

KUUDESLUOKKALAISET INTERNETIN SOSIAALISISSA YMPÄRISTÖISSÄ –
LASTEN NÄKEMYKSIÄ VUOROVAIKUTUKSESTA INTERNETISSÄ

Pia Autio

Joni Rikman

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma

Kevät 2012

Opettajankoulutuslaitos

Ohjaaja: Merja Kauppinen

Tiivistelmä

Internetin sosiaaliset ympäristöt ovat nykyään lapsille ja nuorille tärkeää ajanvietettä. Tutkimuksessa selvitimme kuudesluokkalaisten Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttöä: mitä ympäristöjä he käyttävät ja millaisia syitä he ympäristöjen käytölle antavat. Tutkimme myös, millaisia haittoja ja mahdollisuuksia tutkittavat ajattelevat Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä olevan ja miten ympäristöjen käyttö tutkittavien mukaan vaikuttaa heidän sosiaalisiin suhteisiinsa reaali maailmassa.

Toteutimme tutkimuksemme keskisuomalaisen alakoulun kuudesluokkalaisten parissa. Keräsimme ensin kyselylomaketutkimuksen avulla tietoa Internetin käyttöön liittyvistä asioista, kuten käytetyimmistä sovelluksista. Kyselylomaketutkimukseen vastasi 58 kuudesluokkalaista. Kyselyiden perusteella muodostimme kolme haastatteluryhmää suosittujen yhteisöjen käyttäjistä. Yhteisöiksi valikoituivat Facebook, Kavereita.net sekä tietokone- ja konsolipelaajista muodostunut ryhmä, joissa kussakin oli neljä haastateltavaa. Haastattelujen aineisto litteroitiin ja analysoitiin teemoittelua käyttäen.

Tutkimuksen tulosten perusteella suosituimpia Internetin sosiaalisia ympäristöjä tutkittaviemme keskuudessa olivat YouTube, sähköposti, Facebook, pikaviestimet, harrastussivustot sekä Kavereita.net. Myös tietokone- ja konsolipelaaminen onlinessa oli tutkittavien joukossa hyvin suosittua ajanvietettä. Tutkittavillemme tärkeitä syitä Internetin sosiaalisten yhteisöjen käytölle olivat vuorovaikutus ja yhteydenpito jo ennestään tuttujen kavereiden kanssa. Yhteisöt tarjosivat myös tiedotuskanavan esimerkiksi harrastusryhmille. Näiden lisäksi sosiaaliset ympäristöt tarjosivat ajanvietettä ja viihtymistä. Internetin haitoista ja uhkakuvista kuudesluokkalaisten olivat hyvin tietoisia. Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö monipuolisti vuorovaikutusta kavereiden kanssa ja lisäsi yhdessäolon aikaa. Tapaamisia reaali maailmaan sovittiin verkon välityksellä ja kasvotusten käytyjä keskusteluja jatkettiin Internetin välityksellä.

Tulosten perusteella voi todeta, että Internetin sosiaaliset ympäristöt ovat varsin merkittävässä osassa kuudesluokkalaisten sosiaalisessa elämässä. Kasvattajien olisikin hyvä olla tietoisia, miten alakouluikäiset käyttävät aikaansa Internetissä.

Asiasanat:

kuudesluokkalaiset, sosiaaliset suhteet, perusopetus, mediakasvatus

Sisällys

TIIVISTELMÄ	2
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	6
2 LASTEN SOSIAALISET SUHTEET	8
2.1 SOSIAALISET VERKOSTOT	8
2.2 VERTAISUHTEET SEKÄ YSTÄVYYS-, KAVERUUS- JA TOVERUUSSUHTEET	8
2.3 SOSIAALINEN KEHITYS KESKILAPSUUDESSA JA NUORUUDESSA	10
3 INTERNET KOHTAAMISPAIKKANA	12
3.1 INTERNETIN ASEMA LASTEN JA NUORTEN ELÄMÄSSÄ	12
3.2 VERKKOYHTEISÖISSÄ LUODaan JA YLLÄPIDETÄÄN KAVERISUHTEITA	14
3.3 INTERNETISSÄ TAPAHTUVAN VUOROVAIKUTUKSEN ERI MUOTOJA	16
3.4 LASTEN JA NUORTEN KÄYTTÄMIÄ INTERNETIN SOSIAALISIA YHTEISÖJÄ	17
3.4.1 Facebook.....	18
3.4.2 Kavereita.net	19
3.4.3 IRC-galleria.....	19
3.4.4 Sähköposti	20
3.4.5 Messenger ja muut pikaviestiohjelmat.....	20
3.4.6 Tietokone- ja konsolipelit.....	21
3.4.7 Keskustelupalstat.....	23
3.4.8 Verkkokjuttelu eli chat.....	23
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	25
4.1 TUTKIMUSTEHTÄVÄ.....	25
4.2 TUTKIMUSASETELMA JA AINEISTON HANKINTA	25
4.3 TUTKIMUSMENETELMÄT	29
4.3.1 Lomakekysely.....	29
4.3.2 Ryhmähaastattelu	30
4.4 KYSELYN JA HAASTATELURUNGON LAATIMINEN	33
4.5 AINEISTON ANALYYSI	36
5 TULOKSET	39
5.1 KUODESLUOKKALAISTEN INTERNETIN KÄYTTÖTOTTUMUKSET	39
5.1.1 Internetin sosiaalisten ympäristöjen suosio.....	40

5.1.2 Syitä Internetin sosiaalisiin yhteisöihin liittymiselle ja niiden käytölle	42
5.1.3 Sosiaalisten yhteisöjen käyttöön liittyviä haittoja ja uhkakuvia	45
5.2 KAVERISUHTEET INTERNETIN YHTEISÖISSÄ.....	46
5.2.1 Kaverisuhteiden muodostuminen	46
5.2.2 Internet yhteydenpitovälineenä reaali maailman kaverisuhteissa.....	49
5.2.3 Internetin käytön vaikutukset tutkittavien sosiaalisiin suhteisiin	50
5.2.4 Internetin yhteisöjen käytön vaikutus tutkittavien perhesuhteisiin.....	54
5.3 KÄYTTÄJÄPROFIILIT.....	55
6 POHDINTA.....	57
6.1 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELUA	57
6.2 TUTKIMUKSEN ARVIOINTIA.....	60
6.2.1 Tutkimusprosessin kulku	60
6.2.2 Tutkimuksen eettisyys.....	61
6.2.3 Tutkimuksen luotettavuus	62
6.3 TULOSTEN HYÖDYNNETTÄVYYS JA JATKOTUTKIMUSEHDOTUKSIA	65
7 LÄHTEET	68
LIITE 1	73
LIITE 2	74

1 Johdanto

Lasten ja nuorten maailma on 2010-luvulla hyvin erilainen kuin vaikkapa 20 vuotta sitten, ja tärkeä syy tähän on median ja Internetin kehitys. Nykynuoret ja -lapset ovat kasvaneet modernin yhteiskunnan mediamaailmojen ympäröimänä ja tottuneet vallitsevaan mediapitoiseen kulttuuriin. Puhelimen ja kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen lisäksi Internetin kehityksen seurauksena on syntynyt useita erilaisia kanavia sosiaalisten suhteiden ylläpitoon. Internetin sosiaaliset yhteisöt, pikaviestiohjelmat, kuvagalleriat, keskustelupalstat sekä tietokone- ja konsolipelit ovat nykyisin jo alakouluikässä lähes päivittäinen tapa viettää aikaa kavereiden kanssa ja luoda uusia kontakteja (ks. Pääjärvi 2012, 23, 26; Uusitalo, Vehmas ja Kupiainen 2011, 33). Yläkouluikäisenä Internetin käyttö sosiaalisena kanavana lisääntyy ja monipuolistuu entisestään monien kohdalla. Tästä huolimatta vanhemmille ja muille kasvattajille edellä mainitut Internetin vuorovaikutuskanavat ovat usein edelleen melko vieraita ympäristöjä, eikä heillä välttämättä ole käsitystä siitä, millainen merkitys niiden käytöllä on lasten ja nuorten sosiaalisten suhteiden kannalta. Siksi valitsemamme tutkimusaihe on erittäin ajankohtainen ja tärkeä.

Olemme Internetin sosiaalisia ympäristöjä käyttäessämme huomanneet, että lapsilla ja nuorilla yksityisten asioiden julkaisukynnys on usein hyvin matala. Arkaluontoisiakin asioita julkaistaan esimerkiksi omassa profiilissa suurille käyttäjämäärille ilman ymmärrystä mahdollisista kauaskantoisemmista seurauksista. Opettajien ja vanhempien olisikin tärkeää tietää, missä Internetin sosiaalisissa yhteisöissä lapset toimivat ja millaisin tarkoituksin. Kasvattajien tulisi tuntee ainakin yhteisöjen käytön perusajatuksia, jotta he voisivat ohjata ja tukea lasten ja nuorten toimimista yhteisöissä. Tietokone Internetin ansiosta tarjoaa monenlaisia mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja yhteydenpidosta onkin tullut ajasta ja paikasta riippumatonta. Toisaalta Internetin käyttöön voi liittyä myös haittoja ja vaaroja, jos niitä ei osaa ottaa huomioon. Julkisessa keskustelussa onkin viime vuosina puhuttu paljon esimerkiksi tietoturvaan ja Internetin käyttäjien yksityisyyteen liittyvistä asioista. Lasten kohdalla paljon keskustelua on herättänyt nettikiusaaminen.

Valmistumme luokanopettajiksi, joten halusimme selvittää alakoululaisten Internetin käyttöä. Päädyimme valitsemaan tutkimuskohteeksemme keski-suomalaisia kuudesluokkalaista. Selvitimme kyselyiden ja ryhmähaastattelujen avulla, mitä Internetin sosiaalisia ympäristöjä tutkittavat kuudesluokkalaisten käyttävät ja miksi. Tutkimme myös sitä, millaisia merkityksiä ja haittoja tutkittavat ajattelevat Internetin käytöllä olevan sosiaalisten suhteidensa kannalta ja millä tavalla Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö vaikuttaa tutkittavien mukaan heidän sosiaalisiin suhteisiinsa.

2 Lasten sosiaaliset suhteet

2.1 Sosiaaliset verkostot

Erilaisissa ympäristöissä, kuten päiväkodissa, koulussa, harrastuksissa ja töissä, toimiessaan ihminen muodostaa sosiaalisia verkostoja. Verkostoissa muodostuu vähitellen eritasoisia ihmissuhteita ja ihminen voi kokea ryhmään kuulumista ja hyväksyntää. Suhteiden laatu vaihtelee, ajan myötä jotkut suhteet kehittyvät läheisemmiksi ystävyys- ja kaveruussuhteiksi ja toiset läheiset suhteet voivat hiipua. Yksilön sosiaalinen verkosto onkin jatkuvassa muutostilassa. (Laine 2005, 144–145.)

Sosiaalinen verkosto mahdollistaa sosiaalisten taitojen harjoittelun ja vuorovaikutustaitojen opettelun. Jotta myönteistä kehitystä sosiaalisissa taidoissa voisi tapahtua, lapsen tulee kokea olevansa hyväksytty ja pidetty sosiaalisessa verkostossaan. (Laine 2005, 206.)

Pohjola ja Johnson (2009, 97) mainitsevat, että nykyään sosiaalisia verkostoja muotoutuu monissa paikoissa, kuten harrastuksissa, ja yhä useammin myös virtuaalisesti. Tietokoneesta ja sillä kommunikoinnista on tullut tärkeä väline sosiaalisen verkoston luomisessa ja ylläpitämisessä. Sosiaalisen median sisältöjen avulla pidetään yllä jo olemassa olevia sosiaalisia kontakteja ja siellä myös luodaan omaa sosiaalista verkostoa. Etenkin nuorten parissa erilaiset Internetin yhteisöt ovat helppo ja yleinen kanava ihmissuhteiden ylläpitämiseen.

2.2 Vertaissuhteet sekä ystävyys-, kaveruus- ja toveruussuhteet

Perheellä on tärkeä merkitys lapsen sosiaalisen vuorovaikutuksen ja vuorovaikutustaitojen kehityksessä. Lapset kuitenkin oppivat suurimman osan sosiaalisista vuorovaikutustaidoista toverisuhteiden kautta, joten lapsen sosiaalisten taitojen ja suhteiden kehittymisen kannalta suuri merkitys on päiväkodilla, koululla ja harrasteryhmillä, joissa ollaan ikätovereiden kanssa. (Ladd 2005, 2–3.)

Salmivallin (2005) määritelmän mukaan *vertaiset* ovat henkilöitä, jotka ovat lapsen kanssa suunnilleen samalla tasolla sosiaalisessa, emotionaalisessa tai kognitiivisessa kehityksessä. Usein vertaiset ovat ikätovereita, mutta eivät välttämättä täsmälleen saman ikäisiä kuin lapsi tai nuori itse. Vertaisten kanssa toimiessaan lapset saavat kokemuksia sekä omaksuvat tietoja, taitoja ja asenteita, jotka vaikuttavat heidän sopeutumiseensa, hyvinvointiinsa ja tulevaisuuteensa. (Salmivalli 2005, 15.) Tällaisia opeteltavia tietoja ja taitoja ovat esimerkiksi itsetuntemus ja itsetunto, vertailu, sosiaalisen todellisuuden tajuaminen ja sosiaaliset taidot (Laine 2005, 206). Duckin (1991) mukaan ystävyysuhteissa lapsi oppii myös yhteistoimintaa, kommunikaatiota sekä muita tärkeitä ihmissuhdetaitoja (Duck 1991, 131–146). Pulkkinen (2002) mainitsee tutkijoiden olevan yhtä mieltä siitä, että lapsen kokonaisvaltaisen kehityksen kannalta vertaisten seura on lapsille hyvin tärkeää. Heiltä opitaan asioita, joita pelkästään aikuiset eivät voi lapsille välittää, ja toverisuhteessa rakennetaan myös käsitystä omasta itsestä. (Pulkkinen 2002, 232.)

Lapsen kasvaessa vanhemmaksi hän viettää enemmän aikaa ikätovereidensa seurassa ja ikätovereiden merkitys lapsen kehitykselle myös kasvaa (Ladd 2005, 2-3). Erityisesti esinuoruus- ja nuoruusiässä nuori alkaa viettää runsaasti aikaa vertaistensa kanssa, samalla kun hän hakee itsenäisyyttä suhteessa vanhempiin. Vertaissuhteilta aletaan odottaa uudenlaista sitoutumista, lojaalisuutta ja uskoutumista, ja samalla myös vertaisten mahdollisuudet vaikuttaa nuoreen lisääntyvät. (Salmivalli 2005, 137.)

Tuttavista ja kavereista muodostuvan sosiaalisen verkoston lisäksi useimmat ihmiset kaipaavat myös läheistä ystävyyttä, jolla tarkoitetaan vastavuoroista ja lämmintä perheen ulkopuolista suhdetta. (Laine 2005, 144.) Ystävyysuhteet ovat erityisiä vertaissuhteita, sillä ne ovat läheisempiä kuin muut vertaissuhteet. Ystävyysuhde on kahden henkilön välinen suhde, jossa tärkeimpiä ominaisuuksia ovat vastavuoroisuus ja molemminpuoliset positiiviset tunteet. (Salmivalli 2005, 35.) Ladd (2005) määrittelee ystävyuden tunnusmerkeiksi osapuolten hakeutumisen toistensa seuraan ja molemminpuolisen hyväksynnän. Tyypillistä on myös, että ystävät erossa ollessaan kokevat jonkinlaista ahdistusta ja pyrkivät yhdessä ollessaan sovittamaan käyttäytymisensä toisen käyttäytymisen mukaan. (Ladd 2005, 7.)

Ihmisellä voi olla parhaan ystävän tai muutaman läheisen ystävän lisäksi vielä muitakin hyviä suhteita. Arkikielessä ystävä-, kaveri- ja toveritermejä käytetään usein

synonymyineina. Ystävällä tarkoitetaan siis intiimiä emotionaalisesti ja sosiaalisesti läheistä, lämmintä ja luottamuksellista ihmissuhdetta. Kaverilla voidaan tarkoittaa sellaisia tovereita, jotka itse hakeutuvat usein toistensa seuraan ja joihin liittyy myönteinen suhde, mutta ei välttämättä niin voimakasta luottamuksen tunnetta. Laajin käsite on toveri, jolla tarkoitetaan yleisesti jollakin tavalla yhteenkuuluvia, toisiinsa nähden samantapaisessa asemassa olevia kumppaneita, kuten ikä-, leikki-, luokka- tai työtovereita. (Laine 2005, 145.)

2.3 Sosiaalinen kehitys keskilapsuudessa ja nuoruudessa

Tutkimuksemme kohderyhmänä olevat 12–13-vuotiaat kuudesluokkalaiset sijoittuvat määrittelijästä riippuen keskilapsuuden, varhaisnuoruuden tai jopa nuoruuden ikävaiheeseen. Pulkkinen (1999) mukaan lapsuuden ja nuoruuden jaottelu eri vaiheisiin ei ole suomen kielessä vakiintunut, ja hän on englanninkielisen kirjallisuuden perusteella määrittellyt 7–12-vuotiaan sijoittuvan kehitysvaiheeltaan keskilapsuuteen ja 13–14-vuotiaan varhaiseen nuoruusikään. (Pulkkinen 1999, 3.)

Keskilapsuus on ajallisesti pitkä jakso, jonka aikana lapsi kehittyy monilla eri osa-alueilla. Pulkkinen (1999, 5) mukaan keskilapsuudessa tapahtuu monipuolista kehitystä älyllisissä, fyysisissä, sosiaalis-emotionaalisissa ja moraalisisissa toiminnoissa. Keskilapsuuden sosiaaliselle kehitykselle on ominaista, että lapsi suuntautuu entistä vahvemmin ikätovereihin ja ystävyys-suhteisiin. Lapsi tarvitsee yhteisön, jossa hänet huomataan ja häntä arvostetaan, ja jossa ystävyys-suhteet muodostuvat. Yhteisön jäsenenä opetellaan sovittamaan omat tavoitteet ryhmän tavoitteisiin sekä harjoitellaan ryhmässä toimimista ja toisten huomioonottamista. Vuorovaikutuksessa muiden kanssa opitaan ymmärtämään omia tunteita ja hallitsemaan niitä sekä sovittamaan omia tarpeita toisten tarpeisiin. (Pulkkinen 2002, 112-113.)

Eri ikävaiheissa ystävillä on myös erilaisia tehtäviä sosiaalisen vuorovaikutuksen kannalta. Salmivallin (2005) mukaan keskilapsuudessa ystävyys-suhteiden tärkein tehtävä on opettaa lapselle käyttäytymisen normeja, kuten pukeutumista, kielenkäyttöä ja käyttäytymistä. Nuoruusiän ystävyys-suhteissa tärkeitä asioita ovat muun muassa

läheisyys, salaisuuksien jakaminen ja itsen tutkiskelu ystävän kanssa. (Salmivalli 2005, 37.)

Salokosken ja Mustosen (2007, 27) mukaan alakouluiässä ja erityisesti 9–12-vuotiaana kavereista ja omista harrastuksista alkaa tulla korostuneen tärkeitä esimerkiksi vanhempien seuraan verrattuna. Laine (2005) käyttää ikävaiheesta 11–14-vuotiaana käsitettä varhaisuoruus. Silloin ystävät alkavat kilpailla varhaisuoren elämässä vanhemmilta saatavan läheisyyden ja sosiaalisen tuen kanssa. Tässä vaiheessa kommunikaatio kavereiden kanssa alkaa olla aiempaa tärkeämpää ja ystävyys-suhteisiin kuuluu uskoutumista ja sosiaalisen tuen jakamista. Varhaisuoruudessa ystävyys-suhteet alkavat olla pysyviä ja ystävien kanssa vietetään paljon aikaa. Ystäviin saatetaan asennoitua hyvinkin omistavasti.

Varhaisuoruuden loppupuolella nuoret hakevat ystäviensä sekä myös muiden ikätovereidensä hyväksyntää ja haluavat usein kuulua suurempiin ryhmiin. Ryhmän hyväksynnästä ja sen arvoista alkaa tulla vanhempien näkökantoja tärkeämpiä, ja nuori haluaa irrottautua kodistaan. Ryhmän kanssa halutaan kokea voimakasta yhteenkuuluvuuden tunnetta. Edelleen nuoruusikään mentäessä toverien hyväksyntä tulee yhä tärkeämmäksi, ja siksi nuoret pyrkivät noudattamaan vertaisryhmänsä normeja ja liittymään yhä enemmän toverihiinsa. (Laine 2005, 128, 157-158.) Salokoski ja Mustonen (2007, 28) määrittelevätkin murrosikässä eli 12-17-vuotiaana tärkeiksi kehitystehtäviksi esimerkiksi oman identiteetin etsimisen ja testaamisen sekä irrottautumisen vanhemmista.

Tutkimuskohteemme kuudesluokkalaiset ovat ikävaiheessa, jossa erot ikäryhmän sisällä ovat suuria: toiset ovat vielä melko lapsellisia ja toiset ovat kehitykseltään jo lähempänä nuoruutta ja murrosikäisen käytöstä. Kehityksen asteesta riippumatta voisi edellä olevien määritelmien perusteella yleistää, että ystävien ja vertaisten seura ja hyväksyntä alkavat olla kuudesluokkalaiselle aikaisempaa tärkeämpiä asioita. Jo alakoulun lopussa ja erityisesti yläkouluikäisenä vertaisryhmän seuraa ja etäisyyttä omiin vanhempiin haetaan yhä useammin Internetin maailmasta ja sen yhteisöpalveluista, jotka tarjoavat tärkeän sosiaalisen kanavan mahdollistaessaan kuvien julkaisun ja kommentoinnin, keskustelut sekä omien yhteisöjen rakentamisen.

3 Internet kohtaamispaikkana

3.1 Internetin asema lasten ja nuorten elämässä

Monille lapsille ja nuorille tärkeäksi sosiaalisten suhteiden ja yhteisöllisyyden muodoksi ovat nousseet Internetin erilaiset sosiaaliset ympäristöt. Nykymaailmassa kaverit ovat hetkessä tavoitettavissa medioiden välityksellä, sosiaalisia suhteita syntyy perinteisen kasvokkain tapaamisen lisäksi verkkoyhteisöissä eivätkä yhteydenpitotavat rajoitu puhelimella soittamiseen. Internetin ja sosiaalisen median käyttö lisääntyy lapsen kasvaessa, ja erityisesti nuorten keskuudessa Internetin sosiaaliset ympäristöt ovat suosittuja. Matikkalan ja Lahikaisen (2005) kyselytutkimuksen mukaan jo 8-10-vuotiaat lapset käyttävät kyllä tietokonetta ja Internetiä, mutta tärkeämpää heille on viihtyminen ja ajanviete kuin sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen. Heille tietokoneen sosiaalinen käyttö oli lähinnä yhdessä kavereiden, sisarusten tai vanhempien kanssa puuhailua koneella. (Matikkala ja Lahikainen 2005, 95.) Internetin sosiaalinen käyttö lisääntyy Pääjärven (2012) tutkimuksen mukaan alakoulun loppuvaiheessa, ja nykyään 11-vuotiaat käyttävätkin mediaa jo pitkälti nuorten tapaan. Myös Uusitalon, Vehmaksen ja Kupiaisen (2011, 90) tutkimuksen tulosten perusteella sosiaalinen media alkaa korvata muita median käytön tapoja 11-vuotiailla. Monissa nuorten suosimissa verkkopalveluissa ikäraja on 12–13 vuotta, ja tässä ikävaiheessa Internetin käyttö usein lisääntyykin huomattavasti.

