaan olevan silta aikuisuuteen ja jotain harrastava lapsi on aktiivinen ja yleensä koulussa menestyvä. Harrastamaton lapsi on taas passiivinen ja jopa asosiaalinen tai omaan maailmaansa eristäytyvä. Harrastamiseen saattaa liittyä kuitenkin kiel-

teisiäkin puolia, esimerkiksi silloin jos harrastuksia on liikaa tai ne ovat hyvin yksipuolisia. Harrastusten tulisikin sopia lapsen fyysiseen ja henkiseen rakenteeseen. (Arajärvi 1989, 117-118.)

Vapaa-ajan harrastukset muodostavat lapsille ja nuorille merkittävän oppimiskentän, sillä itseilmaisullisten taitojen lisäksi he oppivat harrastuksissaan kurnalaisuutta, sosiaalisuutta, omien rajojen laajentamista sekä uusien taitojen hallintaa. Harrastuksista on tullutkin tämän myötä vanhempien ja koulun ohella yhä merkittävämpiä "kasvattajia". (Hoikkala 1993, 92-95.)

Lasta, joka on 7–12-vuotias, kiehtoo yleensä urheilu ja erilaiset joukkuepelit sekä kilpailut. Tässä näkyy kuitenkin selvää jakautumista. Osa urheilee, kilpaillee ja haluaa sitkeästi opetella jonkin uuden asian todella hyvin. Osalta lapsista kuitenkin puuttuu uskallus peleihin ja kilpailuihin, joten he jättäytyvät niistä kokonaan pois. Yhtä tärkeänä energian purkamisen kanssa näissä urheilulajeissa voidaan pitää joukkueovereita ja valmentajia, mikä näkyy erityisesti pojilla. Heidän kanssaan poikien ei tarvitse korostaa miehisyyttään vaan he voivat pikemminkin keskittyä itse urheiluun. Näiden joukkuepelien avulla lapset oppivat noudattamaan erilaisia sääntöjä, joiden avulla he kasvavat yhteiskuntaa varten. Nämä joukkuelajit ovat myös oiva apu sosiaalisten suhteiden luomiselle. (Liki-talo-Lehtinen 1998, 40-41.)

Kouluikäisenä kaveri valitaan pääasiassa omasta sukupuolesta. Tämä ei kuitenkaan estä tyttöjä ja poikia kokoontumasta yhteisten harrastus- tai toiminta-alueiden ympärille. Myös esipuberteetti-iässä toverin valinta on usein sukupuoleen sidottua. Pojat muodostavat kuitenkin suurempia ja joustavampia kaveriryhmiä kuin tytöt. Tyttöille on tärkeämpää "paras kaveri"-suhteet ja suljetummat ryhmät, kun taas poikien samantyyppiset suhteet toivottavat mielellään tervetulleiksi muut "parhaat kaverit", jotta voitaisiin muodostaa suuri ja toimiva ryhmä. Tyttöjen toiminnassa on usein myös kyse siitä, miltä he näyttävät tai minkälaisen vaikutelman heistä saa, tai "kuka on kenen kanssa" ja kuka taas ei eli kaverimuodot ovat tärkeämpiä kuin niiden sisällöt. He ympäröivät itsensä usein salaisuuksilla ja kuiskuttelulla. Pojat taas pitävät harrastustoiminnan sisältöä tärkeämpänä kuin niiden muotoja. He ovat myös tekemisissään suurempia ja avoimempia kuin tytöt. (Rödström 1992, 91-92.)

Harrastustoiminta on siis hyvin tärkeää lapselle. Erilaiset harrastukset kehittävät ja antavat tilaa luovuudelle sekä sosiaalistavat. Niiden kautta lapsi saa myös uusia ystäviä ja hän voi samalla luoda itselleen ja oman kehityksensä kannalta tärkeää sosiaalista verkostoa.

4.2 Tietokone ja vapaa-aika

Tietokonetta vapaa-aikana käytetään silloin, kun se tuottaa mielihyvää ja käyttö on valittu vapaasta tahdosta. Sen käyttö voidaan jakaa kahteen ääripäähän: tietokone harrastuksena ja tietokone harrastuskäytössä. Tietokoneen harrastaminen kohdistuu koneeseen ja on ihminen–kone -vuorovaikutteista toimintaa. Siinä tietokone on sisäisen motivaation ylläpitäjä. Tällaista ihmisen ja koneen välistä vuorovaikutussuhdetta voidaan tarkastella toiminnallisesta, kognitiivis-affektiivisesta ja sosiaalisesta näkökulmasta. Harrastajan konesuhde perustuu vapaalle valinnalle. Tietokone harrastuskäytössä toiminta perustuu siihen, että kohteena on jokin muu harrastus ja tietokone on osittain välineellisessä osassa. (Tuomivaara 1997, 117.)

Tietokonesuhteen myönteisyyden syntyyn vaikuttaa runsas tietokoneen käyttö. Kokemusten kautta tietokonetaidot ja -tietämys lisääntyy ja suhtautuminen on myönteistä. Tietokoneharrastajat suhtautuvatkin myönteisemmin tietokoneisiin kuin tietokoneita harrastamattomat tai jonkin verran harrastavat. (Asikainen 1990, 89.) Tuomivaaran (1997, 118, 123) tutkimuksen mukaan muut kuin tietokoneharrastajat antavat tietokoneelle lähinnä viihteellisen välinearvon. He pelaavat paljon tietokoneella ja toiminta on sisäisesti motivoitunutta, mutta tietokoneella ei ole heille samalla tavalla itseisarvoista merkitystä kuin harrastajille. Tietokonetta laaja-alaisesti käyttävät harrastajat ovat syventyneitä harrastukseensa ja heidän konesuhteella on merkitystä heidän elämässään. Heillä tietokoneharrastus hallitsee vapaa-ajan viettoa ja se liittyy usein myös ammattitöiseisiin.

Osa tietokonepeleistä on sellaisia, että ne passivoivat, eivätkä kehitä sosiaalisia taitoja tai aktiivisuutta. Niissä ihmisten väliset suhteet ovat tunneköyhiä, valta-

pohjaisia ja asiat ratkaistaan väkivallan avulla. Tämän myötä lapsen arvomaailma köyhtyy ja mielenkiinto suuntautuu ainoastaan peleihin, jolloin aika on pois kaikesta muusta. Näin lapsen kokonaisuuksien hahmottaminen heikkenee ja taito luoda sosiaalisia kontakteja ei kehity. Kuitenkin tietokonepelit edistävät silmän ja käden yhteistyötä ja edellyttävät suunnitelmallista työskentelyä. Tietokonepelit ovat lapsille kuitenkin ajanvietettä ja niiden avulla he saattavat kiinnostua tietokoneesta ja tutustua siihen. Näin ollen tietokoneeseen liittyvä pelko heikkenee. Kuitenkin aikuisen on ohjeistettava lasta löytämään tietokoneen monet ulottuvuudet ja käyttötavat. (Jarasto & Sinervo 1998, 205-206.)

Toisaalta tietokoneen vaikutukset nähdään myös positiivisina. Suoninen (1994, 127-143) on todennut, että lapset ja nuoret hankkivat tietokoneen avulla hyvin monipuolisia tiedollisia valmiuksia, kielitaitoa sekä visuaalista havaitsemistapaa. Myös sähköiset mediat, kuten televisio, satelliittikanavat, tietokoneet ja tietoverkot merkitsevät lapsen maailman avartumista. Perheen ja koulun ohella nämä sähköiset mediat, vapaa-ajan harrastukset, nuorten työssäkäynti, kuluttaminen ja kaveripiiri strukturoivat nuorten elämää yhä merkittävämmiin. (Fornäs 1993, 31.)

Kotitietokone on tullut monipuoliseksi työvälineeksi yhä kasvavan kehityspotentiaalin ja -työn lisäksi. Sen käyttöympäristö on muuttunut ohjelmointikielestä ohjaavaan visuaalisuuteen ja samalla uusien ohjelmiasovellutusten myötä tietokone on saanut uuden sisällön. Niille sukupolville, jotka ovat suhteellisen nuorina oppineet käyttämään tietokonetta, on kehittynyt sekä luonnollinen että peloton suhde siihen. (Lehtonen 1996, 23.)

Kysyttäessä medioihin liittyviä harrastuksia, kuten esimerkiksi kirjoittaminen, sarjakuvapiirtäminen tai erilaiset tietokoneharrastukset, kyselyyn osallistuneista nuorista 23 % vastasi harrastavansa jotain mediaan liittyvää. Pojista 16 % harrasti esimerkiksi ohjelmointia, tietokonegrafiikkaa, kotisivujen tekemistä tai tietokonepelejä. Tytöistä taas 14 % harrasti median avulla kirjoittamista, joka oli taas pojilla hyvin minimaalista. Ikäluokkien välillä ei ollut mainittavaa eroa mediaharrastuksessa; 13–15-vuotiaista 23 % ja joka viides 17–19-vuotiaista harrasti mediaa. (Luukka ym. 2001, 17-19.)

Tietokone voi olla myös sosiaalisen yhdessä tekemisen väline, jolloin voidaan toimia pareittain tai ryhmässä. Monelle lapselle tietokone on jokapäiväinen kaveri, jolloin lapsia on myös opetettava suhtautumaan siihen vaihtoehtoisena työvälineenä muiden työvälineiden joukossa. (Manninen & Vainio 1999, 46.)

Tietokoneen merkitys vapaa-ajalle on oletettavasti lisääntynyt tämän päivän lasten elämässä. Suhtautuminen siihen kuitenkin vaihtelee, sillä jokaisen omat sisäiset motivaatiot sen käyttöön ovat erilaiset. Lasten suhtautuminen tietokoneeseen riippuu paljolti myös vanhempien ja lähiympäristön arvoista ja heidän suhteista tietokoneisiin. Käyttöön vaikuttaa myös tietokoneiden saatavuus, mutta ne lapset, jotka ovat erittäin kiinnostuneita tietokoneista, löytävät myös tien sen käyttöön.

5 LAPSET JA MEDIA

Ympäristö asettaa jo lapsille iän, kiinnostuksen ja muiden edellytysten mukaan erilaisia haasteita, joita kutsutaan kehitystehtäviksi. Ne liittyvät aina tiettyyn aikakauteen siinä yhteiskunnassa, jossa lapset kasvavat. (Rödström 1992, 21.) Talouden globalistuminen, kansainvälisen vuorovaikutuksen lisääntyminen ja tekninen kehitys ovat tehneet muutoksia myös 2000-luvun yhteiskunnassa, jolloin teolliset yhteiskunnat ovat keskellä syvää kulttuurista, sosiaalista ja taloudellista murrosta (Opetusministeriö 1997, 1, 24). Näiden muutosten myötä myös lapsilta vaaditaan tämän päivän yhteiskunnassa yhä parempia vuorovaikutustaitoja.

1980-luvun puolella alkoi monissa maissa tietotekniikan asiantuntijuuden miehistyminen, vaikka se oli välillä ollut enemmänkin naisten ala. 1990-luvun alkupuolella naisten osuus kääntyi selvään laskuun ja tietotekniikasta tuli yhä enemmän miesten ala. Tähän oli osasyynä lama, jolloin naisia ei rohkaistu työelämään. Toinen syy voisi olla pojille annettava koulutus; erilaiset kurssit ja klubit sekä kotien lisääntyvä tietotekniikkaharrastus, jossa poikien harrastusta tuetaan paremmin kuin tyttöjen sekä pojille suunniteltujen tietokonepelien suurempi saatavuus. (Vehviläinen 1997, 159-161.)

Tämän päivän nuorisolla verrattuna 1970-luvun lapsiin ja nuoriin, on käytössä tietokoneet ja satelliittikanavien mahdollistama globaalinen samanaikaisuus. Tällä kaikella on huomattava merkitys identiteetin muotoutumisen ja uusien oppimisprosessien kannalta. Perheen ja koulun rinnalle tulleet nuorisokulttuuri, joukkotiedotus sekä vapaa-ajan harrastukset antavat lapsille ja nuorille uusia mahdollisuuksia tulkita ja nähdä elämäänsä. Lasten ja nuorten on myös kokoajan luotava identiteettiään ja vertailtava itseään ympäröivään yhteiskuntaan. (Aittola & Pirttijärvi 1996, 47.) Nuorten elinolojen ja identiteetin muodostuksen muutokset näkyvät siirtymisenä perheen ja työn piirissä tapahtuvasta produktiivisesta sosialisatiosta koulutusinstituutioiden ja vapaa-ajan piirissä tapahtuvaan konsumeristiseen socialisaatioon, jossa tavaroiden, kokemusten ja palvelujen kuluttamisesta on tullut tärkeä osa tämän päivän nuorten identiteetin muodostumista. (Baethgen 1989, 27-41.)

Osa lapsista täyttää aktiviteettitarpeensa pelkästään viihteellä ja vaikeuttaa näin sosiaalisia tilanteita. Kansalaisten pelätään jakautuvan kahteen ryhmään viestintätaitojen, erityisesti median ja sen käyttöön liittyvien taitojen hallinnassa. Vaarana on, että ne ihmiset syrjäytyvät, jotka eivät osaa käyttää viestintävälineitä ja ilmaista näin itseään. Tämä mediataito (viestintävälineiden, erityisesti joukkoviestintään tarkoitettujen välineiden käyttö) on taitoa ilmaista, valita ja arvioida. Yhtä välinettä, kuten tietokonetta tuotantotapoineen, voidaan sanoa myös mediaksi. Viestintäteknikassa voidaan puhua perinteisestä (kirja, lehti, elokuva, radio ja televisio) ja uudesta (kaapeli- ja satelliittiviestintä, videotallenteet, CD-äänilevyt, mikrotietokoneet verkkoyhteyksineen ja CD-rom) mediasta. Lapset ja nuoret varttuvat väkisinkin mediatodellisuuden ympäröimänä tällaisessa korkean teknologian kulttuurissa. Kokemukset muista ihmisistä saattavat muodostua enemmän median kuin suorien kontaktien tai aistihavaintojen perusteella. Saattaa olla, että lapsi tai nuori ei kuule tai näe tarpeeksi eikä näin ollen voi aistia kaikkea todellisuutta. Havaintoja säätelee myös media ja kykenemättömyys käsitteellistää yhteiskunnallisia ilmiöitä ja niiden välisiä suhteita. Ne estävät ihmistä tulkitsemasta asioita, tapahtumia ja samalla mediaa. Se, joka hallitsee median käytön, osaa valita, eritellä, eläytyä, arvioida, soveltaa ja luoda uutta omien tarpeidensa mukaan. Hänestä voidaan puhua myös nimellä medialukutaitoinen. (Tuominen & Varis 1998, 71-73; Kotilainen 1999, 36-38.)

Lapsiin kohdistuvia mediavaikutuksia pidetään tänä päivänä tarpeellisena lähestyä kokonaisvaltaisesti eli holistisesta tutkimusasetelmasta käsin. Lähtökohdana on lapsi itse ja medioiden roolia tarkastellaan suhteessa kaikkiin muihin lapsen kasvuun vaikuttaviin tekijöihin. Tässä kokonaisvaltaisessa ajattelussa lapsen ja vanhempien, kavereiden, koulun, medialaitteiden ja muiden tekijöiden välillä on käynnissä yhteispeli ja vuorovaikutussuhde. Esimerkiksi lapsen suhde vanhempiin ja ystäviin vaikuttaa myös lapsen ja television tai tietokoneen suhteeseen. Eri tekijät ovat myös vuorovaikutuksessa keskenään ja tällä on vuorostaan merkitystä lapsen mediasuhteelle. Tämän lähestymistavan merkitys on yksi tämän päivän lapsi- ja mediatutkimuksen pääsuuntaus ja toinen suuntaus on yksilön oman aktiivisuuden korostaminen, jonka perusta löytyy sosialisaatioteoriasta. Tässä ”sosialisaatio” tarkoittaa kehitystä, jonka kautta lapsi oppii elämään ja vaikuttamaan yhteiskunnassa eli koko lapsen kasvua. Tämän prosessin myötä yhteiskunnan kulttuuri siirtyy sukupolvelta toiselle. (Werner 1996, 19-21.)

Medioita pidetään osana sukupuolirooliin sosiaalistumista. Yhteiskunnan kehitys kohti tasa-arvoisuutta heijastuu myös mediassa, kuitenkin hiukan viiveellä. Lapset ja nuoret vahvistavat ja varmistavat omaa sukupuoli-identiteettiään median ja niiden sisältöjen valinnoilla. He voivat löytää mediasta monenlaisia roolimalleja ja valitsevat ja keskittyvät useimmiten sellaisiin, joita pidetään viehättävinä ja hyväksyttävänä heidän sosiaalisessa mallissaan. (Werner 1996, 50-51.) Tietoverkkoympäristöt edellyttävät nyky-yhteiskunnassa vaadittavaa luku- ja kirjoitustaitoa, jolla tarkoitetaan kykyä käyttää erilaisia teknologiaan perustuvia välineitä tiedon hankkimiseen. (Järvelä 1997, 96.)

5.1 Tietokoneharrastajan stereotypia

Stereotypia on eräs henkilöskeeman tyyppi. Se koostuu jonkin ryhmän jäsenille yhteisistä käsityksistä, jotka kuvaavat ryhmän jäsenten piirteitä. Ne ovat yleistyksiä eivätkä ota huomioon ryhmän jäsenten yksilöllisyyttä. (Helkama ym. 1998, 124.)

Tietokoneen käytön ja varsinkin tietokonepelien yleistyessä sen käyttäjistä on luotu erilaisia stereotyyppisiä mielikuvia. Sellaisista nuorista ja lapsista, jotka viettävät paljon tietokoneiden parissa aikaa, puhutaan usein, että he ovat sisäänpäinkääntyneitä ja jopa sosiaalisesti rajoittuneita. Tietokonepelien kanssa toimivista lapsista, etenkin pojista, on sanottu, että he ovat hermostuneita, lyhytjännitteisiä ja aggressiivisia. Toisaalta tietokoneiden aktiivisia käyttäjiä pidetään yleensä älykkäinä ja osaavina henkilöinä, jotka eivät ole kiinnostuneita ihmissuhteista. Pohjana tällaiselle määrittelylle on tietotekniikan käyttö. Kuitenkin lähes kaikilla on jo kokemusta ja näkemyksiä tietokoneen käytöstä, joten voi olla, että määrittelyn perusteet ovat muuttumaan päin. Tietokoneen käyttäjää on kuvattu määreillä kunnianhimo, analyyttisyys, itseluottamus, itsenäisyys, tasapainoisuus sekä vakavuus. (Tuomivaara 1999, 104.)

Tietokonekäyttäjän stereotypia voi olla erilainen riippuen määriteltävien iästä ja sukupuolesta. Yläasteikäisten kohdalla näkyy tämä ero sukupuolten välillä siten, että tytöt pitävät tietokoneista kiinnostunutta tyttöä poikkeavana, joka kärsii yksinäisyydestä. Sen sijaan poikien kiinnostus tietokoneista ei ole mitenkään poikkeavaa. Asiaa voidaan tulkita kehitysnäkökulmasta eli nuorten tietoisuus sukupuolesta ja siihen liittyvistä ominaisuuksista on lisääntynyt, mikä saa tietokoneiden käytön kuulumaan poikien puuhiin. Koska tietotekniikasta kiinnostuneet tytöt rikkovat rooliaan käyttäytymisellään, mielletään heidät identiteetiltään häiriintyneiksi. (Tuomivaara 1999, 106.)

Tuomivaaran (1999, 110-111) tutkimus selvittää mielikuvia tietokoneharrastajista. Liikunnallisuus ja sosiaalisuus kuvaavat melko huonosti tietokoneharrastajaa, jota ei pidetä kovin hyvässä fyysisessä kunnossa olevana eikä atleettisena. Häntä ei pidetty myöskään seurallisena eikä sosiaalisesti rohkeana. Sen sijaan tietokoneharrastaja kuvattiin älykkäänä ja kyvykkäänä. Hän on kykenevä seuraamaan aikaansa ja pysymään kehityksen mukana sekä halukas oppimaan uutta. Hänen sosiaaliset suhteensa on korvattu tietokoneen käytöllä ja hän harrastaa vähän muita asioita. Häntä kiinnostavat erilaiset pelit ja mielikuvitusmaailma.

Tietokoneharrastajille pidetään tyypillisinä sellaisia piirteitä, jotka painottavat älykystä puolta ja heidät nähdään usein sosiaalisesti rajoittuneina. Sosiaalinen

eristäytyminen ja kapea-alaisuus tietokoneharrastajan ominaisuuksina menettävät ehkä tulevaisuudessa merkityksensä, koska verkkovälitteisen kanssakäymisen ennustetaan lisääntyvän. Näin ollen stereotypia saattaakin kääntyä toisinpäin ja heitä ryhdytäänkin pitämään erittäin sosiaalisina ja älykkäinä yksilöinä.

5.2 Tarpeet ja motiivit tietokoneen käytölle

Psykologiset ja sosiaaliset tarpeet ovat kulttuurisidonnaisia eivätkä universaaleja. Koko yhteiskunta ja ihmiset sen mukana toimivat tarpeiden perusteella muokaten samalla ihmisten tarpeita ja samalla koko yhteiskuntaa. (Ilmonen 1985, 5.) Tarpeet eivät siis synny eivätkä tyydyty tyhjiössä, vaan tärkeää on huomata se ympäristö, jossa olemme ja kulutamme. Ihminen ei toimi eristettynä yksilönä, vaan erilaisten sosiaalisten ympäristöjen jäsenenä, usein jonkinlaisen painostuksen tai johdatuksen alaisena. (Johnstone 1974, 35.) Erilaiset tutkimukset ovat osoittaneet, että tiedotusvälineisiin liittyvä tarpeentyydytys voi olla peräisin itse mediasta tai sen tarjoamista palveluista, mutta myös sosiaalisesta palkkiosta, joka tilanteeseen liittyy (McCuire 1974, 167). Kun huomioidaan edellä mainittu ympäristön merkitys, voidaan ajatella mediaympäristön painostavan ihmisiä hankkimaan sosiaalisia palkkioita. Tätä näkemystä puoltaa nykyään runsas tietokoneen ja yleensäkin median käyttö.

Tarpeet ovat myös suhteellisia ja muuttuvia. Välttämättä ei aina tiedetä, miksi jokin toiminta aloitettiin. Kuitenkin mitä pidemmälle toiminta ehtii, sitä paremmin selviävät motiivit. Toiminta ei siis vain auta saavuttamaan asetettuja tavoitteita, vaan luo itse itsessään uusia tarpeita. (Ilmonen 1985, 24-25.) Tietokoneen käytössäkin saattaa käydä näin eli sitä voi käyttää vain oman ajankulun vuoksi, esimerkiksi lähettää sähköpostia, kuitenkin pitemmälle ehdittyä huomaa sen tyydyttävän myös sosiaalisia tarpeita.

