

LASTEN MEDIANKÄYTTÖ, SEN DISKRIMINOIVUUS JA SOSIAALISET SUHTEET MEDIAKULTTUURISSA

Tampereen yliopisto

Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos

MATIKKALA, ULLA

Pro gradu -tutkielma, 196 s., 15 liites.

Sosiologia

Toukokuu 2004

Tiivistelmälehti

TAMPEREEN YLIOPISTO

Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos

MATIKKALA, ULLA: Lasten mediankäyttö, sen diskriminoivuus ja siihen liittyvät sosiaaliset suhteet mediakulttuurissa

Pro gradu -tutkielma, 196s., 15 liites.

Sosiologia

Toukokuu 2004

Tutkimuksessani tarkastelen lasten arkea medioituneessa yhteiskunnassa sekä mediankäytön erottelevaa vaikutusta. Tutkimuskysymykset johdattavat selvittämään 8-10 -vuotiaiden lasten tietokoneen, kännykän ja pelikoneiden käytön kautta uusien medioiden käyttöön liittyviä sosiaalisia suhteita, lasten kokemaa vanhempien poissaoloa, mediankäytön rajoituksia sekä lasten muuta vapaa-ajanviettoa.

Tutkimuksen kyselyaineisto on kerätty keväällä 2001 Suomen suurimmista kaupungeista, 2-3-luokkalaisilta normaalikoulujen oppilailta ja se käsittää 945 vastauslomaketta.

Tutkimuksen mukaan lapset käyttävät ahkerasti medioita. Erityisesti tietokoneen käyttö on hyvin yleistä, samoin pelikoneiden (konsolipelien) pelaaminen, joita molempia harrastaa joskus lähes jokainen vastannut lapsi. Aktiivisesti uutta mediaa käyttävät lapset käyttävät sitä myös useiden läheisten ihmisten kanssa, eikä lasten sosiaalisten verkostojen kaventumista havaittu. Aktiivisesti uutta mediaa käyttävät lapset käyttävät mediaa myös merkitsevästi monipuolisemmin, heillä on muita lapsia vähemmän mediaa koskevia rajoituksia ja he ovat innokkaampia myös lisäämään käyttöään sekä kokevat rajoitukset tarpeettomiksi. Aktiivisesti uutta mediaa käyttävät ovat motivoituneita myös liikunta- ja kulttuuriharrastusten suhteen. Vanhempien poissaololla ei näytä olevan yhteyttä lasten runsaaseen mediankäyttöön.

Aktiivinen uusien medioiden käyttö linkittyy lasten toimijuuteen ja heidän sosiaalisiin suhteisiinsa. Lasten ja tietoyhteiskunnan kohtaamisia kontrolloivien aikuisten tavoitteena täytyy olla yhtäältä lasten ja nuorten hyvinvointia ja turvallisuutta ja toisaalta aktiivista toimijuutta tietoyhteiskunnan kansalaisina edistävän toiminnan.

Sisällysluettelo

1. JOHDATUS LASTEN MEDIAMAAILMAAN	6
1.1. Keskustelua lapsista mediamaailmassa.....	6
1.2. Lasten mediamaailma – empiirisen aineiston tarkastelu	7
1.2.1. Tutkimuskysymykset.....	8
2. LAPSUUS TIETOYHTEISKUNNASSA.....	11
2.1. Tietoyhteiskuntakehitys	11
2.1.1. Verkoston valta.....	12
2.1.2. Työn muutos perheen silmin	19
2.1.3. Hyvinvointivaltio ja tietoyhteiskunta	24
2.1.4. Yhteiskunnan muutoksen merkityksiä	25
2.2. Lasten äänet.....	30
2.2.1. Lasten hyvinvointi.....	31
2.2.2. Lasten oikeudet.....	35
2.2.3. Lapsitutkimus	39
3. LASTEN MINÄ JA VERKOSTOT	47
3.1. Identiteetti medioituneessa yhteiskunnassa	47
3.1.1. Median rooli postmodernin ajan identiteetin rakentamisessa	53
3.2. Lasten psykososiaalisesta kehityksestä.....	57
3.2.3. Lapset tyttöinä ja poikina	59
3.3. Lapsen sosiaalinen ympäristö	61
3.3.1. Lapsi perheessä.....	63
3.3.2. Lapsi vertaisryhmässä	69
4. MEDIA LASTEN ARJESSA	72