Lenhartin ym. (2011) tutkimuksessa tutkittavista (n=799) 12–17-vuotiaista amerikkalaisista 95 prosenttia käytti Internetiä ainakin joskus ja 70 prosenttia tutkittavista käytti sitä päivittäin. Tutkittavista 12–13-vuotiaista 30 prosenttia käytti Internetiä useita kertoja päivässä. (Lenhart, Madden, Smith, Purcell, Zickuhr ja Rainie 2011, 15–16.) Tulokset Livingstonen ym. (2011) tutkimuksessa olivat samansuuntaisia, mutta tutkittavien määrä oli huomattavasti suurempi. Siinä selvitettiin eurooppalaisten 9-16-vuotiaiden (n= 25 142) lasten Internetin käyttöä 25 eri maassa ja päivittäin Internetiä käytti vastaajista 60 prosenttia. Nuoremmista 9-10-vuotiaista tutkittavista

Internetissä kävi päivittäin kolmasosa ja 15–16-vuotiaista vastaajista 80 prosenttia. (Livingstone, Haddon, Görzig ja Ólafsson 2011, 12.)

Myös suomalaisten lasten Internetin käyttöaikoja ja -tottumuksia on tutkittu viime vuosina useissa eri tutkimuksissa ja selvityksissä. Esimerkiksi Tossavainen (2009) Toinen elämä -hankkeessa tutkittiin pääkaupunkiseudun 10–18-vuotiaiden lasten ja nuorten Internetin käyttöä sekä tietokone- ja konsolipelaamista. Selvitys toteutettiin verkkokyselynä ja vastaajien (n= 2 926) ikäjakauman perusteella tulokset kuvaavat erittäin hyvin 10–15-vuotiaiden ja melko hyvin 16–18-vuotiaiden Internetin käyttöä. Selvityksen tulosten mukaan Internetissä käytetty aika kasvaa iän myötä. Tutkimuksessa 10-vuotiaiden keskimääräinen Internetin viikkokäyttöaika oli 3,5 tuntia, kun 15 ikävuoden jälkeen vastaava tuntimäärä oli pojilla keskimäärin 10 ja tytöillä 8 tuntia viikossa. (Tossavainen 2009.)

Suomalaiseen Lasten mediaympäristön muutos -tutkimukseen (Uusitalo ym. 2011) osallistuneet 11- (n=15) ja 14-vuotiaat (n=14) olivat aktiivisia Internetin käyttäjiä. Tutkittaville Internetin käyttö oli jokapäiväistä, ainoastaan yksi 14-vuotias ei käyttänyt Internetiä päivittäin. Keskimääräinen Internetin päivittäinen käyttöaika tutkimukseen osallistuneilla oli 1-2 tuntia, muutama ilmoitti olevansa koneella alle tunnin joka päivä ja yksi 14-vuotias käytti jopa 4-6 tuntia päivässä tietokoneen ääressä. (Uusitalo ym. 2011, 33.)

Internetin käyttö on siis kiistatta nykyään tärkeä ajanviettotapa erityisesti lasten ja nuorten keskuudessa. Tärkeä syy Internetissä viihtymiseen ovat erilaiset sosiaalisen median ympäristöt, jotka ovat viime vuosina saavuttaneet suuren suosion. Lenhartin ym. (2011) mukaan vuonna 2011 amerikkalaisista 12–17-vuotiaista 80 prosenttia käytti Internetin sosiaalisia ympäristöjä, kuten Facebookia tai MySpacea. Vuoden 2006 lopussa vastaava luku oli ollut 55 prosenttia, eli käyttäjien määrässä oli tapahtunut muutaman vuoden aikana melko nopeaa kasvua. (Lenhart ym. 2011, 16.)

Myös Suomessa tehdyissä tutkimuksissa on saatu hyvin samankaltaisia tutkimuksia kuin edellä mainitussa Lenhartin ym. (2011) tutkimuksessa. Pelastakaa Lapset ry (2011a) on selvittänyt Lapsen ääni -kyselyssä suomalaisten pääkaupunkiseudulla asuvien 7-15-vuotiaiden lasten ja nuorten (n=2 260) Internetin käyttöä. Suurin osa vastaajista oli iältään 10–15-vuotiaita. Kyselyn mukaan tärkein syy (69 prosenttia vastanneista) lasten ja nuorten netin käyttöön oli yhteydenpito kavereihin.

Melkein samalla määrällä vastaajia (68 prosenttia) olikin oma profiili tai blogi sosiaalisessa mediassa. Kysely toteutettiin Internetissä Habbo Hotelissa, Aapelissa, Suomi24-palvelussa ja IRC-galleriassa. (Pelastakaa Lapset ry 2011.) Myös Pelastakaa Lapset ry:n (2011b) toisessa tutkimuksessa vastaajista (n=1227) 79 prosenttia käytti nettiä päivittäin sosiaaliseen kanssakäymiseen. Erityisesti yhteisöpalvelut, kuten IRC-galleria, Facebook ja YouTube, sekä pikaviestipalvelut, kuten MSN, olivat suosittuja. (Pelastakaa Lapset ry 2011b.) Internetin käyttö lasten ja nuorten keskuudessa oli hyvin sosiaalista myös Tossavaisen (2009) selvityksen mukaan. Hänen tutkimukseensa tärkeimmät Internet-palvelut 10–15-vuotiaiden keskuudessa olivat kuvagalleriat (esim. IRC-galleria), selainpelit ja YouTube. (Tossavainen 2009, 9.)

Voisikin sanoa, että Internetistä on tullut erottamaton osa monen lapsen ja nuoren arkea. Pohjolan ja Johnsonin (2009, 25) kuvauksen mukaisesti ”multimediaa visuaalisine ja virtuaalisine maisemineen voidaan kutsua lasten ’kotiseuduksi’, missä he pelaavat, viihtyvät, seurustelevat, oppivat, riitelevät ja elävät ylipäätään.”

3.2 Verkkoyhteisöissä luodaan ja ylläpidetään kaverisuhteita

Lasten ja nuorten tavasta solmia ja ylläpitää ihmissuhteita Internetin välityksellä Suoranta ja Lehtimäki (2003) käyttävät käsitettä verkkoyhteisöllisyys. Sen muotoja ovat sosiaalisen median sisällöt, kuten pelaaminen, chattailu eli netissä jutteleminen, ja verkkosivustot, joissa voi keskustella nuorten elämään liittyvistä asioista. Verkkoyhteisöt ovat paikkoja, jossa voi ilmaista itseään ja tunteitaan ja luoda suhteita ihmisiin, joilla on yhteisiä kiinnostuksen kohteita. (Suoranta ja Lehtimäki 2003, 31–32.) Noppari ja Uusitalo (2011) toteavat, että verkkoyhteisöllisyydessä, tai heidän käyttämässään käsitteessä ”nettiyhteisöllisyys”, on kyse siitä, että nuorilla on Internetissä monia rinnakkaisia sosiaalisia verkostoja. Niitä käytetään erilaisiin käyttötärpeisiin, ja niihin voi liittyä myös erilainen tuttava- tai ystäväpiiri. (Noppari ja Uusitalo 2011, 142.) Lehdonvirran ja Räsänen (2010) tutkimuksen mukaan verkkoyhteisöön kuulumisen voi olla nuorelle melkein yhtä tärkeää kuin kuulumisen perheeseen tai perinteiseen kaveriryhmään. Heidän kyselynsä vastasi 12–30-vuotiaita tutkittavia (n=4 299) Isosta-Britanniasta, Espanjasta ja Japanista.

Myös Nopparin ja Uusitalon (2011) mukaan nuoret hakevat verkkoyhteisöistä omia vertaisryhmiään ja vanhemmista vapaata tilaa. Siellä on mahdollista etsiä omaa identiteettiään ja irrottautua omasta tutusta kaveripiiristä. Sosiaalisten suhteiden kannalta verkkoyhteisöillä oli kaksi tärkeää tehtävää: ne mahdollistivat jo olemassa olevien kaverisuhteiden ylläpitämisen ja syventämisen, mikä tapahtui lähinnä sellaisissa yhteisöissä, joissa esiinnyttiin tunnistettavan profiilin kautta. Yhteisöt, joissa esiinnyttiin anonyymisti, auttoivat etsiytymään uusiin vuorovaikutustilanteisiin ja luomaan uusia kaverisuhteita sekä irrottautumaan lähipiiristä. (Noppari ja Uusitalo 2011, 143.)

Internet on siis paikka, jossa pidetään yhteyttä jo olemassa oleviin reaali maailman kavereihin eli Internetin ulkopuolisen maailman ”oikeisiin” kavereihin, mikä on todettu useissa tutkimuksissa. Esimerkiksi Lenhartin ym. (2007, 6) tutkimuksessa yhdeksän kymmenestä (91 prosenttia) Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttäjistä sanoi käyttävänsä sivustoja pitääkseen yhteyttä kavereihinsa, joita näkee myös reaali maailmassa usein. Myös Grossin (2004, 641) mukaan Internetin sosiaaliselle käytölle on tyypillistä, että nuoret hoitavat verkossa jo olemassa olevia kaverisuhteitaan, jotka ovat osa heidän päivittäistä sosiaalista verkostoaan myös offlineissa eli reaali maailmassa. Nopparin ja Uusitalon (2011, 158) tutkimuksessa haastateltavat korostivatkin eroa verkkoelämän ja verkon ulkopuolisen elämän ystävyysuhteiden välillä ja toivat esiin, että varsinainen ystävyys edellyttää myös tuntemista Internetin ulkopuolella.

Pelastakaa Lapset ry:n (2011b) IRC-galleriassa ja Suomi24-palvelussa toteuttaman kyselyn mukaan hieman yli 80 prosenttia vastanneista oli saanut Internetin kautta uusia kavereita, joita ei ollut koskaan tavannut reaali maailmassa. Samoin Lenhartin (2007, 6) tutkimuksessa 82 prosenttia tutkittavista piti verkkoyhteisöissä yhteyttä myös kavereihin, joita näki harvoin kasvotusten.

Nykyään on siis mahdollista, että lapsella on läheisiksi koettuja sosiaalisia suhteita, jotka toteutuvat vain online-suhteina eli esimerkiksi Internetin keskusteluryhmässä. Tällaisiin virtuaalisiin suhteisiin liittyy kuitenkin erityislaatuisia piirteitä, jotka on hyvä huomioida. Esimerkiksi henkilö voi Internetin keskustelukanavilla toteuttaa mitä erilaisimpia identiteettejä esiintymällä vaikkapa eri sukupuolen edustajana tai muuntamalla ikäänsä. Siksi Internetin kautta on mahdollista

luoda monia sellaisia suhteita, jotka eivät olisi mahdollisia offline-elämässä eli Internetin ulkopuolisessa reaali maailmassa. (Forsberg & Pösö 2001, 198.)

Tämä on asia, josta käydään paljon julkista keskustelua ja josta erityisesti monet vanhemmat ja lasten parissa työskentelevät ovat huolissaan. Kuitenkin erilaisten identiteettien kokeileminen on monille nuorille osa normaalia kehitystä. Anonyymisti esiintyessään, esimerkiksi keskustelupalstalla, nuori voi esimerkiksi testata mielipiteitään ilman, että kaverit tunnistavat häntä, ja tämä voi olla monille hyvin vapauttava kokemus. (Noppi ja Uusitalo 2011, 148.) Asiat, jotka huolestuttavat usein erityisesti aikuisia anonyymisti esiintymisessä, liittyvät esimerkiksi väärennettyyn identiteettiin, seksuaaliseen häirintään ja kiusaamiseen. Noppi ja Uusitalo (2011, 148) mainitsevatkin anonyymien kommunikoinnin mahdollistavan esimerkiksi harhaanjohtavissa rooleissa esiintymisen tai muiden käyttäjien häiritsemisen.

Joskus käy niinkin, että Internetissä tavatut henkilöt muuttuvat myös ”oikeiksi” reaali maailman kavereiksi. Tossavainen (2009) selvitykseen vastanneista 12-vuotiaista 16 prosenttia, 13–15-vuotiaista 36 prosenttia ja 16–18-vuotiaista 47 prosenttia oli tavannut netissä tapaamansa henkilön myös kasvotusten. (Tossavainen 2009, 14.)

3.3 Internetissä tapahtuvan vuorovaikutuksen eri muotoja

Internet mahdollistaa monenlaisia vuorovaikutuksen muotoja, ja se onkin tuonut viestintään joustavuutta paikan ja ajan suhteen. Yleisesti kaikkea digitaalisten laitteiden välityksellä tapahtuvaa kaksisuuntaista vuorovaikutusta kutsutaan digitaaliseksi vuorovaikutukseksi. Digitaalista vuorovaikutusta ovat esimerkiksi Internetissä sähköpostin välityksellä tapahtuva viestintä ja virtuaaliyhteisöissä keskusteleminen. (Roponen 1998, 290.)

Matikkala ja Lahikainen (2005) ovat jakaneet mediatekniikoiden avulla tapahtuvan sosiaalisen toiminnan *välittömään* sekä *välilliseen* vuorovaikutukseen. *Välittömällä vuorovaikutuksella* tarkoitetaan yhdessä muiden läsnä olevien ihmisten kanssa tapahtuvaa toimintaa, esimerkiksi tietokoneen käyttämistä tai television katselua yhdessä jonkun kanssa. Välitön vuorovaikutus tapahtuu siis siten, että henkilöt ovat fyysisesti samassa paikassa. *Välillisessä vuorovaikutuksessa* ollaan yhteydessä sillä hetkellä muualla oleviin henkilöihin esimerkiksi sähköpostin, pikaviestimen, Chat-

sivun, kännykän tai Internetin välityksellä tapahtuvan pelaamisen kautta. (Matikkala ja Lahikainen 2005, 93–94.) Forsberg ja Pösö (2001) ovat tehneet vastaavan määritelmän käyttäen käsitteitä offline -suhde kasvokkain tapahtuvasta kanssakäymisestä ja online -suhde virtuaalisesti eli Internetin kautta tapahtuvasta vuorovaikutuksesta (Forsberg & Pösö 2001, 198).

Vuorovaikutus voi myös vaihdella suhteessa aikaan. Roposen (1998) mukaan digitaalinen viestintä voi olla reaaliaikaista, jolloin on kyseessä suora, kahden tai useamman tietoverkkoon yhteydessä olevan henkilön keskustelu. Yleensä pikaviestimet ja chatit mahdollistavat tällaisen reaaliaikaisen digitaalisen viestinnän. Vuorovaikutus voi tapahtua myös siten, että viestejä välitetään toiselle käyttäjälle tai käyttäjille viiveellä, jolloin vastaaja ei välttämättä ole sillä hetkellä yhteydessä tietokoneeseen. Esimerkkinä tällaisesta viiveellä tapahtuvasta viestinnästä on sähköposti. (Roponen 1998, 291.)

3.4 Lasten ja nuorten käyttämiä Internetin sosiaalisia yhteisöjä

Internetin sosiaalisten yhteisöjen välityksellä ihmiset jakavat erilaisia sisältöjä, esimerkiksi videoita, tekstiä, kuvia ja musiikkia (Lietsala ja Sirkkunen 2008, 19). Röngäksen (2010) mukaan tällaisia yhteisöjä ovat esimerkiksi erilaiset blogit ja verkkopäiväkirjat, sosiaalisen verkostoitumisen paikat (esimerkiksi Facebook, Twitter, IRC-galleria), pikaviestintäohjelmat (esimerkiksi Windows Live Messenger, Google Talk), wikit eli yhteisöllisesti toimivat Internet-sivustot (esimerkiksi Wikipedia) ja informaation jakamispalvelut (esimerkiksi videonjakopalvelu YouTube ja kuvienjakopalvelu Flickr) (Röngäs 2010). Yleensä myös verkostoitumisen mahdollistavat pelit luetaan sosiaaliseen yhteisöihin kuuluviksi.

Internetin sosiaalisista yhteisöistä käytetyt nimitykset sekä niiden käyttötavat voivat vaihdella, mutta perusidea niissä on yleensä samanlainen, eli ne tarjoavat mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa ja kommunikoida toisten käyttäjien kanssa ja voivat siten auttaa ystävien, kumppanin tai työpaikan etsinnässä (Acquisti & Gross 2006, 1; Ellison, Steinfield ja Lampe 2006, 1). Sivustot ovat Internet-yhteisöjä, joissa yksilöt ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa yleensä omien profiiliensa välityksellä.

Profiileissaan yksilöt esittelevät itsensä ja yhteyksiään esimerkiksi kommenttien ja kaverilistojen välityksellä. (Acquisti & Gross 2006, 2.)

Määrittelemme seuraavaksi joitakin lasten ja nuorten suosimia sosiaalisen median sisältöjä tarkemmin. Näille sisällöille on yhteistä se, että niissä on mahdollista rakentaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Ne tarjoavat erilaisia vuorovaikutuskanavia yhteydenpitoon tuttujen ja tuntemattomien kanssa.

3.4.1 Facebook

Facebook on vuonna 2004 Kaliforniassa perustettu yhteisöpalvelu, joka mahdollistaa monipuolisen vuorovaikutuksen toisten käyttäjien kanssa. Facebookin käyttöehtojen mukaan sitä eivät saa käyttää alle 13-vuotiaat, mutta myös tätä nuoremmat pystyvät rekisteröitymään palveluun. Rekisteröityneet käyttäjät luovat itsestään palveluun profiilin, jossa he esiintyvät yleensä omalla nimellään. Profiiliin voi halutessaan lisätä omia kuviaan ja päivittää kuulumisiaan eli tilapäivityksiään omalle seinälleen. Omissa tiedoissaan voi kertoa esimerkiksi, mistä asioista on kiinnostunut ja kenen kanssa on sukua tai parisuhteessa. Käyttäjän seinälle myös kaverit voivat kirjoittaa viestejä. Kavereita listalleen saa lähettämällä pyyntöjä toisille käyttäjille ja hyväksymällä muiden lähettämiä pyyntöjä. Kavereille ja myös muille käyttäjille voi yleensä lähettää yksityisviestejä, ellei henkilö ole yksityisasetuksistaan estänyt tätä. Facebookissa on myös pikaviestitoiminto, jossa voi keskustella reaaliaikaisesti kahden kesken kirjautuneena olevien kavereidensa kanssa. (Facebookin newsroom 2012.)

Omien tilapäivitysten ja kuvien jakamisen lisäksi Facebookissa voi etusivun uutisvirrasta seurata omien kavereiden päivityksiä ja linkkejä sekä katsella kavereiden omia profiileja ja seinää sekä heidän lisäämiään kuvia. Kavereiksi hyväksytyjen henkilöiden lisäksi Facebookissa voi verkostoitua muiden käyttäjien kanssa perustamalla erilaisia ryhmiä esimerkiksi harrastuksen tai jonkin muun asian ympärille. Verkostoitumisen lisäksi Facebook tarjoaa viihdettä ja ajankulua erilaisten sovellusten, kuten pelien muodossa. (Facebookin newsroom 2012.)

Facebookin käyttäjämäärä on viime vuosina kasvanut suorastaan räjähdysmäisesti. Vuonna 2006 Facebookilla oli 12 miljoonaa käyttäjää, vuonna 2008 jo

148 miljoonaa käyttäjää ja joulukuussa 2011 sillä oli maailmanlaajuisesti 845 miljoonaa käyttäjää. (Facebookin newsroom 2012.)

3.4.2 Kavereita.net

Kavereita.net on vuonna 2006 perustettu suomalainen sivusto. Sen oman määritelmän mukaan sivustolla voi solmia uusia ystävyysuhteita ja pitää yhteyttä vanhoihin kavereihin. Käyttäjien alaikäraja on 12 vuotta, ja alle 18-vuotiaan tulee pyytää huoltajaltaan lupa palvelun käyttämiseen. Palvelussa esiinnyään nimimerkillä. Rekisteröityneet käyttäjät voivat luoda profiilisivun, jossa itsestään voi jakaa tietoja ja johon voi halutessaan lisätä itsestään kuvan. Lisää omia valokuvia voi halutessaan laittaa kuva-albumiin. Omalla profiilisivullaan voi kertoa kiinnostuksen kohteistaan lisäämällä sinne suosikkeja, joista löytyy esimerkiksi harrastuksia, elokuvia ja idoleita. Kavereita.netissä muiden käyttäjien kanssa keskustellaan kirjoittamalla viestejä heidän profiilisivuilleen tai lähettämällä yksityisviestejä. Kavereita.netissä voi halutessaan koota kavereistaan kaverilistan, mutta keskustelu ja viestien lähettäminen on mahdollista kaikkien palvelun käyttäjien kanssa. Kavereita.net -sivustolle on rekisteröitynyt 62 400 jäsentä ja nykyään siellä on viikoittain noin 17 000 uniikkia kävijää. (Kavereita.net 2012.)

3.4.3 IRC-galleria

IRC-galleria on oman määritelmänsä mukaan Suomen suurin nuorten aikuisten nettiyhteisö. Yhteisöä käytetään ensisijaisesti yhteydenpitoon kavereiden kanssa. Yhteisöön rekisteröityneellä käyttäjällä on oma kotisivu eli profiili, johon hän voi lisätä kuvia ja päiväkirjamerkintöjä ja johon muut käyttäjät voivat kirjoittaa kommentteja. Profiilin luomisen lisäksi käyttäjä voi liittyä erilaisiin yhteisöihin, joiden avulla voi kertoa toisille mielenkiinnon kohteistaan ja tutustua muihin samanhenkisiin käyttäjiin. Kommunikointi muiden käyttäjien kanssa tapahtuukin IRC-galleriassa kirjoittamalla kommentteja käyttäjien kuviin, päiväkirjamerkintöihin, videoihin ja yhteisöihin. IRC-

galleriassa on yli 450 000 rekisteröitynyttä käyttäjää ja käyttäjien keski-ikä on 22 vuotta. Ikäraja palveluun on 12 vuotta. (IRC-galleria 2012.)

3.4.4 Sähköposti

Monelle aikuiselle sähköpostista on tullut merkittävä osa jokapäiväistä elämää. Sähköpostin avulla lähetetään ja vastaanotetaan niin virallisia kuin epävirallisiakin viestejä. Lasten ja nuorten parissa sähköpostin käyttö ei tutkimusten mukaan ole kuitenkaan kovin suosittua. Esimerkiksi Nopparin, Uusitalon, Kupiaisen ja Luostarisen (2008) tutkimuksessa selvisi, että tutkituilla 11-vuotiailla sekä lähes kaikilla 14-vuotiailla oli sähköpostiosoite, mutta vain harva kirjoittaa tai edes tarkistaa sähköpostiaan joka päivä. (Noppari ym. 2008, 86.) Samoin Lenhartin, Maddenin, Macgillin ja Smithin (2007) tutkimuksen mukaan vain 14 prosenttia nuorista lähetti sähköpostia kavereilleen päivittäin. (Lenhart ym. 2007, 20.)

Nopparin ym. (2008) tutkimuksessa sähköposti oli lapsille ja nuorille tapa pitää säännöllisesti yhteyttä sukulaisiin tai keino saada tietoa harrastuksiin liittyen. Sähköposti oli ilmaisten Internetin Skype-puhelujen lisäksi esimerkiksi eroperheissä tapa pitää yhteyttä muualla asuvaan vanhempaan. Perheen erotilanteessa medialla näyttikin olevan tärkeä rooli, ja se lähensi lasten suhdetta poissaolevaan vanhempaan. Sähköposti valikoitui yleensä yhteydenpitotavaksi vanhemman aloitteesta. (Noppari ym. 2008, 86.)