Luukan ym. (2001, 259-268) tutkimuksessa tietokone näytti olevan monelle nuorelle myös sosiaalisen yhteydenpidon tai yhdessäolon väline, eikä vain itseksensä tuijoteltava monitori. Poikien sosiaalisuus näkyi siinä, että he viettivät

aikaa kavereiden kanssa pelaten joko samassa tilassa tai Internetin välityksellä, samalla tutustuen tietokonemaailmaan. Tytöt eivät olleet välittömissä kontakteissa, mutta lähettelivät sähköpostia, osallistuivat keskusteluryhmiin tai chattailivat tuttujen ja tuntemattomien kanssa ja olivat näin valinneet toisen tien tietokoneisiin sosiaalistumisessa. Varsinkin nuorempien tyttöjen mediaelämään kuului useammin interaktiivisuus ja yhteydenpito. Internetiä käytettiin juuri yhteydenpitoon tai kavereiden kanssa ruperteltiin puhelimesta. Näistä tytöistä löytyikin selvästi enemmän niitä, jotka osallistuivat keskusteluryhmiin ja chattasivat säännöllisesti. Onko nämä toisenlaisia reittejä tietoyhteiskunnan kansalaisyhteisyyteen, kysyvät tutkijat.

Kansallisen Multimediaohjelman (KAMU) kuluttajapalvelututkimuksessa sosiaalisista tarpeista painottui lähinnä tarve kuulua yhteen eli tarve olla osa tiettyä joukkoa tai ryhmää. Kuuluminen joukkoon mahdollisti myös toisenlaisista ihmisistä erottautumisen. Nämä joukkoon kuulumisen ja erottautumisen tarpeet ovat merkityksellisiä motiiveja myös erilaisten medioiden ja palvelujen kulutuksessa eli ne tuottavat mielihyvää ja niistä saaduista kokemuksista voi keskustella viiteryhmissä. Kotioloissa yhteenkuuluvuuden tarve motivoi perhettä pitämään yhteyttä kodin ulkopuolisiin tuttaviiin. Se myös lisäsi yhdessäoloa perheen kanssa. Sähköpostin käyttöä rajoitti kuitenkin persoonattomuuden tunne ja sen hitaus verrattuna puhelimeen. Tietokonetta ei tämän mukaan pidetty kovinkaan sosiaalisena välineenä, vaan sen käyttöön liittyi runsaasti pelkoja sosiaalisten suhteiden köyhtymisestä ja kaventumisesta (jopa puolet oli tätä mieltä). Sosiaalisten suhteiden kärsiminen nähtiin tuloksena liiallisesta verkkomaailmoin uppoamisesta. Nämä pelot koskivat useimmiten lapsia ja nuoria. (Puirava 1997, 84.) Luukan ja KAMU:n tutkimustuloksissa painottui sosiaaliset tarpeet. Tietokone on lapsille arkipäivää, jolloin on luonnollista käyttää sitä yhteenkuulumisen tarpeen tyydyttämisessä.

5.3 Tietotekniikka ja aikaisempien tutkimuksien satoa

5.3.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö kotitalouksissa

Tietoverkkojen käyttö on lähtenyt Suomessa ripeään kasvuun. Vuoden 1996 loppupuolella tehdyn selvityksen mukaan noin 30 prosenttia kotitalouksista oli hankkinut mikrotietokoneen. Verkkojen käytön mahdollistava modeemi oli kuitenkin vain 13 prosentilla kotitalouksista. Keskimääräistä useammin tietokone on sellaisissa kodeissa, joissa on kouluikäisiä lapsia. Lapsiperheet pitävätkin tietokoneen hankintaa kotiin tärkeänä viimeistään silloin, kun lapset tulevat kouluikänsä. Yhä useammassa lapsiperheessä on useita tietokoneita ahkeran kotikäytön seurauksena. Lapsille kotikoneen puuttuminen ei ole kovin suuri käyttöä rajoittava ongelma, vaan he voivat mennä naapuriin, kirjastoon tai jäädä koulupäivän jälkeen työskentelemään tai pelailemaan koneilla (ks. Nurmela 1997, 23-26). Monissa tutkimuksissa on todettu, että miehet ovat naisia innokkaampia käyttämään uusia medioita ja palveluja. Samoin väitetään nuorten olevan todennäköisempiä käyttäjiä kuin vanhemmat (ks. Darian 1987, 181; Elliot & Surgi 1995, 44). Tietotekniikan kotikäytöllä on myös suuria maantieteellisiä eroja. Pääkaupunkiseudulla käyttö on laajempaa kuin syrjäseuduilla. Maaseudun nuorista suurempi osa kuin muista nuorista arvioikin syrjäytyneensä tietoyhteiskunnasta. Kuitenkin suomalaisten asenteet uuteen tekniikkaan ja ”tietoyhteiskuntaan” ovat varsin myönteisiä ja pelot vähäisiä. (Sinko & Lehtinen 1998, 189, 259.)

Luukan ym. (2001, 25) tutkimuksessa asuinalueiden välillä ei ollut useimpien medioiden omistuksessa näkyviä eroja. Kuitenkin Internet ja kaapelikanavat olivat yleisempiä Jyväskylän kaupungissa kuin maaseudulla. Jyväskylässä 79 prosentilla nuorista oli tietokone ja maakunnassa 74 %:lla. Internet-yhteys oli Jyväskylän nuorilla lähes puolella ja maakunnassa 42 %:lla. Tämän tuloksen mukaan ei voida väittää, että kaupungin ja maaseudun välillä olisi suuria eroja, ainakaan pääkaupunkiseudun ulkopuolelle sijoittuvissa kaupungeissa ja maaseuduilla.

Useissa tutkimuksissa on selvitetty tietokoneiden määrää ja käyttöä kotitalouksissa ja niiden tulokset ovat olleet samansuuntaisia. Luukan ym. (2001, 20-23, 76) mukaan tietokone näyttää olevan tämän päivän nuorten arkea, sillä kyselyyn vastanneista 95 %:a ilmoitti käyttävänsä sitä joskus. Sukupuolella ei ollut juurikaan tämän suhteen eroa, mutta nuoremmat (13–15-vuotiaat) käyttivät sitä enemmän kuin vanhemmat (17–19-vuotiaat). Asuinpaikalla ei ollut juurikaan tietokoneen käyttöön merkitystä. Nuorilla oli kolmella neljästä kotona tietokone ja puolella Internetyhteys. Hieman yleisimmin ne olivat poikien kuin tyttöjen kotona. Lähes puolella pojista, mutta vain viidenneksellä tytöistä oli tietokone omassa huoneessaan tai omassa käytössään. Loput nuoret käyttivät sitä koulussa, työpaikoilla, julkisissa tiloissa tai kavereiden luona. Näin ollen voidaan huomata, että tämän asian suhteen on tapahtunut kasvua muutaman vuoden aikana. Tietokoneen käyttöpaikan suhteen tulokset olivat samansuuntaiset kuin Nurmelan ym. tehdyssä tutkimuksessa, jonka mukaan lähes kaikki alle 15-vuotiaista ja vanhemmista pojista sekä tytöistä saattoi käyttää tietokonetta josain.

Tietokoneiden määrän kasvusta kertoo myös KAMU:n tutkimus, jonka mukaan mikrotietokoneen yleistyminen kotitalouksissa on jatkunut koko 1990-luvun ja vuonna 1997 vain joka neljäs suomalaisista kotitalouksista omisti tietokoneen. Suomessa on asukaslukuun suhteutettuna kuitenkin eniten maailmassa matkapuhelin- ja Internet-liittymiä. Internetin käyttäjistä valtaosa oli miehiä ja käyttäjien keski-ikä oli 30–35 vuotta. Internetiä käytettiin eniten tiedonhakuun, mutta tietokonetta käytettiin rentoutumiseen selaamalla WWW-sivuja ja pelaamalla erilaisia pelejä. Sosiaaliset tarpeet ilmenivät lähinnä yhteenkuuluvuuden tarpeina, kuitenkin puhelin oli tietokonetta tärkeämpi yhteydenpitoväline. Perheet viihtyivät yhdessä television parissa ja tietokoneen käyttöön liittyi tällöin pelkoja sosiaalisten suhteiden köyhtymisestä ja kaventumisesta. Tietokonetta käytettiin yleensä yksin. (Puirava 1997, 5-10.)

5.3.2 Tietokoneen käyttömuodot

Aikaisempien tutkimuksien mukaan tietokonetta käytetään monipuolisesti. Esimerkiksi Luukan ym. tutkimuksen mukaan nuoret käyttivät tietokonetta yleisimmin Internet-yhteyden ottamiseen, kirjoittamiseen ja pelien pelaamiseen. Muita käyttötapoja olivat musiikin kuuntelu, piirtäminen ja suunnittelu, CD-romput ja harvemmin käytettävät tietokantojen teko, ohjelmointi, musiikin teko sekä kuvi- en ja videoiden editointi ja TV:n katselu. Nuorten asuinpaikalla ei ollut juurikaan vaikutusta siihen, mihin tietokonetta käytettiin, mutta iällä ja sukupuolella oli. 13–15-vuotiaat käyttivät tietokonetta pelaamiseen sekä musiikin kuunteluun ja 17–19-vuotiaat kirjoittamiseen. Tytöt käyttivät sitä Internetiin, kirjoittamiseen, pelaamiseen sekä musiikin kuunteluun ja pojat pelaamiseen, Internetiin, musiikin kuunteluun sekä kirjoittamiseen. Tytöt pitivät tärkeinä Internetistä chattia, kysymyspalstoja ja palautelomakkeita. Pojilla pelaaminen väheni ja nettailu lisääntyi iän myötä. (Luukka ym. 2001, 76-82.)

Sähköpostia ilmoitti käyttävänsä yleensä 80 % vastaajista, sen sijaan vähintään kerran viikossa lähes puolet kaikista nuorista. Tietokonetta ja Internet-sivuja muuhun käyttöön kuin pelaamiseen käytti pojat yleisemmin kuin tytöt: 13–15-vuotiaista pojista 65 %:a ja tytöistä 58 %:a. Keskusteluryhmiin osallistui lähes joka viidennes nuorista vähintään kerran viikossa ja vain muutama neljänä päivänä viikossa. Pojat osallistuivat keskusteluryhmiin tyttöjä useammin. (Luukka ym. 2001, 35-37.)

Tutkimus osoitti myös, että Internet ja tietokone ovat tärkeitä tietolähteitä sekä tytöille että pojille. Tietokone, Internet ja pelit olivat pojille myös viihtymisen väline esimerkiksi silloin, kun halutaan viettää aikaa kavereiden kanssa. Tyttöillä tämä oli kuitenkin vähäisempää. Puhelin ja kännykkä olivat tärkeimmät yhteydenpitovälineet toisiin ihmisiin. (Luukka ym. 2001, 47.)

Hakkarainen ym. (1998, 65-69) analysoivat tutkimuksessaan peruskoulun ja lukion oppilaiden tietoteknistä asiantuntijuutta. Tutkimuksen mukaan oppilaat käyttävät tietotekniikkaa aktiivisemmin harrastus- kuin opiskelutarkoituksiin. Lisäksi havaittiin, että pojat käyttävät sitä harrastustarkoituksiin tyttöjä useammin.

Huomion arvoinen tulos oli se, että tytöistä yli viidennes käyttää tietotekniikkaa päivittäin; ala-asteen tytöistä yli 70 %:a. Lisäksi tutkimuksessa analysoitiin tietoverkkojen käyttöä ja tulokseksi saatiin, että lähes viidennes oppilaista käyttää sähköpostia päivittäin, noin 35 %:a viikoittain. Noin 40 % vastanneista oppilaista osallistuu verkossa surffailemiseen ja tiedon hakemiseen vähintään kerran viikossa. Tutkimuksessa oppilaat arvioivat myös yhteydenpitoa toisiin henkilöihin. Oppilaista noin viidennes oli yhteydessä viiteen tai useampaan henkilöön viikoittain. Luukan ym. ja Hakkaraisen ym. tutkimukset osoittavat, että sähköpostin käyttö on yleistä lasten ja nuorten keskuudessa.

Saanilahden raportin mukaan 1990-luvun lopulla suomalaisten lasten vapaaajan mediaympäristössä käytetyimmät joukkoviestimet olivat televisio, video ja tietokone oheislaitteineen. Tyttöjen suosikkiväline oli televisio ja poikien tietokone. Tämän tutkimuksen mukaan suomalaiset lapset ja nuoret ovat innokkaita viestimien käyttäjiä, sillä yli 90 prosentilla tutkimukseen osallistuneista käytti näitä välineitä. Jokaisen kodista löytyi myös televisio ja radio. Sjöbergin tutkimuksen mukaan uusi teknologia oli nuorten normaali, arkinen työympäristö, jonka avulla informaatiota voidaan hankkia luonnollisella tavalla ja pitää yhteyttä toisista kulttuureista kotoisin oleviin ihmisiin. Kuitenkin 12–13-vuotiaat surffaavat päämäärättömästi Internetissä ja viettävät aikaansa erilaisissa keskusteluryhmissä. (Kotilainen & Kivikuru 1999, 22-23.)

Luukan ym. (2001, 90-94) tutkimuksen mukaan oma sähköpostiosoite oli 77 prosentilla kaikista nuorista. Chattia käytti enemmän nuoremmat kuin vanhemmat. Myös sähköpostin lähettäminen oli yleisempää nuoremmilla kuin vanhemmilla. Eroja oli myös tyttöjen ja poikien välillä. Usein sitä lähetti 57 % tytöistä ja pojista 36 %:a. Myös chattailua harrasti tytöt enemmän kuin pojat. Ikäryhmittäin jaettuna nuoremmat tytöt käyttivät Internetiä mieluiten jutusteluun ja yhteydenpitoon sekä keskusteluryhmätoimintaan, jopa 42 % heistä sanoi chattaavansa usein, kun taas noin puolet pojista ei chattaillut lainkaan. Iän myötä chattailu kuitenkin tytöillä laantui.

Tutkimuksien mukaan lasten keskuudessa ilmenee sekä tietokoneen hui- että hyötykäyttöä. Puiravan (1997, 88, 158) mukaan kuitenkin lapset ja nuoret tustuivat tietokoneisiin usein kotona tai ystävien luona viihtymisen vuoksi. Säh-

köposti oli yleisimmin käytetty elektronisen tekstivälitteisen viestinnän muoto ja eniten sitä käyttivät opiskelijat ja työssäkäyvät. Opiskelijat käyttivät sitä esimerkiksi yhteydenpitoon muilla paikkakunnalla asuvien kavereiden kanssa. Haastatellut pitivät kuitenkin sitä tylynä viestintämuotona, eivätkä he käyttäneet sitä henkilökohtaisiin asioihin ja vapaa-ajan kontaktit ystävien sekä läheisten kanssa pyrittiin kuitenkin ensisijaisesti hoitamaan kasvokkain.

5.3.3 Tietokoneet ja lapsen kehitys

Tietokoneen vaikutuksesta lapsen tai nuoren tasapainoiseen kehitykseen on saatu eri tutkimusten mukaan hyvin ristiriitaisia tuloksia. Tämä johtunee muun muassa siitä, että tietokoneen käyttötavat ja ohjelmat ovat muuttuneet huomattavasti ja sen käyttötaitoa vaaditaan yhä nuoremmilta ihmisiltä. Tutkimuksemme oletuksena on se, että tietokoneen käytöllä on merkitystä lapsen sosi-aalisiin suhteisiin joko suoraan tai välillisesti.

Tietotekniikan kehitys on herättänyt lasten vanhemmat pohtimaan ja kysymään tutkijoilta esimerkiksi sitä, mikä on jokaisen kotiin markkinoitavien pientietokoneiden vaikutus lasten ja nuorten ajatteluun ja harrastuksiin. Lapsen persoonallisuuden eri osa-alueet saattavat kehittyä epätasaisesti tietokoneen antamien virikkeiden pohjalta. Kognitiivinen kehitys etenee nopeasti, mutta affektiivinen ja psykomotorinen kehittyminen jäävät heikosti kehittyneiksi. (Hirsjärvi & Remes, 1983, 69.)

Lähes kaksikymmentä vuotta sitten ollaan jo oltu kiinnostuneita tietokoneen vaikutuksesta lapsen ajatteluun. Voidaan kai olla edelleen sitä mieltä, että tietokoneen käyttö edistää kognitiivista kehitystä. Kuitenkin affektiivisten ja psykomotoristen taitojen heikosta kehitymisestä voidaan olla tänä päivänä eri mieltä. Mielestämme affektiivinen ja psykomotorinen kehittyminen riippuu paljolti tietokoneen käyttömuodoista. Tänä päivänä tietokoneen antavat virikkeet ovat ehkä runsaampia kuin kaksikymmentä vuotta sitten.

Turkle (1984, 18-19) on tutkinut Piaget`n ajattelun kehityksen pohjalta tietokoneen ja tietokonepelien vaikutusta lapsen psykologiseen kehitykseen. Hän

erottaa kolme eri vaihetta lapsen tietokoneen välisessä suhteessa. Ensimmäisessä vaiheessa lapsi miettii tietokoneen elävyyttä, ajattelevuutta ja sitä, että tuntee kone. Toisessa vaiheessa tietokone muuttuu lapsen oman kyvykkyyden ja tehokkuuden peiliksi, jolloin lapsi kiinnostuu omista kyvyistä hallita konetta. Kolmannessa vaiheessa tietokoneesta muodostuu itseyden määrittämisen ja itseilmaisun väline, jolloin tietokoneen merkitys keskittyy kysymyksiin omasta identiteetistä. Tietokone on siis väline, jonka kautta epävarma ihminen etsii vastausta kysymykseen, kuka hän on. Suhde tietokoneeseen voi kuitenkin muodostua vaaraksi lapsen kehitykselle, koska se voi pikemminkin sulkea kuin avata kehitysmahdollisuuksia. Tietokoneen kanssa oleva vuorovaikutus merkitsee inhimillisen vuorovaikutuksen vastavuoroisuuden puuttumista eikä myöskään empatia, ymmärtäminen, tiedostaminen, neuvotteleminen ja vastakainasettelu liity tietokonetyöskentelyyn. Tietokoneet saattavat houkutella koukuunsa niin lapset kuin aikuisetkin.

Muita tietokoneen ja sen kanssa pelaamisen kritisoijia on Setzer. Hänen mukaansa tietokonepelit vetävät pelaajansa liikaa puoleensa, joten pelaamisesta saattaa tulla liikaa lasta hallitseva toiminta. Lisäksi tietokonepelien väkivaltaisuus syöpyy lasten mieleen ja tunteisiin, joten lapsella ei ole kykyä ymmärtää kaikkia vahingollisia vaikutuksia, joita pelit saattavat hänelle aiheuttaa. Mallista oppiminen on lapselle tärkeää, joten lapsi oppii leikkien ja jäljitellen monia asioita, mutta tietokonepelit eivät anna lapsen mielikuvitukselle tilaa, koska kaikki kuvat tulevat valmiina ja liian nopeasti. Tietokoneen parissa tavalliset roolileikit, rakenteluleikit ja kaikki ympäristöön ja luontoon liittyvät kokemukset jäävät pois, joten lapsen vuorovaikutus ympäristöönsä on minimaalinen. (Roininen 2000, 41.)

Mielestämme Turklen ja Setzerin ajatukset ovat vanhentuneet siinä mielessä, että tietokoneella olisi vain kehitystä heikentävää vaikutusta lapseen. Vuorovaikutus tietokoneen kanssa voi nykyään olla myös vastavuoroista toimintaa esimerkiksi Internetin kautta, jossa tarvitaan inhimillisiä vuorovaikutustaitoja. Tietokoneen välityksellä voidaan nykyään leikkiä myös roolileikkejä ja ne ruokkivat myös lasten mielikuvitusta.

Tietokonetta voidaan käyttää varsin tehokkaasti hyväksi esimerkiksi silloin, kun halutaan parantaa laadullisesti lasten keskinäistä vuorovaikutusta (Lehtinen 1994, 12). Tietoliikenneverkoissa hoidetaan kirjeenvaihto henkilöltä toiselle sähköpostin avulla. Tällainen sähköpostin käyttö on motivoinut lapsia yhteydenpitoon ja samalla tuottanut myös oppimisen kannalta tuloksia. (Yletyinen & Koivisto 1994, 40.)

Ala-asteen oppilaiden television katselua on tutkittu ja tutkimustulokset osoittivat, että televisiota katsotaan suuri määrä päivässä ja melko myöhään sekä ajankuluksi. Kuitenkin tutkijan mielestä vastuu television katselusta on vanhemmilla ja vanhempien tulisikin rajoittaa sitä. (Kervinen 1994, 59, 61.) Tänä päivänäkin ihmiset ovat erilaisten medioiden vaikutuksen alaisia suuren osan päivästä ja tietokone on yksi kanava, josta vaikutteita saadaan. Tietokone voidaan tänä päivänä rinnastaa televisioon, koska sieltä saadaan paljon tietoa ja sen kanssa vietetään aikaa. Kun näihin kahteen mediaan käytetty aika yhdistetään, on syytä rajoittaa median vaikutusten alaisena olemista ja suunnata ajanviettoa ehkä enemmän kavereiden kanssa olemiseen.

Luukan ym. (2001, 43) tutkimuksen mukaan kaverin kanssa tietokoneella puuhasteli vain 13 % nuorista. Vastauksista ei kuitenkaan käynyt ilmi sitä, tekevätkö he jotain yhdessä tietokoneella vai seurustelevatko he kavereidensa kanssa tietoverkkojen välityksellä.

Harvoissa perheissä tietokonetta tai verkkopalveluja käytettiin yhdessä muiden perheenjäsenten kanssa eli sitä käytettiin vain silloin, kun jotain perheenjäsentä opetetaan laitteen tai palvelujen käyttöön tai pelejä pelatessa. Tietokone onkin aluksi suunniteltu vain yhden henkilön käyttöön, eikä toisen ole helppo osallistua sivusta tietokoneenkäyttöön jo ergonomisista syistä, ja mitä nopeammin toinen käyttää tietokonetta, sitä vaikeampaa toisen on sivusta seurata toimintaa. Tutkimukseen osallistuvat pohtivat verkkopalvelujen yleistymisen haittoja pitkälti sosiaaliselta kannalta. Fyysinen suora kontakti toisen ihmiseen korvataan verkkopalveluita käyttämällä ja näin ollen sosiaaliset kontaktit vähenivät. Noin puolelle tämä toi mielikuvan eristäytyneestä perheestä neljän seinän sisällä. Pelkona oli myös se, että osa ihmisistä jäisi palvelujen ulkopuolelle kokonaan, jos eivät omistaisi esimerkiksi Internetyhteyksiä. (Puirava 1997, 166-167.)

Roininen (2000) on tutkinut tietokoneiden opetuskäytön vaikutusta luokan sosiaaliseen ilmapiiriin ja miten tietokoneen käyttötaidot ja käytön intensiteetti vaikuttavat oppilaan sosiaaliseen asemaan luokassa. Tutkimus suoritettiin 4.–5.-luokkalaisten kanssa. Tutkimuksessa selvitettiin myös sähköpostin soveltuvuutta oppilaan ja opettajan kommunikointivälineeksi tietotekniikkaa hyödyntävän projektin aikana. Tutkimustulokset osoittivat, että oppilaiden halukkuudessa käyttää sähköpostia oli selviä eroja. Oppilaat käyttivät sähköpostia paljon keskinäiseen ja nopeaan viestintään, mutta se ei yllä kasvokkain käytävän viestintän tasolle. Hyvät tietokoneen käyttötaidot vahvistavat oppilaan itsetuntoa ja sosiaalista asemaa luokassa. Selvimmin tämä näkyi poikien keskuudessa. Tietokoneiden sijoittaminen niin sanottuihin normaaleihin luokkiin lisäsi myös oppilaiden mahdollisuuksia sosiaalisten taitojen ylläpitämiseen ja paransi luokan sosiaalista ilmapiiriä. Tietokoneopetus muutti myös opettajan roolin tiedon jakajaksi ja oppimisympäristön sosiaalisemmaksi ja yhteistoiminnallinen oppiminen mahdollistui.