4.1. Informaatioteknologian äänet	72
4.1.1. Uudet mediat	72
4.1.2. Mediatutkimus	77
4.2. Mediakulttuuri.....	80
4.3. Median lumo ja rajoitukset	81
4.3.1. Mediatarjonta.....	81
4.3.2. Lasten mediankäyttö.....	84
4.3.3. Mediasuhde.....	92
4.3.4. Median vaikutuksista	105
4.4. Media ja oppiminen	117
4.4.1. Mediakasvatus	121
5. MEDIANKÄYTÖN EMPIIRINEN AINEISTO	124
5.1. Lapset ja tietoyhteiskunta- tutkimushanke.....	124
5.2. Menetelmät.....	125
5.2.1. Tutkimuksen toteutus	125
5.2.2. Mittarit	125
5.2.3. Vastaajat	127
5.2.4. Analyysi.....	127
5.3. Luotettavuus.....	129
5.4. Eettiset kysymykset	130
6. TULOKSET – MEDIAN KÄYTTÖ JA DISKRIMINOIVUUS.....	131
6.1. Lasten mediamaailma	131
6.1.1. Uusien medioiden käyttö	131
6.1.2. Suora ja välillinen vuorovaikutus medioiden avulla	136
6.1.3. Mediasisältö.....	138
6.2. Medioiden diskriminoivuus	139
6.2.1. Medialaitteiden omistaminen	139
6.2.2. Mediankäytön mahdollisuudet ja rajoitukset.....	140
6.2.3. Aktiivinen uusien medioiden käyttö.....	149
6.3. Median merkityksestä lapsen vuorovaikutuksessa	157
6.3.1. Lasten muiden kanssa ja yksin viettämä aika.....	158
6.3.2. Vanhempien koettu kiireisyys ja poissaolo	159
6.3.3. Medioiden käyttö kommunikaatioon.....	169

7. JOHTOPÄÄTÖKSIÄ MEDIAN MERKITYKSESTÄ LAPSEN ARJESSA JA VUOROVAIKUTUKSESSA	176
8. LÄHDELUETTELO	185
LIITE 1: Kyselylomake	196
LIITE 2: Kyselylomakkeen tilastollisesta käsittelystä.....	202
LIITE 3 Kyselylomakkeen saatekirja – Opettajan ohje	208

1. Johdatus lasten mediamaailmaan

Viime aikoina on julkisuudessa käyty paljon värittyä keskustelua pelien, Internetin ja yleensä median vaikutuksista lapsiin ja heidän elämäänsä. Näkökulmat vaihtelevat erittäin positiivisesta ja mediankäyttöä kannustavasta suhtautumisesta erittäin negatiiviseen ja mediankäyttöä rajoittamaan pyrkivään asenteeseen. Koska lasten tietotekniikan ja mediankäyttöön liittyvät ilmiöt ovat niin monitahoisia, ei lopullista ja tyhjentävää tietoa voi olla yhdelläkään yksittäisellä taholla tai asiantuntijalla. Uutta ja monipuolista tietoa lapsista ja tietoyhteiskunnan heidän elämässään aiheuttamista muutoksista sekä heidän suhteestaan viestintään ja informaatioteknologiaan kuitenkin tarvitsevat sekä vanhemmat, ammattikasvattajat että päättäjät. Yhteisenä tavoitteena näillä toimijoilla varmasti on huomioida suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitystyössä myös lapset ja paitsi suojella heitä sen nopeassa muutoksessa mahdollisesti ilmeneviltä haitallisilta piirteiltä, myös kannustaa lapsia osallistumaan ja luoda heille itselleen mahdollisuuksia muokata tietoyhteiskuntaa omien tavoitteidensa mukaiseksi ja lapsiystävälliseksi.