Sähköpostin suosiota yhteydenpitovälineenä vähentää se, että muut yhteydenpitotavat, kuten pikaviestimet, tekstiviestit ja Internetin sosiaaliset sivustot, ovat nopeampia ja käytännöllisempiä (Lenhart ym. 2007, 20). Lapset ja nuoret käyttävät keskenään mieluummin hitaan ja vaivalloisen sähköpostin sijaan pikaviestintäohjelmia, kuten Messengeriä. (Noppari ym. 2008, 86; Uusitalo, Vehmas ja Kupiainen 2011, 92.)

3.4.5 Messenger ja muut pikaviestiohjelmat

Pikaviestiohjelma on ohjelma, joka mahdollistaa reaaliaikaisen yhteydenpidon keskusteluun osallistuvien henkilöiden kesken. Ohjelmia käytetään yleensä kahdenkeskiseen viestintään. (Tietotekniikan termitalkoot 2012.) Pikaviestiohjelmien välityksellä pidetään yleensä yhteyttä tuttuihin henkilöihin, eli käyttäjä valitsee itse, ketkä ovat hänen kontaktilistallaan. Puhekielessä pikaviestiohjelmasta käytetään usein termiä ”mese” tai ”mesettäminen” suosittuun pikaviestiohjelman Windows Live Messengerin mukaan. Messenger ja muut pikaviestiohjelmat mahdollistavat sähköpostia nopeamman kommunikoinnin, sillä lähetetty viesti näkyy välittömästi vastaanottajan ruudulla, mikäli ohjelmaan on kirjaututtu. Ohjelma tarjoaa käyttäjälleen mahdollisuuden näyttää olevansa paikalla eli ”online”, jolloin kontaktilistan henkilöt voivat olettaa tuttavansa olevan paraikaa tietokoneen ääressä.

Nopparin ym. (2008, 87) tutkimuksen mukaan Messenger oli lapsille ja nuorille paikka, jossa voi jatkaa keskustelua siitä, mihin yhdessä ollessa jäätiin. Uusitalon ym. (2011) tutkimuksessa selvisi, että Messengerin välityksellä juteltiin yleisistä aiheista, mutta sen lisäksi myös esimerkiksi kysyttiin läksyjä tai keskusteltiin uusista peleistä. Ongelmana pikaviestiohjelman välityksellä viestimisessä olivat joskus kirjoitetun tekstin kautta syntyvät väärinymmärrykset. (Uusitalo ym. 2011, 92.)

Lenhartin ym. (2007) tutkimuksen mukaan Messengerin suosio oli aikaisempaan verrattuna hivenen laskenut. Tulos ei sinänsä tarkoita, että pikaviestinnän suosio on laskenut, vaan että pikaviestintä on integroitunut osaksi pelejä ja Internetin sosiaalisia yhteisöjä. Erillistä pikaviestintäohjelmaa ei siis välttämättä tarvitse niin kuin ennen. (Lenhart ym. 2007, 20.)

3.4.6 Tietokone- ja konsolipelit

Pelit ja pelaaminen ovat nousseet viime vuosina yhä suuremmaksi osaksi ihmisten ajankäyttöä eri ikävaiheissa. Pelit ovat etenkin lapsille ja nuorille tärkeä harrastuksen, sosiaalisen vuorovaikutuksen ja ajanvieton muoto. Pelimaailmaa kuitenkin kritisoidaan myös usein lapsille sopimattomasta sisällöstä ja valvonnan puutteesta (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004, 5–6).

Huhtamo ja Kangas (2002) sijoittavat elektroniset pelit laajemman käsitteen ”pelit” alle. Peleillä tarkoitetaan heidän mukaansa kahden tai useamman osapuolen (pelaajan ja tietokoneen tai eri pelaajien) välisiä vuorovaikutustilanteita, joita ohjaavat säännöt ja jokin tavoite. Elektroniset pelit vaikuttavat kokemusmaailmoihimme, psyykkisiin ja fyysisiin valmiuksiimme, sosiaalisiin suhteisiin sekä aikamme mediakulttuuriin (Huhtamo & Kangas 2002, 9, 19).

Monille pelaajille pelaaminen on vahvasti sosiaalisiin suhteisiin vaikuttava tekijä. Usein pelien pelaaminen on syy kokoontua kaveriporukalla jonkun luokse viettämään aikaa yhdessä. Monille sosiaalinen kanssakäyminen pelaamisen ohella voi nousta jopa itse pelaamisen merkitystä tärkeämmäksi (Suoninen 2002, 111). Kaveripiirissä tietyt pelit ovat suosittuja, mutta suosituimmat pelit saattavat vaihtua hyvin nopeasti pelaajien mielenkiinnon mukaan. Internetin välityksellä pelattavat digitaaliset pelit mahdollistavat verkostoitumisen ja yhteisöjen perustamisen (Uusitalo ym. 2011, 78). Näiden pelien kautta pelaajat voivat olla interaktiivisesti yhteydessä toisiinsa suurienkin välimatkojen päästä. Kuulokkeiden, mikrofoniin ja web-kameroiden aikakautena verkon välityksellä pelaamisesta on tullut vielä entistä sosiaalisempi tapahtuma. Suomen peliohjelmisto- ja multimediateollisuus FIGMA ry:n (www.figma.fi) ja viestintätoimisto Visionist (www.visionist.fi) toteuttivat joulukuussa 2009 verkkokyselyn, jonka mukaan pelikonsolien omistajat ovat erittäin aktiivisia Internetin käyttäjiä. Vastaajien (n=4 493) pelikonsoleista peräti 79 prosenttia on yhteydessä Internetiin. (Suomen peliohjelmisto- ja multimediateollisuus FIGMA ry 2009.)

Salokosken (2005) kyselytutkimuksessa selvitettiin peleissä ilmenevää väkivaltaa, pelaamiseen liittyviä motiiveja ja asenteita sekä pelaamisen valvontaa. Tutkittavat (n=1 096) olivat iältään 10-16-vuotiaita. Tutkimuksessa 87 prosenttia vastaajista pelasi elektronisia pelejä ainakin joskus. Tärkeimpiä motiiveja pelaamiselle olivat tutkimuksen mukaan emotionaaliset ja sosiaaliset motiivit. Koululaisille pelaaminen oli ennen kaikkea toveripiiriin kuulumista ja tovereiden kanssa yhteistä toimintaa. Pelaaminen mahdollisti myös rentoutumisen, viihtymisen ja vapaa-ajan kuluttamisen mielekkäästi. (Salokoski 2005.)

Pohjolan ja Johnsonin (2009) tutkimuksen mukaan pelien pelaaminen ei 6-8-vuotiaiden ikäryhmässä ollut yhtä suosittua kuin esimerkiksi television katselu, mutta pelaamisen suosio kasvoi lapsen iän myötä ja monet kouluikäiset mainitsivat pelaavansa

pelejä. Pelaamiseen käytettiin lähinnä Playstation-pelikonsolia ja tietokonetta, mutta myös kännykkä mainittiin pelivälineenä. Pelaaminen tapahtui yleensä joko kavereiden tai sisarusten kanssa. (Pohjola & Johnson 2009.)

3.4.7 Keskustelupalstat

Keskustelupalsta tai keskustelufoorumi on palvelu, joka tarjoaa mahdollisuuden keskustella muiden kanssa erilaisista aiheista Internetissä. Keskustelupalstalla käytävä keskustelu ei yleensä ole reaaliaikaista, vaan viestit tallentuvat palveluun ja vanhojakin keskusteluja voi selata jälkepäin, ellei niitä erikseen ole poistettu.

Keskustelupalstat on usein jaettu keskustelualueisiin, joissa on omat aiheensa, joihin keskustelun tulisi liittyä (Tietotekniikan termitalkoot 2012). Tällaisia palstoja on paljon eri aiheiden harrastajien parissa, esimerkiksi hevostalli.net hevosharrastajille, futisforum2.org jalkapallosta kiinnostuneille ja muusikoiden.net musiikin ja soittamisen ystäville sekä vauvat.net raskaana oleville naisille ja lapsiperheille. Lisäksi on olemassa yleisiä verkkokeskusteluryhmiä, kuten suomi24.fi, jossa keskusteluja on runsaasti eri aiheista.

Uusitalon ym. (2011) tutkimukseen osallistuneista nuorista osa osallistui pelifoorumeille tai harrastuksiin liittyville keskustelupalstoille, mutta he eivät juuri vierailleet yleisillä keskustelupalstoilla. Keskustelupalstoilla osallistuminen oli hyvin löyhää: niissä käytiin tutkimuksen mukaan joskus seuraamassa keskusteluja, mutta keskusteluihin ei välttämättä osallistuttu kovin aktiivisesti. (Uusitalo ym. 2011, 91–92.)

3.4.8 Verkkoyhteistyö eli chat

Tietotekniikan termitalkoiden (2012) mukaan yleensä käytetyn ”chattailu”-termin sijasta voisi mieluummin käyttää termiä verkkoyhteistyö. Kyse on kuitenkin samasta ilmiöstä, jossa kaksi tai useampi käyttäjää juttelee reaaliaikaisesti tietoverkossa. Verkkoyhteistyötä voidaan käydä verkkosivustoilla pikaviestiohjelman välityksellä tai IRC-

yhteyden (Internet Relay Chat) avulla, jolloin halukkaat voivat seurata keskustelua ja osallistua siihen. (Tietotekniikan termitalkoot 2012.)

4 Tutkimuksen toteuttaminen

4.1 Tutkimustehtävä

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, mitä Internetin sosiaalisia ympäristöjä kuudesluokkalaiset käyttävät ja mitä syitä he näiden ympäristöjen käytölle antavat. Halusimme myös saada selville, millaisia eri puolia tutkittavat ajattelevat Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä olevan sekä onko kuudesluokkalaisten mielestä Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä vaikutusta heidän omiin sosiaalisiin suhteisiinsa Internetin ulkopuolella. Kuudesluokkalaiset valitsimme tutkimuskohteeksemme, koska oletimme, että heillä on alakouluikäisistä eniten kokemusta Internetin käytöstä ja erityisesti sen sosiaalisissa ympäristöissä toimimisesta.

Tutkimuskysymykset:

Mitä Internetin sosiaalisia ympäristöjä kuudesluokkalaiset käyttävät?

Miksi kuudesluokkalaiset käyttävät Internetin sosiaalisia ympäristöjä?

Millaisia haittoja ja mahdollisuuksia Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä kuudesluokkalaiset ajattelevat olevan?

Millaisia vaikutuksia kuudesluokkalaiset ajattelevat Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä olevan heidän reaali maailman sosiaalisten suhteidensa kannalta?

4.2 Tutkimusasetelma ja aineiston hankinta

Valitsimme tutkimuskohteeksemme kuudesluokkalaiset peruskoululaiset. Valmistumme luokanopettajiksi alakoulun puolelle, joten halusimme tutkimuksen kohderyhmän koostuvan nimenomaan alakouluikäisistä oppilaista. Kuudesluokkalaisilla on alakoululaisista eniten kokemusta Internetin käytöstä, joten oletimme, että heidän

joukostaan löytyy myös enemmän Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttäjiä kuin muilta alaluokilta. Koska tutkimuskohteenamme olivat lapset, oli erityisen tärkeää pyrkiä huomioimaan eettiset näkökohdat tutkimuksen eri vaiheissa (Aarnos 2010, 173).

Toteutimme kaksiosaisen tutkimuksemme yhdessä noin 500 oppilaan keski-suomalaisessa alakoulussa. Kyseinen alakoulu valikoitui tutkimuskoulukseksi, koska toinen tutkijoista opetti kolmatta luokkaa samassa koulussa. Aikataulullisesti oli järkevintä ja helpointa toteuttaa tutkimus siellä. Tutkimussuunnitelmamme mukaan tarkoitus oli kerätä noin 60 kyselylomaketta ja nopeimmin tutkimukseen ilmoittautuneet luokat pääsivät mukaan. Siispä tutkimukseen osallistui koulun neljästä kuudennesta luokasta kolme luokkaa. Ennen kyselyn toteuttamista laitoimme luokanopettajien avustuksella lupalaput (liite 1) oppilaiden koteihin. Lupalapussa pyysimme lupaa sekä kyselylomakkeeseen (liite 2) että mahdolliseen haastatteluun osallistumiseen. Aarnoksen (2010) mukaan tutkimuksen eettisyyden kannalta on tärkeää, että lapsia tutkittaessa vanhemmilta on pyydetty suostumus. Kuitenkin lapsen itsensä tulisi saada päättää tutkimukseen osallistumisestaan. (Aarnos 2010, 173.) Tutkimuksessamme kuudesluokkalaiset saivat myös kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta, vaikka vanhemmilta lupa osallistumiselle olisikin ollut. Tutkimuksesta kieltäytyi yksi henkilö, joka oli saanut vanhemmiltaan osallistumisluvan. Kyselyymme vastasi lopulta 58 vanhemmiltaan luvan saanutta lasta.

Tutkimuksemme lähtökohtana oli, että kuudesluokkalaiset ovat aktiivisia Internetin käyttäjiä ja he myös osaavat itse kuvailla omia sosiaalisia suhteitaan Internetissä. Lähestymistapamme on fenomenografinen eli halusimme selvittää tutkittavien käsityksiä tutkittavasta asiasta (Metsämuuronen 2011, 240). Tutkimuksessamme siis selvitimme tutkittavien erilaisia käsityksiä esimerkiksi Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytön haitoista sekä niiden käytön vaikutuksesta heidän omiin sosiaalisiin suhteisiinsa. Rissanen (2006) mukaan fenomenografisessa tutkimuksessa lähtökohtana on, että ihmisillä on erilaisia käsityksiä tutkittavasta asiasta ja tutkimuksella pyritään selvittämään tutkittavien erilaisia tapoja käsittää tutkittavaa ilmiötä. Käytettävät aineistot ovat useimmiten laadullisia haastatteluaineistoja, joiden kautta nostetaan esiin tutkittavien erilaisia käsityksiä tutkittavasta ilmiöstä. (Rissanen 2006.) Aarnoksen (2010, 183) mukaan tutkimus voi olla myös kaksivaiheinen, jolloin ensin kartoitetaan esimerkiksi kyselyn avulla laajemman joukon käsityksiä ja

taustatekijöitä ja toisessa vaiheessa valitaan kartoituksen perusteella pienempi joukko haastateltavia, joilta kysytään tarkemmin heidän käsityksistään. Tämä kuvaus vastaa hyvin oman tutkimuksemme toteutusta.

Tutkimuksemme tekemisessä käytimme siis kahta varsinaista tutkimusmenetelmää: kyselyä sekä ryhmähaastattelua. Lisäksi kolmantena, haastattelua täydentävänä aineistona, teetimme haastattelutilanteessa omia kaverisuhteita koskevan piirtämistehtävän. Pattonin (2002) mukaan määrälliset ja laadulliset tutkimusmenetelmät voivatkin täydentää hyvin toisiaan. Niitä yhdistämällä voidaan saada hedelmällistä aineistoa halutusta ilmiöstä. (Patton 2002, 558.)

Tutkimuksesta, jossa käytetään sekä kvantitatiivisia että kvalitatiivisia menetelmiä, käytetään esimerkiksi nimitystä monistrateginen tutkimus. Tapoja kvalitatiivisten ja kvantitatiivisten menetelmien yhdistämiseen tutkimuksen teossa on monia: niitä voidaan käyttää ainakin peräkkäin, rinnakkain ja ”sisäkkäin”. Käytettäessä kvalitatiivista ja kvantitatiivista menetelmää peräkkäin, kerätään yleensä tietoa ensin toista menetelmää käyttäen ja saatua tietoa käytetään usein esitutkimuksen tapaan. Sitten käytetään toista menetelmää joko täydentämään jo saatuja tietoja tai keräämään uutta tietoa asiasta. Joskus menetelmiä voidaan käyttää myös vuorotellen. Kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen menetelmän rinnakkainen käyttö tarkoittaa, että käytetään menetelmiä ajallisesti rinnakkain, esimerkiksi keräämällä kyselylomake teemahaastattelun lopuksi. Menetelmien ”sisäkkäin” käyttö tarkoittaa, että samanaikaisesti ja samalla menetelmällä saadaan tietoa, joka käsitellään kvalitatiivisesti ja kvantitatiivisesti. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 28–31.) Omassa tutkimuksessamme käytimme menetelmiä peräkkäin. Ensin keräsimme aineistoa kyselylomakkeilla, ja kyselylomakkeiden vastausten perusteella muodostimme kolme haastatteluryhmää. Ryhmien teemoiksi valikoituivat Facebook, Kavereita.net sekä tietokone- ja konsolipelien pelaajista koostunut ryhmä. Näiden ympäristöjen käyttäjiä oli kyselylomakkeiden perusteella runsaasti, joten pystyimme valitsemaan ryhmähaastatteluihin tutkimusaiheemme kannalta mielenkiintoisia tapauksia. Nämä valitut haastateltavat olivat kunkin ympäristön aktiivisia käyttäjiä. Toisaalta käytimme myös rinnakkaista aineistonkeruuta teettäessämme piirtämistehtävän täydentäväksi aineistoksi haastattelun aikana.

Kyselyt toteutettiin joulukuun alussa 2010. Tutkittavat vastasivat kyselyyn koulupäivän aikana omassa luokassaan. Oppitunnin aikana järjestettyyn kyselyyn oppilailta kului ohjeistuksineen aikaa alle puoli tuntia. Heikkilän (1999, 18) mukaan tällaisesta kontrolloidusta kyselyn muodosta käytetään nimitystä informoitu kysely, jossa tutkija jakaa lomakkeet tutkittaville henkilökohtaisesti ja kertoo samassa yhteydessä tutkimuksesta ja vastaa kysymyksiin. Poikkeuksena normaaliin informoituun kyselyyn, jossa lomakkeet täytetään myöhemmin omalla ajalla, me keräsimme tutkittavilta vastauslomakkeet paikan päällä.

Tutkijoista toinen oli paikalla lasten täyttäessä kyselyä ja antoi ennen kyselyn täyttämistä ohjeet, kuinka siihen tulee vastata. Ennen kyselyä tutkija myös kertoi kyselyiden luottamuksellisesta käsittelystä. Kyselyihin tuli vastaajien nimet ja ennen kyselyn täyttämistä tutkittaville korostettiin, että nimeä käytetään vain haastateltavien löytämiseen. Ohjeet kyselyn täyttämiseen lukivat myös kyselylomakkeen yläreunassa. Lapsilla oli mahdollisuus esittää tarkentavia kysymyksiä myös lomaketta täyttäessään. Tarkoitus kuitenkin oli, että jokainen täyttää lomakkeen itsenäisesti ja vastaa kysymyksiin rehellisesti. Kun lapset olivat täyttäneet kyselyn, tutkija keräsi ne heiltä pois. Tämän takia kyselylomakkeiden palautusprosentti oli sata.

Analysoimme kyselyjen aineiston SPSS-tietokoneohjelmalla. Kyselyiden tarkoituksena oli kartoittaa tutkittavien Internetin käyttöä ja käytettyjä sisältöjä. Haastatteluja varten halusimme löytää joukosta tutkittavia, jotka käyttävät aktiivisesti Internetin sosiaalisia ympäristöjä. Tutkittavien valinnassa käytimme siis ei-satunnaista otantaa, jossa valitsimme haastateltavat oman tutkimuksellisen mielenkiintomme perusteella eli halusimme haastateltaviksi tutkimuksen kannalta hyödyllisiä henkilöitä (Metsämuuronen 2011, 61). Ryhmähaastattelun mielekkyyden kannalta oli oleellista, että ryhmähaastatteluun valitut olivat Internetin sosiaalisia ympäristöjä paljon käyttäviä lapsia. Haastatteluihin valittiin oppilaita kaikilta kolmelta tutkimukseen osallistuneelta luokalta. Kyselyn tulosten perusteella muodostimme haastatteluja varten kolme ryhmää, joissa kussakin ryhmässä oli neljä haastateltavaa.

Yksilöhaastattelujen sijaan päädyimme ryhmähaastatteluihin, koska oletimme, että ryhmähaastattelutilanne on haastateltavalle vähemmän jännittävä yksilöhaastatteluun verrattuna. Lisäksi ajattelimme ryhmätilanteen saavan aikaan

keskustelua. Ryhmähaastattelujen tarkoituksena oli saada syvällisempää ja tarkempaa tietoa tutkittavasta aiheesta.

Toteutimme ryhmähaastattelut helmikuussa 2011. Haastattelut järjestettiin koululla tyhjässä luokassa koulupäivän aikana ja kukin haastattelu kesti noin yhden oppitunnin ajan. Ensimmäisessä haastattelussa paikalla olivat molemmat tutkijat. Haastateltavien aikatauluista johtuen kaksi ryhmähaastattelua järjestettiin samanaikaisesti, joten molemmissa paikalla oli vain toinen tutkijoista. Haastattelut pohjautuivat teemahaastattelurunkoon, jonka olimme laatineet tutkimuskysymystemme, aiempien tutkimusten sekä kyselyssä esiin tulleiden asioiden perusteella. Äänitimme haastattelut matkapuhelimilla, ja kaikki tutkittavat olivat suostuneet haastattelujen äänittämiseen haastattelutilanteen alussa.

4.3 Tutkimusmenetelmät

4.3.1 Lomakekysely

Tutkimuksemme ensimmäisessä vaiheessa keräsimme siis tietoa kyselylomakkeilla. Kyselytutkimuksen etuja ja haittoja ovat listanneet muun muassa Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2005, 184) sekä Valli (2001, 30–31). Heidän mukaansa kyselylomaketutkimuksen etuna on se, että tutkija ei vaikuta läsnäolollaan tai olemuksellaan tutkittavan vastauksiin toisin kuin haastattelussa, jossa ollaan suorassa kanssakäymisessä haastateltavan kanssa. Tutkimuksen luotettavuutta parantaa erityisesti se, että kysymykset esitetään lomakkeella jokaiselle tutkimushenkilölle samassa muodossa ilman, että tutkijan äänenpainot tai sanamuodot vaikuttavat tutkittavaan. Kyselylomakkeella voidaan kerätä laaja tutkimusaineisto, koska siinä voidaan kysyä runsaasti kysymyksiä ja tutkittavia voi olla paljon, etenkin jos lomakkeessa on valmiit vastausvaihtoehdot. Jos lomake on suunniteltu huolellisesti, tietojen käsittely ja analyysin tekeminen tietokoneella on helppoa ja nopeaa.

Kyselylomaketutkimuksiin liittyy myös heikkouksia. Kyselylomakkeilla saatuja tuloksia pidetään usein pinnallisina, koska valmiista vastausvaihtoehdoista ei voida saada kovin syvällisiä vastauksia. Kyselyn tuloksia pidetään usein myös teoreettisesti

vaatimattomina. Tutkijan ei ole mahdollista varmistua siitä, onko vastaaja suhtautunut tutkimukseen vakavasti ja vastannut rehellisesti. Lisäksi on mahdollista, että tutkittava ymmärtää annetut vastausvaihtoehdot väärin, jos kyselylomakkeeseen ei ole laadittu huolellista vastausohjetta. (Hirsjärvi ym. 2005, 184; Valli 2001, 31–32.)