Kytömäki on tutkinut television ja videoiden merkitystä varhaisnuorten ystävyssuhteisiin. Televisiota katseltiin pääsääntöisesti yksin kotona tai perheen kanssa, mutta silti sillä oli merkittäviä sosiaalisia käyttöjä nimenomaan ystäväpiirissä. Yksi syy siihen, että televisiota ei katseltu yhdessä ystävien kanssa oli se, että kenenkään kotona ei ollut tilaa siihen aikaan, jolloin nuoria kiinnostavat ohjelmat tulivat. Videoita katseltiin kuitenkin porukalla yleensä iltapäivisin koulun jälkeen, kun koti oli vapaa. Televisio-ohjelmista keskusteltiin kuitenkin ystäväpiireissä tai seuraavana päivänä koulussa. Erityisen tärkeitä ja mieluisia televisio-ohjelmia, videoita ja elokuvia oli sellaiset ohjelmat, joita seurattiin ystävien kanssa ja joista keskustellaan ystävien kanssa. Onkin selvää sosiaalista painetta katsella sellaisia ohjelmia, joista keskustellaan, muutoin jää sen ulkopuolelle. (Werner 1996, 111.)

Kytömäen mukaan ikätovereiden kanssa keskustelulla on merkitystä varhaisnuorten identiteetin kehitykselle. Televisio-ohjelmien kautta voidaan keskustella sellaisista aihepiireistä, jotka kiehtovat tämän ikäisiä, mutta joista heillä ei ole vielä kokemuksia. Ohjelmia katsellessaan varhaisnuoret samastuvat fiktiivisiin henkilöihin ja tekevät tulkintojaan tapahtumista. Näistä he sitten keskustelevat

ystävien kanssa ja luovat ”yhteisiä tulkintoja”. Näiden ”sijaiskokemusten” kautta he voivat tutustua suhteellisen turvallisesti heidän elinpiirinsä ulkopuolisiin asioihin ja tilanteisiin. (Werner 1996, 112.) Mielestämme myös tietokonepelit ja muut tietokoneen tarjoamat aiheet ovat suuri puheenaihe lasten keskuudessa. Lapset voivat esimerkiksi keskustella peleistään, vaikka eivät pelaisikaan yhdessä ja näin ollen he ovat sosiaalisessa kanssakäymisessä keskenään tietokoneen avulla.

Reaaliaikaisten keskusteluryhmien, kuten chat-ryhmien, luodut kontaktit viehättivät monia KAMU:n tutkimukseen osallistuvia sen takia, että niissä voi kokeilla erilaisia rooleja ja luoda itsestään haluamansa kuvan toiselle osallistujalle. Jotkut pitivät sitä eräänlaisena leikkinä, jolla ei ole todellisuuden kanssa mitään tekemistä. Puhelin oli nuorille kuitenkin yleisempi väline kuin sähköpostin käyttäminen. (Puirava 1997, 161-162.)

Edellä mainitun tutkimuksen alkuhypoteesina oli, että verkotetun multimedian ja erilaisten viestintävälineiden lisääntynyt käyttö tulee muuttamaan ihmisten välistä vuorovaikutustilanteita. Tämän perusteella medioilla on havaittu olevan oma vaikutuksensa ihmisten väliseen vuorovaikutukseen ja sosiaaliseen toimintaan. Vaikutus ei aina ole kuitenkaan havaittavissa oleva tai yksisuuntainen. Tulevaisuuden visio, jossa suurin osa viestinnästä ja vuorovaikutuksesta käytäisiin median välityksellä, ei ollut houkuttava, koska ihmiset ovat sosiaalisia ja kehollisia olentoja, joille ei riitä pelkästään virtuaaliset ulottuvuudet. Jokaisella käytössä olevalla mediallyllä on oma tehtävänsä ja paikkansa mediavälitteisessä vuorovaikutuksessa ja niiden tunteminen auttaa käyttämään niitä tehokkaasti. Rikkain viestintämuoto ei aina ole kuitenkaan tarpeen eikä edes toivottu sen sosiaalisesti vaativan muodon takia. Mediavälitteinen kommunikaatio ei kokonaan korvaa kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta. Kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus sopii erityisesti läheisiin ihmissuhteisiin ja harrastuksiin sekä tärkeiden sopimusten ja monimutkaisten asioiden hoitoon. Digitaalisten medioiden kautta tapahtuva vuorovaikutus täydentää vuorovaikutusmahdollisuuksia. Uusiin laitteisiin ja palveluihin liittyy vahvasti sosiaalinen näkökulma. Ne lisäävät yhteydenpitomahdollisuuksia ja kontakteja muihin ihmisiin sekä yhteydenottamisen vaihtoehdot kasvavat. Henkilökohtaisten kontaktien katoamiseen ei kuitenkaan uskota, vaikka kontaktien vähenemistä hieman pelättiin. Oma valinnanva-

pautta kuitenkin korostetaan sosiaalisten suhteiden ylläpidossa. Se vaikuttaako uusi teknologia negatiivisesti tai positiivisesti yksilöön itseensä, on paljolti jokaisen omassa vallassa. (Puirava 1997, 169-170, 179-182.)

5.3.4 Tietokoneet ja pelaaminen

Tietokonepelien pelaaminen oli yleisempää pojilla kuin tytöillä ja tyttöjen pelaaminen oli selvästikin poikien pelaamista epäsäännöllisempää, vaikka 87 % tytöistä ja 94 % pojista pelasi tietokonepelejä ainakin silloin tällöin. Tällä tietokonepelien pelaamisessa oli selvä yhteys kotona olleeseen tietokoneeseen, sillä lähes puolet niistä nuorista, joilla oli kotona tietokone ilmoitti pelaavansa tietokonepelejä useita kertoja viikossa. Niistä, joiden kotona ei ollut tietokonetta, kolme neljäsosaa pelasi vain harvemmin kuin kerran kuussa. (Luukka ym. 2001, 34.)

Kysyttäessä kuinka usein tietokone- tai konsolipelejä pelattiin yksin tai kavereiden kanssa ilmeni, että 92 % pojista pelasivat usein tai joskus yksin. Muiden perheenjäsenten kanssa pelasi noin puolet pojista. Tytöt pelasivat ystävien kanssa yhdessä vähemmän kuin pojat. Noin puolet tytöistä pelasi usein tai joskus kaverin kanssa, mutta perheenjäsenten kanssa tytöt pelasivat poikia useammin. Tämän mukaan pelaaminen oli kuitenkin pojille sosiaalisempaa toimintaa kuin tytöille. Noin kolmannes pojista pelasi myös modeemin välityksellä tuntemattomien kanssa ja hieman alle kolmannes Internetissä tutussa ryhmässä. Tytöistä noin viidennes harrasti näitä joskus. Tämä yhdessä pelaaminen oli yleisempää nuoremmassa ikäryhmässä eli oman kaverin kanssa pelasi usein tai joskus 79 %:a. Tietokonepelien suurkuluttajat (vähintään kolme tuntia päivässä vähintään neljänä päivänä viikossa pelaavat) pelasivat enemmän sekä yksin että kavereiden kanssa kuin peruspelaajat. (Luukka ym. 2001, 109-110.) Muutamassa muussakin tutkimuksessa tietokonepelaamiselle on löydetty positiivista sosiaalista vaikutusta.

KAMU:n tutkimuksen mukaan tietokonepelien pelaaminen oli tuttu ilmiö jokaisessa haastatelluissa lapsiperheissä. Pelaaminen oli lapsista mukavampaa online tyyppisenä ja porukan kanssa kuin yksin. Pelihetki oli niin lapsille kuin ai-

kuisillekin irtautuminen päivän askareista tai sosiaalinen hetki yhdessä kavereiden tai perheen kanssa pelatessa ja siitä puhuttaessa. Se voi olla myös onnistumisen kokemisen hetki. (Puirava 1997, 168.)

Aalto ja Hekanaho-Koivuvaara (1997) ovat tutkineet gradussaan 12-vuotiaan lapsen (5.–6.-luokkalaisen) aktiiviseen tietokonepelaamiseen liittyviä ilmiöitä. Tuloksiksi saatiin, että tietokonepelaaminen ei aiheuta ongelmia koulunkäyntiin, sosiaalisuuden tai aggressiivisuuden suhteen. Pelaaminen todettiin sosiaalisiksi tapahtumaksi, koska useimmiten pelattiin pareittain tai ryhmissä ja Internet-pelien kautta pelaaminen muuttui vieläkin sosiaalisemmaksi. Television katselu vei lapsen elämästä eniten aikaa, eikä muista harrastuksista luovuttu tietokoneen myötä. Vaikka tutkimustulokset olivat positiiviset, tutkijat totesivat, että tietyissä olosuhteissa pelaamiseen liittyi negatiivisiakin puolia. Jos lapsi jää pelaamisen kanssa yksin ja häneltä puuttuu todellisen elämän malli, on mahdollista, että hän ottaa käyttökseen mallia tietokonepeleistä. Kasvattaja on velvollinen puuttumaan tilanteeseen, jos huomaa lapsen olevan ahdistunut tai peiloissaan. Pelaamiseen käytettävä aika on myös suhteutettava muuhun aikaan ja olisi huolehdittava, että lapsella on positiivisia kontakteja ikäisiinsä lapsiin.

6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT

Tietotekniikan asema yhteiskunnassa on muuttunut yhä keskeisemmäksi. Teknistyvässä yhteiskunnassa on oltu huolissaan lasten sosiaalisten taitojen ja -suhteiden heikkenemisestä, johon osaltaan uskotaan tietokoneen lisääntyneen käytön olevan merkityksellinen. Yleisenä huolenaiheena on ollut lasten tietokoneen ääressä käyttämä aika ja sen seuraukset sosiaalisille suhteille. Tietokoneen suuren käytön on katsottu olevan este lasten sosiaalisten taitojen kehitykselle, mutta toisaalta ajatellaan, että tietokoneen avulla voidaan parantaa sosiaalisia taitoja ja luoda uusia sosiaalisia suhteita. Tämä vastakkainasettelu onkin erittäin mielenkiintoinen lähtökohta tutkimuksellemme.

Näiden ajatusten ja huomioiden pohjalta muokattiin tutkimuksemme tavoite, jolla onkin tarkoitus selvittää tietokoneen käytön yhteyttä sosiaalisiin suhteisiin ja näin ollen tutkimusongelmat muotoutuivat seuraavalla sivulla oleviksi.

Rajasimme tutkimuksemme ja tutkimusongelmamme vapaa-aikana tapahtuvaan tietokoneen käyttöön, koska tietokoneen opetuskäyttöä on tutkittu runsaasti. Koululuokan näkökulmasta on myös selvitetty tietokoneen merkitystä sosiaalisille suhteille ja joissakin tutkimuksissa on sivuttu sosiaalisuutta tietokonepelaamisen näkökulmasta. Tutkimusongelmat rajasimme koskemaan viidesluokkalaisia, koska heillä on jo edellytykset sanalliseen, erityisesti kirjoitet-

tuun viestintään, jota tietokoneen välityksellä tapahtuva vuorovaikutus edellyttää. Heillä on myös omia ja vakiintuneita mielipiteitä asioista joihin ehkä vaikuttavat kavereiden kanssa hankitut kokemukset. Sosiaaliset suhteet ja kaverit saavat uuden merkityksen lähestyttäessä murrosikää, jolloin viidesluokkalaiset olivat mielestämme sopiva ikäryhmä sosiaalisten suhteiden tutkimisen kannalta. Viidesluokkalaiset ovat myös tarpeeksi itsenäisiä vastaamaan kyselyyn, jossa vaaditaan asioiden totuudenmukaista tarkastelua ja syy-seuraussuhteiden tajuamista.

Mikä on vapaa-ajalla tapahtuvan tietokoneen käytön merkitys 5.-luokkalaisten lapsen sosiaalisiin suhteisiin?

Alaongelma 1: Kenen kanssa tietokonetta käytetään ja millaisia ovat tietokoneen käyttömuodot 5. -luokkalaisten vapaa-ajalla?

Alaongelma 2: Mikä on tietokoneen osuus sosiaalisia suhteita solmittaessa?

Alaongelma 3: Miten sosiaalisia suhteita pidetään yllä tietokoneen avulla?

Lapset käyttävät tietokonetta sekä koulussa että vapaa-ajalla, mutta sen käyttö riippuen ajankohdasta on kuitenkin erilaista. Koulukäytössä tietokonetta käytetään enemmän hyötykäyttöön, mutta oletettavasti vapaa-ajalla enemmän huviaikään. Haluamme selvittää tietokoneen käyttöä lapsen vapaa-ajalla, koska lapsen koulun ja muiden velvollisuuksien jälkeen jäävä vapaa-aika on suhteellisen vähäistä, johon tulee sisällyttää myös muutkin harrastukset. Tietokoneen ja muiden harrastusten suhteuttaminen voi tuottaa usealle lapselle vaikeuksia ja lapsen harrastusten parissa luomat sosiaaliset suhteet voivat näin ollen jäädä vähäisiksi. Halusimmekin täsmentää pääongelmaa alaongelmalla, joka selvittää kenen kanssa tietokonetta käytetään vapaa-ajalla ja mihin tarkoitukseen.

Pääongelman avulla haluamme selvittää nimenomaan sosiaalisia suhteita ja niiden solmimista ja ylläpitämistä tietokoneen avulla. Sosiaaliset suhteet syntyvät vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa ja ihmisten liittymistä toisiinsa ohjaa tietty kriteeri. Ihmisiä yhdistäviä kriteerejä ja sosiaalista vuorovaikutusta on monenlaista. Tutkimuksen kannalta olemme kiinnostuneita tietokoneen osuudesta sosiaalisessa kanssakäymisessä, koska sosiaaliset suhteet ovat

tärkeitä jokaiselle ihmiselle, myös 5.-luokkalaiselle ja tietokone tarjoaa keinon sosiaaliselle vuorovaikutukselle.

7 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

7.1 Aineiston hankinta

Tutkimuksemme suoritimme kyselylomaketutkimuksena keväällä 2001. Kyselylomaketutkimuksella on jo pitkät perinteet, vaikka erityisenä menetelmänä siitä alettiin puhua vasta 1930-luvulla. Kyselyllä tarkoitetaan sellaista menettelytapaa, jossa tutkitut henkilöt itse vastaavat kyselylomakkeeseen joko valvotussa ryhmätilanteessa tai kotona, jonne lomake on lähetetty postitse. (Eskola 1975, 158.)

Kyselylomaketutkimus on hyvä vaihtoehto silloin, kun halutaan esittää runsaasti erilaisia kysymyksiä. Sen toisena etuna on, että kaikki kysymykset ovat samassa muodossa kaikille vastaajille. Kyselylomake tarjoaa vastaajalle mahdollisuuden pohtia vastauksia pidempään ja rauhassa, sekä päättää itse vastausajankohdasta. Kun aineisto kerätään esimerkiksi koululuokittain, sillä voidaan vaikuttaa vastausprosentin suuruuteen. Kyselylomaketutkimus on nopea ja suhteellisen edullinen tutkijalle. Huonona puolena voidaan pitää sitä, että joskus joudutaan tekemään uusintakysely, mikä taas lisää kustannuksia, vastausaikaa ja työtä. Vastaaaja voi myös vastata kysymyksiin missä järjestyksessä tahansa, jolloin se voi vaikuttaa vastaukseen ja tutkimustuloksiin. (Valli 2001a, 30-33.)

Kyselylomaketutkimus soveltuu hyvin yleiskartoitukseksi, josta sen alkuperäinen nimi, survey, tulee (Eskola, Hälikkä & Kortet 1999, 41). Tutkimuksessamme on juuri kyse survey-tyyppisestä kartoituksesta. Kausaalisuhteen toteamiseen riittävästä ehdoista ei vallitse ehkä täyttä yksimielisyyttä. Kvalitatiivinen ote ei kuitenkaan käy kausaalisten kysymysten vastaamiseen, sillä kausaalisuhteiden selvittäminen edellyttää muuttujien välisen korreloinnin selvittämistä. Kvalitatiivisella tutkimuksella voidaan toki vastata myös miksi-kysymyksiin, mutta silloin selityksen perustana oleva tieto kausaalisuhteesta perustuu kvantitatiivisen tutkimuksen tuottamaan tietoon. (Töttö 1999, 285.)

Aineiston keruu tutkimuksessamme suoritettiin ryhmätilanteessa, jolloin koulun oppilaat luokittain vastasivat kyselyyn. Keräsimme aineiston postikyselynä vuoden 2001 maaliskuun taitteessa. Kohdejoukkonamme oli kaikki Suomen viidesluokkalaiset lapset. Tiedonhankintamenetelmämme oli nimen omaan kyselylomake, koska sen avulla saimme parhaiten toteutettua maantieteellisesti näin laajan tutkimuksen. Halusimme saada sekä alueellisesti että määrällisesti mahdollisimman kattavan otannan, koska tutkimuksen aiheen kannalta vastaukset voivat vaihdella eri puolilla Suomea vastaajan asuinpaikkakunnan mukaan. Kyselylomakkeen esitestauksen suoritimme yhdeksällä viidesluokkalaisella oppilaalla Kokkolan kaupungissa. Lomakkeen kysymykset olivat heidän mielestään varsin helppoja ja yksinkertaisia vastata, joten emme joutuneet muokkaamaan kysymyksiä esitestauksen jälkeen. Jokainen oppilas pystyi myös vastaamaan kysymyksiin itsenäisesti annetun ohjeistuksen perusteella.

Kyselylomakkeemme alussa oli muutama niin sanottu helppo ja henkilökohtainen kysymys, joiden avulla oppilas tunsi itsensä tärkeäksi tutkimuksen kohteeksi (ks. liite 3). Nämä kysymykset toimivat osaltaan tutkimuksessamme niin sanottuina selittävinä muuttujina (kyselylomakkeen kysymykset 1 - 4 ja 6). Kyselylomakkeen kaikkiin kysymyksiin vastattiin valitsemalla jokin valmiista vastausvaihtoehdoista. Kokeenjohtajana aineiston keruussa toimi kunkin luokan oma opettaja. Hänelle liitimme mukaan vastausohjeen, jonka tarkoituksena oli selkiyttää kyselyn vastaamista oikein ja loogisessa järjestyksessä. Pyysimme opettajaa lukemaan vastausohjeen oppilaille ennen kyselyyn vastaamista. Vastaaminen pystyttiin toteuttamaan kaikilla oppilailla samanaikaisesti, jolloin se ei vienyt paljon luokan aikaa.

7.2 Otanta ja kohdejoukko

Tämän tutkimuksen otanta perustuu alueellisesti edustavaan satunnaisotantaan. Kyseessä on ositettu otanta, mutta aineisto on kerätty kuitenkin ryppäittäin. Näin voidaan puhua monivaiheisesta ryväotannasta. Ositettua otantaa käytetään, kun perusjoukko jakaantuu erilaisiin ryhmiin ja aineisto on heterogeeninen. Otannassa on huomioitu myös eri ryhmien suhteellinen koko. Monivaiheinen ryväotanta voidaan suorittaa koko ryppään osalta yhtä aikaa ja näin ollen se on mahdollista suorittaa laajalla alueella nopeasti. (Ks. Valli 2001a, 16-19; Cooligan 1999, 40-41.)

Ryväotannasta puhutaan silloin, kun aineistoa kerätään kahdelta tai useammalta perusjoukon alkiolta samanaikaisesti. Sen käyttöä puoltaa muun muassa sen taloudellisuus. Kun kohdejoukon alkiot ovat ryvästyneet esimerkiksi koululuokittain, otetaan ne perusyksiköiksi, joista otos poimitaan. (Pahkinen & Lehtonen 1989, 76-77.) Juuri koululuokkia hyödyksi käyttäen on tämä tutkimuksemekin aineisto poimittu. Näin oli mahdollista kerätä riittävän laaja aineisto tilastollisten johtopäätösten tekemiseen tässä laajassa, maantieteellisesti koko Suomen kattavassa perusjoukossa.

Tutkimuksemme arvottiin kaikista Suomen viidestä läänistä mukaan viisi kuntaa eli yhteensä 25 kuntaa (ks. taulukko 1). Pohjana ryväotannalle oli kuntien jako lääneittäin siten, että kunnat jaettiin ensin kuntien taajama-asteen mukaan ryhmiin. Taajama-asteella tarkoitetaan taajamissa asuvan väestön osuutta koko väestöstä 10 prosentin tarkkuudella eli taajama-asteella kuvataan siis kunnan suuruutta (Suomen tilastollinen vuosikirja 2000, 60-81.)

TAULUKKO 1. Otoksessa mukana olevien kuntien taajama-asteet ja läänit

KUNTA	TAAJAMA-ASTE
<i>Etelä-Suomen lääni</i>	
Hauho	3
Ruokolahti	5
Orimattila	6
Sipoo	7
Karjaa	8
<i>Länsi-Suomen lääni</i>	
Ullava	1
Peräseinäjoki	5
Jämsä	7
Vammala	7
Seinäjoki	9
<i>Itä-Suomen lääni</i>	
Vieremä	3
Valtimo	4
Leppävirta	5
Eno	6
Mikkeli	9
<i>Oulun lääni</i>	
Merijärvi	3
Pudasjärvi	4
Alavieska	5
Kuhmo	5
Kajaani	9
<i>Lapin lääni</i>	
Posio	3
Kittilä	4
Sodankylä	5
Inari	6
Rovaniemi	9

Sen jälkeen jokaisesta läänistä arvottiin mukaan yksi pieni kunta (taajama-aste 1–3), kolme keskikokoista kuntaa (taajama-aste 4–7) ja yksi iso kunta (taajama-aste 8–9). Näin ollen mukana otoksessa oli taajama-asteeltaan niin sanottuja pieniä kuntia viisi, keskikokoisia kuntia 15 sekä suuria kuntia viisi. Kuntakoon valinnassa on huomioitu eri kokoisten kuntien suhteellinen osuus koko maan kunnista (ks. taulukko 2). Osuudet vastaavat perusjoukon suhteellisia osuuksia siis mahdollisimman hyvin. Kuntien maantieteellinen jakautuminen esitellään liitteessä 1.