1.1. Keskustelua lapsista mediamaailmassa

Olemassa oleva lapsia ja tietoyhteiskuntaa käsittelevää tutkimustietoa perustuu suurelta osin selvityksiin ja tilastoihin, jotka uusintavat aikuisten ymmärrystä maailmasta, sillä niissä on lasten kokemusta tietoyhteiskunnasta kysytty usein aikuisilta, jotka ovat lasten puolesta viisaasti vastanneet. Lapset kuitenkin poikkeavat lukuisilla tavoilla myös tietoyhteiskunnan toimijoina aikuisista, sillä he eivät ole niinkään analyttisen ajattelun ohjaamia, heillä ei ole pitkää aikaperspektiiviä, jolle uusia asioita heijastaa, eikä yhtäläisiä mahdollisuuksia

vaikuttaa ympäristöönsä. Lapset ovat kokonaisvaltaisia ja impulsiivisia toimijoita, joiden aikakäsitys perustuu hetkessä elämiseen.

Nykyajan lapset eroavat aiempien sukupolvien lapsista selvimmin juuri lapsuutensa medioitumisen myötä: mediat ovat lapsille osa arkea, he ovat kasvaneet niiden sujuvaan käyttöön ja mediat välittävät suuren osan heidän kokemuksistaan. Lapsille uudet mediavälineet ovat pysyvä, eivät uusi, osa arkipäivää ja heidän mediakulttuurinen arkensa on usein sekä viihdettä että oppimista uusien medialaitteiden kokeilevaa ja soveltavaa käyttöä hyödyntäen. Lasten ympäristö kuvaaman käytän termiä mediamaailma, jolla tarkoitan kaikkea viestinnällisyyteen liittyvää lasten ympäristössä. Mediamaailma sisältää mediateknologian ja mediasisällöt sekä vuorovaikutteisen ulottuvuuden.

Lasten ja tietoyhteiskunnan kohtaaminen on vanhemmillekin ristiriitainen tilanne. Lapset saattavat tuntea tietoteknologian ehkä jo vanhempiaan paremmin tai täysin eri näkökulmasta, he liikkuvat virtuaalimaailmoissa sulavasti ja heidän kannustamisensa medioiden käyttöön vaikuttaa suotavalta, sillä lapset tarvitsevat tietoteknisiä valmiuksia tulevaisuutensa rakentamisessa, opiskelussa ja työelämässä. Lapset näyttävät myös vilpittömästi nauttivan esimerkiksi tietokone- tai pelikonsolipeleistä, mutta kulttuurimme luterilaisen työmoraalin ilmapiirissä pelkän ilon painoarvo tekemisen selittäjänä tai puolustajana on heiveröinen. Toisaalta lapset kohtaavat mediasisällöissä heille sopimatonta ainesta, heitä tietokoneen ääressä uhkaavia tekijöitä luetellaan psykologien haastatteluissa: nettiriippuvuus, eristäytyminen, aggressiivisuus sekä fyysiset rappeumat.

1.2. Lasten mediamaailma – empiirisen aineiston tarkastelu

Tämä tutkimus liittyy Tampereen yliopiston Lapset ja tietoyhteiskunta – tutkimusprojektiin, jonka keskeisenä tavoitteena on nostaa esiin lapsen asemaa muuttuvassa yhteiskunnassa korostaen sitä, miten lapset on huomioitu tai jätetty huomioimatta tietoyhteiskuntaa kehitettäessä. Lapsia tarkastellaan nimenomaan