Omassa tutkimuksessamme kyselylomakkeen käytön etuna oli nimenomaan se, että saimme sillä etsittyä laajasta tutkittavien joukosta tapaukset, jotka tarjosivat tutkimusaiheemme kannalta hyödyllistä tietoa. Meidän tutkimuksessamme kyselylomaketutkimuksen vastausten mahdollinen pinnallisuus ei juuri haitannut, sillä teimme kyselyiden jälkeen tutkimuksemme toisessa vaiheessa ryhmähaastattelut, joissa syvensimme kyselylomakkeissa annettuja vastauksia.

4.3.2 Ryhmähaastattelu

Haastattelu on yksinkertaisesti määriteltynä tilanne, jossa henkilö (haastattelija) esittää kysymyksiä toiselle henkilölle (haastateltavalle) (Eskola & Suoranta 2008, 85). Ruusuvooren ja Tiittulan (2005, 23) mukaan haastattelulla on tietty päämäärä, johon sen avulla pyritään: haastattelija haluaa tietoa tietystä aiheesta, minkä takia hän esittää kysymyksiä ja tekee aloitteita, kannustaa vastaajaa vastaamaan ja ohjaa keskustelua tiettyjen teemojen suuntaan.

Haastattelu on siitä erityinen tutkimusmenetelmä, että siinä ollaan suorassa kielellisessä vuorovaikutuksessa tutkittavan kanssa. Tästä on sekä etuja että haittoja, joita ovat eritelleet esimerkiksi Hirsjärvi ja Hurme (2008, 34–35), Tuomi ja Sarajärvi (2009, 73–74) sekä Hirsjärvi ym. (2005, 194–195). Haastattelun suurimpana etuna pidetään sen joustavuutta aineistonkeruumenetelmänä: haastattelija voi toimia vastaajaa myötäillen ja tilanteen edellyttämällä tavalla. Kysymysten järjestystä on mahdollista muuttaa haastattelun edetessä ja vastauksiin voidaan kysyä tarkennuksia, jolloin on mahdollista saada syvällisempää tietoa aiheesta. Joidenkin tutkijoiden mielestä haastattelu on hyvä menetelmä tutkittaessa arkoja tai vaikeita aiheita, mutta tästä on esitetty myös eriäviä mielipiteitä. Toisten mielestä kyselylomakkein kerättävä aineisto olisi sopivampi anonymiteetin takia. Haastattelun etuihin on luettava myös se, että haastateltaviksi voidaan valita henkilöitä, joilla on kokemusta tutkittavasta ilmiöstä. Haastattelun haittapuolina on pidetty esimerkiksi haastattelijalta vaadittavaa kokemusta.

Haastattelijan tulee osata säädellä haastattelun etenemistä ja myötäillä vastaajia sekä tulkita haastateltavan vastauksia kulttuuristen merkitysten ja merkitysmaailmojen valossa. Lisäksi haastattelujen tekeminen sekä niiden analysointi vievät paljon aikaa esimerkiksi kyselylomakkeen käyttöön verrattuna. Haastattelun luotettavuutta voi heikentää haastateltavan taipumus antaa sosiaalisesti hyväksyttäviä vastauksia tai esimerkiksi haastattelijan tapa johdatella haastateltavan vastauksia haluamaansa suuntaan.

Haastattelun lajeja on monenlaisia, ja ne vaihtelevat strukturoidun haastattelun ja avoimen haastattelun välillä. Strukturoidussa haastattelussa eli lomakehaastattelussa kysymykset on suunniteltu etukäteen ja ne esitetään haastateltavalle tietyssä järjestyksessä. Avoin eli strukturoimaton haastattelu on täydellisen vapaa haastattelu, jossa haastattelijalla on mielessään vain tietty aihealue, josta tutkija esittää avoimia kysymyksiä ja keskustelu on hyvin vapaata. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2005, 197.) Näiden haastattelutyyppeiden väliin jää teemahaastattelu eli puolistrukturoitu haastattelu, joka oli lähinnä käyttämäämme haastattelutyyppejä. Siinä haastattelu kohdennetaan tiettyihin teemoihin, joista keskustellaan, eli tarkkojen kysymysten sijaan haastattelu etenee tiettyjen keskeisten teemojen varassa. (Hirsjärvi ja Hurme 2008, 47, 48.) Toisaalta Eskolan ja Suorannan (2008, 86) mukaan puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat kaikille samat, mutta haastateltavat voivat vastata omin sanoin eikä valmiita vastausvaihtoehtoja ole.

Haastattelun avoimuuden lisäksi myös haastattelun toteutustapa voi vaihdella: haastattelu voidaan toteuttaa yksilöhaastatteluna, parihaastatteluna tai ryhmähaastatteluna. Ryhmähaastattelussa haastateltavia on useita ja myös haastattelijoina voi olla useampia kuin yksi. Tavoitteena on saada aikaan keskustelu ryhmän kesken tutkijan haluamista teemoista. (Eskola ja Suoranta 2008, 94.) Ryhmähaastattelussa tutkija puhuu yhtä aikaa useille haastateltaville, mutta voi myös suunnata väliin kysymyksiä ryhmän yksittäisille jäsenille. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 61.)

Ryhmähaastattelu on erittäin käyttökelpoinen etenkin silloin, kun voidaan ennakoida, että haastateltavat jännittävät tai arastelevat haastattelutilannetta tai haastattelijaa. Mielenpitojen saaminen etenkin pieniltä lapsilta voi olla vaikeaa. Ryhmähaastattelussa haastateltavat saavat toisistaan tukea esimerkiksi asioiden

muistelemisessa ja väärinymmärrysten korjaamisessa, ja tarvittaessa jäsenet voivat rohkaista toisiaan. (Hirsjärvi ym. 2005, 199–200; Eskola & Suoranta 2008, 94; Hirsjärvi & Hurme 2008, 63.)

Tutkimuksemme ryhmähaastattelutilanteeseen vaikutti se, että toinen tutkijoista työskenteli opettajana samassa koulussa haastatteluksena. Tämä saattoi toisaalta olla haastattelutilannetta vapauttava tekijä, koska tutkija oli haastateltaville tuttu kasvo. Toisaalta tämä saattoi joidenkin haastateltavien kohdalla myös lisätä jännitystä, vaikka haastattelujen alussa korostimmekin olevamme haastattelutilanteessa nimenomaan tutkijoina eikä opettajan roolissa. Ryhmähaastatteluissamme ryhmän yhteinen mielenkiinnon kohde, eli sama Internetin sosiaalinen ympäristö, osaltaan varmasti lievensi haastateltavien jännitystä. Vaikka kaikki haastateltavat eivät olleet samalta luokalta, he olivat toisilleen kouluajalta tuttuja, ja lisäksi yhteisestä aiheesta keskusteltaessa he saivat tukea toisiltaan.

Eskola ja Suoranta (2008, 96) mainitsevat ryhmähaastattelun eduksi sen, että se on tehokas menetelmä verrattuna yksilöhaastatteluun, koska yhdellä ryhmähaastattelukerralla pystytään haastattelemaan useita ihmisiä. Tutkimuksessamme saimme yhden reilun puolen tunnin mittaisen haastattelun aikana kuulla neljän eri henkilön näkemyksiä. Ryhmät olivat keskenään melko heterogeenisiä: joka ryhmässä osa haastateltavista oli aktiivisia ja oma-aloitteisia vastauksissaan, kun taas toiset haastateltavat olivat hiljaisempia, ja heiltä vastausten saaminen oli työläämpää. Aktiiviset vastaajat olivat vuolassanaisempia, ja hiljaisemmat tyytyivät osallistumaan keskusteluun vain heitä erikseen puhuteltaessa. Ryhmähaastattelun ongelmaksi voikin muodostua se, että ryhmässä on yksi tai kaksi dominoivaa henkilöä, jotka pyrkivät määräämään keskustelun suunnan (Hirsjärvi & Hurme 2008, 63; Hirsjärvi ym. 2005, 200). Omissa ryhmähaastatteluissamme tällaista dominoivaa henkilöä ei ollut, mutta aktiivisemmat keskustelijat toivat enemmän omia näkemyksiään esille kuitenkin määräämättä keskustelun suuntaa.

Ryhmähaastattelussa voi olla kaksi haastattelijaa, jolloin toinen haastattelijaa ohjailee tilannetta ja toinen voi samalla jo valmistella seuraavaa keskusteluteemaa (Hirsjärvi & Hurme 2008, 63). Tutkimuksessamme teimme ensimmäisen haastattelun yhdessä, jolloin roolijakomme oli lähellä edellä kuvattua tapaa. Kahden haastattelijan läsnäolo etenkin ensimmäisessä haastattelussa helpotti suoriutumista itsellemme uudesta

tilanteesta. Kaksi seuraavaa haastattelua teimme aikataulusyistä yksin niin, että molemmat tutkijat tekivät yhden haastattelun. Näissä haastatteluissa haastattelurunko oli jo ensimmäisestä haastattelusta tuttu, joten haastattelun tekeminen yksin oli helpompaa.

Ryhmähaastattelujen yhteydessä pyysimme haastateltavia piirtämään kuvion omista kaverisuhteistaan Internetissä ja sen ulkopuolella. Aarnoksen (2010) mukaan lapsen piirrokset erillisenä aineistona tai haastatteluun yhdistettyinä auttavat muun muassa syventämään haastattelua. Kuvia ja piirroksia sanotaan projektiiviseksi menetelmäksi. Projektiivinen tarkoittaa heijastavaa eli lapsi heijastaa kuvaan omaa itseään ja kokemuksiaan. (Aarnos 2010, 178.) Tutkimuksessamme piirtämistehtävä oli haastattelua täydentävä aineisto, jonka tarkoituksena oli selventää ja tehdä konkreettisemmiksi haastattelun aikana kysymiämme ja siinä muuten esiin nousseita asioita.

4.4 Kyselyn ja haastattelurungon laatiminen

Laatiessamme kyselylomaketta tutustuimme aiemmin samanlaisesta aihealueesta tehtyihin pro gradu -tutkielmiin ja aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen. Erityisesti Tuomisen (2009) pro gradu -tutkielmassaan käyttämästä kyselylomakkeesta koimme olevan hyötyä omaa kyselylomakettamme pohtiessamme. Tuominen käytti tutkimuksessaan kyselylomaketta selvittääkseen, mitä sähköisiä medioita kuudennen luokan oppilaat (n=22) käyttävät ja miten.

Muutamit kysymyksistämme oli samoja kuin Tuomisen (2009) käyttämässä kyselylomakkeessa, mutta pääosin muodostimme kysymyksemme itse. Tuominen tutki sähköisten medioiden käyttöä (televisio, kännykkä ym.) laajemmin kuudesluokkalaisten parissa, kun taas me halusimme keskittyä Internetin ja sen sosiaalisten verkkoympäristöjen käyttöön. Otimme mallia Tuomisen kyselylomakkeen kohdista, jossa tiedusteltiin Internetin käyttömäärää sekä Internet-sisältöjä ja palveluita, joita tutkittavat käyttävät. Lisäksi pelikavereihin liittyvän kysymyksen vastausvaihtoehdot sopivat hyvin omaan tutkimukseemme.

Muuttujien valinnassa käytimme hyväksi kirjallisuudessa esiin tulleita näkökulmia ja tutkimuksemme tavoitteita. Kyselylomakkeella emme niinkään pyrkineet saamaan vastauksia tutkimuskysymyksiimme, vaan tarkoituksenamme oli kartoittaa

tutkittavien Internetin käyttöä. Vastausten perusteella tarkoituksenamme oli muodostaa ryhmät ryhmähaastatteluja varten sellaisista tutkittavista, jotka käyttävät Internetin sosiaalisia ympäristöjä.

Kyselylomaketta (liite 2) tehdessämme pyrimme välttämään liian pitkän lomakkeen laatimista. Tekstin asettelulla sekä kysymysten ryhmittelyllä tavoittelimme mahdollisimman selkeää kyselylomaketta. Lopullinen kyselylomakkeemme mahtui yhdelle kaksipuoliselle A4-paperille. Vallin (2001) mukaan on tärkeää, että vastaajan mielenkiinto säilyy lomakkeen loppuun saakka. Liian pitkä vastauslomake voi saada aikaan sen, että kysymyksiin vastataan huolimattomasti tai jätetään vastaamatta kokonaan. Selkeä ja miellyttävältä näyttävä lomake kasvattaa vastausprosenttia eli antaa enemmän vastauksia kyselyyn. (Valli 2001, 29–30.)

Selkeä ja hyvin suunniteltu kyselylomake helpottaa myös aineiston analysointia. Aikomuksenamme oli analysoida kyselyiden aineisto SPSS-tietokoneohjelmalla (SPSS 14.0 for Windows). Tämän pyrimme ottamaan huomioon jo kyselylomaketta suunnitellessamme, kuten Valli (2001) suosittelee. Hänen mukaansa kyselylomakkeen vastausvaihtoehdot on hyvä numeroida ja on mietittävä, miten vastaukset ovat helpommin syötettävissä ja koodattavissa tilasto-ohjelmaan. (Valli 2001, 30.) Myös oman aikaisemman SPSS:n käyttökokemuksemme perusteella vastausvaihtoehtojen numerointi ja analysoinnin ennalta suunnittelu helpottavat vastausten syöttämistä tietokoneelle.

Kyselylomakkeessa oli kaiken kaikkiaan 19 kohtaa, joista monivalintakysymyksiä oli 11 ja avoimia kysymyksiä kahdeksan. Hirsjärven ym. (2005) mukaan monivalintakysymyksissä tutkija on laatinut valmiit vastausvaihtoehdot, joista vastaaja valitsee mielestään sopivimman vaihtoehdon ja ympyröi tai rastittaa sen. Käytännössä rastittaminen on osoittautunut ympyröimistä selkeämmäksi merkitsemistavaksi, koska rengastaminen voi aiheuttaa sekaannuksia. Avoimissa kysymyksissä kysytään ainoastaan kysymys ja jätetään vastaukselle tilaa. (Hirsjärvi ym. 2005, 187–188.)

Kyselylomakkeessamme monivalintakysymyksistä neljässä oli myös tilaa avoimelle vastaukselle. Kysymyksistä 16 koski tavalla tai toisella Internetiä ja kolme liittyi tutkittavien muihin harrastuksiin, kaverimääriin sekä yleisimpiin tapoihin pitää yhteyttä kavereihin. Internet-aiheiset kysymykset liittyivät Internetin käytön määrään, käytettyihin sisältöihin, sosiaalisiin suhteisiin Internetissä sekä online-pelaamiseen.

Testasimme kyselylomakkeen kahteen otteeseen. Lomakkeen testaaminen etukäteen on tärkeää, jotta kysymykset ovat yksiselitteisiä eikä väärinymmärtämisen mahdollisuutta ole (Valli 2001, 29). Ensimmäisen testauksen jälkeen huomasimme kyselylomakkeessa muutaman virheen tai epäselvän kysymyksen, jotka korjasimme. Toisen testauksen perusteella totesimme kyselylomakkeen toimivaksi. Testaajina toimi kaksi 12-vuotiasta lasta.

Kyselyjen keräämisen ja analysoinnin jälkeen laadimme ryhmät haastatteluja varten. Kolmen eri haastatteluryhmän teemoiksi muodostuivat kyselylomakkeiden vastausten perusteella Facebook, Kavereita.net ja pelit, joka koostui tietokone- ja konsolipelejä pelaavista lapsista. Nämä olivat suosittuja yhteisöjä, joita käytettiin sosiaalisiin tarkoituksiin. Facebookia mainitsi käyttävänsä vähän yli puolet ja pelejä pelasi hieman alle puolet vastaajista. Kavereita.netiä käytti kyselylomakkeiden vastausten perusteella noin 15 prosenttia tutkittavista. Ryhmähaastatteluihin valitsimme aiheemme kannalta mielenkiintoisilta vaikuttavia henkilöitä eli aktiivisesti Internetin sosiaalisia ympäristöjä käyttäviä henkilöitä, ja jokaiseen ryhmään valikoimme 4 jäsentä. Ryhmähaastatteluja varten laadimme haastattelurungon, jota haastattelut pääpiirteissään noudattivat. Sovelsimme haastattelurunkoa erikseen jokaiselle kolmelle haastatteluryhmälle sopivaksi.

Oma haastattelukokemuksemme on vähäistä, ja siksi halusimme tehdä paperilla olevasta haastattelurungosta mahdollisimman yksityiskohtaisen. Näin saisimme haastatteluista tutkimuksemme tavoitteen kannalta suurimman mahdollisen hyödyn. Teimme siis haastattelurungon pitkälti Eskolan ja Suorannan (2008, 86) kuvaaman puolistrukturoidun haastattelun mukaisesti, eli kysymykset olivat kaikille pääpiirteissään samat, mutta valmiita vastausvaihtoehtoja ei ollut annettu. Kysymysten järjestys saattoi myös vaihdella eri haastatteluryhmissä.

Kunkin haastattelun aluksi esittäydyimme ja kerroimme haastateltaville, miksi juuri heidät oli valittu haastatteluun. Varmistimme myös kaikkien suostuvan haastattelun äänittämiseen. Tämän jälkeen pyysimme haastateltavia esittäytymään muutaman apukysymyksen avulla. Tällaisilla alkukysymyksillä pyrimme vapauttamaan tunnelmaa ja toisaalta myös helpottamaan haastateltavien tunnistamista äänen perusteella litterointivaiheessa. Aarnoksen (2010, 176) mukaan haastattelussa on hyvä

lähteä liikkeelle lapselle tutuista asioista, kuten harrastuksista, jotta haastateltavat rentoutuvat.

Esittäytymisten jälkeen oli joitakin kysymyksiä Internetin käytöstä yleisesti. Ne koskivat esimerkiksi ajankäyttöä ja eniten käytettyjä sivustoja. Tällä halusimme varmistaa, että haastateltavat todella käyttävät Internetiä kyselylomakkeessa antamiensa tietojen mukaisesti, eli käyttävät sosiaalista ympäristöä, johon kysymykset liittyvät, ja lisätä haastatteluryhmän sisällä tietoisuutta toistensa Internetin käytöstä. Tämän jälkeen kysyimme kunkin ryhmän omasta Internetin sosiaalisesta ympäristöstä ja sen käytön syistä. Haastattelun lopussa järjestimme piirtämistehtävän, jossa haastateltavat piirsivät paperille omia kaverisuhteitaan esittävän kuvion ohjeiden mukaan. Pyysimme haastateltavia kirjoittamaan paperille hyvien, läheisten ystäviensä nimiä. Nimistä pyysimme ympyröimään sellaiset, joiden kanssa yhteyttä pidettiin sekä kasvotusten tapaamalla että Internetin sosiaalisten yhteisöjen välityksellä. Piirroksen pohjalta kysyimme vielä haastateltavien sosiaalisista suhteista. Kukin haastattelu kesti vähän yli puoli tuntia.

4.5 Aineiston analyysi

Kyselylomakkeiden avulla saimme tietoa tutkittavien Internetin käytöstä yleisesti, käytetyimmistä Internet-sivustoista ja -sovelluksista sekä tutkittavien Internetin käytöstä sosiaalisten suhteiden hoitamisessa. Ryhmähaastatteluilla keräsimme tarkempia tietoja haastateltavien online-käyttäytymisestä. Kaikissa aineiston käsittelyn ja analyysin vaiheissa on tutkimuksen eettisyyden kannalta huomioitava tutkittavien yksityisyyden säilyminen ja tutkimuksen luottamuksellisuus (Hirsjärvi ja Hurme 2001, 20).

Kyselylomakkeiden analysoinnissa käytimme apuna SPSS-tietokoneohjelmaa. Ohjelman perustoimintojen avulla selvitimme aineistosta määrällisiä jakaumia, kuten Internetin käyttöaikoja sekä käytettyjen Internet-ympäristöjen käyttömääriä prosenttiosuuksina. Olemme taulukoineet saamiamme tietoja Tulokset-osiossa.

Kun kaikki kolme ryhmähaastattelua oli tehty, ryhdyimme litteroimaan aineistoa. Litteroitavaa aineistoa kertyi yhteensä noin 100 minuuttia. Siirsimme äänitteet matkapuhelinten äänitysohjelmista tietokoneille helpottaaksemme käytännön työtä. Litteroinnissa kirjasimme ylös haastattelut sanasta sanaan. Haastateltavien tunnistamista

helpotti haastattelun alussa tehty esittelykierrös, jonka aikana tutkittavat hieman kertoivat itsestään. Litteroinnin valmistuttua kuuntelimme nauhoitteet vielä muutamaan otteeseen sekä luimme litteroidut aineistot läpi. Litteroitua aineistoa kertyi noin 40 sivua.

Haastattelujen aineiston analysoinnissa käytimme analyysimenetelmänä teemoittelua. Teemoittelua laadullisen aineiston analyysin keinona ovat kuvanneet muun muassa Eskola ja Suoranta (2008, 174–180) sekä Hirsjärvi ja Hurme (2008, 173). Aineiston analysoinnissa käyttämämme teemat pohjautuivat tutkimuskysymyksiimme ja ryhmähaastattelujemme haastattelurunkoon.

Teemoittelun avulla tutkija voi nostaa esiin ja tarkastella eri haastateltaville yhteisten teemojen esiintymistä ja ilmenemistä aineistossa (Hirsjärvi & Hurme 2008, 173; Eskola & Suoranta 2008, 174). Käytännössä toteutimme aineiston teemoittelun tietokoneen tekstinkäsittelyohjelmaa apuna käyttäen Hirsjärven ja Hurmeen (2008, 141) kuvailemalla tavalla. Tietokoneella litteroimistamme haastatteluista leikkasimme tekstinkäsittelyohjelmalla valitsemiimme teemoihin liittyviä haastattelujen osia ja liitimme ne teemojen mukaisesti uusiksi tiedostoiksi. Alla olevassa taulukossa (taulukko 1) olemme kuvanneet käyttämämme pää- ja alateemat.

TAULUKKO 1 Aineiston teemoittelu

Pääteemat	Yleiset Internetin käyttöön liittyvät asiat	Internetin sosiaaliset ympäristöt	Sosiaaliset suhteet
Alateemat	Internetissä käytetty aika	Käytetyt Internetin sosiaaliset ympäristöt	Yhteisön käytön vaikutukset kaverisuhteisiin
	Vanhempien suhtautuminen Internetin käyttöön	Syitä yhteisöihin liittymiselle ja niiden käytölle	Yhteisön käytön vaikutuksia perhesuhteisiin
		Yhteisön käytön haitat ja uhkakuvat	Eroja online- ja offlinesuhteissa
		Käyttötilanne	Internetin merkitys kaverisuhteiden kannalta
		Käyttäytyminen Internet-ympäristössä	

Eri haastatteluryhmien litteroiduissa teksteissä käytimme erilaisia värikoodeja ja haastateltavilla omia tunnuksiaan. Tunnuksessa mainittiin ensin haastatteluryhmä (Facebook, Kavereita.net tai peliryhmä) ja sen jälkeen haastateltavan sukupuoli ja numero ryhmän sisällä (esimerkiksi Facebook, Poika2). Näin haastateltavien sanomiset eivät sekoittuneet. Haastatteluja täydentävistä piirroksista laskimme hyvien kavereiden kokonaismäärän sekä online- ja offline-kavereiden lukumäärät. Tämän tarkemmin emme nähneet tarpeelliseksi analysoida piirroksia, sillä niiden sisältöä avattiin haastatteluiden aikana. Emme myöskään liittäneet piirroksia työhömmme, koska niistä käy ilmi tutkittaviemme ja heidän kavereidensa nimet, ja tämä olisi ollut tutkittaviemme anonymiteetin kannalta huono asia.