TAULUKKO 2. Ositetun otannan suhteellinen osuus taajama-asteen perusteella prosentuaalisena tarkasteluna

Kuntakoko taajama-asteittain	Osuus koko maasta	Osuus otoksessa
Pienet kunnat (1-3)	21 (91)	20 (5)
Keskikokoiset kunnat (4-7)	60 (259)	60 (15)
Suuret kunnat (8-9)	19 (83)	20 (5)
<i>Yhteensä</i>	100 (433)	100 (25)

Kuntien selvittämisen jälkeen listasimme kaikkien arvottujen kuntien koulut ja arvoimme jokaisesta kunnasta sattumanvaraisesti yhden koulun. Jos koulussa oli useampia viidesluokkia, niin niistä arvottiin mukaan yksi. Otoksessa oli mukana 25 luokkaa. Mukaan otantaan sattui sekä pieniä että suuria kouluja ja luokkia. Oppilasmäärät olivat näiden koulujen luokissa 12–30 oppilasta.

Vastauksia saatiin kaikista 25 koulusta eli vastausprosentti näin ajateltuna olisi 100. Kyselyjä lähetettiin 616 ja vastauksia saatiin 599, jolloin todelliseksi vastausprosentiksi tuli 97 eli vastauspäivinä kouluista oli ollut pois 3 % kohderyhmästä. Näin hyvään vastausprosenttiin vaikutti se, että kyselyyn oli helppo ja nopea vastata eikä se lisännyt juurikaan luokanopettajan työtä. Otimme myös etukäteen puhelimella yhteyttä kouluihin, mikä osaltaan vaikutti vastausprosentin suuruuteen. Ainoastaan kahteen kouluun jouduimme tekemään muistutuksen kyselyyn vastaamisesta. Muistutuksen jälkeen saimme myös heiltä vastaukset kyselyymme.

7.3 Käytetyt menetelmät

Aineiston käsittelyssä käytimme SPSS -tilasto-ohjelmaa. Ensimmäisenä menetelmänä oli frekvenssiajo, jolloin saimme myös prosentuaalisen vertailun yksisuuntaisista muuttujista. Ristiintaulukoinnilla saimme prosentuaalisen vertailun riippumattomien muuttujien suhteesta vertailtaviin muuttujiin. Ristiintaulu-

koinnin yhteydessä teimme luokitteluasteikkoisten muuttujien yhteydessä khin-neliötestin, mikä ilmoittaa tilastollisen merkitsevyyden. Järjestysasteikkoisten muuttujien yhteydessä käytimme Mannin–Whitneyn U–testiä tai Kruskal Walli-sin testiä riippuen montako luokkaa selittävissä muuttujissa oli. Koska kaikki käytetyt kysymykset ovat joko luokittelu- tai järjestysasteikkoisia muuttujia, ei niin sanottuja parametrisiä testejä, kuten t-testiä, voitu käyttää. (Ks. Cooligan 1999, 256-259; Riukulehto & Huhtala 1992, 40, 71.)

Faktorianalyysia käytimme etsimään sellaisia muuttujaryhmiä, jotka muodostaisivat tulkinnallisia kokonaisuuksia. Tämä liittyi kyselylomakkeen kysymykseen numero 13, jossa on esitetty 12 erilaista väittämää. Tämän pohjalta rakensimme kolme uutta muuttujaa, niin sanottua summamuuttujaa. Näitä summamuuttujia koodasimme uudelleen sisällöllisen tarkastelun pohjalta. Lisäksi uudelleenkodeausta käytimme myös muiden muuttujien kohdalla.

7.4 Aineiston käsittely

Khin–neliötestin avulla pyritään testaamaan onko kaksi luokittelevaa muuttujaa toisistaan riippumattomia. Riippumattomuusolettamuksena pidetään viiden prosentin kriittistä rajaa ($p < .05$). Mikäli p :n arvo on pienempi ovat muuttujat toisistaan riippuvia eli toinen muuttuja selittää toisen muuttujan jakautumista. (Metsämuuronen 2000a, 31-33; 2000b, 41-42.) Tarkoituksena on siis testata vertailtavien ryhmien välisiä eroja ja saatujen tulosten yleistettävyysekelpoisuutta perusjoukkoon.

Järjestys- ja välimatka-asteikkoisista muuttujista voidaan muodostaa niin sanottuja summamuuttujia, joissa on yhdistetty vähintään kaksi samalla tavalla mitattua muuttujaa yhdeksi mittariksi. Monet niin yhteiskunnalliset kuin kasvatustieteelliset ongelmat ja ilmiöt eivät ole mitattavissa yhdellä ainoalla mittarilla, vaan ilmiön kartoittamiseksi tarvitaan tieto useasta muuttujasta. Muuttujia voidaan siis yhdistää, kun useissa eri kysymyksissä on kysytty saman ominaisuuden eri osa-alueita. Asiaa onkin mielekkäämpää tarkastella kokonaisuutena kuin vain yksittäisinä kysymyksinä. Ennen yhdistämistä voidaan käyttää apuna

faktorianalyysia (pääkomponenttianalyysia), jonka avulla selvitetään sisällöltään samoja ominaisuuksia mittaavat muuttujat. Menetelmä kertoo, miten muuttujia voidaan yhdistellä järkevällä tavalla. (Valli 2001a, 87; Riukulehto & Huhtala 1992, 120.)

Kyselylomakkeemme viimeisessä kysymyksessä (nro 13) on juuri edellä esitetyn mukaisia muuttujia (ks. liite 3). Ne ovat järjestysasteikkoisia, niissä kaikissa on samanlainen mitta-asteikko ja ne sisältävät muun muassa vuorovaikutustaitoihin liittyviä asioita sekä muita tulkinnallisia kokonaisuuksia. Näistä olemme rakentaneet kolme summamuuttujaa (ks. taulukko 3).

Faktorianalyysin sisällä olevassa pääkomponenttianalyysissa tietokone tekee ratkaisun faktorien lukumäärästä ominaisarvotarkastelun perusteella. Ominaisarvon ylittäessä 1,00 rajan, muodostaa tietokone niistä oman faktorin. Faktori pistemäärän tarkastelussa muuttujien ryhmittelylle on rajana arvo 0,30. (Valli 2001a, 88-90.)

TAULUKKO 3. Faktorianalyysin perusteella tehdyt summamuuttujat

	Faktoripistemäärä	Selitysosuus
Tietokone välineenä yhteydenpidossa Olen tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä (chat yms.). Harrastan keskusteluja chatissa eri ihmisten kanssa. Pidän yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla (esim. sähköposti). Sähköpostin käyttö lisää yhteyden pitoa kavereihin.	,623 ,544 ,574 ,608	17,512
Tietokone ja sen ominaisuudet kavereisuhteissa Olen jonkun kaveri, koska hänellä on hyvä tietokone. Olen jonkun kaveri, koska hänellä on hyviä tietokonepelejä. Tietokoneen omistaminen lisää kavereiden määrää. Tietokone helpottaa kavereiden saantia. Tietokoneen käyttö vie aikaa muilta harrastuksilta.	,497 ,458 ,477 ,427 ,364	14,823
Kiinnostus tietokoneita kohtaan Olen saanut uuden kaverin, koska olemme kumpikin kiinnostuneita tietokoneista. Aloitin tietokoneharrastuksen, sillä kaverini-kin harrastivat sitä. Vanhempani rajoittavat tietokoneen käyttöä.	,458 ,395 ,510	8,866

Tutkimuksessamme ensimmäiselle faktorille latautui korkein faktoripistemäärin (= ylittävät rajan 0,30) neljä muuttujaa, toiselle faktorille viisi ja viimeiselle kolme muuttujaa. Jos muuttuja latautui useammalle kuin yhdelle faktorille, on tulkinta tapahtunut suurimman latauksen mukaan (ks. Riukulehto & Huhtala 1992, 132). Tältä pohjalta rakennetut summamuuttujat nimesimme seuraavasti: tietokone välineenä yhteydenpidossa, tietokone ja sen ominaisuudet kavereisuhteissa sekä kiinnostus tietokoneita kohtaan. Ensimmäisen summamuuttujan pistemäärät vaihtelevat 4–12, toisen 5–15 ja kolmannen 3–9. Yksittäisten väittämien kohdalla pisteytys oli alun perin koodattu siten, että kyllä –vastaus sai yhden pisteen, en osaa sanoa –vastaus kaksi pistettä ja ei –vastaus kolme pistettä. En osaa sanoa –vastaus on koodattu keskimmäiseksi, koska vastaajan mielipide

jää näiden kahden mielipiteen väliin (ks. Valli 2001b, 158-161). Tämä kolmen faktorin malli selittää 30,0 % varianssien vaihtelusta aineistossa. Ensimmäinen faktori kerää tästä varianssien vaihtelusta 17,5 %, toinen faktori 14,8 % ja viimeinen 8,7 %.

Summamuuttujassa, *tietokone välineenä yhteydenpidossa*, pistemäärät on koodattu kolmeen ryhmään, joita käytämme jatkossa pohjana tutkimustulosten tarkastelulle tulososuudessa. Henkilöt, jotka ovat vastanneet jokaiseen neljään väittämään kyllä, on koodattu omaksi ryhmäkseen ja samoin on menetelty ei – vastausten kohdalla. Keskimmäiseksi luokaksi on koodattu loput näiden ryhmien väliin jääneiden henkilöiden vastaukset. Toisessa summamuuttujassa, *tietokone ja sen ominaisuudet kaverisuhteissa*, henkilöiden vastaukset on koodattu kahteen ryhmään. Viisi ei –vastausta valinneet henkilöt ovat omana ryhmänään ja muut vastaukset muodostavat toisen ryhmän. Viimeisen summamuuttujan, *kiinnostus tietokoneita kohtaan*, kohdalla on myös kaksi ryhmää: toisessa kaikki ei –vastauksen valinneet henkilöt ja toisessa ryhmässä muut.

Kaikkien näiden summamuuttujien kohdalla luokittelun perustana oli sisällöllisen tarkastelun lisäksi toisena kriteerinä vastausten prosenttimäärän riittävyys jatkoanalyysijä (tulosten analysointi) varten. Esimerkiksi summamuuttujien 2 ja 3 aina kyllä –vastausvaihtoehdon valinneita oli niin vähän, ettei niiden ryhmien tarkastelu olisi ollut mielekäästä.

8 TULOKSET

Aineistosta esittelemme ensin tuloksia yleisellä tasolla, jossa on mukana kaikki vastaajat. Sen jälkeen tuloksia tarkastellaan osaryhmittäin selittävien muuttujien pohjalta. Selittävästä eli riippumattomista muuttujista on mukana harrastusryhmät (tietokoneharrastajat / sekaharrastajat), sukupuoli, kavereiden määrä, sisarusten määrä, kuntien koko ja läänit. Selitettävänä eli riippuvina muuttujina on mukana muun muassa faktorianalyysin pohjalta laaditut summamuuttujat, joskin osittain tarkastelemme tilanteesta riippuen myös summamuuttujiin sisältyviä yksittäisiä muuttujia. On hyvä muistaa, että tutkimuksen tulokset koskevat vain vapaa-aikana tapahtuvaa tietokoneen käyttöä.

Tilastollisen merkitsevyydestä olemme useimmiten seuraavien ristiintaulukoiden yhteydessä tehneet khin-neliötestin avulla, jos jatkossa ei muuta mainita on kyse juuri tästä testauksesta. Tekstissä ja kuvioissa ilmoitetut p:n arvot kertovat tilastollisesta merkitsevyydestä: kun $p \leq .001$ puhutaan tilastollisesti erittäin merkitsevää, jos $p \leq .01$ puhutaan tilastollisesta merkitsevyydestä ja jos $p \leq .05$ käytetään termiä tilastollisesti melkein merkitsevää.

8.1 Tietokone ja viidesluokkalaiset

8.1.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö

Kyselyyn vastanneista hieman yli 80 %:lla on kotonaan tietokone. Tämä tulos puoltaa kotitietokoneiden määrän lisääntymistä, kun huomioidaan vuosina 1996–2000 tehdyt tutkimukset. Kasvua voidaan sanoa tapahtuneen myös viimeisen vuoden aikana (ks. kpl. 5.3.1). Suuri osa (70 %) käyttää tietokonetta eniten juuri kotonaan. Lisäksi noin neljännes vastaajista käyttää sitä eniten kirjastossa tai kavereiden luona. Nämä kolme käyttöpaikkaa kattavat lähes kaikki vastaajat. Kaikista vastaajista noin puolet ilmoittaa, että kavereistaan yli puolella on kotona tietokone. Lisäksi noin joka viidennen vastaajan mukaan on hänen kaikilla kavereilla kotitietokone. Tietokoneen käyttö kirjastossa tai kavereiden luona voidaan osittain selittää sillä, että lapset voivat luoda uusia sosiaalisia suhteita näissä paikoissa tai pelkästään olemalla tekemisissä kodin ulkopuolisen ympäristön kanssa. Lisäksi siihen voi osaltaan vaikuttaa se, että monissa kirjastoissa on nykyään mahdollisuus käyttää tietokoneita.

Hieman yli puolet vastaajista käyttää tietokonetta yleensä yksin. Yksin työskentelystäkin on hyötyä lapselle, koska se ohjaa lasta itsenäiseen ja omaaloitteiseen toimintaan ja samalla tukee sosiaalisen kasvatuksen periaatteita. Kaverin kanssa tietokonetta käyttää kolmannes vastaajista ja 11 %:a useamman kaverin kanssa. Lapset kokevat tietokoneella työskentelyn muutaman hengen ryhmässä antoisaksi. Ryhmässä lapset voivat opettaa ja neuvoa toisiaan sekä oppia erilaisia yhteistyötaitoja, kuten kuuntelemaan toista, odottamaan vuoroa ja tajuamaan toisten tunteita. Nämä taidot korostuvat, kun käytetään tietokonetta ryhmässä. Ne ovat perustana lapsen sosiaalisten suhteiden luomiselle. (Ks. Korhonen 1987, 26.)

Kaikista vastaajista tietokonetta käyttää joka päivä 37 %:a, josta kaksi tuntia tai enemmän päivässä käyttävien osuus on 16 %:a ja alle kaksi tuntia päivässä 21 %:a. Lähes puolet vastaajista käyttää tietokonetta muutaman kerran viikossa. Tämä tuloksen perusteella näyttää siltä, että yli kaksi tuntia tietokonetta käyttä-

vien osuus on aika pieni ja monet vastaajista käyttävätkin sitä vain muutaman kerran viikossa johtuen ehkä muista harrastuksista.

8.1.2 Tietokone ja vapaa-ajan harrastukset

Kysyttäessä ”*mitä harrastat eniten kavereiden kanssa?*” nousee suosituimmaksi harrastukseksi vastaajien keskuudessa liikunta. Sitä harrastaa puolet vastaajista. Tämän ikäistä lasta yleensä kiehtoo liikunta ja erilaiset joukkuepelit. Niissä lapsi saa purkaa energiaa, mutta yhtä tärkeänä voidaan pitää joukkuekavereita ja valmentajia. (Ks. Likitalo-Lehtinen 1998, 40-41.)

Tietokoneen parissa puolestaan kavereiden kanssa viihtyy 17 % vastaajista, mikä mielestämme kuvaa hyvin tämän päivän lasten suhtautumista tietotekniikkaan. Heiltä vaaditaan tulevaisuudessa hyviä tietotekniikan taitoja, joiden harjoittelu aloitetaan yhä nuorempana. Tämän harjoittelun tuloksena heidän suhteensa tietotekniikkaan on luonnollinen ja peloton.

Huomioimisen arvoista tässä kysymyksessä on se, että kyseessä on nimenomaan harrastaminen kaverin kanssa. Vertaisryhmässä toimimisen merkitys onkin tämän ikäiselle lapselle suuri. Muita liikunnan ja tietotekniikan lisäksi yhteisiä harrastuksia kaverin kanssa on laaja kirjo: musiikkista eläinten hoitoon, yhdessäolosta keräilyyn ja kirjeenvaihdosta mopoiluun. Harrastusten suurta määrää selittää lasten monipuolinen harrastaminen tässä iässä ja harrastusten merkitys lapsen sosiaaliselle kehitykselle. Myös lasten erilaiset kiinnostuksen kohteet ohjaavat heitä eri harrastusten pariin.

8.1.3 Tietokoneen käyttömuodot ja sosiaaliset suhteet

Kaikista vastaajista noin puolet käyttää tietokonetta eniten pelaamiseen ja 37 %:a Internetiin. Internetiä käytetään myös sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen sähköpostin avulla. Pelaamiselle on myös tyypillistä sosiaalinen vuorovaikutus

samanikäisten kanssa, jonka avulla harjoitellaan sosiaalisen elämän taitoja. Pelaamisessa lapsi voi harjoitella ilman onnistumisen paineita näitä taitoja. Onnistumisen kautta lapsi puolestaan saa vallan ja hallinnan kokemuksia, joilla on myös tärkeä merkitys sosiaaliselle kasvulle. (Ks. Jarasto & Sinervo 1998, 206.)

Vastaajista 41 %:a on tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä. Ihmisiin tutustuminen ja ystävien hankkiminen tietokoneen välityksellä on mahdollista muun muassa reaaliaikaisen keskustelun avulla Internetissä. Chat-keskusteluja harrastaakin eri ihmisten kanssa lähes puolet vastaajista. Tällainen lyhytaikainen keskustelutapa koetaan houkuttelevana, koska siinä ei ole ehtoja yhdessä olemiselle ja sen luomissa satunnaisissa tilanteissa voi saada tyydytystä yhteydenpidon tarpeille.

Puolet vastaajista pitää yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla, esimerkiksi sähköpostia käyttämällä. Hieman yli puolet vastaajista onkin sitä mieltä, että sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin. Sähköpostin suosiota voidaan selittää sillä, että sitä käytetään verkkopohjaisessa ympäristössä, jolloin siinä tapahtuva vuorovaikutus on säilyvää. Se puolestaan mahdollistaa sen, että sähköpostin käyttäjä voi tarvittaessa palata viesteihin uudelleen ja kirjoittaa viestejä ja ajatuksiaan rauhassa. Lisäksi sähköpostin lähettäminen on vaivatonta.

Sisarusten määrän merkitys näkyy sähköpostin käytössä ja asennoitumisena siihen. Niistä, joilla on kolme tai enemmän sisarusta, on 64 %:a yhteydessä tietokoneen avulla ja niillä, joilla ei ole yhtään sisarusta vastaava prosentti on 45. Samanlaisia eroja löytyy myös suhtautumisessa väitteeseen, että yhteydenpito kavereihin lisääntyy sähköpostin avulla. Voisi olettaa, että sähköpostia käytetäänkin yhteydenpitoon myös sisarusten kanssa, varsinkin kun heitä on useita ja he eivät asu enää samassa taloudessa. Sosiaalinen vuorovaikutussuhde sisaruksiin ja muuhun perheeseen syntyy jo varhaislapsuudessa, jolloin lapsen sosiaalisten suhteiden verkosto muodostuu hänelle merkitykselliseksi. Näin ollen hän voi pitää yllä tätä tärkeää verkostoa myös tietokoneen avulla.

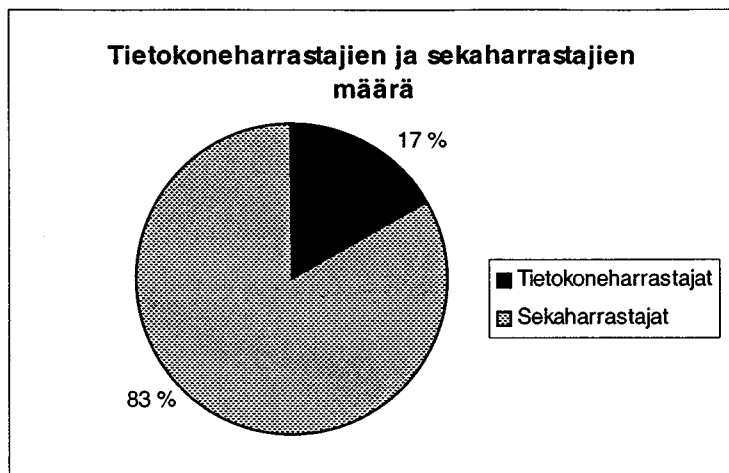
8.1.4 Yhteenvetoa viidesluokkalaisten vastauksista

Tietokonetta käytetään eniten kotona ja yleensä yksin. Tietokoneen ääressä kaksi tuntia tai enemmän vietetään aikaa melko vähän ja lähes puolet vastaajista käyttääkin tietokonetta muutaman kerran viikossa. Tietokone on alle viidenneksellä vastaajista yleisin harrastus kaverin kanssa.

Yleisin harrastus kaverin kanssa oli kuitenkin liikunta, mutta tietokonettakin harrastetaan kaverin kanssa. Tietokonetta käytetään yleensä pelaamiseen, mutta sitä hyödynnetään myös paljon ihmisten väliseen kanssakäymiseen Internetin kautta.

8.2 Harrastusryhmien välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä

Kuviossa 1 näkyy vastaajien jakautuminen sosiaalisten harrastusten perusteella kahteen ryhmään: tietokoneharrastajiin ja sekaharrastajiin. Tietokoneharrastajia on yhteensä 102. Jaon perusteena on se, mitä harrastetaan kaverin kanssa eniten eikä siinä ole eritelty onko tietokone harrastus vai harrastuskäytössä (ks. Tuomivaara 1997, 117). Harrastuksiin liittyvässä kysymyksessä on jo olemassa sosiaalinen suhde, koska se käsittelee kaverin kanssa yhdessä harrastamista. Tutkimuksen tulosten tarkastelussa käytämme luettavuuden takia muista harrastajista nimitystä sekaharrastajat. Playstation tai Nintendo –pelikonsolit eivät ole mukana tietokoneharrastuksissa.



KUVIO 1. Tietokoneharrastajien ja sekaharrastajien määrä prosentteina ilmaistuna

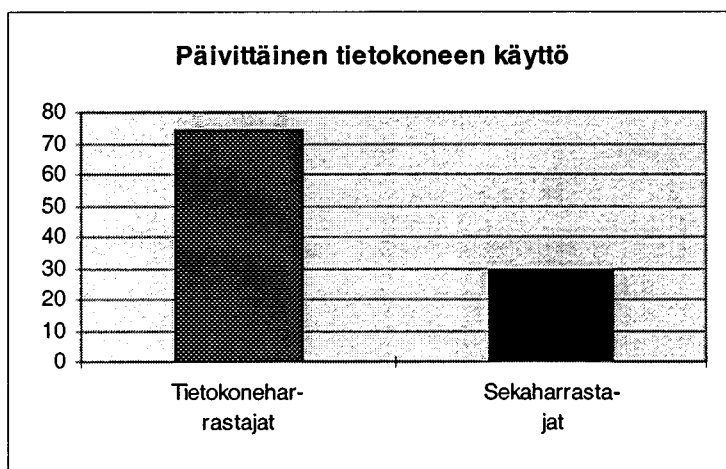
Seuraavaksi esittelemme tutkimustuloksia tietokoneharrastajien ja sekaharrastajien välillä esiintyvistä eroista ja yhtäläisyyksistä. Tarkastelu kohdistuu kyselylomakkeessa kysymyksiin onko kotona tietokone, kuinka paljon tietokonetta käytetään, kenen kanssa tietokonetta käytetään ja mihin sitä käytetään sekä kyselylomakkeessa esitettyihin väittämiin sekä niistä tehtyihin summamuuttujiin.