tietoyhteiskunnan toimijoina. Hankkeessa pyritään myös herättämään ajatuksia siitä, mitä lapset tekevät yksin ollessaan ja kuinka mediat vaikuttavat lasten arkeen ja kehitykseen. Samalla tutkimusprojektin tarkoituksena on haastaa pohtimaan koko tietoyhteiskunnan rakennuspuita. Lasten toimijuuden mahdollisuuksia etsitään useasta suunnasta pohtimalla, miten työ ja vanhemmuus ovat yhteen sovitettavissa, miksi lapset on jätetty pois tietoyhteiskuntastrategioista, miten tietotekniikka ja oppiminen sopivat yhteen sekä miten käy lasten hyvinvoinnin tietoyhteiskunnassa. Lapset ja tietoyhteiskunta -tutkimushanke käynnistyi Tampereen yliopistossa Tietoyhteiskunnan tutkimuskeskuksen (nyk. tietoyhteiskuntainstituutti) koordinoimana vuoden 2001 alussa poikkitieteellisenä tutkimusprojektina. (Kangassalo ja Suoranta 2001)

1.2.1. Tutkimuskysymykset

Sekä kirjallisuuskatsausta että edellä olevan koko lapset ja tietoyhteiskunta – tutkimushankkeen aineistoa ja tuloksia hyödyntäen oma tutkimukseni keskittyy selvittämään lasten mediankäyttöä ja siihen liittyviä sosiaalisia suhteita. Tutkimukseni kohteena ovat 8-10-vuotiaat lapset, joilta kysytään lasten mediakulttuurisia käytänteitä ja tottumuksia, lasten omasta televisionkatselusta, kännykän ja tietokoneen käytöstä sekä seurasta niitä käytettäessä ja esitetään erilaisia arkea koskevia väittämiä. Kiinnostuksen kohteina ovat uusien medioiden funktiot tyttöjen ja poikien sekä yhteiskunnan eri asemissa oleviin lasten elämässä: käyttävätkö paljon ja vähän mediaa käyttävät lapset sitä eri tavoin, entä ne lapset, joilla ei mediankäytön suhteen ole rajoituksia sekä liittykö näihin ryhmiin muita ryhmiä enemmän tai vähemmän muita vapaa-ajanviettotapoja. Kolmantena näkökulmana ovat ne lapset, jotka kokevat vanhempiensa olevan paljon poissa verrattuna niihin lapsiin, joilla tätä huolta ei ole. Samaa tarkastelen niiden lasten kohdalla, jotka käyttävät uutta mediaa paljon sosiaaliseen viestintään verrattuna lapsiin, jotka eivät näitä median viestintämahdollisuuksia käytä.

Lasten pelikulttuuria ja Internetin sekä kännykän käyttöä tutkimalla siis tarkastelen, miten tietotekniikka nivoutuu lasten ja nuorten sosiaalisiin

prosesseihin ja sosiaalisen yhteisön rakentumiseen tai eristymiseen ja kuinka näiden välineiden käyttö ryhmittelee ja erottelee lapsia. Tässä tutkimuksessa kuuntelen lasten omaa kokemusta heidän tietoyhteiskuntasuhteestaan ja pyrin tuomaan esiin lasten omaa ääntä.

Tutkimuskysymyksiin vastatessani käytän sekä kirjallisuutta että omaa empiiristä aineistoani, joiden pohjalta pyrin luomaan mahdollisimman kattavan kuvan mediankäytön merkityksistä lasten sosiaalisissa suhteissa ja arjessa.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

Mediankäytöstä:

1. Kuinka paljon, miten ja kenen kanssa lapset käyttävät uusia medioita, eli kännykkää, pelikoneita ja tietokonetta?

Median erottelevasta vaikutuksesta eli miten mediankäyttö ryhmittelee ja erottelee lapsia:

2. Miten uusien medioiden omistaminen on yhteydessä niiden käyttöön? Käyttävätkö ne lapset, joilla ei ole medialaitteita kotonaan tai omassa huoneessaan mediaa eri määriä, eroavatko heidän mediamaailmansa sisältö ja muu vapaa-ajanvietto sekä mediankäyttöön liittyvät sosiaaliset suhteet niistä lapsista, joilla on omia medialaitteita?
3. Kuinka niiden lasten, joilla ei ole mediankäyttöä koskevia rajoituksia, mediankäyttö, mediamaailman sisältö ja muu vapaa-ajanvietto sekä mediankäyttöön liittyvät sosiaaliset suhteet eroavat niistä lapsista, joilla mediankäyttö on rajoitettua?
4. Yhdistääkö aktiivinen uusien medioiden käyttö lapset muihin ihmisiin tai eristääkö se heistä? Eroaako runsaasti ja vähän mediaa käyttävien lasten mediamaailman sisältö, entä muu vapaa-ajanvietto tai mediankäyttöön liittyvät sosiaaliset suhteet?
5. Kuinka niiden lasten, jotka käyttävät uusia medioita runsaasti sosiaaliseen viestintään, mediankäyttö, mediamaailman sisältö ja muu vapaa-ajanvietto sekä mediankäyttöön liittyvät sosiaaliset suhteet eroavat niistä

lapsista, jotka eivät käytä näitä uusien medioiden sosiaalisen viestinnän mahdollisuuksia?

6. Liittykö lasten kokema vanhempien kiireisyys ja liika yksinolo siihen, kuinka paljon ja miten he käyttävät medioita? Täyttävätkö lapset sosiaalista tyhjiötä medialla?

Tässä yhteydessä olen rajannut pois lapsiin ja heidän mediankäyttöönään liittyviä osa-alueita, jotka sinällään ovat erittäin mielenkiintoisia, mutta samalla jo oman tutkimuksen aiheita. Koska tarkoitukseni ei ole tehdä vaikutustutkimusta, olen jättänyt pois laajemman pohdinnan mediankäytön vaikutuksista lapsiin ja sivuan sitä vain mahdollisista vaikutuksista johtuvan huolen ja mediankäytön rajoitusten näkökulmasta. En myöskään käsittele erikseen käytetyn median sisältöä aineiston mahdollistamaa tyypittelyä pidemmälle, en siis tutki erikseen esimerkiksi väkivaltaisen mediasisällön käyttöä. Mediasisältöihin liittyen en myöskään pohdi mediakasvatuksen merkitystä eri medioiden kannalta, vaan tuon sen lyhyesti esiin käsitellessäni median aiheuttamaa huolta ja mahdollisuuksia vastata näihin huolenaiheisiin. En käsittele edes esimerkinomaisesti erilaisia teknisiä tapoja hyödyntää tietotekniikkaa tai uusia medioita kotona, hoidossa tai koulussa, enkä tähän kehitettyjä erilaisia lapsille sopivia ratkaisuja, käyttöliittymiä ja ohjelmia. Näiden tarkastelu rajoittuu tässä tutkimuksessa niihin ohjelmiin, joita lapset ilmoittavat tietokoneella käyttävänsä ja niitä tarkastellaan vain käytön monipuolisuuden ja erilaisten suuntautumisten tasolla. En siis myöskään puutu ohjelmien sisältöön ja siihen, millaisia ohjelmia ja käyttöliittymiä lapsille tulisi olla. Myös koulun rooli lasten mediasuhteen rakentamisessa ja rakentumisessa on tutkimukseni ulkopuolella. En pyri erittelemään lasten mediankäytön paikkoja koulun ja vapaa-ajan välillä enkä pohdi näiden käyttöympäristöjen eroja.

2. Lapsuus tietoyhteiskunnassa

2.1. Tietoyhteiskuntakehitys

Teknologian leviäminen ja asettuminen osaksi arkeamme on väistämätön, jo pitkälle edennyt kehityspolku, selvästi havaittavissa ja mitattavissa. Tässä tarkastelen sen merkityksiä pelkkää teknologiaa tai siihen liittyviä näkökulmia laajemmin sosiaalisista ja kulttuurisista näkökulmista. Esittelen lyhyesti muutamien teoreetikkojen visioita, utopioita ja kritiikkiä teknologisoitumisen ihmisten elämässä, vuorovaikutuksessa ja yhteiskunnassa aiheuttamaa muutosta kohtaan. En esitä teknologian voittokulkua deterministisenä, ihmiskunnan muutosmahdollisuuksien ulottumattomissa olevana, eristettynä ilmiönä, vaan tuon esiin teknologian käytön erilaisia näkökulmia sekä ihmisen roolia sen tuottajana, soveltajana ja hyödyntäjänä.