5 Tulokset

5.1 Kuudesluokkalaisten Internetin käyttötottumukset

Internetin käyttö on jo alakouluikäisille arkipäivää, ja nuoruusikää kohti mentäessä käyttömäärät vain kasvavat. Kyselylomaketutkimukseemme osallistuneista 58 kuudesluokkalaaisesta kaikki käyttivät Internetiä ja kaikki tutkittavat myös pystyivät käyttämään Internetiä kotonaan. Myös Uusitalon ym. (2011, 27, 29) tutkimuksessa kaikilla tutkittavilla oli kotonaan tietokone, jossa oli Internet-yhteys. Tutkimuksessamme Internetiä käytti tietokoneen lisäksi kännykällä 10,3 prosenttia vastaajista ja pelikonsolin välityksellä 19 prosenttia vastaajista.

Kyselylomakkeiden perusteella keskimääräiset päivittäiset Internetin käyttöajat vaihtelivat tutkittavilla runsaasti alle puolesta tunnista jopa kuuteen tuntiin päivässä. Kuitenkin puolet vastanneista eli 29 vastaajaa ilmoitti käyttävänsä Internetiä keskimäärin puolesta tunnista tuntiin päivässä, joten runsaasti aikaa Internetissä käyttävät lapset olivat tämän tutkimuksen perusteella yksittäistapauksia. Joillakin tutkittavilla käyttö oli arkipäivisin harvinaisempaa, mutta viikonloppuna Internetissä saatettiin olla useita tunteja päivässä tietokoneen tai pelikonsolin välityksellä.

Haastattelujen perusteella Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö on monille kuudesluokkalaaisille yleinen ja tärkeä harrastus. Suurin osa haastateltavista vieraili Facebookissa tai Kavereita.netissä tai pelasi Internetin välityksellä päivittäin. Kaksi haastateltavista käytti Internetiä lähinnä viikonloppuisin, mutta silloin aikaa koneen ääressä kului useita tunteja kerralla. Toinen viikonloppukäyttäjistä käytti aikaansa Facebookissa ja toinen pelikonsolin online-peleissä.

Tutkittavillamme Internetin kautta tapahtuva vuorovaikutus oli yleensä välillistä vuorovaikutusta, eli Internet-yhteisöä käytettäessä koneen ääressä oltiin yksin (vrt. Matikkala ja Lahikainen 2005, 93–94). Satunnaisesti yhteisöjä käytettiin esimerkiksi sisarusten läsnä ollessa, mutta kukaan haastateltavista ei maininnut käyttävänsä yhteisöjä normaalisti yhdessä jonkun kanssa. Pelejä pelattiin välillä yhdessä perheenjäsenten kanssa, mutta yleisimmin kuitenkin yksin tai Internetin välityksellä muiden käyttäjien kanssa. Haastateltavamme käyttivät yhteisöjä usein heti koulun

jälkeen kotiin tultuaan, jolloin esimerkiksi vanhemmat eivät välttämättä olleet vielä edes tulleet töistä kotiin.

Tutkittaviemme vanhemmat eivät osallistuneet kovin tiiviisti lastensa Internetin käyttöön. Yleisimmin haastatteluissa mainittiin, että vanhemmat olivat rajoittaneet tietokoneen tai pelikonsolin käyttöaikaa esimerkiksi tuntiin tai puoleen tuntiin päivässä tai asettaneet kellonajan, jolloin laite pitää illalla sulkea. Vastaavia tuloksia on ilmennyt Uusitalon ym. (2011, 173) sekä Tossavaisen (2009, 9) tutkimuksissa. Jotkut haastateltavista mainitsivat käyttävänsä Internetiä tai pelaavansa sen verran vähän, ettei vanhemmilla ole tarvetta puuttua siihen. Yhdessä vanhempien kanssa Internetiä tai sen sosiaalisia ympäristöjä ei mainittu käytettävän. Erään haastateltavan vanhemmat välillä kyselivät hänen tekemisistään Internetissä, mutta muut tutkimukseemme osallistuneet saivat käyttää Internetiä hyvin itsenäisesti.

5.1.1 Internetin sosiaalisten ympäristöjen suosio

Kuudesluokkalaiset käyttivät monia erilaisia Internetin sosiaalisia ympäristöjä. Valmiiksi antamiemme vastausvaihtoehtojen lisäksi tutkittavat mainitsivat avoimessa kohdassa myös muita ympäristöjä. Kaikki tutkittavien (n=58) käyttämät Internet-sisällöt olemme koonneet alle (taulukko 2).

TAULUKKO 2 Internet-sisältöjen ja -palvelujen käyttö

Mitä Internet-sisältöjä ja -palveluita käytät?	Yhteensä (n=58)	Tyttöjä (n=32)	Poikia (n=26)
YouTube	47	25	22
Sähköposti	38	19	19
Facebook	30	17	13
Pikaviestimet (esim. Messenger)	26	21	5
Yksin pelattavat pelit	25	10	15
Toisten kanssa pelattavat pelit	14	1	13

Muihin harrastuksiin liittyvät sivustot	11	2	9
Kavereita.net	9	8	1
Internetpuhelut	5	0	5
Hevosaiheiset virtuaaliympäristöt	4	4	0
Habbo Hotel	4	4	0
IRC-galleria	3	3	0
Chatit	3	1	2
Panfu	2	2	0
Club Penguin	1	1	0
Keskustelufoorumit	1	0	1

Vastaajien joukossa videopalvelu YouTube oli hyvin suosittu. Sen käyttäjiä oli vastaajista 47 kappaletta eli 81 prosenttia, joten neljä viidestä vastaajasta mainitsi käyttävänsä sitä. Emme kuitenkaan halunneet muodostaa YouTuben käyttäjistä haastatteluryhmää, koska oletimme kuudesluokkalaisten käyttävän YouTubea enemmän viihtymistarkoituksessa esimerkiksi videoiden katseluun kuin sosiaalisena yhteydenpitokanavana. Myös Uusitalon ym. (2011, 45) tutkimuksessa YouTubea käytettiin lähinnä välittömässä vuorovaikutuksessa kavereiden kanssa videoiden katseluun ja musiikin kuunteluun, mutta ei juurikaan Internetin kautta tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Erään haastateltavan seuraava kommentti kuvaa hyvin YouTuben yleisyyttä nuorten keskuudessa.

No YouTube hehe, mitä varmaan kaikki käyttää (naureskellen). (Peliryhmä, Poika1)

Sähköposti oli toiseksi käytetyin Internet-palvelu kuudesluokkalaisten keskuudessa. Sitä käytti yhteensä 38 kyselyyn vastannutta henkilöä. Kuitenkin aiempien tutkimustulosten perusteella (esim. Noppari ym. 2008, 86) sähköpostin käyttäminen yhteydenpitoon kavereiden kanssa on harvinaista. Niinpä emme halunneet muodostaa myöskään sähköpostin käyttäjistä ryhmää haastattelujamme varten.

Vastaajien joukossa kolmanneksi suosituin Internet-palvelu oli Facebook, 30 vastaajaa eli noin 52 prosenttia ilmoitti käyttävänsä sitä. Facebook on Internetissä yksi nopeimmin kasvavista sosiaalisista ympäristöistä, ja sen suuren suosion takia päätimme muodostaa yhden haastatteluryhmän sitä käyttävien tutkittavien joukosta.

Kysyttäessä muita käytettäviä sisältöjä tai sovelluksia avoimessa kohdassa 15,5 prosenttia vastaajista mainitsi Kavereita.net-sivuston. Suurin osa sen käyttäjistä oli tyttöjä, ja vain yksi poika oli maininnut sen kyselylomakkeessaan. Vaikka pikaviestimet sekä sähköposti saivatkin Kavereita.netiä suuremman suosion kyselylomakkeessa, päädyimme muodostamaan haastatteluryhmän Kavereita.net -käyttäjistä. Ajattelimme, että yhden tietyn sivuston käyttäjät muodostavat yhtenäisemmän ryhmän kuin erilaisten pikaviestimien käyttäjät.

Tutkimukseen osallistuneiden keskuudessa pelaaminen oli suosittua ajanvietettä, koska vastaajista 43 prosenttia ilmoitti pelaavansa Internetissä yksin pelattavia pelejä. Heidän joukossaan poikia oli 15 ja tyttöjä 10 vastaajaa. Myös toisten kanssa pelattavia pelejä pelattiin paljon, mutta niitä kertoi pelaavansa 13 poikaa ja yksi tyttö. Pojille pelaaminen siis oli enemmän sosiaalinen tapahtuma kuin tytöille. Myös Tossavaisen (2009, 9) selvityksen mukaan selainpelit olivat vastaajien mainitsemien kolmen suosituimman palvelun joukossa. Niinpä kolmanneksi haastatteluryhmäksi muodostimme aktiivisista pelaajista koostuvan ryhmän. Tietokone- ja konsolipelit sosiaalisena ympäristönä poikkeavat Internetin kuvagalleria-tyylisistä sosiaalisista verkostoista, mutta muodostavat omanlaisensa sosiaalisen ympäristön, jonka vaikutuksia käyttäjien sosiaalisiin suhteisiin halusimme selvittää. Kyselylomakkeeseen vastanneista 32 prosenttia ilmoitti pelaavansa onlineissa tietokone- ja konsolipelejä.

5.1.2 Syitä Internetin sosiaalisiin yhteisöihin liittymiselle ja niiden käytölle

Internet-yhteisöön liittymisessä tärkeimmäksi tekijäksi nousi haastattelujen perusteella kavereiden kuuluminen yhteisöön. Kavereiden ja perheenjäsenten kannustus ja suositukset olivat usein ratkaiseva tekijä yhteisöön liittymisestä päätettäessä (vrt. Uusitalo ym. 2011, 45). Yhteisöön liittymisessä näyttäisikin olevan merkittävänä seikkana jo olemassa olevien sosiaalisten verkostojen vahvistaminen. Jo ennestään läheisten henkilöiden kanssa haluttiin jatkaa vuorovaikutusta myös Internetin

välityksellä. Myös Nopparin ym. (2008, 93, 97) ja Lenhartin ym. (2007, 6) tutkimusten mukaan Internetin yhteisöissä pidettiin yleensä yhteyttä reaali maailmasta tuttujen kavereiden kanssa. Toisaalta tutkittavat ehkä pelkäsivät jäävänsä kaveripiirinsä puheenaiheiden ulkopuolelle, jos he eivät olisi osallisena Internetin sosiaalisessa ympäristössä. Voimakkaimmin tämä näkyi haastatteluissamme Facebookin käyttäjien kesken ja vähiten peliryhmän jäsenten puheissa.

No mulla oli silleen, että mun sisko sano, että mun pitää liittyä ja silleen.--Ja sit se sano, et kannattaa, että siellä on tosi monet kaverit ja tämmöstä. Sit mä liityin. (Facebook, Tyttö1)

Noku siellä on ne kaikki kaveritkin on liittyny, sitte ku kaikki on kyselly että onko mä Facebookissa tai tälleen, sit mä niinku tein sinne oman ton tilin siihen. (Facebook, Poika1)

No mä ainaki liityin siks ku mun kaveri tota ni oli siellä ja sit se pelas semmosta peliä, joka näytti kivalta, ni sen takia mä halusin liittyä sinne. (Facebook, Poika2)

Yhteisöön houkutteli liittymään myös uteliaisuus kavereiden asioita kohtaan: esimerkiksi Facebookissa ja Kavereita.netissä jaetaan kavereiden kesken kuvia ja tietoja itsestä. Yhteisöt tarjoavat houkuttelevan yhteydenpitotavan muiden tapojen rinnalle ja mahdollistavat omista mielenkiinnonkohteista ja ”tykkäyksistään” kertomisen. Yhteisössä kavereiksi hyväksytyjen henkilöiden profiileista saa myös helposti selville asioita, joita ei välttämättä reaali maailmassa tulisi ilmi tai uskaltaisi kysyä. Monet kuudesluokkalaiset jakavat itsestään Internetin yhteisöissä tietoja melko avoimesti esimerkiksi musiikkimaustaan ja harrastuksistaan ja vastaamalla sivustoilla kiertäviin kyselyihin.

Selvästi tärkein syy Internetin yhteisöjen käytölle kaikissa haastattelemissamme ryhmissä oli sosiaalinen vuorovaikutus kavereiden kanssa. Myös Uusitalon ym. (2011, 93) tutkimuksen tulosten mukaan tärkein syy Internetin yhteisöihin kuulumiselle oli se, että kaveritkin kuuluvat niihin. Yhteisöt tarjosivat yhteydenpitokanavan jo ennestään tuttujen ystävien kanssa puheluiden ja tapaamisten lisäksi. Erityisesti tämä tuli esiin Facebookin käyttäjien keskuudessa. Haastateltavat mainitsivat käyvänsä esimerkiksi tarkistamassa Facebookissa, onko kaveri onlineissa, jos häntä ei saa puhelimitse kiinni. Internetin välityksellä yhteyttä pidettiin myös kavereihin, joita oli mahdollista tavata vain harvoin esimerkiksi välimatkan takia.

Kavereiden kanssa yhteydenpidon lisäksi Internetin yhteisöjen mainittiin toimivan myös käteväenä suurempien joukkojen tiedotuskanavana. Haastateltavat toivat esiin harrastusseurojensa tiedottamisen toimivan Facebookin välityksellä, esimerkiksi cheerleading- ja airsoft-harjoitusten ajoista ilmoitettiin ja päätettiin harrastusryhmän Facebook-sivustolla.

Yhteydenpidon lisäksi Facebookia ja Kavereita.net-yhteisöä käytettiin viihtymistarkoituksessa ja ajanvietteenä. Kavereiden, tai joskus myös tuntemattomien henkilöiden, kuvien katselu ja kommentointi ovat yhteisöissä suosittua toimintaa. Facebookissa erityisesti poikia kiinnostivat myös sen sisältämät pelit.

Myös tietokone- ja konsolipelaajille ajanviette ja viihtyminen olivat tärkeitä syitä pelaamiselle. Lisäksi kavereiden kanssa pystyy pelatessa juttelemaan sekä sopimaan esimerkiksi tapaamisia reaali maailmaan. Juttelu tapahtuu joko pelin chat-toiminnolla kirjoittamalla tai mikrofonin välityksellä. Mikrofonia pelaamisen ohessa käyttäviä oli tutkittaviemme (n=58) joukossa vain kaksi kappaletta, joten se on kuudesluokkalaisten joukossa vielä harvinainen yhteydenpitotapa.

Voi niinku kavereiden kanssa jutella noin niinkun sen pelin kautta. (Peliryhmä, Poika1)

Niin... Jos ei oo puhelinnumeroo, nii voi sillee, jos se on siinä pelissä, niin voi kysyä, että voiko se olla? (Peliryhmä, Poika4)

Online-pelaamisen etuina offline-pelaamiseen verrattuna pidettiin pelaamisen haasteellisuutta sekä sitä, että pelaaminen oikeita ihmisiä vastaan oli hauskeempaa ja jännittävämpää kuin tietokonetta vastaan. Vastaavia tuloksia ilmeni myös Ermin ym. (2004, 55) tutkimuksessa. Online-pelaamisessa haastavaa oli se, että esimerkiksi ammuskelupeleissä ei tiedä, missä vastustaja liikkuu, toisin kuin pelattaessa offlinessa kaverin kanssa saman television välityksellä.

Kaikissa haastatteluryhmissä tuli ilmi, että kavereiden kanssa jatkettiin usein onlineissa keskusteluja, jotka olivat alkaneet esimerkiksi koulussa tai muualla reaali maailmassa. Jatkumo toimi myös toiseen suuntaan: edellisenä iltana Internetissä esiin nousseista asioista juteltiin myös seuraavana päivänä koulussa. Vaikuttaisikin siltä, että Internet ei kuudesluokkalaisille ole reaali maailmasta erillinen sosiaalisen kanssakäymisen osa, vaan luonnollinen tapa jatkaa yhteydenpitoa verkon välityksellä.

Kaveripiirin jutuista jää helposti ulkopuoliseksi, jos ei itse käytä Internetin sosiaalisia ympäristöjä, mutta kaverit käyttävät. Tämä lienee monille yksi tärkeimmistä motiiveista yhteisöihin liittymiselle ja niiden käytölle, sillä varhaisnuoruudessa on tyypillistä, että kavereiden kanssa halutaan kokea yhteenkuuluvuudentunnetta ja noudattaa kaveriryhmän normeja (Laine 2005, 128).

5.1.3 Sosiaalisten yhteisöjen käyttöön liittyviä haittoja ja uhkakuvia

Haastattelemamme kuudesluokkalaiset vaikuttivat olevan hyvin tietoisia Internetin yhteisöjen käyttöön liittyvistä uhkakuvista ja haitoista. He mainitsivat useita medioissa viime aikoina esiin nousseita teemoja. Omakohtaisia kokemuksia Internetin yhteisöjen käytön huonoista puolista tutkittavillamme ei juuri ollut, vaan haitoista ja vaaroista oli saatu tietää muuta kautta. Vaikuttaa siltä, että Internetin käyttöön liittyvistä asioista on keskusteltu haastateltavien kotona ja koulussa, koska haastateltavat olivat selvillä Internetin yhteisöjen käyttöön liittyvistä yksityiskohdista. He kantoivat huolta esimerkiksi Facebookin yksityisyysasetuksista eli siitä, miten kunkin oma profiili näyttäytyy muille kuin kavereiksi hyväksytyille yhteisön käyttäjille.

Suurimmat huolenaiheet liittyivät kuvien jakamiseen ja yksityisyyteen Internetissä. Useat haastateltavat mainitsivat huolensa profiiliin lisättyjen kuvien kopioimisesta ja levittämisestä esimerkiksi muille sivustoille Internetiin. Myös kuvien kopioiminen ja muokkaaminen pilailumielessä huoletti joitakin haastateltavia.

No ehkä se et jos joku levittää niitä kuvia muualle tai sit tehään jotain pilajuttuja niille tai jotenki muokkaa niitä ja sit lisää ne johonki muualle. (Kavereita.net, Tyttö2)

Nii ainut ehkä se et ku tuoltaki voi kopioida kuvia niin sitte... ja...emmä tiä. Syrjintää saattaa, ehkä kiusaamista tai jotain semmosta et jos.. koska kyllähän tuollaki aika helposti voi jotain kuvia haukkua tai toista jotenki muuten. (Facebook, Tyttö1)

Nettikiusaamista vastaajat eivät juuri olleet kokeneet tai kohdanneet, mutta myös kiusaaminen mainittiin yhteisöjen haittapuoleksi. Haastateltavat kokivat, että Internet-yhteisöissä kiusaaminen ja syrjintä ovat helposti mahdollisia esimerkiksi kuvia

haukkumalla, toisen tietoja jakamalla tai perustamalla kiusatulle pilkkaryhmän. Yhteisöissä myös syrjiminen on helppoa jättämällä joku tietty henkilö suljetun yhteisön ulkopuolelle. Vain yhdellä haastateltavista oli omia kokemuksia kiusaamisesta ja riitelystä puolituttujen kavereiden kanssa Facebookin välityksellä. Hänen tapauksessaan riita oli alkanut kasvotusten, mutta se oli jatkunut Facebookin chatissa ja kuvien kommentteissa.

Pyydettäessä haastateltavia miettimään yhteisöjen käyttöön liittyviä vaaroja saimme hyvin monenlaisia vastauksia. Haastateltavat mainitsivat pelkäävänsä esimerkiksi saavansa tappouhkauksia tuntemattomilta henkilöiltä, viruksia levittäviä linkkejä sekä yhteisöjen muuttumista maksullisiksi. Uhkaksi yhteisöissä koettiin myös se, että joku tuntematon henkilö alkaisi kirjoitella hävyttömyyksiä omaan profiiliin tai muulla tavalla ahdistelemaan.

Peliryhmässä huolestutti se, että joku saa tietoonsa pelaajien salasanoja ja käyttäjätunnuksia ja niitä käyttämällä ottaa haltuunsa pelaajan käyttämän hahmon tai tekee siihen muutoksia. Heitä huolestutti myös Facebookin käyttäminen apuna rikosten suunnittelussa. Liiallisen tiedon jakaminen, esimerkiksi lomamatkan ajankohdan kertominen, saattaa haastateltavien mukaan houkutella rosvoja kotiin.

Poikkeuksena Facebook- ja Kavereita.net-ryhmiin pelaajaryhmässä mainittiin peliyhteisön huonoiksi puoliksi liiallisen käytön aiheuttamia fyysisiä oireita. Haastateltavat kertoivat liiallisen pelaamisen aiheuttavan esimerkiksi väsymystä ja huonoa oloa. Pelaamisen tiedettiin voivan aiheuttaa myös esimerkiksi näköhäiriöitä ja aggressiivisuutta, joita haastateltavat itse eivät kuitenkaan olleet kokeneet.

5.2 Kaverisuhteet Internetin yhteisöissä

5.2.1 Kaverisuhteiden muodostuminen

Internetin yhteisöissä tärkeä sosiaalisen toiminnan muoto ovat kaveripyyntöjen lähettäminen muille käyttäjille ja vastaanotettujen kaveripyyntöjen hyväksyminen. Kaveripyyntöjä voi lähettää sellaisille yhteisön käyttäjille, jotka eivät ole yksityisyysasetuksissa sitä estäneet. Vastaanotettua kaveripyyntöä ei ole kuitenkaan

pakko hyväksyä, vaan sen voi myös torjua. Kaverit ja kavereiden määrän voi halutessaan asettaa julkisesti kaikkien nähtäväksi, jolloin muut käyttäjät näkevät nämä tiedot. Niillä voidaan viestittää muille omaa sosiaalista asemaa ja joillekin kavereiden suuri määrä voi olla osoitus siitä, että on suosittu. Profiilissa näkyvä ystävälista ja kavereiden lisäämät kommentit voivat olla monille nuorille keino tuoda sosiaalista verkostoaan visuaalisesti esille ja muiden tietoisuuteen (Noppari ym. 2008, 94).

Tutkimuksessamme ilmeni, että kavereiden suuri määrä on usein yhteydessä nuoren harrastuksiin. Haastateltavat, joilla oli eniten kavereita Facebookissa, olivat aktiivisia joukkuelajien harrastajia, ja kavereina oli paljon esimerkiksi saman seuran jäseniä. Kaikkia kavereiksi pyydettyjä tai hyväksytyjä he eivät siis tunne hyvin, vaan tietävät ulkonäöltä. Toiset käyttäjät puolestaan haluavat pitää kavereiden määrän pienenä hyväksymällä ja pyytämällä kavereikseen vain hyvin tuntemiaan henkilöitä.

Facebookin käyttäjistä koostuvassa haastatteluryhmässä haastateltavilla oli yhteisössään kavereita 80–280 kappaletta. Kavereita.netin käyttäjillä kavereita oli huomattavasti vähemmän, 8–40. Toisin kuin Facebookissa, muille käyttäjille voi Kavereita.net-yhteisössä kuitenkin jutella ja heidän kuviaan pystyy katselemaan, vaikka ei olisikaan heidän kanssaan kaveri yhteisössä. Tämä varmasti vaikutti paljon suuriin vaihteluihin kavereiden määrissä.