8.2.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö suhteessa harrastusryhmiin

Tietokoneharrastajista 90 %:lla ja sekaharrastajista 81 %:lla on tietokone kotonaan. Tietokoneen omistaminen ei näytä olevan edellytys tietokoneharrastukselle. Lähes kaikissa kotitalouksissa on nykyään tietokone ja niiden lisäksi se on myös kirjastoissa tai kaverin kotona. Tietokoneita on siis useilla kotitalouksilla, vaikka tietokone ei olisikaan yleisin harrastus.

Kummastakin harrastajaryhmästä noin puolet (tietokoneharrastajat 49 %:a, sekaharrastajat 55 %:a) käyttävät tietokonetta yleensä yksin ($p = .371$), joten tulos ei ole yleistämiskelpoinen. Tämä johtunee ryhmien välisten erojen pienuudesta. Kaverin kanssa kahdestaan sitä käyttää kummassakin ryhmässä noin kolmannes vastaajista ja useamman kaverin kanssa noin 10 % vastaajista.

Tietokoneharrastajista 74 %:a käyttää tietokonetta päivittäin ja sekaharrastajista 29 %:a (ks. kuvio 2). Eroa voidaan pitää suurena, mutta loogisena. Noin 40 %:a tietokoneharrastajista käyttää tietokonetta kaksi tuntia tai enemmän päivittäin kun taas vastaava prosentti sekaharrastajilla on 10. Tässä tuloksessa näkyy selkeästi se, että tietokoneharrastus vie aikaa muilta harrastuksilta minkä tietokoneharrastajat myöntävätkin. Tietokoneharrastajista 35 %:a vastaavat tietokoneen vievän aikaa muilta harrastuksilta, kun taas sekaharrastajista 17 %:a on tätä mieltä, johtuen ehkä juuri tietokoneeseen käytetyn ajan vähyydestä.



($p = .000$)

KUVIO 2. Päivittäinen tietokoneen käyttö harrastajaryhmän mukaan prosentteina ilmaistuna

8.2.2 Tietokone ja sosiaaliset suhteet harrastusryhmien arvioimina

Kumpikin harrastajaryhmä käyttää tietokonetta eniten pelaamiseen ja toiseksi eniten Internetiin (ks. taulukko 4). Taulukossa on viimeisenä vaihtoehtona Muut-kategoria, johon kuuluvat: yhteydenpito kavereihin, ohjelmointi, pelien teko, sivujen teko, opiskelu ja musiikki. Niiden osuus on kuitenkin erittäin vähäinen eli vain yksi prosentti tietokoneharrastajien ryhmässä ja vain neljä prosentti toisesakin ryhmässä. Sekaharrastajien ryhmässä suurin yksittäinen osa-alue tässä Muut-kategoriassa on yhteydenpito, jonka osuus on kolme prosenttia. Tämän päivän lapsilla käytetyimpiä joukkoviestimiä onkin tietokone oheislaitteineen.

Uusi teknologia on nuorten normaali ympäristö ja he surffaavat Internetissä vailla päämäärää ja viettävät aikaansa erilaisissa keskusteluryhmissä.

TAULUKKO 4. Tietokoneen käyttötarkoitus harrastajaryhmien mukaan prosentteina

Tietokoneen käyttö	Tietokoneharrastajat	Sekaharrastajat
Pelaaminen	72	49
Internet	26	40
Kirjoittaminen/piirtäminen	1	7
Muut	1	4
<i>Yhteensä</i>	100	100

($p = .002$)

Tietokoneharrastajista neljännes on sitä mieltä, että tietokoneen omistaminen lisää kavereiden määrää, mutta sekaharrastajista vain kuusi prosenttia on tätä mieltä ($p = .000$). Eroa voi mielestämme selittää osittain sillä, että tietokoneharrastajille tietokone on väline toimia kaverisuhteessa ja näin ollen he voivat ajatella sen avulla saavan lisää kavereita. Ihmisten välinen vetovoima lisääntyy, kun heidän maailmankuvansa on samanlainen, kuten tietokoneharrastajilla voidaan olettaa olevan. (Vrt. Himberg & Jauhiainen 1998, 57.)

Tarkasteltaessa hyvien tietokonepelien yhteyttä kaverina olemiseen voidaan havaita, ettei sillä ole suurta merkitystä kummallekaan harrastusryhmälle (ks. taulukko 5). Tietokoneharrastajille sillä on kuitenkin enemmän merkitystä kuin sekaharrastajille ($p = .008$). Väittämällä ”olen jonkun kaveri, koska hänellä on hyvä tietokone” ei ole suurimmalle osalle vastaajista merkitystä. Näin ollen voidaan sanoa, että hyvällä tietokoneella tai peleillä ei näytä olevan suurtakaan merkitystä kaverina olemiselle. Tämä näkyy erityisesti sekaharrastajaryhmän vastauksissa. Kuitenkin tämän ikäisillä lapsilla voi vielä ystävyystoiveet määräytyä kaverin ”leikkikalujen” perusteella, kuten tietokoneen perusteella. Tämä mieltä ei tutkimuksemme vastaajat kuitenkaan olleet.

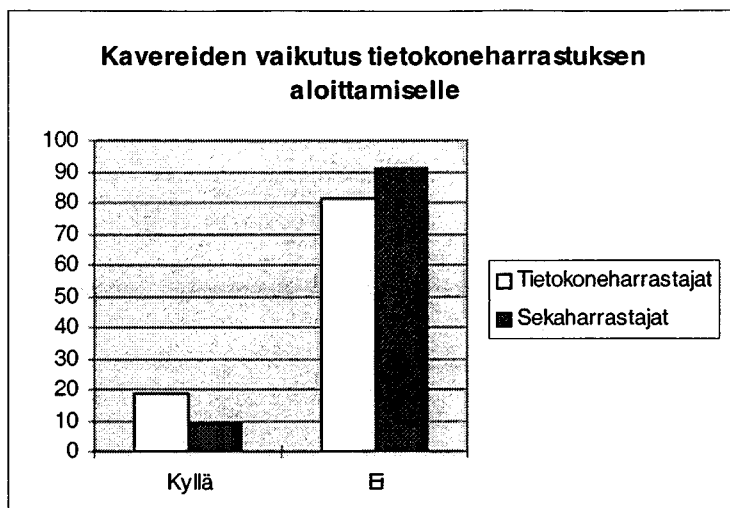
TAULUKKO 5. Hyvien tietokonepelien yhteys kaverina olemiseen harrastusryhmien mukaan prosentteina ilmaistuna

	Kyllä	Ei	Yhteensä
Tietokoneen harrastajat	10	90	100
Sekaharrastajat	3	97	100
<i>Yhteensä</i>	4	96	100

($p = .008$)

Tarkasteltaessa näitä tuloksia itsekkään eduntavoittelun näkökulmasta, voidaan havaita ristiriitaisuutta. Tietokoneharrastajat kokevat tietokoneen niin arvokkaaksi palkinnoksi, että sillä on heidän mielestään merkitystä kavereiden saantiin, mutta hyvillä tietokonepeleillä tai tietokoneella ei ole vastaavaa merkitystä. Tietokoneen omistaminen koetaan ehkä palkintona, joka pystytään antamaan toisille ja näin ollen oma attraktiivisuus (puoleensavetävyys) korostuu. Tällöin lapsi kokee, että toiset lapset haluavat olla hänen kanssaan sosiaalisessa suhteessa. (Vrt. Helkama 1998, 64.)

Väitteeseen ”aloitin tietokoneharrastuksen, koska kaverinikin harrastivat sitä” löytyy tilastollisesti merkitsevä ero ryhmien välillä (ks. kuvio 3). Tietokoneharrastajat ovat sekaharrastajia enemmän aloittaneet tietokoneharrastuksen tästä syystä. Lähes viidenteen tietokoneharrastajista on vaikuttanut kaverin tietokoneharrastus. Onkin huomionarvoista, että kavereiden vaikutus on yleensä pieni. Toisaalta tämän ikäisillä lapsilla on tarve liittyä ikäisiinsä ja saada hyväksyntää heiltä, mutta toisaalta lapsen mielipiteet ja tunteet vaihtelevat nopeasti aiheuttaen ristiriitaisuutta (ks. Aho & Laine 1997, 28).



($p = .007$)

KUVIO 3. Kavereiden vaikutus tietokoneharrastuksen aloittamiselle harrastusryhmän mukaan prosentteina ilmaistuna

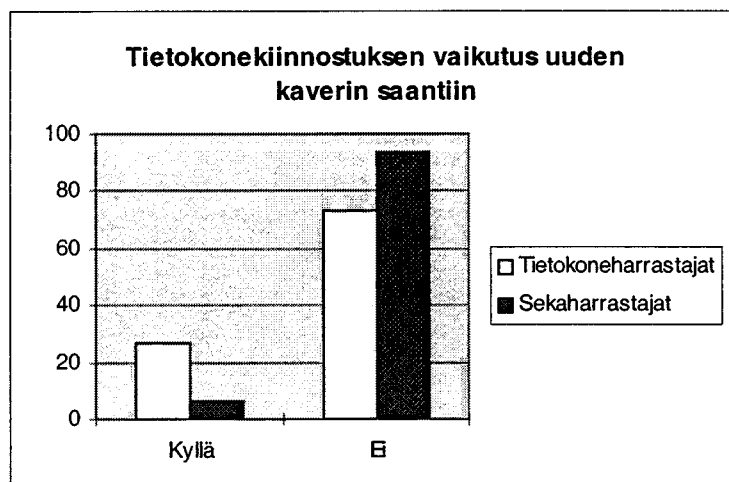
Prosenttiluvut ovat vastaavanlaisia myös väittämän ”tietokone helpottaa kavereiden saantia” kohdalla (ks. taulukko 6). Ryhmien välillä löytyy tilastollisesti erittäin merkitsevä ero tämän väittämän kohdalla. Tietokoneharrastajat voivat ajatella, että tietokoneella on vetovoimaa, joka puolestaan helpottaa kavereiden saantia ja voi johtaa yhteiseen harrastukseen. Sekaharrastajat eivät välttämättä anna yhtä suurta arvoa tietokoneelle kavereiden saannissa. Sekaharrastajille tietokone näyttää olevan enemmänkin tekninen väline, kun taas tietokoneharrastajat näkevät sen sosiaalisten suhteiden laajentamisen välineenä.

TAULUKKO 6. Kavereiden saannin helpottuminen tietokoneen avulla harrastajaryhmien mukaan prosentteina ilmaistuna

	Kyllä	Ei	Yhteensä
Tietokoneen harrastajat	22	78	100
Sekaharrastajat	9	91	100
<i>Yhteensä</i>	11	89	100

($p = .000$)

Ryhmiensä välillä on tilastollisesti erittäin merkitsevä ero myös kaverisuhteiden solmimisen määrässä, johon on vaikuttanut kummankin osapuolen kiinnostus tietokoneista. Tietokoneharrastajat ovat jonkin verran solmineet kaverisuhteita tietokonekiinnostuksen perusteella, mutta sekaharrastajien osalta prosentti on pieni (ks. kuvio 4).



($p = .000$)

KUVIO 4. Tietokonekiinnostuksen vaikutus uuden kaverin saantiin prosentteina ilmaistuna

Tietokoneharrastajien myönteisempään asennoitumiseen voi vaikuttaa se, että myönteisyys syntyy tietokoneen käytön määrän myötä, joka tietokoneharrastajien ryhmässä on oletetusti suurempi. Kokemuksen kautta tietokoneen käyttötaidot lisääntyvät ja suhtautuminen on myönteistä. (Ks. Asikainen 1990, 89.)

Harrastusryhmien välillä ei löydy eroja chat-keskustelujen ja yhteydenpidossa tietokoneen välityksellä määrässä. Hieman yli puolet kummastakin vastaajaryhmästä pitää yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla. Chat näyttää olevan vastaajien keskuudessa suosittu keskustelumuoto. Kummastakin harrastusryhmästä puolet harrastaa chat-keskusteluja eri ihmisten kanssa. Chat-keskustelut ovat niin sanottuja satunnaisia ryhmätilanteita, joissa voidaan vaihtaa mielipiteitä ja ajatuksia sekä tehdä vertailuja omien arvojen suhteen (ks. Jauhiainen & Eskola 1994, 54-55).

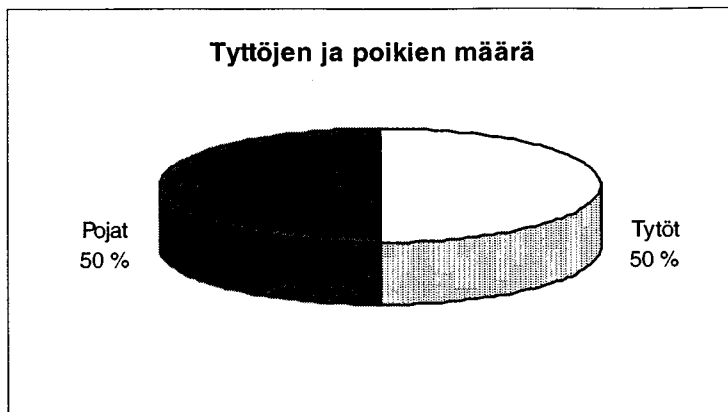
Ryhmien välillä ei ole suurta eroa, mutta mielestämme on huomioimisen arvoista, että kummassakin harrastajaryhmässä sähköpostin käytön katsotaan lisäävän yhteydenpitoa kavereihin. Tätä mieltä on 67 % tietokoneharrastajista ja 57 % sekaharrastajista. Sähköpostin lähettämässä onkin kyse kommunikaatiosta, jossa toisten lähettämän viestin ymmärtämisellä ja palautteen antamisella on merkitystä. Siinä pyritään saamaan viestijöiden välille yhteisymmärrystä, jota voidaan kavereiden välillä olettaa olevan ja näin ollen sähköpostin käyttö lisääntyy yhteydenpidon välineenä.

8.2.3 Yhteenvetoa tuloksista harrastusryhmien mukaan

Kummassakin harrastusryhmässä tietokonetta käytetään eniten pelaamiseen, mutta Internetin osuus on myös melko suuri. Molemmissa ryhmissä chat-keskustelut ja sähköpostin käyttö ovat suosittuja. Tietokoneharrastajille tietokoneen omistamisella on merkitystä kavereiden saantiin. Kavereiden tietokoneharrastamisella on myös tietokoneharrastajille merkitystä oman tietokoneharrastuksen aloittamiselle. Tietokone helpottaa myös heidän mielestään kavereiden saantia enemmän kuin sekaharrastajien mielestä. Osa sekaharrastajista on kuitenkin myös tätä mieltä, mikä on huomionarvoinen tieto.

8.3 Tietokone ja sukupuoli

Tuloksien tarkastelun kannalta olemme jakaneet vastaajat sukupuolen mukaan. Sukupuolijakauma on otoksessa erittäin tasainen, tyttöjä oli 297 ja poikia 302. Tämä jako vastaa hyvin yleistä käsitystä syntyvien lasten sukupuolen jakaumasta, jonka mukaan poikia syntyy hieman enemmän kuin tyttöjä.



KUVIO 5. Tyttöjen ja poikien osuus prosentteina ilmaistuna

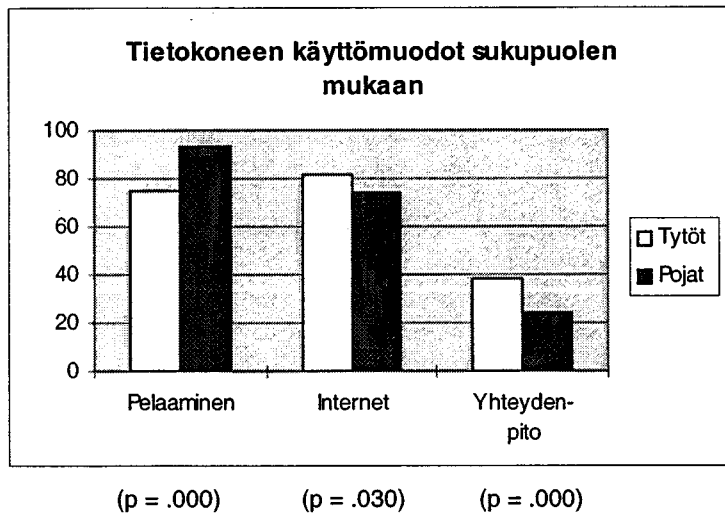
8.3.1 Tietokoneiden määrä ja käyttö sukupuolen mukaan

Suurella osalla tytöistä on kotona tietokone (82 %) ja sitä käytetäänkin selkeästi eniten kotona. Lisäksi tytöt käyttävät tietokonetta kirjastossa ja kavereiden luona. Poikien kohdalla tulokset ovat samansuuntaisia, mutta tietokonetta käytetään hieman enemmän kavereiden luona kuin kirjastossa. Poikien kavereista 28 %:lla ja tyttöjen 18 %:lla on kaikilla tietokone kotona. Tytöt käyttävät tietokonetta kirjastossa enemmän ehkä sen vuoksi, koska he ovat muutoinkin ahkerampia kirjastonkäyttäjiä kuin pojat.

Kysyttäessä kuinka usein tietokonetta käytetään, syntyy eroja tyttöjen ja poikien välillä ($p = .000$). Päivittäin tietokonetta käyttää pojista hieman alle puolet ja tytöistä noin neljännes. Pojista 23 %:a ja tytöistä 10 %:a käyttää tietokonetta kaksi tuntia tai enemmän päivässä.

Tuloksen mukaan sekä tytöt että pojat käyttävät tietokonetta useimmiten yksin. Kysymykseen ”Mihin käytät tietokonetta?” vastaajat saivat valita useamman vaihtoehdon vastaukseksi (ks. kuvio 6). Tietokonetta käytetäänkin yleensäkin paljon pelaamiseen: pojista 93 %:a ja tytöistä 75 %:a. Pelaaminen on sosiaalista toimintaa, kun se tapahtuu yhdessä kaverin kanssa. Luukan ym. (ks. s. 69) tutkimuksen mukaan tietokonepelejä pelataankin eniten yksin, mutta pojat pelaavat tietokonepelejä kaverin kanssa enemmän kuin tytöt. Perheenjäsenen kanssa pelaavat tytöt poikia enemmän. Internetin käyttö on tytöillä suositumpaa

kuin pojilla. Yhteydenpitoa kavereihin tietokoneen välityksellä harrastavat tytöt enemmän kuin pojat.

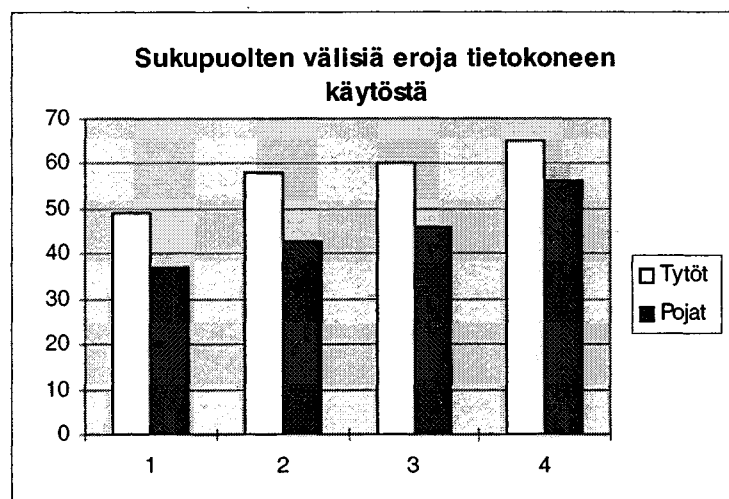


KUVIO 6. Tietokoneen käyttömuodot sukupuolen mukaan prosentteina ilmaistuna

Kysyttäessä mihin edellisistä vaihtoehdoista käytät tietokonetta eniten, jolloin sai valita vain yhden vastauksen, pojista 69 %:a ja tytöistä 37 %:a vastaavat käyttävänsä sitä pelaamiseen. Tytöistä puolet ja pojista neljännes käyttävät tietokonetta eniten Internetiin. Luukan tutkimuksessa (ks. s. 69) saatiin samanlainen tulos eli pojilla tietokoneella pelaaminen on yleisempää kuin tytöillä. Tyttöjen pelaaminen on epäsäännöllisempää. Pelit ja Internet ovat pojille myös viihtymisen väline vietettäessä aikaa yhdessä kavereiden kanssa. Tytöt käyttävätkin tietokonetta yleensä Internetiin ja pojat pelaamiseen. Tytöt eivät ole välittömissä kontakteissa toistensa kanssa, vaan lähettävät sähköpostia ja osallistuvat keskusteluryhmiin. Poikien sosiaalisuus näkyy puolestaan kavereiden kanssa pelaten vietetyssä ajassa.

8.3.2 Tietokone ja sosiaaliset suhteet sukupuolen näkökulmasta

Tytöt tutustuvat enemmän tietokoneen välityksellä johonkin ihmiseen kuin pojat – vastanneista tytöistä lähes puolet, mutta pojista 37 %:a. Tytöt keskustelevat myös chatissa eri ihmisten kanssa poikia enemmän (58 % / 43 %). (Vrt. Luukka ym. 2001, 35-37.) Tämä poikkeaa aikaisemmista tuloksista.



1 = Olen tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä ($p = .003$).

2 = Harrastan keskustelua chatissa eri ihmisten kanssa ($p = .001$).

3 = Pidän yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla ($p = .001$).

4 = Sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin ($p = .001$).

KUVIO 7. Sukupuolten väliset erot tietokoneen käytön merkityksestä prosentteina ilmaistuna

Tytöt pitävät yhteyttä myös poikia enemmän johonkin ihmiseen tietokoneen avulla esimerkiksi sähköpostin avulla. Tyttöjen mediaelämään voidaankin katsoa kuuluvan yhteydenpito tietokoneen välityksellä. Molemmista sukupuolista yli puolet vastaavat sähköpostin lisäävän yhteydenpitoa kavereihin. Tällainen tietokoneen välityksellä käytävä keskustelu on välillistä vuorovaikutusta, jossa kirjoittamalla välitetään omia ajatuksia muille. Sähköpostin käyttö tarjoaa sosiaalista palkkiota, joka puolestaan tyydyttää sosiaalisia tarpeita. Eroa tyttöjen ja poikien välillä voidaan selittää sillä, että pojat suhtautuvat tietokoneisiin enem-

män työvälteenä ja tytöt käyttävät sitä enemmän huvikäytössä. Tyttöillä on myös poikia enemmän läheisiä ystävyysuhteita. Yhteydenpito kavereihin voi lisääntyä sähköpostin välityksellä, koska lähettämällä sähköpostia tuetaan vuorovaikutuksen aikaansaamista.