Yhteiskunnan muutos on ollut erittäin nopeaa viime vuosikymmeninä informaatioteknologian kehityksen, globalisoituvan talouden ja muuttuvien identiteettien myötä ja se myös jatkuu hektisenä. Yhteiskunnan nopeaa muutosta on pyritty kuvaamaan useilla samansuuntaisilla termeillä. Informaatioyhteiskunta ja tietoyhteiskunta kuvaavat muutoksen eri puolia, kuten Erkki Karvonen (2000, 82) toteaa: edellinen viittaa informaation käsittelyn teknologiaan ja jälkimmäinen tiedon merkitykseen kilpailutekijänä. Karvosen mukaan molemmat kuvaavat yhteiskuntamme muutosta. Castells (1996, 197–200) hahmottaa samansuuntaista jakoa, hänen mukaansa informaatioyhteiskunnassa tietoa ylipäättään käytetään, kun informationaalisessa yhteiskunnassa tiedon rooli on keskeinen, sillä se organisoi yhteiskuntaa ja on tuotannon sekä vallan lähde. Castells pitää uuden informaatioteknologian kehitystä vain yhtenä syynä informationaalisen yhteiskunnan kehitykseen ja korostaa samalla poliittisia ja

kulttuurisia syitä tämän kehityksen taustalla. Scott Lash (2002, 1) pitää nyky-yhteiskunnan kuvaavimpana terminä tietoyhteiskuntaa, koska se ei määrittele aikaa ainoastaan menneen perusteella, kuten postmoderni, ja sisältää pelkän hajaannuksen ja fragmentoitumisen lisäksi teorioita uudesta järjestyksestä.

Lasten mediamaailman laajempaa kontekstia kuvatessani käytän jatkossa käsitettä tietoyhteiskunta sen vakiintuneisuuden vuoksi. Viitataan täällä käsitteellä tietoyhteiskunnan kulttuuriseen ulottuvuuteen, eli keskityn siihen vuorovaikutukseen, joka välittyy uusien teknologioiden kautta tai joka muuten liittyy uuteen teknologiaan sekä niihin merkityksiin, joita liitetään uusiin teknologioihin ja niiden vaikutuksiin arjessa (ks. Kangassalo ja Suoranta 2001, 14).

2.1.1. Verkoston valta

Tietoyhteiskuntaa kehitetään aktiivisesti strategioiden kautta sekä paikallisella, kansallisella että kansainvälisellä tasolla. Kehitystä voidaan ohjata myös tietoyhteiskunnassa sen nopeasta muutosvauhdista huolimatta. Vuonna 1994 Suomen hallitus näki tietoyhteiskunnan erityisesti keinona hallinnon ja talouden uudistamiseen sekä piti tärkeänä kansalaisten taitojen kohentamisen tietoyhteiskunnan palvelujen hyödyntämisen mahdollistamiseksi ja suomalaisen informaatioteknologiaosaamisen kansainvälisesti korkean tason tukemisen sekä tietotekniikan infrastruktuurin ajantasaisuuden. Vuonna 1998 julkaistussa tietoyhteiskuntastrategiassa Suomi on korostanut erityisesti tietoyhteiskunnan humanistista näkökulmaa ja sen palvelujen saatavuutta kansalaisille. 1999 Euroopan unioni käynnisti laajan eEurooppa-projektin, jonka tarkoituksena on taata jokaiselle unionin kansalaiselle pääsy tietoyhteiskunnan etuuksiin. (Information Society Advisory Board, 2000, 11, 61–74, Castells ja Himanen 2001, 91–93)