Facebookissa toimitaan yleensä omalla nimellä, ja Kavereita.net-yhteisössä sekä peleissä käytetään normaalisti nimimerkkiä tai käyttäjätunnusta. Omalla nimellä esiintyminen Facebookissa helpottaa verkostoitumista ja kavereiden ja tuttujen löytämistä yhteisössä, minkä myös Noppari ja Uusitalo (2011, 143) mainitsivat. Tuttujen löytämisen helppous lieneekin yksi syy Facebookin käyttäjien suuriin kaverimääriin. Facebook lisäksi ehdottaa kavereiksi kavereiden kavereita tai muuten mahdollisesti tuttuja henkilöitä. Käyttäjänimet ovat usein hankalia muistaa verrattuna omalla nimellä yhteisössä toimimiseen, ja kaverin löytäminen käyttäjänimellisessä yhteisössä edellyttää kaverin käyttäjänimen tietämistä. Tämä osaltaan aiheuttaa sen, että kaverimäärät pysyvät melko pieninä.

Kaverisuhteen muodostumiseen Facebookissa riittää se, että on joskus nähnyt henkilön ja tietää hänet nimeltä. Täysin tuntemattomia henkilöitä tutkittavat eivät olleet kavereikseen hyväksyneet, mutta kaikilla ryhmäläisillä suurin osa kavereista oli vain nimeltä tai ulkonäöltä tuttuja henkilöitä, esimerkiksi samasta koulusta tai harrastuksesta.

Facebookin käyttäjien oman määritelmän mukaan yhteisössä olevista kavereista noin puolet on hyviä kavereita, jolle he voisivat esimerkiksi soittaa. Kavereita.netissä käyttäjillä oli kavereita huomattavasti vähemmän kuin Facebookissa, mutta haastateltavien itse määrittelemien hyvien kavereiden osuus oli suurempi. Kavereita.netissä kavereiksi valittiin siis enemmän ennestään tuttuja henkilöitä.

Kavereita.net-ryhmässä haastateltavat kertoivat Kavereita.netin käytön olevan jo hiipumassa heidän kavereidensa keskuudessa. Monet olivat tehneet sinne profiilin aikaisemmin, kun yhteisön käytön suosio kasvoi kaveripiirissä nopeasti. Sittenkin monet ovat kuitenkin poistaneet profiilinsa palvelusta ja siirtyneet muiden yhteisöjen, kuten Facebookin, käyttäjiksi. Myös Uusitalon ym. (2011, 93) mukaan median käytön muutokset saattavat joskus olla hyvinkin nopeita lasten ja nuorten keskuudessa, sillä käytetyt palvelut riippuvat pitkälti kavereiden suosimista palveluista.

No se [Kavereita.net] oli vähän ehkä semmonen nopee juttu, että aluks kaikki teki sinne [profiilin] ja nykyään siellä ei oo paljo ketään silleen koskaan niinku niistä kavereista että ketä tuntee niin silleen. (Kavereita.net, Tyttö2)

Onko sitte joku toinen yhteisö mikä on korvannu sen? (Haastattelija)

No ehkä Facebook, siellä on varmaan eniten [kavereita]. (Kavereita.net, Tyttö2)

Pelaaminen eroaa esimerkiksi Facebookin ja Kavereita.netin käytöstä kavereiden hankkimisen suhteen siten, että pelatessa kavereita hankitaan pelaamista varten eikä niinkään omien sosiaalisten verkostojen laajentamiseksi. Tämä tuli ilmi peliryhmän haastattelussa, jossa haastateltavilla pelikavereita onlinessa oli 4–70. Erot pelikavereiden määrässä johtuivat pelatuista peleistä ja myös siitä, pelaako pelejä tuttujen vai tuntemattomien kanssa. Haastateltavat pelasivat erilaisia pelejä. Kaksi heistä pelasi tietokoneella yleensä aina saman tutun joukkueen kanssa, jolloin pelikavereita oli kertynyt vain muutama. Kahdelle muulle konsolipelejä pelaavalle kaverilistat olivat pelien saatossa muodostuneet suuremmiksi, koska he olivat hyväksyneet tai pyytäneet kaverilistalleen myös ennestään tuntemattomia pelaajia.

Kaksi peliryhmän haastateltavaa, jotka pelasivat pelikonsolilla, pelasivat erityisesti Call of Duty -pelisarjan pelejä. Pelisarjan peleissä on erilaisia ikärajoja, mutta uusimmissa peleissä, joita haastateltavamme pelasivat, ikäraja on 18 vuotta. Call of Duty on sotapeli, jossa etenkin online-pelaaminen perustuu joukkueena toimimiseen

sekä yhteisen tavoitteen saavuttamiseen. Pelikaverit valikoituvat joko sattumanvaraisesti tai halutessaan oman kaverilistan kautta. Esimerkiksi yhdellä haastateltavillamme oli kaverilistallaan noin 70 kaveria, joista hän kuitenkin yleensä pelasi noin 20 kaverin kanssa. Kaverilistan henkilöt olivat haastatellulle ennestään tuntemattomia suomalaisia pelaajia, joihin hän on pelatessaan tutustunut, mutta joita hän ei ole koskaan tavannut. Pelatessaan haastateltavamme käytti mikrofonia, jonka kautta muodostettava puheyhteys helpottaa pelatessa yhteiseen tavoitteeseen pääsemistä joukkueen kanssa. Vaikka puheyhteys on olemassa, haastateltava ei tiennyt pelikavereistaan juurikaan muuta kuin käyttäjätunnuksen.

Haastattelujemme perusteella suurena erona esimerkiksi Facebookin käyttäjien ja pelaajien kaverisuhteissa näyttäisi olevan kavereiden tuttuus. Facebookin käyttäjillä kavereita oli paljon, mutta kavereiksi hyväksytyt henkilöt olivat käyttäjille yleensä edes jollakin tavalla ennestään tuttuja henkilöitä. Pelaajilla, joilla kavereita oli paljon, kavereista suuri osa oli heille täysin vieraita henkilöitä, joita he eivät olleet koskaan edes nähneet. Online-peleissä, joissa on paljon pelaajia ympäri maailmaa, pelitilanne on sellainen, että siinä kohtaa paljon muita käyttäjiä. Sosiaalisen yhteisön muodon sekä koostumuksen määrittää siis toiminta, johon Internet-yhteisöä käytetään.

5.2.2 Internet yhteydenpitovälineenä reaali maailman kaverisuhteissa

Kaikilla haastateltavillamme oli hyviä ystäviä, ja pyytäessämme haastateltavia kirjoittamaan itselleen hyvien kavereiden nimet paperille, he nimesivät kukin viidestä yhteentoista kaveria. Kaikki haastateltavat tapasivat hyviä ystäviään kasvotusten, eli kenelläkään ei ollut pelkästään Internetin välityksellä tapahtuvaan yhteydenpitoon perustuvia ystävyysuhteita. Haastateltavien välillä oli kuitenkin eroja siinä, kuinka monen läheisen kaverin kanssa vuorovaikutusta oli Internetin sosiaalisissa yhteisöissä. Vähimmillään tällaisia ystäviä oli yksi, kun taas muutamilla haastateltavilla kaikkien hyvien kavereiden kanssa yhteydenpitoa oli sekä onlinessa että offlinessa.

Haastatelluilla pojilla (n=6) hyviä kavereita oli yhteensä 41. Näistä 41:stä hieman alle puolet eli 20 oli sellaisia kavereita, joihin pojat pitivät yhteyttä reaali maailman lisäksi myös Internetin sosiaalisten yhteisöjen välityksellä. Haastatelluilla tytöillä (n=6)

oli selkeästi poikia enemmän ystäviä, joihin he pitivät yhteyttä sekä reaali maailmassa että Internetin välityksellä. Tytöt ilmoittivat, että heillä on hyviä kavereita yhteensä 46, joista 38 kanssa he pitivät yhteyttä myös jonkin Internetin sosiaalisen yhteisön välityksellä.

Hyvien kavereiden määrässä ei ollut juurikaan eroa haastatteluryhmien välillä. Peliryhmässä kavereita, joiden kanssa pidettiin yhteyttä Internetin välityksellä, oli vähemmän kuin muissa ryhmissä. Tämä selittyy sillä, että eräs peliryhmän haastateltavista ei käyttänyt pelaamisen lisäksi muita Internetin sosiaalisen vuorovaikutuksen väyliä. Hänellä lähes kaikki kanssakäyminen hyvien kavereiden kanssa tapahtui kasvotusten offlinessa.

5.2.3 Internetin käytön vaikutukset tutkittavien sosiaalisiin suhteisiin

Haastattelemamme kuudesluokkalaiset eivät kokeneet Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöllä olevan merkittäviä vaikutuksia heidän reaali maailman kaverisuhteidensa kannalta. Monille haastateltaville oli vaikeaa eritellä ja tunnistaa Internetin käytön vaikutuksia kaverisuhteissansa, mutta toiset osasivat kuvailla vaikutuksia melko hyvin, mikä käy ilmi esimerkiksi seuraavassa haastateltavamme perustelussa.

Mä nään lähestulkoon kaikki kaverit joitten kaa mä siellä [Kavereita.netissä] juttelen niin melkein joka päivä harkoissa ja koulussa. Ja enkä mä oo niin paljo koneella etten mä kerkeis olla mun kavereitten kaa. Eli ei [Internet-yhteisön käyttö] oo vaikuttanu mitenkään [kaverisuhteisiin]. (Kavereita.net, Tyttö2)

Jotkut haastateltavista mainitsivat sosiaalisten yhteisöjen käytön mahdollistavan juttelun (chattaamisen) ja tutustumisen uusiin ihmisiin, ja jotkut haastateltavat olivatkin luoneet Internetissä tuttavuuksia. Kukaan haastateltavista ei ollut kuitenkaan luonut Internetissä sellaisia kaverisuhteita, jotka olisivat jatkuneet myös reaali maailmassa. Tutkittavamme eivät olleet siis tavanneet offlinessa henkilöitä, joihin olivat Internetin välityksellä tutustuneet. Yhteisöjä on käytetty pääasiassa jo ennestään olemassa olevien kaverisuhteiden ylläpitämiseen. Yksi Facebook-ryhmän haastateltavista mainitsi Facebookin olevan hyvä vaihtoehto tekstiviesteille, koska viestien lähettäminen chatissa

on maksutonta. Toinen haastateltavista samassa ryhmässä mainitsi Internetin mahdollistavan helpon yhteydenpidon kavereiden kanssa ja lisänsä yhteydenpitoa kavereihin.

TAULUKKO 3 Miten pidät yhteyttä kavereihisi?

Miten pidät yhteyttä kavereihisi?	Vastaajien määrä (n=58)	Vastaajien osuus prosentteina (%)
Tapaamalla kasvotusten	55	94,8
Tekstiviesteillä	53	91,4
Kännykällä soittamalla	52	89,7
Tietokoneella yhteisöpalveluiden kautta	26	44,8
Tietokoneella pikaviestimien avulla	22	37,9
Tietokoneella pelaamalla ja chattaamalla	9	15,5
Jollain muulla tavalla	3	5,2
Pelaamalla pelikoneella ja mikrofonilla keskustelemalla	2	3,4
Tietokoneella soittamalla Internetpuheluita	1	1,7
Kännykällä Internetin välityksellä	1	1,7

Yleisimmät tavat olla yhteydessä kavereiden kanssa olivat tutkittaviemme keskuudessa kasvokkain tapaaminen ja kännykällä soittaminen sekä tekstiviestien lähettäminen. Puhelin on siis yhteydenpidon kannalta tärkeä laite, mutta sitäkin tärkeämpää suurimmalle osalle kuudesluokkalaisista on edelleen kavereiden tapaaminen. Kasvokkain tapaamisen ja puhelimen välityksellä tapahtuvan yhteydenpidon jälkeen neljänneksi suosituin tapa pitää kavereihin yhteyttä olivat Internetin sosiaaliset ympäristöt, joita käytti hieman alle puolet kyselyyn vastanneista. (Taulukko 3.)

Haastattelussa kysyimme haastateltavilta myös sitä, miten heidän elämänsä ja kaverisuhteisiinsa vaikuttaisi tilanne, jossa Internetiin ei pääsisi lainkaan esimerkiksi yhden vuoden aikana. Näin aseteltuun kysymykseen monien haastateltavien oli helpompi vastata Internetin vaikutuksista kaverisuhteisiinsa. Jotkut haastateltavista kokivat, että tällainen tilanne olisi outo ja hankala monessakin suhteessa. Internetin käytöstä on muodostunut tärkeä osa elämää, joten sen puuttuminen harmittaisi ja aiheuttaisi ahdistusta.

Mä tulisin hulluksi.--No ku on tottunu käymään aina netissä, sit ku ei pääsekään niin se, tai niinku tietokoneelle tai mitenkään, niin tulee hulluks. (Facebook, Poika1)

Haastateltavat pitivät ajatusta Internetin puuttumisesta outona, koska silloin he eivät voisi jutella kavereille Internetin välityksellä. Internetin puuttuminen vähentäisi kirjoittamalla tapahtuvaa vuorovaikutusta, sillä tutkittavien mielestä puhelimella puhuminen lisääntyisi tällaisessa tilanteessa. Internetin yhteisöjen kautta viestimisestä on siis tullut monille puhelimella soittamisen korvike.

Millä tavalla erilaiseks [elämä muuttuisi tilanteessa, jossa et pääsisi Internetiin vuoden aikana]? (Haastattelija)

En mä tiiä.. no ehkä, ei kuulis silleen kavereista niin paljon, täytyy soitella niille kauheesti ja... (Kavereita.net, Tyttö1)

Ja sitten jos on semmosia kavereita mitä ei nää niin sitte ei pystyis oikein kommunikoimaan niitten kaa oikein mitenkään vuoteen. Jos vaikka ei tietäis puhelinnumeroo ja sitte ei vois kysyä sitä mistään ku ei vois lähettää sille mitään viestiä. (Kavereita.net, Tyttö2)

Internetin sosiaalisia ympäristöjä käyttämällä haastattelemamme kuudesluokkalaiset pitävät yhteyttä läheisten kavereiden ja sukulaisten lisäksi myös kaukana asuvien tai muuten etäisempien kavereiden kanssa. Yhteydenpidossa näiden kavereiden kanssa Internetin yhteisöillä on erityisen tärkeä rooli, sillä suuri osa vuorovaikutuksesta heidän kanssaan rakentuu Internetin varaan. Mahdollinen tilanne, jossa Internetiä ei olisi, voisi aiheuttaa näiden kaverisuhteiden heikkenemistä tai jopa katkeamisia. Kaveruussuhteen arvostus voisi siis yhteydenpidon vähentyessä laskea.

No ehkä ne vähän kaukasemmat kaverit jäis sitte vähä, semmoset joille juttelee tyyliin vaan koneella, ja sitte ne ei ois niin hyviä kavereita. (Kavereita.net, Tyttö2)

Lisäksi tapaamisten sopiminen reaali maailmaan olisi hankalampaa, koska niitä sovitaan usein Internetin välityksellä. Vaikka ilman Internetiä eläminen ehkä koettaisiinkin aluksi hankalaksi, haastateltavat olivat sitä mieltä, että tilanteeseen voisi kuitenkin tottua. Moni haastateltavista mainitsi harrastavansa muutakin kuin surffailua Internetissä, ja kaikilla oli kavereita myös Internetin ulkopuolella.

Haastateltavat tiedostivat useita Internetin sosiaalisten yhteisöjen haittapuolia, joita jo aikaisemmin toimme esiin. Kielteisiä vaikutuksia heidän omiin kaverisuhteisiinsa sosiaalisten yhteisöjen käytöllä he eivät olleet havainneet, lukuun ottamatta yhtä haastateltavista. Hän kertoi joskus ajautuneensa riitaan joidenkin kavereidensa kanssa kasvotusten, ”ihan oikeassa elämässä”. Riita oli saanut alkunsa kasvotusten, mutta riitely oli jatkunut Facebookin chatissa ja kuviin kommentoimalla.

Internetin käytännöllisyydestä riitatilanteiden selvittämisessä kavereiden kanssa oli haastateltavilla ristiriitaisia näkemyksiä. Kirjoittaminen koettiin puhumista helpommaksi tavaksi sopia riitoja, koska kasvotusten sopiminen jännitti ja joskus toisen kohtaaminen kasvotusten oli riitatilanteessa vaikeaa.

Onko helpompaa sopia riita internetissä vai kasvotusten? (Haastattelija)

Netissä.-- Emmä tiä, kasvotusten se niinku jännittää silleen jotenki (Facebook, Poika1)

Ku sen voi kirjottaa, ei tarvii sanoo. (Facebook, Tyttö1)

Nii, ku ei nää toista ja voi olla ihan hiljaa (Facebook, Poika1)

Toisaalta kirjoittamisellakin nähtiin olevan huonot puolensa, koska toisen osapuolen ilmeitä ja eleitä ei pysty näkemään. Tästä johtuen Internetissä kirjoitettaessa väärinymmärrysten riski helposti kasvaa ja joskus tämä voi jopa pahentaa riitoja.

No jos on vaikka suuttunu, nii sitä ei pysty kertomaan kunnolla netissä, et se sit voi ymmärtää sen ihan väärin ja siitä tulee vaan enemmän riitaa. (Facebook, Tyttö2)

Luottamuksellisista asioista keskustelemisesta Internetin välityksellä kaikki haastateltavat olivat samaa mieltä. Tärkeistä henkilökohtaisista asioista ei haluttu keskustella kavereiden kanssa Internetin sosiaalisissa yhteisöissä tai puhelimitse, sillä nämä viestintätavat olivat haastateltavien mielestä epäluotettavia verrattuna kasvokkain kohtaamiseen. Tärkeiden viestien perille menemisestä ei voinut Internetissä olla täysin varma. Myös siitä, että viestin lukee ainoastaan tarkoitettu vastaanottaja, ei ollut haastateltavien mielestä takuita, koska myös joku muu saattaa lukea viestin. Eräs haastateltava mainitsi myös pelkäävänsä, että joku voisi julkaista kavereiden väliseksi salaisuudeksi tarkoitettun nettiviestin.

Haastateltavien mielestä kasvokkain keskustelu oli mukavin tapa olla vuorovaikutuksessa kavereiden kanssa, koska tällöin kaverin näkee. Yhteydenpito Internetissä ja Web-kamerat eivät heidän mielestään korvanneet kasvokkain kohtaamista. Haastateltavat mainitsivat kasvokkain tapaamisessa olevan olennaista sen, että kaverin kanssa pystyy myös tekemään asioita puhumisen ohessa.

5.2.4 Internetin yhteisöjen käytön vaikutus tutkittavien perhesuhteisiin

Internetin sosiaalisia yhteisöjä haastateltavat käyttivät jonkin verran yhteydenpitoon myös sukulaisten sekä perheenjäsenten kanssa. Yhteydenpito oli keskittynyt erityisesti toisella paikkakunnalla asuviin perheenjäseniin sekä muihin sukulaisiin. Sosiaalisten yhteisöjen käytön vaikutus perhesuhteisiin ei ollut niin merkittävä kuin käytön vaikutus kaverisuhteisiin, sillä yhteydenpito perheenjäsenten ja sukulaisten kanssa oli hyvin satunnaista.

Perheenjäsenistä yhteyttä pidettiin esimerkiksi kotoa jo pois muuttaneisiin sisaruksiin, toisella paikkakunnalla asuvaan vanhempaan sekä isovanhempaan. Eroperheissä Internetin yhteisöt tarjoavat yhteydenpitokanavan perinteisten yhteydenpitotapojen rinnalle, ja eräs haastateltavista mainitsikin pitävänsä yhteyttä isänsä kanssa Facebookissa. Erään vastaajan isoäiti käytti sähköpostia yhteydenpitoon lapsenlapsensa kanssa. Myös kummitäti, serkkuja ja pikkuserkkuja oli Facebookin kaverilistalla, mutta heille ei juurikaan viestitelty. Selkeästi suosituin tapa pitää yhteyttä

sukulaisten kanssa Internetin välityksellä oli Facebook. Seuraavaksi suosituimpia yhteydenpitotapoja olivat pikaviestiohjelma Messenger, sähköposti ja kavereita.net.

5.3 Käyttäjäprofiilit

Tutkimuksemme aineiston perusteella halusimme nostaa esiin kaksi erilaista Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttäjäprofiilia. Toisessa olemme kuvanneet erään peliryhmässä haastatellun pojan Internetin käyttöä ja pelitottumuksia. Valitsimme kyseisen haastateltavan kuvailun kohteeksi siksi, että hän mielestämme edustaa käyttäjätyyppiä, joka hyödyntää Internetiä tutkimuksemme mukaan ikätovereitaan monipuolisemmin.

Toisessa profiilissa kuvaamme kuudesluokkalaisen tytön Facebookin ja muiden sosiaalisten ympäristöjen käyttöä. Hänen tapansa käyttää Internetin sosiaalisia yhteisöjä oli tyypillinen usealle haastateltavallemme.

Profiileissa käytetyt nimet on muutettu.

Pekka

Pekka on 13-vuotias poika, joka harrastaa jalkapalloa, laskettelua ja videopelien pelaamista pelikonsolilla. Internetiä hän käyttää kotonaan tietokoneella ja kännykällä, ja useimmiten hän vierailee Facebookissa ja YouTubessa. Facebookissa hän pitää yhteyttä kavereihinsa ja pelaa minipelejä. YouTubessa hän kuuntelee musiikkia ja katselee videoita. Pelikonsolilla hänen suosikkipelinsä on sotapeli Call of Duty: Modern Warfare 2. Pelin suositusikäraja on 18 vuotta. Pekka on vanhempiansa kanssa sopinut, että hän saa käyttää Internetiä ja pelata pelikonsolia vain viikonloppuisin. Silloin hän normaalisti pelaa noin neljä tuntia, mutta joskus jopa 6 tuntia päivässä. Valtaosa peleistä tapahtuu onlineissa eli Internetin välityksellä. Pekka käyttää pelatessaan mikrofontia, jonka avulla hän voi jutella pelatessaan suomalaisten pelikaveriensa kanssa. Online-pelikavereita Pekalla on noin 70, joista noin 10–20:n kanssa hän pelaa säännöllisesti. Pekka suosii online-pelejä offlinepelaamisen sijasta siksi, koska pelaaminen on hänen mielestään haastavampaa ja hauskeempaa ihmispelaajien kanssa. Pekka ei koe, että pelaamisella

olisi ollut vaikutusta hänen kaverisuhteidensa kannalta. Vaikka hän onkin tutustunut pelatessaan moniin uusiin ihmisiin, hän ei kuitenkaan ole tavannut heitä reaali maailmassa.

Maija

Maija on 13-vuotias tyttö ja hänen harrastuksensa on cheerleading. Internetissä hänen suosikkineettisivustojaan ovat YouTube ja Facebook. Kuten Pekkakin, YouTubea Maija käyttää lähinnä musiikin kuunteluun ja videoiden katseluun ja Facebookia kavereiden kanssa vuorovaikutukseen. Internetin käyttöajan hänen vanhempansa ovat rajanneet tuntiin päivässä, ja sen ajan hän yleensä käyttääkin tietokoneella päivittäin, viikonloppuisin joskus enemmän. Maija käyttää myös sähköpostia säännöllisesti, mutta harvemmin kavereiden kanssa viestittelyyn. Lähinnä hän pitää sähköpostin välityksellä yhteyttä esimerkiksi isovanhempaansa. Viestejä hän vastaanottaa myös nettivaatekaupoista ja urheiluseuralta

Facebook on Maijalle nykyään tärkeä yhteydenpidon väline. Hän liittyi sinne isosiskonsa suosituksesta 12-vuotiaana. Arkisin hän kirjautuu palveluun yleensä kerran päivässä, mutta viikonloppuisin käyntejä saattaa kertyä useita yhden päivän aikana. Facebookissa aika kuluu jutellessa chatissa kavereiden kanssa ja toisten käyttäjien profiileja ja kuvia katsellessa. Maija lukee Facebookissa säännöllisesti myös hänen cheerleading-joukkueensa sivua, jossa julkaistaan esimerkiksi tiedotteita ja ajankohtaisia asioita, kuten harjoitusaikoja.