Tietokoneen omistaminen ei tyttöjen ja poikien mielestä suuresti vaikuta kavereiden määrään lisääntymiseen. Vastanneista kuitenkin pojat ovat useammin sitä mieltä kuin tytöt ($p = .001$). Myös poikien tietokoneharrastuksen aloittamiseen on kaverin harrastamisella vaikutusta enemmän kuin tyttöjen kohdalla (15 % / 7 %). Kaverin vaikutus voi perustua ulkoisiin vaikutteisiin. Tällöin lapsi haluaa samaistua tiettyyn henkilöön, jonka kanssa hän haluaa olla tekemisissä ja kokea yhteenkuuluvuutta. Heitä yhdistää yhteinen kiinnostuksenkohde – tietokone. (Ks. Lahikainen & Pirttilä-Backman 196, 69-70.) Tyttöjen ja poikien eroa voidaan selittää Asikaisen (ks. s. 41) mukaan sillä, että pojat suhtautuvat yleensäkin tyttöjä positiivisemmin tietokoneisiin ja heillä on enemmän virikkeitä ja rohkaisua antavia kavereita. Vastaavanlaiset prosenttiluvut ovat myös väittämän ”tietokone helpottaa kavereiden saantia” kohdalla. Pojilla kavereiden saantiin vaikuttaa yhteinen kiinnostus tietokoneita kohtaan enemmän kuin tyttöillä (13 % / 6 %). Hyvien tietokonepelien vaikutus kaverisuhteisiin on melko vähäinen kummankin sukupuolen osalta (pojat 6 % / tytöt 3 %).

Neljännes pojista ja 15 % tytöistä on sitä mieltä, että tietokoneen käyttö vie aikaa muilta harrastuksilta. Kuten aiemmin tässä tutkimuksessa on mainittu, pojat käyttävät tyttöjä enemmän tietokonetta päivittäin ja siihen liittyen tietokoneharrastuksen voidaan todeta hallitsevan heidän vapaa-ajan viettoa sekä näin ollen vievän aikaa muilta harrastuksilta.

Pojilla näyttää olevan lukumäärällisesti omasta mielestään enemmän hyviä kavereita kuin tyttöillä. Pojista useimmilla on enemmän kuin viisi hyvää kaveria. Niistä vastaajista, joilla on 1-2 hyvää kaveria, on suurempi osa tyttöjä kuin poikia. Tämä tulos kertoo siitä, että tytöt solmivat yleensä hyviä ystävyysuhteita vain yhteen tai kahteen ystävään, kun taas pojat toimivat isommissa kaveriporoissa. Toisaalta myös voi olla niin, että poikien vaatimukset hyvän kaverin luokittelussa ovat hieman löysemmät kuin tyttöjen. Joka tapauksessa hyvät ja monipuoliset ystävyysuhteet auttavat lasta laajentamaan maailmankuvaansa.

TAULUKKO 7. Kavereiden määrä sukupuolen suhteen prosentteina ilmaistuna

	1-2 kaveria	3-5 kaveria	enemmän kuin 5 kaveria	Yhteensä
Tytöt	12	39	49	100
Pojat	6	31	63	100
Yhteensä	9	35	56	100

(p = .001)

8.3.3 Yhteenvetoa tuloksista sukupuolen mukaan

Pojat käyttävät yleensä tietokonetta tyttöjä enemmän. Käyttötarkoituksessa löytyi kuitenkin sukupuolten välillä eroja. Pojilla pelaaminen on yleisempää, tytöillä puolestaan Internetin käyttö. Tytöille tietokone on tärkeämpi yhteydenpidon väline kuin pojille.

Tietokoneen omistamisella ja kavereiden vaikutuksella on enemmän merkitystä pojille kuin tytöille. Pojat ovat tyttöjä enemmän myös sitä mieltä, että tietokone helpottaa kavereiden saantia. Voidaankin karkeasti sanoa, että pojat käyttävät tietokonetta kavereiden hankkimiseen, kun taas tytöt pitävät sen kautta yhteyttä toisiin ihmisiin. Ero voi johtua osittain tyttöjen ja poikien erilaisista sosiaalisista tarpeista.

8.4 Tietokoneen käyttö maantieteellisen jaon perusteella

Kuntakoosta riippumatta jokaisen kunnan vastaajista noin 80 prosentilla on kotona tietokone. Noin 40 % kaikkien kuntien vastaajista on tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä, joka onkin huomionarvoinen tulos. Kaikkien kuntien vastaajista yli puolet on sitä mieltä, että sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin. Isoissa kunnissa asuvista vastaajista hieman yli puolet (55 %) harrastaa keskustelua chatissa eri ihmisten kanssa. Myös keskikokoisissa kunnissa asuvien prosentti on yli 50, mutta pienissä kunnissa chattailua har-

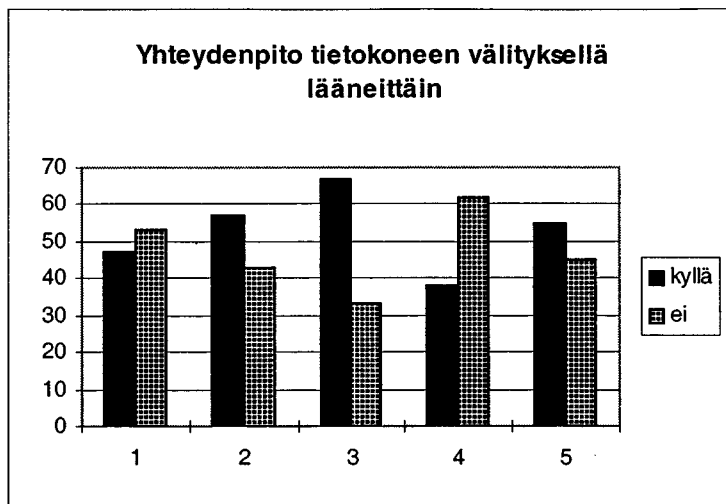
rastetaan vain 38 %:a. Näin ollen voidaan huomata, että mitä isommasta kunnasta on kyse, sitä enemmän harrastetaan chat-keskusteluja. Keskipokoisissa kunnissa asuvista vastaajista 35 %:a käyttää tietokonetta yhteydenpitoon. Isoissa ja pienissä kunnissa vastaava osuus on neljännes.

Näiden tulosten perusteella voidaan todeta, ettei asuinpaikkakunnan koolla ole merkitystä tietokoneen käytössä yleensä, mutta eroa niiden välillä löytyy chat-keskustelujen määrässä ja yhteydenpidossa johonkin ihmiseen. Mielenkiintoista on kuitenkin huomata, että tietokoneella on osuutta sosiaalisten suhteiden ylläpidossa kaiken kokoisissa kunnissa.

Maantieteelliset erot näkyvät vastaajien kotona olevien tietokoneiden määrässä lääneittäin. Etelä-Suomen läänissä 90 %:lla vastaajista on kotona tietokone, mutta Lapin läänissä vain 73 %:lla. Muut läänit sijoittuvat 80 %:n paikkeille. Tässä tuloksessa kiinnittykin huomio siihen, että Lapin läänissä tietokoneita on vähiten kotitalouksissa, vaikka voisi olettaa niiden olevan tarpeellisia nimenomaan siellä pitkien välimatkojen takia.

Tietokonetta käytetään eniten pelaamiseen Oulun läänissä (91 %) ja Etelä-Suomen läänissä (75 %). Luukan ym. (ks. s. 62) tutkimuksessa todettiin, että asuinpaikkakunnalla ei ole merkitystä tietokoneen käyttömuodolle.

Läänien välillä on tilastollisesti erittäin merkittävä ero yhteydenpidon määrässä tietokoneen välityksellä. Eniten yhteyttä tietokoneen välityksellä pidetään Itä-Suomen läänissä ja vähiten Länsi-Suomen läänissä. Ero näiden kahden läänin välillä onkin huomion arvoisen, sillä ne näyttävät olevan lähes päinvastaiset toisilleen.



($p = .001$)

1= Etelä-Suomen lääni

2= Oulun lääni

3= Itä-Suomen lääni

4= Länsi-Suomen lääni

5= Lapin lääni

KUVIO 8. Yhteydenpito johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä lääneittäin prosentteina ilmaistuna

Läänien välillä on tilastollisesti erittäin merkitsevä ero myös sähköpostin käytön suhteen. Itä-Suomen läänissä asuvista vastaajista 76 %:a on sitä mieltä, että sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin. Suurin ero on Etelä-Suomen lääniin, jossa tätä mieltä on 46 % vastaajista, jossa on isompia taajamia ja näin ollen kaverit lähempänä fyysisestikin. Suurissa taajamissa asuvilla lapsilla ei välttämättä ole niin paljon käyttöä sähköpostille kuin haja-asutusalueen lapsilla.

8.5 Summamuuttujista saatuja tuloksia

Lopuksi tarkastelemme tuloksia kolmen summamuuttujan näkökulmasta. Aikaisemmin tuloksissa olemme käsitelleet yksittäisiä väittämiä eri selittävien muuttujien avulla. Tämän lisäksi on mielekästä tarkastella näitä väittämiä myös muuttujista muodostetuilla mittareilla, jolloin saamme laajemman näkökulman.

Summamuuttujissa on yhdistetty samaan sisältöalueeseen liittyviä muuttujia. Oikeiden ryhmiteltävien muuttujien löytämiseksi käytimme apuna faktorianalyysiä. Muuttujissa erottuu sellaiset vastaajat, joilla on johdonmukaiset mielipiteet ja asenteet tutkittavaa asiaa kohtaan. Summamuuttujille latautui kolme–viisi väittämää, jolloin taulukon kohdat kyllä ja ei ilmoittavat, että jokaiseen väittämään on vastattu aina joko ei tai kyllä. Muut -kohdassa tarkoitetaan vastauksia, joissa on mukana sekä kyllä että ei-vastauksia. Muuttujat, jotka kuhunkin summamuuttujaan on yhdistetty, näkyvät taulukosta 3 (s. 81) Tulosten tarkastelussa keskitymme niihin vastauksiin, joissa on kyse joko selkeästi kyllä- tai ei-vastauksista. Ei-vastaukset ovat tulosten kannalta kiinnostavia, koska niiden avulla nähdään niiden vastaajien osuus, jotka ovat aina vastanneet kaikkiin kysymyksiin ei ja näin ollen se kertoo enemmän kuin muut -vastaukset, koska niistä ei tämän jaottelun pohjalta nähdä kuinka monta ei ja kyllä -vastausta niihin sisältyy.

Summamuuttuja *Tietokone välineenä yhteydenpidossa* on kahdesta muusta muuttujasta poiketen järjestysasteikkoinen. Siinä on kolme luokkaa: positiivinen ja negatiivinen sekä niiden väliin jäävä neutraalimpi luokka, joten tilanne tässä yhteydessä on vastaavanlainen kuin esimerkiksi likert-asteikossa, joka on juuri järjestysasteikkoinen. Siksi tilastolliseen merkitsevyytestaukseen khin-neliötestiä paremmin soveltuu Mann-Whitneyn U-testi ja Kruskal-Wallis testin riippuen siitä montako vertailtavaa luokkaa on. Näissä molemmissa testeissä vertaillaan järjestyssijoja. Kun vertailtavana on vain kaksi ryhmää, kuten esimerkiksi sukupuolella (tytöt / pojat) voidaan käyttää Mann-Whitneyn U-testiä, muutoin käytetään Kruskal-Wallis testiä. (Valli 2001a, 27, 77-80.) P:n arvon tulkitseminen näiden testien yhteydessä on täysin vastaava kuin khin-neliötestissä eli kun $p \leq .05$ saatu tulos on melkein merkitsevä jne. Summamuuttujissa *Tietokone ja sen ominaisuudet kaverisuhteissa* ja *Kiinnostus tietokoneita kohtaan* on käytetty edelleen khin-neliötestiä.

8.5.1 Harrastusryhmien näkökulma tietokoneesta

Ensiksi tarkastelemme summamuuttujaa tietokone välineenä yhteydenpidossa ja voidaan todeta, että tietokoneharrastajien ja sekaharrastajien väliset vastaukset ovat hyvin samansuuntaisia.

TAULUKKO 8. Tietokoneen käyttö yhteydenpidossa harrastajaryhmän mukaan prosentteina ilmaistuna

	4 x Kyllä	Muut	4 x Ei	Yhteensä
Tietokoneen harrastajat	19	64	17	100
Sekaharrastajat	22	60	18	100
<i>Yhteensä</i>	21	61	18	100

($p = .704$)

Näiden kahden harrastusryhmän välillä ei ole huomattavaa eroa siinä, kuinka moni heistä pitää yhteyttä tietokoneen välityksellä ja kuinka moni ei. Vastaava tulos pätee myös harrastusryhmien sisäisessä tarkastelussa. Huomion arvoista tuloksessa on se, että noin viidennes kummankin ryhmän vastaajista käyttää tietokonetta yhteydenpidossa. Tämä tulos tukee yksittäisten väittämien kohdalla saatuja tuloksia.

TAULUKKO 9. Tietokone ja sen ominaisuudet kaverisuhteissa harrastusryhmien mukaan prosentteina ilmaistuna

	Muut	5 X Ei	Yhteensä
Tietokoneen harrastajat	75	25	100
Sekaharrastajat	49	51	100
<i>Yhteensä</i>	54	46	100

($p = .000$)

Harrastajaryhmien välillä on mielipide-ero siitä, vaikuttaako tietokoneen omistaminen tai sen ominaisuudet kaverisuhteisiin. Ero on tilastollisesti erittäin merkitsevä. Tietokoneharrastajat ovat huomattavasti enemmän sitä mieltä, että ne vaikuttavat kaverisuhteisiin. Tämä tulos on johdonmukainen, koska aikaisemmin tarkasteltujen yksittäisten väittämien kohdalla sekaharrastajat eivät pidä tietokoneen omistamista tai sen ominaisuuksia merkityksellisinä kaverisuhteille. Ero voi johtua tietokoneharrastajien ja sekaharrastajien erilaisista arvoista. Tietokoneharrastajille tietokoneen omistaminen ja sen ominaisuudet ovat arvoltaan tärkeitä. Perustana heidän arvoilleen voivat olla sosiaalisen vuorovaikutuksen luominen tietokoneen avulla. (ks. kpl 3.8.)

TAULUKKO 10. Kiinnostus tietokoneita kohtaan harrastajaryhmien mukaan prosentteina ilmaistuna

	Muut	3 X Ei	Yhteensä
Tietokoneen harrastajat	77	23	100
Sekaharrastajat	60	40	100
<i>Yhteensä</i>	63	37	100

($p = .001$)

Tämänkin summamuuttujan kohdalla on tilastollisesti erittäin merkitsevä ero harrastusryhmien välillä. Sekaharrastajien oma tai kaverin tietokonekiinnostus ei ole niin tärkeä kaverisuhteille kuin tietokoneharrastajilla. Verrattaessa tätä tulosta yksittäisiin väittämiin, tulokset ovat samansuuntaiset.

8.5.2 Sukupuolten näkökulma

Taulukossa 11 esitellään tietokoneen käyttöä yhteydenpidossa sukupuolten suhteen. Tarkastelun tuloksena näyttää siltä, että tytöt käyttävät tietokonetta poikia enemmän yhteydenpitoon. Neljännes tytöistä on tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä (chat), harrastaa keskusteluja chatissa eri ih-

misten kanssa, pitää yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla (sähköposti) ja on sitä mieltä, että sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin. Tuloksista onkin huomattava, että joka viides pojista on täysin eri mieltä.

TAULUKKO 11. Tietokoneen käyttö yhteydenpidossa sukupuolen mukaan prosentteina ilmaistuna

	4 x Kyllä	Muut	4 x Ei	Yhteensä
Tytöt	25	60	15	100
Pojat	18	62	21	100
<i>Yhteensä</i>	21	61	18	100

($p = .012$)

Tarkasteltaessa tyttöjen vastauksia huomataan, että tytöt ovat enemmän puoltavalla kannalla. Poikien kohdalla tulos on päinvastainen. Näistä tuloksista voidaan olettaa, että tytöille chat ja sähköposti ovat tärkeämpiä yhteydenpidon välineitä kuin pojille, mutta tuloksiin täytyy suhtautua pienellä varauksella, sillä tulos on "vain" tilastollisesti merkitsevä (ks. p :n arvo taulukossa 11).

TAULUKKO 12. Tietokone ja sen ominaisuudet kaverisuhteissa sukupuolen mukaan prosentteina ilmaistuna

	Muut	5 X Ei	Yhteensä
Tytöt	49	51	100
Pojat	58	42	100
<i>Yhteensä</i>	54	46	100

($p = .037$)

Puolet tytöistä ei pidä tietokoneen omistamista tai sen ominaisuuksia tärkeinä kaverisuhteille tai niiden luomiseen. Pojille niillä on hieman suurempi merkitys. Tässä vertailussa tulos on tilastollisesti melkein merkitsevä. Tytöt suhtautuvat-

kin yleensä tietokoneisiin eri tavalla kuin pojat. Pojille tietokone on yleensäkin tekninen väline, jota käytetään eniten pelaamiseen. Tällöin korostuvat tietokoneen hyvät ominaisuudet. Työille tietokoneella puolestaan ei ole samanlaista itseisarvoa.

TAULUKKO 13. Kiinnostus tietokoneita kohtaan sukupuolen mukaan prosentteina ilmaistuna

	Muut	3 X Ei	Yhteensä
Tytöt	61	39	100
Pojat	65	35	100
Yhteensä	63	37	100

($p = .266$)

Tämän summamuuttujan kohdalla ei tyttöjen ja poikien välillä ole suurtakaan eroa, joka näkyy myös p :n arvossa. Kummassakin ryhmässä hieman yli kolmannes ilmoittaa, ettei kaverin kiinnostus tietokoneita kohtaan eikä hänen tietokoneharrastuksensa ole vaikuttanut heidän tietokonekiinnostukseensa, eivätkä he sen vuoksi ole aloittaneet tietokoneharrastusta.

8.5.3 Muita näkemyksiä

Sisarusten määrä näyttää vaikuttavan siihen, miten yhteyttä pidettiin ihmisiin tietokoneen välityksellä. Ne vastaajat, joilla on kolme tai enemmän sisarusta ovat useammin vuorovaikutuksessa tietokoneen välityksellä kuin ne, joilla ei ole yhtään sisarusta (24 % / 14 %).

Summamuuttuja tietokone ja sen ominaisuudet kaverisuhteessa kohdalla sisarusten määrällä on myös merkitystä. Lähes puolet niistä, joilla on kolme tai enemmän sisarusta ja 26 % niistä, joilla ei ole lainkaan sisarusia, eivät pidä tietokonetta tai sen ominaisuuksia tärkeinä kaverisuhteissa. Sen sijaan vastaajien väliltä löytyy pieni ero sisarusten lukumäärän perusteella siinä, kuinka moni

kokee ettei tietokonekiinnostuksella ole merkitystä kaverisuhteille. Niistä, joilla on 3–15 sisarusta 40 %:a ja niistä, joilla ei ole lainkaan sisaruksia 30 %:a ovat tätä mieltä. Sisarusten määrällä voidaan ajatella olevan yhteyttä siihen, miten tärkeitä kaverisuhteet ovat lapselle. Sellaisille lapsille, joilla ei ole sisaruksia, kodin ulkopuoliset kaverisuhteet ovat tärkeämpiä kuin sellaisille, joilla on kotona sisaruksia. Sisarukseton lapsi voi aloittaa jonkin harrastuksen sen perusteella, että hän saisi uusia kavereita ja voisi näin ollen solmia uusia sosiaalisia suhteita.

Kavereiden määrällä ei ole merkitystä siihen, miten moni käytti tietokonetta yhteydenpidossa kavereihin. Tulosten perusteella näyttää myös siltä, että riippumatta kavereiden määrästä tietokoneen omistamisella tai sen ominaisuuksilla ei ole suurta merkitystä vastaajille. Tuloksen kannalta on mielenkiintoista huomata, että lähes puolet ei pidä tietokoneen omistamista tai sen ominaisuuksia tärkeinä. Kavereiden määrällä ei myöskään ole merkitystä summamuuttujassa kiinnostus tietokoneita kohtaan. Riippumatta kaverimäärästä noin 40 %:a ei pidä tietokonekiinnostusta merkityksellisenä kaverisuhteille.

Viimeisenä kohtana tutkimustuloksissa käsitellään läänien välisiä eroja tietokoneen käytöstä ja välineenä yhteydenpidossa. Läänien väliltä löytyy tilastollisesti melkein merkittävä ero ($p = .025$). Itä-Suomen läänissä noin 30 %:a käytti tietokonetta välineenä yhteydenpidossa, mutta Länsi-Suomen läänissä vain 15 %:a. Etelä-Suomen läänistä löytyy eniten niitä, jotka eivät koskaan käytä tietokonetta yhteydenpidossa (27 %). Suurin yksittäisen läänin sisällä oleva ero löytyy Itä-Suomen läänistä, jossa vain noin 10 % vastaajista ei koskaan käytä tietokonetta yhteydenpitoon. Oulun ja Lapin lääneissä pitää yhteyttä tietokoneen välityksellä noin viidennes.

8.5.4 Yhteenvetoa summamuuttujien tuloksista

Harrastusryhmien välillä ei ole eroa tietokoneen välityksellä tapahtuvassa yhteydenpidossa. Sen sijaan tilastollisesti erittäin merkitseviä eroja löytyy kahden muun summamuuttujan kohdalla. Tietokoneharrastajille tietokoneen omistami-

nen ja sen ominaisuudet ovat tärkeitä kaverisuhteissa. Samoin he ovat vähemmän sitä mieltä, ettei tietokonekiinnostuksella olisi vaikutusta kaverisuhteille.

Tytöt pitävät yhteyttä tietokoneen välityksellä poikia enemmän. Pojille puolestaan tietokoneen omistamisella ja sen ominaisuuksilla on enemmän merkitystä toverisuhteissa kuin tytöillä. Sen sijaan melko yhtenevä tulos saadaan tarkasteltaessa tietokonekiinnostuksen merkitystä.

8.6 Tulosten koonti

Tarkasteltaessa tuloksia sitä taustaa vasten, joka toimi pohjana tutkimusongelmien rakentamiselle, voidaan tuloksista tehdä seuraavanlainen koonti. Vaikka tietokonetta käytetäänkin yleensä yksin, on sen käytöllä myös etuja sosiaalisten suhteiden kannalta. Perustelu tälle löytyy muun muassa siitä, että tietokoneen omistamisella on vastaajien mielestä merkitystä kavereiden määrän lisääntymiseen ja tietokone helpottaa heidän mielestään kavereiden saantia.

Tietokoneen käytöllä on myös merkitystä sosiaalisten suhteiden solmimiseen ja ylläpidon kannalta. Tietokoneharrastus aloitetaan, koska kaveritkin harrastavat sitä ja tietokonekiinnostuksen pohjalta on saatu uusia kavereita. Tietokoneen avulla pidetään myös paljon yhteyttä johonkin ihmiseen. Lisäksi harrastetaan chat-keskusteluja ja ollaan sitä mieltä, että sähköpostin käyttö lisää yhteydenpitoa kavereihin.

Näin ollen voidaan todeta, että tietokoneella on suuri positiivinen merkitys viidesluokkalaisen sosiaalisille suhteille. On huomattava, että tietokonetta ei käytetä paljon ajallisesti kerrallaan, mutta juuri käytön määrään nähden sillä on merkitystä sosiaalisille suhteille. Vain harvat käyttävät tietokonetta kaksi tuntia tai enemmän päivässä, mutta silti sitä käytetään paljon ja se koetaan tärkeäksi sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.