Maijalle tärkeintä Facebookin käytössä on vuorovaikutus kavereiden kanssa. Kavereita hänellä on yhteisössä 280, joissa läheisten kavereiden lisäksi on tuttuja urheiluseuran ja koulun kautta sekä sukulaisia. Hänen paras kaverinsa ei kuitenkaan ole Facebookissa, joten hänen kanssaan hän pitää yhteyttä kasvotusten tapaamisen lisäksi puhelimitse.

6 Pohdinta

6.1 Tutkimustulosten tarkastelua

Tutkimuksemme avulla halusimme selvittää, mitä Internetin sosiaalisia ympäristöjä kuudesluokkalaisten käyttävät ja mitä syitä he käytölleen antavat. Tutkimme myös sitä, minkälaisia haittoja ja mahdollisuuksia tutkittavat ajattelevat sosiaalisten ympäristöjen käytöllä olevan sekä millaisia vaikutuksia he näkevät käytöllä olevan heidän omiin reaali maailman eli offline- suhteisiinsa.

Käytetyimpiä Internetin sosiaalisia ympäristöjä tutkittavien kuudesluokkalaisten keskuudessa olivat YouTube, sähköposti, Facebook, pikaviestimet, harrastussivustot sekä Kavereita.net. Myös tietokone- ja konsolipelaaminen onlinessa oli tutkittavien joukossa hyvin suosittua ajanvietettä. Nopparin ja Uusitalon (2011, 142) kuvaamaa ”nettiyhteisöllisyyttä”, jossa nuorella on Internetissä useita rinnakkaisia sosiaalisia verkostoja, esiintyi tutkimuksessamme jonkin verran. Osa tutkittavistamme siis oli rekisteröitynyt useampaan kuin yhteen Internetin sosiaaliseen yhteisöön, joissa heillä oli vuorovaikutusta ainakin osittain erilaisen tuttavapiirin kesken.

Tutkittavillemme tärkein syy Internetin sosiaaliseen yhteisöön liittymiselle oli kavereiden kuuluminen yhteisöön. Syitä yhteisöjen käytölle olivat vuorovaikutus ja yhteydenpito jo ennestään tuttujen kavereiden kanssa (vrt. Noppari ja Uusitalo 2011, 143; Lenhart ym. 2007, 6). Yhteydenpito verkon välityksellä onkin noussut puhelimen rinnalle tärkeäksi kommunikointitavaksi kuudesluokkalaisten keskuudessa. Myös Pääjärven (2012, 26) tutkimuksessa yli puolet tutkittavista viidesluokkalaista (n=517) piti sosiaalisen median yhteisöihin kuulumista tärkeänä kaverisuhteidensa kannalta. Tutkimuksessamme yhteisöt tarjosivat myös suuremmille joukoille, kuten harrastusryhmille, tiedotuskanavan josta tutkittavamme saivat ajankohtaista tietoa. Näiden lisäksi sosiaaliset ympäristöt toimivat ajanvietteenä. Esimerkiksi Facebookissa toisten käyttäjien kuvien ja profiilien katselu ja kommentointi sekä selainpelien pelaaminen viihdyttävät sosiaalisten ympäristöjen käyttäjiä. Tutkimillemme tietokone- ja konsolipelaajille viihtyminen ja ajanviete nousivat sosiaalisia syitä tärkeämmiksi arvioitaessa online-pelaamisen motiiveja.

Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytön haitoista ja uhkakuvista kuudesluokkalaiset olivat hyvin tietoisia. Yleistä oli, että uhkien koettiin olevan ulkopuolelta tulevia, ja haastateltavat eivät tuoneet esiin, että he omalla toiminnallaan olisi vaikutusta uhkien toteutumiseen. Haastateltavat mainitsivat useita yleisessä keskustelussa ja myös aikaisemmissa tutkimuksissa (vrt. Livingstone ym. 2011, 21) esiin nousseita haittapuolia, kuten kiusaamisen, identiteetti- ja kuvavarkaudet, kuvien kopioinnin ja levittämisen, tuntemattomien uhkailun, virukset sekä yhteisöjen muuttumisen maksulliseksi. Pelaajia huolestutti erityisesti käyttäjätunnusten ja salasanojen kaappaaminen, mistä voisi olla seurauksena pelihahmon ja pelihistorian katoaminen. Muun muassa aiemmin solmitut online-kaverisuhteet katoaisivat tämän myötä. Erityisesti pelaamisen haittapuoliksi mainittiin fyysisiä oireita, kuten päänsärky, näköhäiriöt ja aggressiivisuus.

Haastateltavat itse kokivat, ettei Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö ollut juurikaan vaikuttanut heidän sosiaalisiin suhteisiinsa reaali maailmassa. Kuitenkin luotaessa kuvitteellinen tilanne, jossa Internetiä tai sen sosiaalista yhteisöä ei voisi käyttää, esiin nousi lukuisia seikkoja, jotka vaikuttaisivat kuudesluokkalaisten sosiaalisiin suhteisiin. Monet kuvittelivat tilanteen tuntuvan ahdistavalta ja oudolta, koska yhteisön käytöstä on muodostunut vakiintunut osa päivittäistä toimintaa. Internetin käyttö on lisännyt kirjoittamalla tapahtuvaa viestintää ja haastattelemiemme kuudesluokkalaisten sosiaalisissa suhteissa sosiaalisen yhteisön kautta kirjoittamalla tapahtuva yhteydenpito on korvannut puhelimella soittamista. Sellaisten kaukana asuvien kavereiden kanssa, joihin harvemmin pidetään yhteyttä, Internetin sosiaalisten ympäristöjen tarjoama mahdollisuus yhteydenpitoon on suhteen säilymisen kannalta hyvin tärkeä. Tällaisissa kaverisuhteissa vuorovaikutus rakentuu usein suurelta osin Internetin kautta tapahtuvan viestinnän varaan. Myös läheisempien kavereiden kanssa reaali maailman tapaamisista sovitaan usein Internetin välityksellä. Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö siis monipuolista vuorovaikutusta jo ennestään tuttujen kavereiden kanssa ja lisäsi yhdessäolon aikaa, mutta vastaajat eivät itse nähneet tätä kysyessämme suoraan Internetin vaikutuksesta kaverisuhteisiin.

Tutkittaviemme vanhemmat eivät yleensä osallistuneet lastensa Internetin käyttöön. Lapsille oli asetettu rajoituksia vain käyttöajan suhteen esimerkiksi rajoittamalla Internetin päivittäistä käyttöä tai määräämällä kellonaika, jolloin tietokone

tai pelikonsoli tulee sulkea. Käyttösisältöihin vanhemmat eivät tutkittavien mukaan olleet vaikuttaneet. Internetin sosiaalisten ympäristöjen sivustot ja pelattavat tietokone- ja konsolipelit olivat lasten itsensä melko vapaasti valittavissa. Tämä ilmeni muun muassa siitä, että Facebookia käytettiin 13 vuoden käyttöikärajasta huolimatta jo alle 13-vuotiaina ja osa pelatuista konsolipeleistä oli suunnattu huomattavasti vanhemmille, jopa yli 18-vuotiaille käyttäjille. Facebookin rekisteröitymisen yhteydessä kysytään käyttäjän syntymäaika, jonka kuitenkin voi helposti kiertää valehtelemalla ikänsä. Pelejä pelattaessa alle 18 vuoden ikäraajat ovat suositusikärajoja, mutta K18-ikäraja on sitova ja verrattavissa esimerkiksi alkoholiin ja tupakkaan, joten näitä pelejä ei saisi myydä tai luovuttaa alle 18-vuotiaille. Ikäraajat määräytyvät pelin sisällön mukaan, kuten elokuvissakin. Kaikkien tutkittavien vanhemmat eivät ehkä siis olleet tietoisia siitä, mitä heidän lapsensa tietokoneella tai pelikonsolilla tekevät. Valitettavasti osalla vanhemmista on edelleen sellainen mielikuva, että tietokone- ja konsolipelien ikäraajat ovat, kuten lautapeleissä, vaikeustason mukaan määräytyviä.

Alakouluikäisillä Internetin sosiaalinen käyttö on vielä vähäistä, mutta se lisääntyy lapsilla nuoruusikää kohti mentäessä (Tossavainen 2009, 7). Lasten saavuttaessa sosiaalisten ympäristöjen ikäraajat (esimerkiksi Facebookissa 13 vuotta), myös Internetin hyödyntäminen sosiaalisten suhteiden ylläpitämisessä monipuolistuu. Tutkittaviemme joukossa oli eroja siinä, millä tavalla he sosiaalisissa ympäristöissä toimivat. Osa tutkittavista oli liittynyt sosiaalisiin ympäristöihin, mutta heidän tapansa käyttää niitä oli passiivinen, rajallisesti Internetin sosiaalisia mahdollisuuksia hyödyntävä. Jotkut tutkittavistamme sen sijaan käyttivät yhteisöjä aktiivisesti ja monipuolisesti, ja olivat niiden välityksellä säännöllisesti yhteydessä kavereihinsa. Esimerkki tällaisesta monipuolisesta erilaisten ympäristöjen hyödyntämisestä on tulososiossa mainitsemamme käyttäjäprofiili ”Pekka”. Hän käytti pelatessaan mikrofonia ja oli onlinessa pelaamisen ohella laajentanut sosiaalista verkostoaan hankkimalla uusia kavereita (vrt. Noppari ja Uusitalo 2011, 143). Tällainen toiminta lienee tyypillisempää yläkouluikäisillä ja sitä vanhemmilla pelaajilla, sillä tutkimistamme kuudesluokkalaisista (n=58) vain kaksi oli kyselylomakkeessa maininnut esimerkiksi käyttävänsä mikrofonia pelatessaan konsolilla tai tietokoneella. Mikrofonin kanssa pelatessa pelaamisen sosiaalisuus lisääntyy, ja siten on mahdollista

tutustua samoista asioista kiinnostuneisiin ihmisiin. Näin voi Internetin kautta luoda online-kaverisuhteita, joista voi muodostua ajan kuluessa läheisiäkin ystävyksiä.

Internetin käytön haittapuolista erityisesti tutkittaviemme mainitsema nettikiusaaminen on aihe, joka tulee nykyään usein esiin myös julkisissa keskusteluissa. Tutkittavillemmekin (n=58) tämä oli aiheena tuttu, mutta vain yksi henkilö heidän joukossa mainitsi tulleen kiusatuksi Internetin välityksellä. Hänen kohdallaan riita oli alkanut kasvoitusten ennestään tuttujen kavereiden kanssa, mutta se oli jatkunut Internetissä Facebookin välityksellä. Vaikka haastateltavaksemme valikoituneet kuudesluokkalaiset olivatkin hyvin tietoisia Internetin haitoista, epäilemme, että suurella osalla etenkin nuorista Internetin käyttäjistä on vaikeuksia hahmottaa Internetissä julkaisemisen seurauksia. Esimerkiksi Facebookissa omalla seinällä voidaan ilmaista hyvin suoriakin mielipiteitä. Erona esimerkiksi keskustelupalstoihin on se, että viestejä ei varsinaisesti kukaan valvo. Muut käyttäjät voivat ilmiantaa epäasiallisia kommentteja ja kuvia, mutta ylläpidon puuttumisessa asiaan saattaa kestää kauan. Tämä ajatusten jakamisen mahdollisuus toisaalta tarjoaa myönteisen väylän itsensä ilmaisuun, mutta myös mahdollistaa syrjimyksen ja kiusaamisen.

6.2 Tutkimuksen arviointia

6.2.1 Tutkimusprosessin kulku

Tutkimuksemme aihe on erittäin ajankohtainen ja tärkeä, koska Internetin käyttö on nykyään hyvin merkittävä ajanviettotapa lasten ja nuorten keskuudessa. Tutkimuksemme tulokset tarjosivat tietoa kuudesluokkalaisten Internetin sosiaalisten ympäristöjen käytöstä ja sen merkityksestä heidän sosiaalisten suhteidensa kannalta. Valitsemamme tutkimusmenetelmät olivat aiheen kannalta toimivia ja asianmukaisia.

Tutkittavinamme oli lapsia, mikä asettaa tutkimuksen toteutukselle omat haasteensa. Pyrimmekin huomioimaan tutkimuksemme alusta asti tutkimuksen eettiset näkökohdat ja toisaalta myös toteuttamaan tutkimusta mahdollisimman luotettavasti. Haasteita oli matkalla runsaasti, ja projekti venyikin pidemmäksi kuin alun perin olimme suunnitelleet. Itsellemme koko tämän pro gradu -projektin toteuttaminen

oli hyvin opettavaista, ja ainakin näin jälkeenpäin ajatellen joitakin asioita olisi myös voinut tehdä toisin. Esimerkiksi kyselylomakkeen laadinnassa olisi voinut miettiä, miten saisimme siitä vielä suuremman hyödyn irti tutkimuskysymystemme kannalta. Tarkemmalla suunnittelulla lomaketta olisi voinut käyttää myös muuhun kuin haastateltavien löytämiseen. Haastattelurungon suunnittelussa olisimme vielä tarkemmin voineet pohtia kysymysten asettelua, jotta haastateltavilta olisi saatu mahdollisimman paljon tietoa halutuista asioista. Jotkut kysymyksistä olisivat voineet olla konkreettisemmalla tasolla, jotta kuudesluokkalaisten olisi ollut helpompi pohtia ja kuvailla omaa toimintaansa.

6.2.2 Tutkimuksen eettisyys

Kaikissa tutkimuksen toteutuksen vaiheissa pyrimme ottamaan huomioon eettiset näkökohdat. Aarnoksen (2010) mukaan niiden huomioiminen on erityisen tärkeää silloin, kun tutkimuskohteena on lapsia, sillä tutkimukseen osallistumisesta ei saa olla haittaa esimerkiksi koulunkäynnille tai tunne-elämälle. Lapsia tutkittaessa tulisi pyytää lupa lapsen tutkimukseen osallistumiselle tämän vanhemmilta tai ainakin vanhemmille tulisi kertoa, mihin lasta ollaan pyytämässä mukaan. Lisäksi lapselta itseltään tulee olla suostumus tutkimukseen osallistumiselle. (Aarnos 2010, 173.) Ennen kyselylomakeaineiston keräämistä lähetimme tutkittavien mukana heidän huoltajilleen lupalaput (liite 1), joissa kerroimme tutkimuksemme tarkoituksesta ja aineiston luottamuksellisesta käsittelystä. Huoltajiltaan luvan saaneet lapset saivat vielä itse halutessaan kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta.

Eettisesti toteutetussa tutkimuksessa tietojen käsittelyn tulee olla luottamuksellista ja tutkittavien anonymiteetti tulee säilyttää tutkimuksen kaikissa vaiheissa (Eskola ja Suoranta 2008, 56). Omassa tutkimuksessamme jouduimme keräämään kyselylomakkeet tutkittavien nimellä varustettuna, jotta pystyimme kyselyjen pohjalta valitsemaan sopivat henkilöt haasteltaviksi. Huolehdimme kuitenkin lomakkeiden huolellisesta käsittelystä ja asianmukaisesta säilyttämisestä, ettei tietoja joudu ulkopuolisten käsiin. Haasteltavien nimiä emme mainitse missään vaiheessa tutkimusta, vaan tulosten raportoinnissa käytämme heistä tunnistetietoja (esimerkiksi Facebook,

Poika1). Näin myöskään valmiista tutkimusraportista ei pysty tunnistamaan haastateltavien henkilöllisyyksiä.

Tutkimusmenetelmät-osiossa kerroimme toisen tutkijoista olleen aineistonkeruuaikana opettajana koululla, jossa tutkittavamme opiskelivat. Eskolan ja Suorannan (2008, 55) mukaan tämä voisi olla tutkimuksen eettisyyden kannalta ongelma, jos tutkijan ja tutkittavan välillä vallitsisi riippuvuussuhde, joka vaikuttaisi tietojen antamisen vapaaehtoisuuteen. Opettajana toiminut tutkija ei kuitenkaan ollut kenenkään tutkittavan oma opettaja tai muuten opettanut tutkittaville mitään oppiaineita, ja näin ollen merkittävää riippuvuussuhdetta tutkijan ja tutkittavien välillä ei tutkimuksessamme ollut. Haastattelujen alussa myös korostimme olevamme nimenomaan tutkijoita, jotka eivät kerro yksittäisestä haastateltavasta saamiaan tietoja eteenpäin muuten kuin nimettömästi tutkimusraportissaan.

6.2.3 Tutkimuksen luotettavuus

Laadullisessa tutkimuksessa lähtökohtana on sen myöntäminen, että tutkija on tutkimuksessaan keskeinen tutkimusväline ja laadullisen tutkimuksen pääasiallinen luotettavuuden kriteeri on tutkijan itsensä toiminta (Eskola ja Suoranta 2008, 210). Omassa tutkimuksessamme kokemattomuutemme tutkijoina vaikutti tutkimuksen kulkuun monissa sen eri vaiheissa.

Tutkimuksen alkumetreillä joutuimme tarkasti miettimään, ketä valitsemme tutkimuksemme kohteeksi. Pohdimme, minkä verran tutkimustietoa saisimme haastateltaessa kuudesluokkalaisia ja olisiko tutkimusaineiston määrän ja laadun puolesta kuitenkin hyödyllisempää valita tutkimuksen kohderyhmäksi yläkouluikäisiä nuoria. Valmistumme alakoulun luokanopettajiksi, joten tästä syystä päädyimme kuitenkin haastattelemaan alakouluikäisiä lapsia. Tiedostetut riskit tutkimuksen kohderyhmän valinnassa osaltaan ajoivat meitä pohtimaan myös haastattelutapoja. Hirsjärven ja Hurmeen (2008, 189) mukaan tutkimuksen luotettavuuden kannalta on tärkeää, että tutkimus paljastaa tutkittavien maailmaa ja käsityksiä niin hyvin kuin mahdollista. Ennako-oletuksemme oli, että kuudesluokkalaisilta voi olla varsin hankala saada irti tutkimuksemme kannalta oleellista aineistoa yksilohaastattelussa,

joten päätimme haastatella lapset pienissä ryhmissä, joissa he saisivat tarvittaessa tukea ja vahvistusta toisiltaan.

Tutkimuksen reliabiliudella tarkoitetaan mittaustulosten toistettavuutta ja sitä, että mittaus antaa suunniteltuja tuloksia. Tulos on reliabeli, jos samaa henkilöä kahdella eri kerralla tutkittaessa saadaan sama tulos. (Hirsjärvi ym. 2005, 216.) Omassa kyselylomakkeessamme oli alun perin joitakin ongelmia reliabiliteetin kannalta. Kyselylomakkeen esitestauksesta huolimatta lomakkeeseemme jäi joitakin kysymyksiä, jotka eivät olleet täysin yksiselitteisiä. Ne eivät kuitenkaan merkittävästi vaikuttaneet tutkimustuloksiin, sillä pystyimme tarkentamaan ohjeistusta suullisesti samalla, kun tutkimukseen osallistuneet täyttivät lomakkeita. Teetimme lomakkeet kolmen eri luokan oppilaille. Näistä ensimmäisen jälkeen pystyimme kahdelle seuraavalle ryhmälle antamaan tarkentavia suullisia ohjeita ensimmäisenä kyselylomakkeet täyttäneen ryhmän kysymysten perusteella.

Tutkimuslomakkeiden analyysivaiheen koodauksen kannalta kyselylomakkeemme oli varsin työläs, sillä se sisälsi runsaasti erilaisia vastausvaihtoehtoja. Syöttäessämme tuloksia SPSS-ohjelmaan keskityimme erityisen huolellisesti, sillä halusimme varmistaa, ettei koodausvirheitä pääse syntymään. Tutkimuksen luotettavuutta lisäsivät ja koodausvaihetta helpottivat selkeästi numeroidut kyselylomakkeet sekä ennalta määritelty koodikieli vastauksille.

Tutkimuksen luotettavuuden kannalta tärkeää on se, miten tutkija on toiminut aineistoa kerätessään ja onko hän huomionnut kaiken käytettävissä olevan aineiston ja litteroinut sen oikein (Hirsjärvi ja Hurme 2008, 189). Haastattelujen aikana ja niitä litteroidessamme jouduimme jälleen toteamaan kokemattomuutemme haastattelijoina. Haastatteluissa oli tilanteita, joissa antamalla vastaajille enemmän aikaa kysymyksen jälkeen vastauksen miettimiseen olisimme saattaneet saada vielä enemmän tutkimustietoa. Lisäksi oikein ajoitetut ja kohdistetut tarkentavat kysymykset olisivat varmasti osaltaan parantaneet haastatteluiden antia.

Tutkimustekstissä tulisi pyrkiä mahdollisimman tarkasti kertomaan, mitä aineistonkeräyksessä ja sen jälkeen on tapahtunut (Eskola ja Suoranta 2008, 213). Myös Hirsjärven ym. (2005) mukaan tutkimuksen luotettavuutta lisää tarkka kuvaus tutkimuksen vaiheiden toteuttamisesta. Olosuhteet, joissa aineisto on kerätty, haastatteluolosuhteet ja -paikat sekä haastatteluiden kestot, häiriötekijät sekä muut

niihin liittyvät asiat tulisi kuvata selvästi ja totuudenmukaisesti. (Hirsjärvi ym. 2005, 217.) Tällaiseen rehelliseen ja tarkkaan kuvaukseen tutkimuksen olosuhteista olemme pyrkineet koko tutkimusraporttimme ajan. Tutkimuksen tuloksia kuvatessamme olemme esittäneet suoria haastatteluotteita tutkimuksen kannalta oleellisissa asioissa, jolloin lukijan on helpompi seurata, mihin päätelmämme tutkijoina perustuvat (Hirsjärvi ym. 2005, 218).

Tutkimuksemme kannalta oli hyödyllistä että tutkijoita oli kaksi. Hirsjärven ja Hurmeen (2008, 39) mukaan näin on mahdollista saada tuloksista esiin useampia näkökulmia riippuen tutkijoiden edustamista tieteenaloista. Vaikka tässä tutkimuksessa molemmat tutkijat edustivatkin kasvatustieteellistä tieteenalaa, molemmat toivat esimerkiksi tulosten tulkintaan omia näkökulmiansa. Tämä saattoi tehdä tutkimuksemme tuloksista monipuolisempia verrattuna yhden tutkijan näkökulmaan.

Pohdimme raportointia tehdessämme, että mikäli meillä olisi ollut enemmän kokemusta tutkittavien haastattelemisesta tai haastattelutilanteista, olisimme mahdollisesti saaneet myös laadukkaampaa tutkimusaineistoa. Tutkimuksemme kannalta olisi lisäksi ollut luultavasti parempi, että olisimme voineet tehdä jokaisen ryhmähaastattelun pareittain, sillä toisen esittäessä kysymyksiä ja johtaessa keskustelua parista toinen pystyy keskittymään haastateltavien elekielen seuraamiseen sekä tarkentavien kysymysten esittämiseen. Nyt teimme yhden ryhmähaastattelusta kahdestaan, ja molemmat tutkijoista tekivät yhden haastattelun yksin. Ryhmähaastatteluiden jälkeen pohdimme myös, olisiko ollut ryhmähaastatteluiden kannalta hedelmällisempää, mikäli ryhmissä olisi ollut eriäviä mielipiteitä sosiaalisten ympäristöjen käytöstä. Luomalla ristiriitatilanteita ja väittelymahdollisuuksia olisimme saattaneet saada runsaampaa keskustelua aikaan tutkittavien välillä, kun tutkittavat olisivat joutuneet perustelemaan Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttöä vertaisilleen.

Tutkimuksemme kannalta saattoi olla epäedullista, että tutkimusprojektimme venyi melko pitkälle aikajaksolle. Kyselylomaketutkimuksen toteutimme loppuvuodesta 2010 ja ryhmähaastattelut alkukeväällä 2011. Lopullinen tutkimusraporttimme valmistui keväällä 2012. Koska tutkimusaiheemme käsittelee erittäin nopeasti muuttuvia ja kehittyviä Internetin sosiaalisia ympäristöjä, olisi tutkimuksemme kannalta ollut parempi toteuttaa tutkimus nopeammalla aikavälillä. Mikäli toteuttaisimme saman

tutkimuksen tämänhetkisten kuudesluokkalaisten parissa, saattaisivat erityisesti käytetyt Internet-sisällöt ja -sovellukset olla muuttuneet.

6.3 Tulosten hyödynnettävyys ja jatkotutkimusehdotuksia

Monet alakouluikäiset viettävät tutkimuksemme mukaan päivittäin aikaa tietokoneen tai pelikonsolin ääressä jopa useita tunteja. Internetin sosiaaliset ympäristöt ovat monille kuudesluokkalaistilille merkittävä vuorovaikutuskanava ja sosiaalisten suhteiden ylläpitopaikka. Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttöä ja niiden merkitystä alakouluikäisten sosiaalisissa suhteissa ei ole kuitenkaan tutkittu kovin paljon. Tutkimuksemme tulosten avulla kuudesluokkalaisten huoltajat ja opettajat voivat saada tietoa lasten Internetin käytöstä sekä sen merkityksestä heidän sosiaalisissa suhteissaan.

Lasten tietokoneen tai pelikonsolin ääressä viettämä aika herättää usein huolta aikuisissa. Vanhemmat tietävät lapsensa olevan kotona koneella, mutta eivät välttämättä ole kovin tietoisia siitä, mihin sen ääressä vietetty aika käytetään. Monissa kodeissa vallitsee tilanne, jossa lapsi tai nuori on sekä koneen taitavin että aktiivisin käyttäjä. Vanhemmille tämä tilanne on outo, sillä yleensä he ovat tottuneet tietämään asioista enemmän kuin lapsensa. Vanhempien ja muiden aikuisten olisi kuitenkin tärkeää yrittää pitää itsensä ajan tasalla siinä, mitä lapset Internetissä tekevät ja miten suuri merkitys sen käytöllä on vertaisuuhteiden kannalta. Näin he pystyisivät myös tukemaan ja opastamaan lastaan Internetin turvallisessa käytössä. Lisäksi vanhempien olisi hyvä auttaa lapsia tiedostamaan erilaisia yksityisyyteen liittyviä seikkoja, kuten millaisia asioita kannattaa itsestään tuoda julki Internetin yhteisöissä.

Sama pätee vanhempien lisäksi myös opettajiin, sillä koulu on kuitenkin kodin lisäksi tärkeä lasten kasvattaja. Vaikka tutkimuksemme tulokset eivät suoranaisesti vaikuta opettajan työhön luokkahuoneessa, olisi opettajien ja muidenkin opetushenkilökuntaan kuuluvien hyvä olla tietoisia siitä, minkälaisissa Internet-ympäristöissä koululaiset toimivat. Oppilaiden mielenkiinnonkohteiden ja harrastusten tietäminen on tärkeä osa oppilaantuntemusta ja siten myös osa jokapäiväistä vuorovaikutusta. Oppilaiden sosiaalinen elämä rakentuu vahvasti koulun varaan, sillä siellä he viettävät suuren osan ajastaan. Koulussa tapahtuneista asioista jatketaan keskustelua vapaa-ajalla. Käytännössä tämä tarkoittaa kasvotusten juttelua, puhelimesta

puhumista ja tutkimuksemme mukaan nykyisin yhä enemmän myös yhteydenpitoa Internetin sosiaalisissa ympäristöissä. Internetin sosiaalisista ympäristöistä esimerkiksi lähes 900 miljoonan käyttäjän Facebook on Suomessakin jo niin suosittu, että noin 40 prosentilla suomalaisista on Facebook -profiili (socialbakers.com). Lasten ja nuorten lisäksi siis myös monet aikuiset ovat sen käyttäjiä. Facebook ja muut Internetin sosiaaliset ympäristöt tarjoavatkin vanhemmille ja muille kasvattajille mahdollisuuden seurata, millaista keskustelua ja muuta toimintaa lapset ja nuoret Internetissä harjoittavat. Tämä on siis poikkeavaa verrattuna kasvokkain jutteluun ja puhelimesta puhumiseen.

Tutkimusaiheiden kannalta lasten ja nuorten Internetin käyttö on varmasti lähes ehtymätön alue. Internetin käyttö lisääntyy, ja vaikuttaakin siltä, että yhä nuoremmat lapset innostuvat sen tarjoamista sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuksista. Lisäksi lasten ja nuorten Internetin käytölle on tyypillistä se, että ympäristöjen ja palvelujen suosio kasvaa ja hiipuu nopeasti, eli käytetyimpien ympäristöjen vaihtuvuus on suurta. Esimerkiksi omassa tutkimuksessamme ilmeni, että Kavereita.net -sivuston suosio oli jo laskemassa tutkittaviemme keskuudessa ja sen oli vähitellen korvannut Facebook. Facebook onkin suurin tähänastisista sosiaalisista medioista. Ajan kuluessa on mielenkiintoista nähdä, laskeeko sen suosio vai nouseeko sen rinnalle muita sosiaalisia ympäristöjä.

Eräs mielenkiintoinen jatkotutkimusaihe olisi selvittää esimerkiksi pitkittäistutkimuksen avulla, miten lasten ja nuorten sosiaalisten ympäristöjen käyttö muuttuu ja kehittyy erityisesti sosiaalisesta näkökulmasta. Pitkittäistutkimuksen voisi aloittaa jo esimerkiksi esi- ja alkuopetusikäisten keskuudessa, koska heidänkin ikäisilleen on tarjolla sosiaalista vuorovaikutusta mahdollistavia virtuaalimaailmoja. Tällaisesta esimerkkinä on Panfu -virtuaalimaailma, jossa 6-12-vuotiaat lapset voivat pelata, olla yhteydessä kavereihinsa ja luoda oman käyttäjähahmon (Panfu.fi). Tutkimuksessa voisi selvittää myös syitä sille, mikä saa lapset ja nuoret siirtymään palvelusta toisen käyttäjiksi.

Tätä omaa tutkimustamme vastaava tutkimus voisi olla mielenkiintoista toteuttaa myös yläkouluikäisten keskuudessa. Heillä Internetin sosiaalisten ympäristöjen käyttö on vielä runsaampaa ja monipuolisempaa kuin alakouluikäisillä. Mielenkiintoista on myös Internetin vaikutus nykynuoren sosiaalisessa elämässä. Esimerkiksi kymmenen

vuotta sitten ei ollut nykyisenkaltaisia todella suosittuja Internetin sosiaalisia ympäristöjä, joissa pystyy julkaisemaan mielipiteitään ja tietoja itsestään. Nykyisin Internetin sosiaalisia ympäristöjä aktiivisesti käyttävien nuorten sosiaalinen elämä voi olla hyvinkin julkista. Esimerkiksi sydänsurut tai riidat kavereiden välillä voivat olla pienen joukon sijasta useiden satojen kavereiden nähtävillä. Internetin vaikutusta monien yläkouluikäisten nuorten maailmaan ja sosiaalisiin suhteisiin on vaikeaa käsittää, ellei tunne sosiaalisten yhteisöjen toimintaa. Siksi monien vanhempien ja kasvatusalan ammattilaisten kannalta tällainen tutkimus olisi erittäin hyödyllistä.

Tutkimuksessamme selvisi, että kuudesluokkalaiset käyttävät Internetin sosiaalisia ympäristöjä pääasiassa vuorovaikutukseen reaali maailman kavereiden kanssa. Olisi varmasti hyödyllistä jatkossa tutkia myös sitä, millainen merkitys Internetin käytöllä on lapsille, joilla ei ole läheisiä ystäviä reaali maailmassa tai joiden ystävät asuvat kaukana. Voisi kuvitella, että haja-asutusalueilla asuvilla lapsilla ja nuorilla Internetin sosiaalisten ympäristöjen kautta tapahtuva vuorovaikutus on vieläkin merkittävämmässä roolissa kuin suuressa kaupungissa asuvilla lapsilla, jotka tapaavat toisiaan enemmän kasvotusten.

7 Lähteet

- Aarnos, E. 2010. Kouluun lapsia tutkimaan: havainnointi, haastattelu ja dokumentit. Teoksessa J. Aaltola ja R. Valli (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus, 172–188.
- Duck, S. 1991. Friends, for life. The psychology of personal relationships, 2. Painos. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorion julkaisuja 6.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2008. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Facebookin newsroom 2012. Facebookin oma uutissivu. Viitattu 22.3.2012. <http://newsroom.fb.com/>
- Forsberg, H & Pösö, T. 2001. Virtuaaliyhteisöllisyys ja langaton kommunikaatio – uhka ja mahdollisuus lapsille. Teoksessa M. Kangassalo ja J. Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, 193–206.
- Gross, E.F. 2004. Adolescent internet use: what we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24, 633–649.
- IRC-galleria 2012. Tietoa vanhemmille. Viitattu 22.3.2012. <http://irc-galleria.net/parents>
- Heikkilä, T. 1999. Tilastollinen tutkimus. Toinen painos. Helsinki: Edita.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2005. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Vaarallisia leluja? Teoksessa E. Huhtamo ja S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 9–17.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Elektronisten pelien historia. Teoksessa E. Huhtamo ja S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 19–20.

- Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. (toim.) 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Kavereita.net 2012. Tietoa sivustosta. Viitattu 22.3.2012.
<http://www.kavereita.net/information>
- Ladd, G.W. 2005. Children's Peer Relations and Social Competence. A Century of Progress. New Haven and London: Yale University Press.
- Laine, K. 2005. Minä, me ja muut sosiaalisissa verkostoissa. Helsinki: Otava.
- Lehdonvirta, V. & Räsänen, P. 2010. How do young people identify with online and offline peer groups? A comparison between UK, Spain and Japan. *Journal of Youth Studies* 2010, 1–18.
- Lenhart, A., Madden, M., Macgill, A. & Smith, A. 2007. Teens and Social Media. The use of social media gains a greater foothold in teen life as they embrace the conversational nature of interactive online media. Pew Internet & American Life Project. Viitattu 25.8.2011.
http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2007/PIP_Teens_Social_Media_Final.pdf.pdf
- Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K. & Rainie, L. 2011. Teens, Kindness and Cruelty on Social Network Sites. How American teens navigate the new world of “digital citizenship”. Pew Research Center's Internet & American Life Project. Luettu 16.1.2012.
http://pewinternet.org/~media/Files/Reports/2011/PIP_Teens_Kindness_Cruelty_SNS_Report_Nov_2011_FINAL_110711.pdf
- Lietsala, K. & Sirkkunen, E. 2008. Social media - Introduction to the tools and processes of participatory economy. Tampereen yliopisto. Hypermedia Laboratory Net Series 17. Viitattu 27.3.2012. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7320-3.pdf>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. 2011. Eu Kids Online. Final Report. The London School of Economics and Political Science. Viitattu 12.3.2012.
[http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf)

- Matikkala, U. & Lahikainen, A. R. 2005. Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa A. R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä (toim.) Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus, 92–109.
- Metsämuuronen, J. 2011. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Helsinki: International Methelp.
- Noppi, E., Uusitalo, N., Kupiainen, R & Luostarinen, H. 2008. ”Mä oon nyt online!” Lasten mediaympäristö muutoksessa-tutkimus. Journalismin tutkimuslaitos. Tiedotusopin yksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Noppi, E. & Uusitalo, N. 2011. Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella: näkökulmia nuorten verkkoyhteisöllisyyteen. Teoksessa S. Kangaspunta (toim.) Yksilöllinen yhteisöllisyys: avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen. Tampere University Press, 140–166.
- Patton, M. Q. 2002. Qualitative research & evaluation methods. 3. painos. Thousand Oaks: Sage.
- Pelastakaa Lapset ry. 2011a. Lapsen ääni 2011. Viitattu 24.1.2012. <http://pelastakaalapsset-fi-bin.directo.fi/@Bin/fcc7ab7a94c9f7f780713410d6b0fcca/1327406921/application/pdf/594936/Lapsen%20C3%A4C3%A4ni%202011%20kysely.pdf>
- Pelastakaa Lapset ry. 2011b. Tutut tuntemattomat. Raportti lasten ja nuorten nettituttavuuksista sosiaalisessa mediassa. Viitattu 24.1.2012. http://pelastakaalapsset-fi-bin.directo.fi/@Bin/2458c2f8323ff058816cfe532fd0c6d7/1327404916/application/pdf/234470/Tutut%20tuntemattomat%20-%20raportti_web.pdf
- Pohjola, K. & Johnson, E. 2009. Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Poikkeus, A.-M. 1997. Lasten toverisuhteet ja sosiaaliset taidot. Teoksessa P. Lyytinen, M. Korkiakangas & H. Lyytinen (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY, 122–138.
- Pulkkinen, L. 1999. Unohdettu keskilapsuus? NMI-bulletin, 9 (1), 3-8. Viitattu 28.9.2011. http://www.nmi.fi/julkaisut/pdf/bull1_99.pdf

- Pulkkinen, L. 2002. Mukavaa yhdessä. Sosiaalinen alkupääoma ja lapsen sosiaalinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Pääjärvi, S. (toim.) 2012. Lasten mediabarometri 2011. 7–11-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012. Viitattu 22.3.2012. <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-67693-1-8.pdf>
- Rissanen, R. 2006. Fenomenografia. Luku 5.1. kokonaisuudesta A. Saaranen-Kauppinen & A. Puusniekka. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkajulkaisu]. Tampere : Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Viitattu 26.3.2012. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>.
- Roponen, S. 1998. Digitaalisen vuorovaikutuksen evoluutio. Teoksessa A.R. Lahikainen & A-M. Pirttilä-Backman (toim.) Sosiaalinen vuorovaikutus. Helsinki: Otava, 288–306.
- Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. 2005. Tutkimushaastattelu ja vuorovaikutus. Teoksessa J. Ruusuvuori & L. Tiittula (Toim.) Haastattelu – tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 22–56.
- Röngäs, A. 2010. Sosiaalisen median opas. Viitattu 27.3.2012. http://www.edu.fi/materiaaleja_ja_tyotapoja/tvt_opetuksessa/mika_ihmeen_sosiaalinen_media
- Salmivalli, C. 2005. Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. Opetus 2000. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä studies in education, psychology and social research 277. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sätelyn käytäntöihin. Socialbakers.com. Viitattu 5.4.2012. <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/finland>
- Suomen peliohjelmisto- ja multimediateollisuus FIGMA ry. 2009. Lehdistötiedote 5.1.2010. Pelikonsolit ovat yhä useammin myös nettilaitteita. Viitattu 12.1.2012. <http://www.figma.fi/Vanhat%20tiedotteet/tiedote05012010.htm>

Suoranta J & Lehtimäki H. (2003): Verkostosiaalisuus ja nuoret. Teoksessa S. Kangas & T. Kuure (toim.) Teknologisoitua Nuoruus. Stakes, 30–51.

Tietotekniikan termitalkoot 2012. Viitattu 12.1.2012.

http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/uusia_suosituksia_tietotekniikan_termitalkoissa_012012-630.html

Tietotekniikan termitalkoot 2010. Viitattu 12.1.2012.

http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/uusia_suosituksia_tietotekniikan_termitalkoissa_122010-563.html

Tossavainen, T. 2009. Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10–18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä Internetissä. Toinen elämä -hanke. Klaari Helsinki. Helsingin kaupunki. Viitattu 4.1.2012.

<http://www.ehkapa.fi/toinenelama/images/raportti.pdf>

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

Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampereen yliopisto. Journalismin tutkimusyksikkö. Viestinnän, median ja teatterin yksikkö. Viitattu 22.3.2012.

http://tampub.uta.fi/N/naamatusten_verkossa_2011.pdf

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

Wikipedia. Viitattu 13.3.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Sosiaalinen_media

Liite 1

Hei kotiväki!

Lasten Internetin käyttö puhuttaa kasvattajia. Internetin eri kanavien ja palveluiden merkityksestä lasten sosiaalisiin suhteisiin on niukasti tietoa. Olemme kaksi luokanopettajaopiskelijaa Jyväskylän yliopistosta ja teemme parhaillaan pro gradu-tutkielmaamme 6.-luokkalaisten Internetin käytöstä. Tavoitteenamme on selvittää, millainen vaikutus Internetin käytöllä on lasten sosiaalisiin suhteisiin.

Tarkoituksenamme on ensin haastatella oppilaita kyselylomakkeella, jonka perusteella pyydämme joitakin oppilaita osallistumaan ryhmähaastatteluun. Tutkimuksen onnistumisen kannalta on tärkeää, että mahdollisimman moni kuudesluokkalainen voisi osallistua tutkimukseen.

Kaikki tutkimukseen liittyvä tieto on ehdottoman luottamuksellista eikä yksittäistä oppilasta voi tunnistaa tutkimuksesta. Tutkimuksen valmistuttua hävitämme molempien kyselyjen aineistot.

Toivoisimme saavamme Teiltä luvan haastatella lastanne tutkimuksemme.

Kerromme mielellämme lisää tutkimuksesta, jos haluatte jotain kysyä.

Ystävällisin terveisin

Joni Rikman joni.rikman@jkl.fi, puh. xxxxx (xxxxx koulun 3C-luokan opettaja)

Pia Autio pia.autio@jyu.fi, puh. xxxxx

Gradun ohjaajana toimii lehtori Merja Kauppinen (merja.a.kauppinen@jyu.fi)

✂-----

Kyllä, lapseni saa osallistua tutkimukseen

Ei, lapseni ei saa osallistua

Oppilas

Huoltajan allekirjoitus

Ilmoitathan viimeistään 23.11.2010 mennessä. Kiitos!

Liite 2

Kysely Internetin käytöstä

Nimi: _____ Luokka: _____
Ikä: _____

Merkitse vastauksesi rastilla ruutuun. Lomake sisältää myös kohtia, joihin voit rastittaa useamman kuin yhden vastausvaihtoehdon.

1. Millä seuraavista käytät Internetiä?

- tietokoneella
- pelikonsolilla
- kännykällä
- muulla, millä?

en käytä Internetiä lainkaan

2. Pääsetkö kotoasi Internetiin?

- kyllä
- en

3. Kuinka paljon olet Internetissä keskimäärin/normaalisti päivässä?

- alle 30 minuuttia
- 30 min – 1 tunnin
- 1-2 tuntia
- 2-4 tuntia
- 4-6 tuntia
- yli 6 tuntia
- en käytä Internetiä lainkaan

4. Merkitse rastilla ne Internet-sisällöt ja palvelut, joita käytät.

- Facebook
- Twitter
- MySpace
- IRC-galleria
- IRC (Internet Relay Chat)
- ii2
- Kuvake.net
- Sähköposti
- pikaviestimet (Messenger)
- YouTube
- Habbo-hotelli
- Club Penguin
- Panfu
- Internetpuhelut (esim. Skype)
- Chatit
- Keskustelufoorumit
- Yhdessä toisten kanssa pelattavat pelit, mitkä? (kirjoita www-osoite, jos muistat)

- Yksin pelattavat pelit, mitkä? (kirjoita www-osoite, jos muistat)

- en käytä Internetiä lainkaan

5. Mitä muita sivustoja käytät Internetissä?

6. Kuinka paljon käytät aikaa Internetin yhteisöpalveluissa (Facebook, Irc-galleria ym.), chateissa (Habbo-hotelli ym.) ja muissa sosiaalisissa ympäristöissä päivittäin?

- alle 30 minuuttia
- 30 min – 1 tunnin
- 1-2 tuntia
- 2-4 tuntia
- 4-6 tuntia
- yli 6 tuntia
- en käytä Internetiä lainkaan
- en käytä yhteisöpalveluita tai sosiaalisia ympäristöjä lainkaan

7. Miten pidät yhteyttä kavereihisi? Merkitse vastauksesi rasteilla. Lisäksi numeroi järjestyksessä kolme yleisintä tapaa, joita käytät (1= yleisin, 2= toiseksi yleisin, 3=kolmanneksi yleisin).

- en pidä yhteyttä kavereihini
 - tapaamalla kasvotusten
 - kännykällä soittamalla
 - tekstiviesteillä
 - kännykällä Internetin välityksellä
 - tietokoneella Internetin yhteisöpalveluiden kautta
 - tietokoneella pikaviestimien avulla
 - tietokoneella soittamalla Internet-puheluita
 - tietokoneella pelaamalla ja chattaamalla
 - pelikoneella pelaamalla ja samanaikaisesti mikrofonin avulla keskustelemalla
 - jollain muulla tavalla, millä?
-
-

8. Keihin olet yhteydessä Internetin välityksellä?

- koulukavereihin
- muihin kavereihin

- perheenjäseniin
- sukulaisiin
- Internetissä tutustumiini kavereihin
- tuntemattomiin ihmisiin
- en käytä Internetiä lainkaan
- en pidä yhteyttä Internetin välityksellä

9. Mitä tietokoneohjelmia tai Internet-sivustoja käytät pitääksesi yhteyttä näihin?

10. Kuinka monta hyvää kaveria sinulla on?

11. Kuinka moni näistä kavereista on sellaisia, joihin pidät yhteyttä *ainoastaan* Internetin avulla (online)?

12. Kuinka paljon sinulla on kavereita, joihin olet tutustunut Internetissä?

13. Onko sinua joskus syrjitty tai kiusattu Internetissä?

- kyllä
- ei

14. Jos vastasit edelliseen kysymykseen kyllä, niin millä tavoin sinua on kiusattu?

15. Oletko joskus kiusannut tai syrjinyt toisia Internetissä?

kyllä

en

16. Pelaatko tietokone-, konsoli- tai muita pelejä Internetin välityksellä (online) yhdessä muiden kanssa?

kyllä

en

17. Jos pelaat, niin mitä pelejä?

18. Pelaatko onlinepelejä

omien, jo ennestään tuttujen kavereiden kanssa

perheenjäsenten kanssa

netissä tutuksi tulleiden ihmisten kanssa

tuntemattomien ihmisten kanssa

muiden kanssa, kenen?

en käytä Internetiä

en pelaa onlinepelejä

19. Kerro mitä muuta harrastat ja paljonko käytät näihin harrastuksiin aikaa viikossa?

minulla ei ole muita harrastuksia Internetin käytön lisäksi

Kiitos vastauksistasi!!!