9 POHDINTA

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää tietokoneen käytön merkitystä viidesluokkalaisen lapsen sosiaalisille suhteille. Halusimme selvittää kenen kanssa he tietokonetta käyttävät ja mikä on tietokoneen käytön osuus viidesluokkalaisten vapaa-ajasta. Tutkimuksemme kohdistui vapaa-ajalla tapahtuvaan tietokoneen käyttöön ja vapaa-aika selittää ajalliset mahdollisuudet käyttää tietokonetta. Selvitimme myös tietokoneen käyttömuotoja ja halusimme tietoa tietokoneen käytön merkityksestä sosiaalisten suhteiden solmimiselle ja ylläpitämiselle viidesluokkalaisten lasten elämässä.

Tietokoneen käytöllä oli positiivista merkitystä viidesluokkalaisten sosiaalisille suhteille. Sen avulla solmittiin sosiaalisia suhteita ja ylläpidettiin niitä. Tietokoneella oli päivittäisen käytön perusteella osuutta viidesluokkalaisten vapaa-ajan vietossa melko paljon. Useat pojat ja tietokoneharrastajat käyttivät tietokonetta päivittäin. Tietokonetta käytettiin usein yksin. Sitä käytettiin eniten pelaamiseen ja Internetiin.

Tuloksen perusteella voidaan todeta, että tietokonetta ei yleensä käytetä useita tunteja päivässä. Aikaisemmin ilmi tuotu huoli liiallisesta tietokoneen käytöstä on näin ollen aiheeton. Niiden osuus jotka käyttivät tietokonetta kaksi tuntia tai enemmän päivässä oli pieni. Kaikista vastaajista monet käyttivätkin tietokonetta

vain muutaman kerran viikossa. Tietokonetta käytetään paljon vapaa-ajalla, mutta vain vähän kerrallaan ja sillä on myös positiivisia vaikutuksia.

Tietokoneen käytön määrään vaikuttaa ehkä lasten vapaa-ajan rajallisuus, jota ei kai loppujen lopuksi ole kovin paljon koulun ja muiden velvollisuuksien jälkeen. Vapaa-ajalla tehdään myös muuta kuin käytetään tietokonetta eikä sen osuus ole huolestuttavan suuri. Tietokoneen käyttö vie jonkin verran aikaa muilta harrastuksilta ainakin joidenkin poikien mielestä. Pojat käyttivätkin tietokonetta tyttöjä enemmän päivittäin, joten poikien vapaa-aika on tietokonepaineista ja vei mahdollisesti aikaa muilta harrastuksilta. Nykyajan elämää pidetään melko kiireisenä, joka osaltaan vaikuttaa siihen, että lasten on valittava vain muutama harrastus, johon keskittyvät. Näin ollen tietokone voi olla joillekin se harrastus, johon panostetaan ja se vie aikaa toisilta harrastuksilta. Näin voisi olla minkä tahansa harrastuksen kohdalla.

Tietokoneharrastus oli toiseksi suosituinta vastaajien keskuudessa. Tähän tulokseen on voinut vaikuttaa kysymyksen muoto eli siinä kysyttiin kaverin kanssa yhdessä harrastamista. Tietokoneharrastajien osuus olisi voinut olla suurempi, jos kyseessä olisi ollut yksin harrastaminen. Tästä samasta syystä on muistettava tulosten vertaamisessa aikaisempiin tutkimuksiin, että tietokoneharrastajien erottamiseksi omaksi ryhmäksi ovat vaikuttaneet hieman erilaiset perustelut eri tutkimuksissa. Huomion arvoista oli myös se, että tietokoneharrastajilla ei kaikilla ollut tietokonetta kotona, jolloin kysymyksessä painottuu kaverin kanssa harrastaminen, koska oletettavasti he käyttävät silloin tietokonetta kaverin luona. Tietokoneen omistaminen on yleistä nykyään, mutta se ei ole välttämättömyys harrastukselle, koska sitä voidaan harrastaa kavereiden kanssa yhdessä. Yksi tietokone jonkun kaverin luona riittää harrastuspaikaksi. Näin ollen voidaan tietokoneen ajatella olevan kavereita yhdistävä harrastus.

Tietokonetta käytettiin harrastusryhmien mukaan paljon kahdestaan kaverin kanssa. Sen perusteella voidaan sanoa, että yhteistä tietokoneen käyttöä tapahtuu, vaikka tietokonetta käytettiin usein yksin. Eniten sitä käytettiin pelaamiseen ja toiseksi eniten Internetiin. Tämän perusteella voidaankin väittää, että tietokoneella pelataan ja sitä käytetään Internetiin ainakin jonkin verran yksin, mutta molempiin liittyy viidesluokkalaistenkin mukaan mahdollisuus sosiaali-

seen kanssakäymiseen. Tietokonepeleistä ja -ohjelmista voidaan keskustella kavereiden kanssa ilman, että tietokoneella työskenneltäisiin yhdessä.

Internetin kautta tapahtuvassa sähköpostin käytössä voidaan nähdä mahdollisuus tarpeen tyydyttämiseen, joka liittyy sosiaaliseen yhteyteen. Sähköpostiin voidaan palata aina uudelleen kerta toisensa jälkeen, jolloin on mahdollista olla kontaktissa toiseen ihmiseen silloin, kun tarve vaatii. Sähköpostin käyttö oli viidesluokkalaisten keskuudessa niin yleistä, että onkin syytä miettiä mikä sen aiheuttaa. Voisi olettaa, että sen käyttö on vaivatonta ja nopeaa verrattuna esimerkiksi kirjeiden kirjoittamiseen. Sähköpostin lähettämisen helppous on varmaan yksi sen suosioon vaikuttava tekijä. Toisaalta näyttää siltä, että lasten ja nuorten tarve olla yhteydessä toisiin ihmisiin tietokoneen välityksellä on olemassa vai voidaanko sen tarpeen ajatella jopa kasvaneen. Tietokone on voinut lisätä yleensäkin ihmisten välistä yhteydenpitoa, joka tietysti on positiivinen asia sosiaalisuudenkin kannalta katsottuna. Sähköposti ja chat-keskustelut voivat olla käytännöllisiä yhteydenpitotapoja sellaisillekin lapsille, joilla on muuten motivaation puutetta kirjoittaa käsin esimerkiksi kirjeitä johtuen ehkä huonosta käsialasta.

Tietokoneen käyttö yksin oli suosittua, mutta mielestämme määritelmä yksin voidaan kyseenalaistaa, koska vastaajat ovat voineet ymmärtää asian eri tavoilla. Jollekin vastaajalle yksin voi tarkoittaa täysin yksinoloa tietokoneen parissa, kun jollekin toiselle se voi tarkoittaa sitä, että hän käyttää itsenäisesti tietokonetta, mutta kaveri voi olla vieressä katsomassa. Lisäksi on huomioitava sekin mahdollisuus, että yksin tarkoittaa jollekin vastaajalle sitä, että hän ei ole yhteydessä toiseen henkilöön tietokoneen, esimerkiksi chat -yhteyden kautta. Näin ollen voidaan ajatella, ettei tietokoneen yksinkäyttäjää olekaan välttämättä kaikki, jotka niin ovat vastanneet.

Tarkasteltaessa tutkimuksen tuloksia suhteessa aikaisempiin tutkimustuloksiin, saatiin joitakin samansuuntaisia tuloksia. Jotkut tulokset olivat hieman erilaisia johtuen ehkä vuosien varrella tapahtuneesta kehityksestä, joten tämän tutkimuksen tulokset on niin sanotusti ajanmukaistettuja. Tutkimuksemme perusteella voidaan todeta, että kotitietokoneiden määrä on lisääntynyt ainakin lapsiperheissä. Tietokone näyttää olevan tuttu väline viidesluokkalaisille johtuen eh-

kä sen saamasta tärkeästä merkityksestä nykyihmisille ja osittain sitä kai voidaanankin pitää korvaamattomana välineenä. Useassa asiassa tietokone korvaa-kin jo ihmisen ja tähän suuntaan ollaan yleisestikin menossa. Niin sanottuja etäkouluja pidetään jo tietokoneen välityksellä, joten tietotekniikan hallinta alkaa kai olla välttämättömyys yhä nuoremmille lapsille.

Tutkimuksessamme saatiin uutta tietoa viidesluokkalaisten mielipiteistä ja asenteista tietokoneen merkityksestä sosiaalisille suhteille. Aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu, että tietokoneen käytöllä muun muassa tyydytetään yhteenkuuluvuuden tarpeita, jotka toimivat motiiveina tietokoneen käytölle. Tässä tutkimuksessa selvitettiin myös näitä mielipiteitä, jotka vaikuttavat motiiveihin. Internetiin liittyvät aikaisemmat tutkimukset käsittelevät käytön määrää, mutta sen merkitystä sosiaalisille suhteille ei ole huomioitu. Tulokset kertoivat selkeästi, että tietokone on erittäin tärkeä väline sosiaalisille suhteille viidesluokkalaisten mukaan. Se puolestaan kertoo, että viidesluokkalaisten asenteet tietokoneita kohtaan ovat positiivisia ja ennakkoluulottomia. Se näkyy myös yleisesti tietokoneen käytön määrässä vastaajien keskuudessa, koska tietokonetta käytetään, jos sen käyttö hallitaan ja siihen suhtaudutaan silloin positiivisesti. Ehkä mielipiteisiin ja tietokoneen käyttöön vaikuttavat tämän päivän perheiden ja koko yhteiskunnan arvot, jotka pitävät tietokonetta tärkeänä välineenä. Yhä useammat perheet ehkä kokevat, että lasten tulee hallita tietokoneen käyttö, jotta he eivät syrjäytyisi vaan pärjäisivät yhä paremmin tämän päivän teknistyvässä maailmassa.

Toisaalta voidaan miettiä, mihin johtaa tämä runsas tietokoneen välityksellä tapahtuva vuorovaikutus. Kukaan tuskin uskoo, että se riittää tyydyttämään ihmisten tarvetta olla yhdessä toisten kanssa, koska siinä ei olla välittömässä vuorovaikutuksessa ja näin ollen se ei ole rinnastettavissa kasvokkain tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Nuorten suosima chattailu on luultavasti vain tiettyyn ikäkauteen liittyvä tapa tai uutuus, joka viehättää ja jonka suosio vähitellen laantuu. Tietokoneen välityksellä tapahtuva vuorovaikutus kiehtoo ehkä lapsia juuri sen vuoksi, että siinä ei tarvitse olla välttämättä oma itsensä, vaan voi kokeilla erilaisia rooleja kenenkään tietämättä. Se on tavallaan jonkinlaista sallitua leikkiä tuntemattomien ja tuttujen kanssa. Tässä leikissä on mahdollista

esiintyä vastakkaisen sukupuolen edustajana, jonka merkitystä lapselle voisi tutkimusten avulla selvittää.

Pelaaminen oli suosittu tietokoneen käyttömuoto. Pelaamisen kautta erityisesti silloin, kun pelataan kaverin tai kavereiden kanssa yhdessä, emotionaalisuus on vahvasti mukana. Voidaan sanoa, että pelaaminen lisää emotionaalisten taitojen kehittymistä, koska yhdessä toimimalla muun muassa kannustetaan toisia, huomioidaan toisten tunteet ja odotetaan omaa vuoroa. Pelien kautta käsitellään myös niiden herättämiä tunteita, kun peleistä keskustellaan kavereiden kanssa. Näin ollen myös pelien kautta ollaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, vaikka niitä pelattaisiinkin usein yksin.

Tutkimustulosten mukaan tietokoneharrastajat uskoivat enemmän kuin sekaharrastajat, että tietokone helpottaa kavereiden saantia. He olivatkin useammin solmineet kaverisuhteita, koska kumpikin olivat kiinnostuneita tietokoneista. Tämän kokemuksen perusteella voidaankin selittää heidän mielipidettään tietokoneen helpottavasta roolista kaverisuhteiden solmimisessa eli heillä oli asiasta omakohtaisia kokemuksia. Tietokoneen merkitys uusien kaverisuhteiden solmimisessa voidaan sanoa nykyään olevan yhä suurempi, koska monet lapset ja nuoret ovat kiinnostuneita tietokoneista ja yhteinen kiinnostuksen kohde voi johtaa ystävyysuhteeseen, kuten viidesluokkalaiset tutkimuksessamme totesivatkin.

Tietokoneen välityksellä tapahtuvaa vuorovaikutusta säätelee ja toteuttaa jokainen ihminen itse oman valinnan mukaan. Nykyään näyttää olevan niin, että Internetin tarjoamia yhteydenpidon keinoja käytetään paljon ja jo viidesluokkalaisille niillä on suuri merkitys. Sen vuoksi on jo syytä miettiä asiaa myös koulu maailman kannalta eli onko tarvetta opettaa näitä taitoja oppilaille jo peruskoulun alaluokilla. Sen kautta estettäisiin esimerkiksi syrjäytymistä ja kun koulu tarjoaisi kaikille oppilaille mahdollisuuden käyttää Internetiä koulussa, ei kukaan oppilas jäisi tämän mahdollisuuden ulkopuolelle. Lisäksi tätä syrjäytymistä estää nykyään myös yleisessä käytössä olevat tietokoneet esimerkiksi kirjastoissa tai nettikahviloissa, joissa lapsilla on mahdollisuus käyttää tietokonetta erilaisiin tarpeisiin. Koulussa kasvattajien tulisi mielestämme kiinnittää huomiota myös tietokoneella toimimiseen ja erityisesti siihen, miten sen avulla voidaan kehittää

lasten sosiaalisia taitoja ja suhteita. Lisäksi on syytä painottaa myös eettisiä periaatteita Internetin käytössä. Lapsia tulee opettaa käyttämään Internetin tarjoamia palveluja ja keinoja eettisesti oikealla tavalla ja samalla tuoda esiin päinvastainen puoli asiasta. Kukaan ei voi taata lapselle, että henkilö kenen kanssa hän keskustelee chatissa, on juuri sellainen kuin hän ilmoittaa. Lasten on syytä ymmärtää ettei kaikki Internetissä oleva ole aitoa ja oikeaa. Heidät tulee kasvattaa suhtautumaan siihen varauksellisesti.

Tulokset ovat mielestämme tärkeitä niin kasvattajille kuin viidesluokkalaisille itselleenkin. Viidesluokkalaiset voivat verrata omia kokemuksiaan ja arvojaan toisiin viidesluokkalaisiin ja löytää niistä mahdollisia yhteneväisyyksiä, jolloin he voivat jakaa vertaisryhmän kanssa sosiaalisen käyttäytymisen normeja. Lasten kasvattajat voivat hyötyä tuloksista monella tapaa. Vanhemmat voivat ymmärtää lastensa tarpeita käyttäen tietokonetta, jolloin he ehkä hyväksyvät sen paremmin. Tietokoneen käyttömuodot olivat hyödyllisiä esimerkiksi sosiaalisuuden kannalta, jolloin vanhemmat huomaavat tietokoneen tärkeyden lapsille ja voivat olla huolehtimatta liikaa sen haitoista. Tulokset voivat selittää heille, että tietokone on tärkeä väline viidesluokkalaiselle kaverisuhteiden kannaltakin eikä se ole vain yksin pelattava kone. Koulumaailmassa opettajat voivat pohtia tietokoneen hyödyntämistä sosiaalisten taitojen opettamisen kannalta ja ylläpitää yhteyttä luokan kanssa johonkin toiseen kouluun tai luokkaan. Mielestämme tutkimuksellamme on hyötykäyttöä myös tietotekniikkayrityksille, jotka voivat markkinoida tietokoneitaan sosiaalista kanssakäymistä ylläpitävänä ja lisäävänä tuotteena sekä Internet-liittymiä myyville yrityksille.

Tulokset olivat pääasiassa positiivisia sosiaalisten suhteiden kannalta tarkasteltuna. Kun huomioidaan tutkimuksen toteuttamiseen osallistuneiden vastaajien olosuhteet, voidaan olettaa, että ne ovat vastaavanlaiset monien muiden viidesluokkalaisten kohdalla eli mielestämme kohdejoukko oli valittu edustavaksi. Otoksen huolellinen osittaminen ja sen suuruus, tutkimuksen vastausprosentti ja maantieteellinen laajuus mahdollistavat tulosten yleistettävyyden kaikkiin viidesluokkalaisiin. Sitä puoltavat myös samansuuntaiset tulokset aikaisempiin tutkimuksiin verrattaessa (ks. kpl 5.3). Lisäksi selittävien muuttujien ryhmien välisessä vertailussa löytyi useita tilastollisesti merkittäviä eroja. Juuri

näissä tapauksissa voidaan tulokset yleistää koko perusjoukkoon eli viidesluokkalaisiin.

Tutkimuksemme avulla saatiin tietoa, jolla voidaan selittää ja jonka avulla ymmärtää tietokoneen käytön merkitystä sosiaalisille suhteille. Kun kyseessä on kvantitatiivinen tutkimus, perustuu sen tutkimusmenetelmät mittaamiseen. Mittari ja mittayksikkö voivat vaihdella ja sen vuoksi täytyy tarkkaan miettiä miten ja millä tekniikalla tutkittavaa ilmiötä on järkevä mitata. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa peruslähtökohta mittaamiselle on se, että mittaamisen tuloksella on numeerinen sisältö. (Erätuuli, Leino & Yli-Luoma 1994, 35-36.) Kvantitatiivisen tutkimuksen erilaisista mitta-asteikoista käytimme tutkimuksessamme luokitteluja ja järjestysasteikkoa. Tutkimuksessamme oli osittain kyse asenteiden mittaamisesta, kun väitettiin esimerkiksi, että ”tietokone helpottaa kavereiden saantia”. Näillä mitta-asteikoilla saimme mielestämme riittäviä vastauksia esitettyihin tutkimusongelmiin. Jos olisi haluttu tehdä vielä tarkempia tarkasteluja ryhmien välillä, olisi mitta-asteikot kannattanut rakentaa useampiportaisiksi eli lisätä niihin vastausvaihtoehtoja.

Koska tutkimuksemme aineisto oli iso, mahdollisti se monien tilastollisten testien ja menetelmien käytön. Aineiston koko ei siis rajoittanut menetelmien käyttöä eli testejä pystyttiin käyttämään tarkoituksenmukaisesti. Otos tehtiin huolellisesti ja siinä pyrittiin miettimään mahdolliset taustatekijät, jotka olisivat voineet vaikuttaa otokseen. Mielestämme saimme kattavan mallin viidesluokkalaisesta otoksen perusteella. On kuitenkin huomioitava, että vastaajien mielipiteiden ja asenteiden pysyvyydestä ei voida olla ehdottoman varmoja, koska ihmisen elämään vaikuttaa useat erilaiset asiat ja tilanteet.

Tutkimusaineisto kerättiin kyselylomakkeen avulla. Menetelmänä se oli ainoa vaihtoehto, koska kyseessä oli laaja otos niin vastaajien määrän suhteen kuin maantieteellisestikin. Tutkimusongelmat olivat sen tyyppisiä, että survey-tutkimukseen liittyvä kyselylomake oli hyvä ratkaisu antamaan vastaukset asetettuihin tutkimusongelmiin. Kyselylomakkeen kysymykset olivat pääasiassa onnistuneesti muotoiltuja, koska niiden vastausvaihtoehdoista oli löydetty sopivat vaihtoehdot.

Aineistoa analysoidessamme tuli mieleen muutamia kysymyksiä, jotka olisi voineet olla mukana jo tässä kyselyssä laajemmin. Jatkotutkimusideana olisikin laajentaa aiheen käsittelyä siten, että vaihdettaisiin menetelmää ja syvennyttäisiin johonkin asiaan tarkemmin. Aihe voisi olla esimerkiksi tietokoneen ympärillä tapahtuva sosiaalinen toiminta, jota tutkittaisiin esimerkiksi eläytymismenetelmän avulla. Kyseessä voisi olla tilanteet, joissa tietokonetta käytetään yksin, kahdestaan kaverin kanssa sekä isommassa kaveriporukassa. Vastaajat kirjoittaisivat näiden tilanteiden pohjalta kukin yhdestä kuvauksen muun muassa siitä mitä tilanteessa tapahtuisi ja mitä siinä tehtäisiin. Näin voitaisiin saada lisää mielenkiintoista tietoa tietokoneen käyttömuodoista.

Lisäksi olisi myös mielenkiintoista tutkia tarkemmin tietokoneharrastajia, jotka käyttävät tietokonetta useita tunteja päivässä. Tämän aineiston voisi kerätä viikkopäiväkirjan avulla, johon kirjoitettaisiin kaikki tietokoneella suoritettut asiat. Vertailun vuoksi olisi hyvä tutkia vastakkaista käyttäjäryhmää (ns. kontrolliryhmää), jolloin saataisiin tietoa muun muassa siitä eroavatko käyttötavat ja -muodot ryhmän mukaan. Mielenkiintomme heräsi myös läänien väliseen tarkasteluun, jossa oli eroa tietokoneen välityksellä tapahtuvassa yhteydenpidossa Itä- ja Länsi-Suomen läänien välillä. Tähän aiheeseen perehtyminen tarkemmin olisi ehkä aiheellista. Jos tutkimuksessamme olisi haluttu saada monipuolisemmin tietoa, olisi voitu rakentaa triangulaatio eli aineistoa olisi kerätty kyseistä asiasta useammalla eri menetelmällä. Kun kyseessä on pro gradu -tutkielma, on yksi aineistonkeruumenetelmä tavanomainen ja yleensä riittävä.

Tulevaisuutta ajatellen, voidaankin miettiä, onko nykyihmisten vuorovaikutustarpeet erilaisia kuin aikaisemmin ennen tietokoneiden vallan aikaa. Nykyistä elämäntyyliä on luonnehdittu kiireiseksi, jolloin yhteydenpitoon kavereiden kanssa ei ole riittävästi aikaa muuten kuin tietokoneen välityksellä. Ihmisten tarve liittyä toisiin ihmisiin ja olla vuorovaikutuksessa heidän kanssaan on tuskin kadonnut minnekään, mutta onko se muuttumassa välittömästä vuorovaikutuksesta tietokoneiden välityksellä tapahtuvaksi? Onko myös niin, että nykyihmiset tarvitsevat tietokonetta avukseen sosiaalisten suhteiden solmimiseen ja ylläpitoon? Tietokone tarjoaa helpon väylän hoitaa sosiaalisia suhteita, mutta sen tapa voi olla riittämätön sosiaaliselle olennolle eli ihmiselle. Mitähän tietokoneet merkitsevät ihmisille kymmenen vuoden kuluttua?

LÄHTEET

Aalto, M. & Hekanaho-Koivuvaara, E. 1997. Nuoren tietokonepelaajan muotokuva. Kasvatustieteen pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto. Opettajankoulutuslaitos.

Aaltola, J. 1998. Oppiminen, tieto ja todellisuus? Teoksessa O. Luukkainen (toim.) Tulevaisuuden tekijät. Uuden opettajuuden mahdollisuudet. Juva: WSOY.

Aho, S. & Laine, K. 1997. Minä ja muut. Kasvaminen sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Keuruu: Otava.

Aittola, T. & Pirttijärvi, E. 1996. Nuorten monet oppimisympäristöt. Teoksessa T. Aittola (toim.) Teknologia pohjaiset oppimisympäristöt. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Antikainen, A. 1993. Kasvatus, koulutus ja yhteiskunta. Porvoo: WSOY.

Antikainen, A. 1998. Kasvatus, elämäntilanne ja yhteiskunta. Porvoo: WSOY.

Antikainen, A., Rinne, R. & Koski, L. 2000. Kasvatustieteiden sosiologia. Juva: Ws Bookwell Oy.

Arajärvi, T. 1989. Tasapainoinen lapsuus. Porvoo: WSOY.

Asikainen, E. 1990. Lasten ja nuorten suhtautuminen tietokoneeseen ja teknistyvään tulevaisuuteen. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisusarja A 36.

Baethgen, M. 1989. Individualization as hope and as disaster. Teoksessa K. Hurrelmann & U. Engel (toim.) The social world of adolescents. New York: Walter de Gruyter.

- Bronfenbrenner, U. 1981.** Sosiaalisuututkimus. Espoo: Weilin+Göös.
- Bronfenbrenner, U. 1997.** Ekologisten järjestelmien teoria. Teoksessa R. Vasta (toim.) Kuusi teoriaa lapsen kehityksestä. Kuopio: Puijo.
- Clark, H. 1996.** Using Language. London: Cambridge University Press.
- Cooligan, H. 1999.** Research methods and statistics in psychology. London: Hodder & Stoughton.
- Green, H. 1975.** Temporal stages in the development of self. Teoksessa J. Fraser & N. Lawrence (toim.) This study of time II. New York: Springer-Verlag.
- Damon, W. 1983.** Social and Personality Development. Lontoo: W. W. Norton & Company Ltd.
- Darian, J. 1987.** In-home Shopping. Are there consumer segments? Journal of Retailing 63 (2), 163-186.
- Dunderfelt, T. 1997.** Elämänkaaripsykologia. Lapsen kasvusta yksilön henkiseen kehitykseen. Porvoo: WSOY.
- Durkin, K. 1995.** Developmental Social Psychology from infancy to old age. Oxford: Blackvell Publishers Ltd.
- Elliot, M.T. & Surgi, P.S. 1995.** Antecedents and consequences of infomercial viewership. Journal of direct marketing 9 (2), 39-51.
- Erholm, E. 1986.** Johdatus viestintään. Helsinki: Yliopistopaino.
- Erätuuli, M., Leino, J. & Yli-Luoma, P. 1994.** Kvantitatiiviset analyysimenetelmät ihmistieteissä. Rauma: Kirjapaino Oy.
- Eskola, A. 1975.** Sosiologian tutkimusmenetelmät II. Helsinki: WSOY.

- Eskola, A. 1984.** Vuorovaikutus, muutos, merkitys. Helsinki: Tammi.
- Eskola, J., Hälikkä, S. & Kortet, M. 1999.** Internet ja kyselylomake: kokemuksia. Teoksessa P. Kuusela & J. Eskola (toim.). Sähköinen okeanos. Tutkimus, opetus ja Internet. Kuopion yliopisto: Sosiaalitieteiden laitos E 13.
- Fornäs, J. 1993.** Sfärernas disharmonie. Teoksessa J. Fornäs, U. Boethius & B. Reimer (toim.) Ungdomar i skilda sfärer. Stockholm: Symposion.
- Haapasalo, L. 1994.** Oppiminen, tieto & ongelmanratkaisu. Vaajakoski: MEDUSA-Software.
- Hakkarainen, K., Ilomäki, L., Lipponen, L., Tuominen, T., Muukkonen, H., Rahilainen, M. & Lehtinen, E. 1998.** Peruskoulun ja lukion oppilaiden tietotekninen asiantuntijuus. Teoksessa L. Huovinen (toim.) Peruskoulujen, lukioiden, ammatillisten oppilaitosten ja varhaiskasvatuksen nykytilanne ja tulevaisuuden näkymät. Sitra 191. Helsinki: Hakapaino Oy.
- Helkama, K., Myllyniemi, R. & Liebkind, K. 1998.** Johdatus sosiaalipsykologiaan. Helsinki: Edita.
- Himberg, L. & Jauhiainen, R. 1998.** Suhteita -minä, me ja muut. Porvoo: WSOY.
- Hirsjärvi, S. 1983.** Kasvatustieteen käsitteistö. Keuruu: Otava.
- Hirsjärvi, S. & Remes, P. 1983.** Koulutus ja tietoyhteiskunta. Opetushenkilöstön tulevaisuudenkuvat. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 345. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston monistuskeskus.
- Hoikkala, T. 1993.** Katoaako kasvatus, himmeneekö aikuisuus? Helsinki: Gaudemus.

Hyötyläinen, E. 1996. Oppimisympäristöt – mediaympäristöt. Teoksessa T. Aittola (toim.) Teknologiapohjaiset oppimisympäristöt. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Ilmonen, K. 1985. Tarpeiden järjestelmä ja järjestelmän tarpeet. Kultusosuustoiminnan keskusliitto.

Jarasto, P. & Sinervo, N. 1998. Kouluikäisen lapsen maailma. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Jauhiainen, R. & Eskola, M. 1994. Ryhmäilmiö. Juva: WSOY.

Johnstone, J.W.C. 1974. Social Intergration and Mass Media Use among Adolescents. A Case Study. Teoksessa J.G. Blumer & E. Katz (toim.) The Uses of Mass Communication. USA.

Järvelä, S. 1997. Tietokoneavusteinen intentionaalinen oppimisympäristö osana kemian tutkivaa oppimisprojektia. Teoksessa E. Lehtinen (toim.) Verkkopedagogiikka. Helsinki: Oy Edita Ab.

Kervinen, S. 1994. Tuutin täydeltä. Ala-asteen oppilaiden television katselu. Hämeenlinnan normaalikoulun julkaisuja nro 2. Tampere: Tampereen yliopiston jäljennepalvelu.

Kiviniemi, K. 2000. Johdatus verkkopedagogiikkaan. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun julkaisusarja A. Kokkola: KP-paino.

Korhonen, M. 1987. Herttoniemen ala-asteen tietokoneprojekti. Teoksessa R. Konttinen (toim.) Tietokoneen koulukäytön kehittäminen. SITRA. Sarja B 91. Helsinki: Kyriiri Oy.

Korkiakangas, M. 1997. Sosiaalisen kognition kehitys. Teoksessa P. Lyytinen, M. Korkiakangas & H. Lyytinen (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY.

Kotilainen, S. 1999. Mediakasvatuksen monet määritelmät. Teoksessa S. Kotilainen, M. Hankala & U. Kivikuru (toim.) Mediakasvatus. Helsinki: Oy Edita Ab.

Kotilainen, S. & Kivikuru, U. 1999. Mediakasvatus ihanteiden ja todellisuuden ristipaineissa. Teoksessa S. Kotilainen, M. Hankala & U. Kivikuru (toim.) Mediakasvatus. Helsinki: Oy Edita Ab.

Kukkonen, P. & Pölkki, P. 1996. 10-vuotiaiden lasten sosiaaliset taidot ja oppiminen. Kasvatus 27 (4), 356-365.

Kääriäinen, H. 1989. Oppilaantuntemus. Käsikirja varhaiskasvatukseen ja peruskouluun. Loimaa: Loimaan Kirjapaino Oy.

Lahikainen, A. & Pirttilä-Backman, A-M. 1996. Sosiaalipsykologian perusteet. Keuruu: Otava.

Lehtinen, E. 1994. Tietotekniikka oppimisen edistäjänä. Teoksessa R. Rinta-Filppula (toim.) Tietotekniikka koulun kehittämisessä. Helsinki: Painatuskeskus.

Lehtonen, K. 1996. Itseaiheutettu myöhästymisen – mediapedagogiikka ilman uutuuden viehätystä. Teoksessa T. Aittola (toim.) Teknologiapohjaiset oppimisympäristöt. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Likitalo-Lehtinen, O. 1998. Ovatko pojat kasvatuksen ongelma - kasvattajien käsityksiä. Teoksessa S. Keskinen & K. Lehtonen (toim.) Tytöt ja pojat - samanlaisia ja erilaisia. Turun yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Tutkimuksia A 187. Turku: Painosalama Oy.

Lintula, A. 1999. Vuorovaikutusta verkkoympäristössä. Kasvatus 30 (3), 240-253.

Luukka, M-R., Hujanen, J., Lokka, A., Modinos, T., Pietikäinen, S., Suonen, A. 2001. Mediat nuorten arjessa. 13-19 -vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhanen vaihteessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

- Manninen, P. & Vainio, S. 1999.** Tietotekniikan solmuista selkeään systeemiin. Teoksessa M. Brandtberg, M. Kylämä & T. Nummi (toim.) Opettajat tietoyhteiskuntaa kehittämässä. Opetushallitus. Hakapaino Oy.
- Mead, H. 1962.** Mind, self and society. From the standpoint of a social behaviorist. Chicago: The University of Chicago Press.
- McGuire, W. 1974.** Psychological Motives and Communication Gratification. Teoksessa J.G. Blumer & E. Katz (toim.) The Uses of Mass Communication. USA.
- McGurk, H. (toim.) 1982.** Lapsen sosiaalinen kehitys. Espoo: Weilin+Göös.
- Metsämuuronen, J. 2000a.** Tilastollisen kuvauksen perusteet. Metodologia – sarja 2. Võru: Jaabes OÜ.
- Metsämuuronen, J. 2000b.** Tilastollisen päättelyn perusteet. Metodologia – sarja 3. Võru: Jaabes OÜ.
- Nurmela, J. 1997.** Suomalaiset ja uusi tietotekniikka. Tilastokeskuksen katsauksia 7. Helsinki: Edita.
- Ojala, M. & Siekkinen, M. 1997.** Tietotekniikan perusteista, sovelluksista ja haasteista alle kouluikäisten lasten opetuksessa ja oppimisessa. Teoksessa E. Lehtinen (toim.) Verkkipedagogiikka. Helsinki: Edita.
- Opetusministeriö. 1997.** Oppimisen ilo. Kansallinen elinikäisen oppimisen strategia. Komiteanmietintö. Helsinki: Oy Edita Ab.
- Pahkinen, E. & Lehtonen, R. 1989.** Otanta-asetelmat ja tilastollinen analyysi. Helsinki: Gaudeamus.
- Puirava, M. 1997.** Kuluttajat ja multimediapalvelut. TEKES. Digitaalisen median raportti 1. Sipoo: Paino-Center Oy.

Riukulehto, T. & Huhtala, K. 1992. Tilastomenetelmien peruskurssi. Jyväskylän yliopiston tilastotieteen laitoksen julkaisuja nro 17.

Roininen, H. 2000. Tekevätkö tietokoneet oppilaista nörttejä? Tietokoneiden opetuskäytön vaikutus luokan sosiaaliseen ilmapiiriin. Kasvatustieteen pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Chydenius-Instituutti.

Rödström, M. 1992. Lapsen kehitys 7-12 vuotta. Keuruu: Otava.

Rönkä, A. 1992. Nuoren aikuisen sosiaalinen selviytyminen: katsaus kirjallisuuteen. Jyväskylä yliopiston psykologian laitoksen julkaisuja 319. Jyväskylä: Yliopiston monistuskeskus.

Seikkula, J. 1996. Sosiaaliset verkostot. Ammattiauttajan voimavara kriiseissä. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Sinko, M. & Lehtinen E. (toim.) 1998. Bitit ja pedagogiikka. Tieto- ja viestintätekniikka opetuksessa ja oppimisessa. Opetus 2000 -sarja. Jyväskylä: Atena.

Sulkunen, P. 1998. Johdatus sosiologiaan – käsitteitä ja näkökulmia. Juva: WSOY.

Suomen tilastollinen vuosikirja 2000. Tilastokeskus. Keuruu: Otava.

Suoninen, A. 1994. Mario ja muu meidän sakki. Teoksessa Uusi aika. Kirjoituksia nykykulttuurista ja aikakauden luonteesta. Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 41, 127-146.

Tella, S. 1997. Verkostuva viestintä- ja tiedonhallintaympäristö opiskelun tukena. Teoksessa E. Lehtinen (toim.) Verkkopedagogiikka. Helsinki: Oy Edita Ab.

Tuominen, S. & Varis, T. 1998. Selviytyjiä viestintäyhteiskuntaan. Teoksessa H. Niemi (toim.) Opettaja modernin murroksessa. Juva: WSOY.

Tuomivaara, S. 1997. Tietokoneen harrastuskäyttö ja tietokoneharrastajat. *Psykologia* 32 (2), 116-124.

Tuomivaara, S. 1999. Mielikuva tietokoneharrastajasta stereotypiana ja identiteettiminäkuvana. *Psykologia* 34 (2), 104-114.

Tuomivaara, S. 2000. Oppimisloukkamuksen, tietotekniikkaan liittyvien uskomusten ja asenteiden yhteys tietotekniikan käyttöön nuorilla. *Kasvatus* 31 (3), 217-236.

Turkle, S. 1984. *The Second Self. Computers and Human Spirit.* New York: Simon & Schuster.

Töttö, P. 1999. Kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen tuolle puolen? Metodipoliittinen puheenvuoro. *Sosiologia* (4), 280-292.

Valli, R. 2001a. Johdatus tilastolliseen tutkimukseen. Jyväskylä: PS-kustannus Oy.

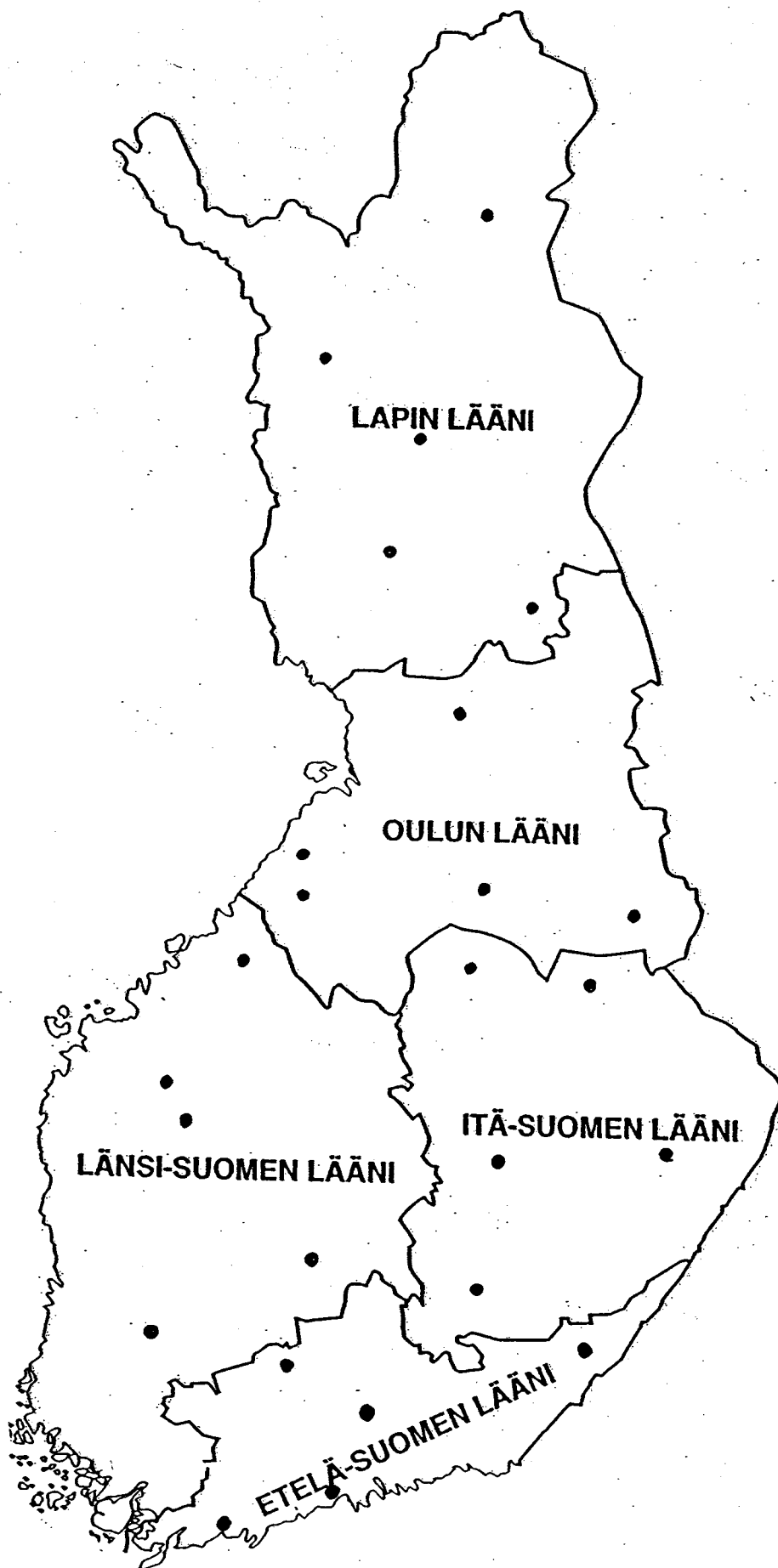
Valli, R. 2001b. Mitä numerot kertovat? Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II.* Jyväskylä: PS-kustannus Oy.

Vehviläinen, M. 1997. Tietotekniikan sukupuolesta. Teoksessa K. Stachon (toim.) *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan.* Tampere: Tammer-Paino Oy.

Wallbott, H.G. 1996. *Social Psychology and the Media.* Teoksessa G.R. Semin & K. Fiedrel (toim.) *Applied Social Psychology.* London: SAGE Publications Ltd.

Werner, A. 1996. *Lapset ja televisio.* Tampere: Tammer-Paino.

Yletyinen, H., Koivisto, J. 1994. Tietoa etsimässä. Teoksessa R. Rinta-Filppula (toim.) *Tietotekniikka koulun kehittämisessä.* Helsinki: Painatuskeskus.



HEI !

15.3.2001

Olemme Jyväskylän yliopiston Chydenius-Instituutin luokanopettajaopiskelijoita. Teemme pro gradu -tutkielmaa aiheesta "Tietokoneen käytön merkitys 5. luokkalaisen oppilaan sosiaalisiin suhteisiin."

Olemme olleet sinuun puhelinyhteydessä viikolla 11. Ohessa on mukana oppilaille tarkoitettut kyselylomakkeet, joihin toivomme kaikkien luokkasi oppilaiden vastaavan.

Palautathan vastaukset viimeistään perjantaina 6.4.2001 vastauskuorella.

Ennen lomakkeiden täyttämistä lue alla oleva ohje oppilaillesi ääneen. Painota lihavoitua kohtaa, jotta kyseinen kohta tulee selväksi oppilaillesi.

HYVÄ VIIIDESLUOKKALAINEN!

Olet päässyt mukaan tutkimukseemme, jossa tutkitaan tietokoneen käyttöön liittyviä asioita. Pyydämme sinua vastaamaan huolellisesti ja oman mielipiteesi mukaan esitettyihin kysymyksiin järjestyksessä. Vastaa paperin molemmille puolille. Tarkista vielä lopuksi, että olet vastannut kaikkiin kysymyksiin. On tärkeää, että vastaat kysymyksiin yksin, etkä anna kaverin vaikuttaa vastauksiisi. Sinun ei tarvitse kirjoittaa nimeäsi paperiin. **Jos et koskaan käytä tietokonetta missään muualla kuin koulussa, voit jättää vastaamatta kysymyksiin 8-12.**

KIITOS AVUSTASI !

"Olet meille tärkeä, käytä nyt siis järkeä."

Kevätterveisin,

Päivi Havu
puh. 040- 510 XX XX

Tiina Hietala
puh. 040-518 XX XX

Vastaa vaihtoehtokysymyksissä ympyröimällä sopivan vaihtoehdon numero. Ympyröi siis vastauksista **vain yksi vaihtoehto.**

1. Millä paikkakunnalla asut? _____

2. Kumpaa sukupuolta olet? 1 tyttö 2 poika

3. Kuinka monta sisarusta sinulla on? _____

4. Kuinka monta hyvää kaveria sinulla on? _____

5. Kuinka monella kavereistasi on tietokone?

- 1 kaikilla
- 2 yli puolella
- 3 puolella
- 4 vähemmällä kuin puolella
- 5 ei kenelläkään

6. Mitä harrastat **eniten** kavereiden kanssa?

- 1 käytän tietokonetta
- 2 harrastan liikuntaa
- 3 harrastan musiikkia
- 4 muuta. mitä? _____

7. Onko kotonasi tietokone? 1 kyllä 2 ei

Seuraavat kysymykset liittyvät vain koulun jälkeen tapahtuvaan tietokoneen käyttöösi.

8. Missä käytät **eniten** tietokonetta vapaa-ajallasi?

- 1 kirjastossa
- 2 kavereiden luona
- 3 kotona
- 4 muualla, missä? _____

9. Kuinka paljon käytät tietokonetta?

- 1 kaksi tuntia tai enemmän päivässä
- 2 joka päivä, mutta vähemmän kuin kaksi tuntia
- 3 muutaman kerran viikossa
- 4 muutaman kerran kuukaudessa
- 5 kerran kuukaudessa tai harvemmin

10. Kenen kanssa yleensä käytät tietokonetta?

- 1 yksin
- 2 kahdestaan kaverin kanssa
- 3 useamman kaverin tai sisarusten kanssa
- 4 isän tai äidin kanssa
- 5 jonkun muun kanssa, kenen? _____

11. Mihin käytät tietokonetta? (Voit valita useamman kuin vain yhden vaihtoehdon)

- 1 pelaamiseen
- 2 internetin käyttöön
- 3 kirjoittamiseen tai/ja piirtämiseen
- 4 yhteydenpitoon kavereiden kanssa
- 5 ohjelmointiin
- 6 muuhun, mihin? _____

12. Mihin näistä edellisen tehtävän vaihtoehdoista käytät tietokonetta **eniten**?

13. Vastaa alla oleviin väitteisiin oman kokemuksesi tai mielipiteesi mukaan. Rastita jokaisen väittämän kohdalta **vain yksi** vaihtoehto.

Väite	kyllä	ei	en osaa sanoa
Olen saanut uuden kaverin, koska olemme kumpikin kiinnostuneita tietokoneista.			
Olen tutustunut johonkin ihmiseen tietokoneen välityksellä (chat yms.).			
Harrastan keskusteluja chatissa eri ihmisten kanssa.			
Pidän yhteyttä johonkin ihmiseen tietokoneen avulla (esim. sähköposti).			
Olen jonkun kaveri, koska hänellä on hyvä tietokone.			
Olen jonkun kaveri, koska hänellä on hyviä tietokonepelejä.			
Aloitin tietokoneharrastuksen, sillä kaverinikin harrastivat sitä.			
Tietokoneen omistaminen lisää kavereiden määrää.			
Vanhempani rajoittavat tietokoneen käyttöäni.			
Tietokone helpottaa kavereiden saantia.			
Sähköpostin käyttö lisää yhteyden pitoa kavereihin.			
Tietokoneen käyttö vie aikaa muilta harrastuksilta.			

KIITOS VASTAUKSESTASI JA HYVÄÄ KEVÄÄN JATKOA !