Tietoyhteiskunnan kehitysnäkökulmasta teknologisen determinismin käsitettä voidaan pitää mahdottomana, kuten Castells (1996, 197–200) toteaa nähdessään teknologian kehityksen olevan jo sinällään muiden yhteiskunnallisten tekijöiden seurausta, eikä niistä erillinen, järkähtämättömästi yksinään etenevä prosessi. Tietoyhteiskuntakehityksen linjaamiseksi kirjoitettu strategiatarina on kuitenkin

useimmilla tasoilla yksinäänistä: asiantuntijat pohtivat tulevaisuutta ja muut toteuttavat. Hanna Lehtimäki, Heidi Keso ja Tarja Pietiläinen (2001, 207–219) kiinnostävät huomioita lasten osuuteen tietoyhteiskuntastrategioiden luomisessa. Kirjoittajat peräänkuuluttavat moniäänistä strategiaprosessia, jossa myös lapset ja nuoret tulevat näkyviksi ja osallistuvat yhteiskunnalliseen päätöksentekoon omista lähtökohdistaan. Heidän osallistumistaan tulisi kehittää muovaamalla strategia-ajattelua heille sopivaksi eli kuunnella heidän mielipiteitään ja kehittää mukaansatempaavia toimintatapoja.

Tietoyhteiskuntakehitys Suomessa on ollut nopeaa ja sen vaikutukset varsinkin osassa edellä esitellyistä hallituksen nimeämistä tavoitealueista ovat selvästi havaittavissa. Talous on rakenteellisesti muuttunut ja tietoteknologia kehittynyt sekä tietoliikenneyhteydet ovat levinneet käytännössä kaikkiin kouluihin sekä suureen osaan kotitalouksista. Tietoyhteiskunnan alueellinen ja sosiaalinen ulottuvuus sen sijaan ovat haasteita, joita ei voi kohdata pelkällä tietotekniikan kehittämisellä ja jotka vaativat monipuolista, taloudellista ja sosiaalista näkökulmaa huomioivaa kehittämistyötä. (esim. Information Society Advisory Board, 2000). Nurmelan ja Ylitalon (2003, 91) mukaan Suomeen on kehittynyt uudenlainen tieto- ja viestintäteknikkaan perustuva infrastruktuuri, joka luo mahdollisuuksia myös uusien toimintatapojen ja rakenteiden muovaautumiselle. Sen sijaan selvää kehitystä kohti Ilkka Tuomen (2002) esittämää vuorovaikutusyhteiskunnan utopiaa ei Nurmelan ja Ylitalon mukaan vielä voida havaita. Nämä tulevat muutokset ovat riippuvaisia mm. poliittisista päätöksistä.

Intensiivinen nopean teknologisoitumisen ja sen aiheuttaman kulttuurin muutoksen näkeminen kehityksen huippuna tai irrottaminen historiallisesta kehyksestään provosoi esiin myös kriittisiä äänenpainoja. Teknologiadeterminismi ja yhteiskunnan monimutkaisuuden mitätöiminen ilmentävät Mattelartin (2003) mukaan lyhytnäköistä ajattelua. Mattelart näkee teknologiankehityksen pitkänä jatkumona ja osoittaa ihmisten toimintamuodoissa pysyvyyttä, joka säilyy teknologian leviämisestä huolimatta. Oman edun hakeminen, etnosentrismi, digitaalinen kuilu, sääntely ja muutosvastaisuus sekä yhteiskunnan kehityksen monimuotoisuus jarruttavat huippunopean ja rajattoman globaalin toimintakentän rakentamista, mikä

Mattelartin mukaan kuuluu ”kulttuurien hitaaseen historialliseen akkumulaatioon” ja on meidän tehtävämme ymmärtää (emt., 157).

Tietoyhteiskunnan uusia haasteita käsittelee myös Scott Lash (2002). Informaatio on Lashin mukaan välitöntä, aika ja paikka voidaan tiivistää ja ylittää, se on virtaa (flow), irrallista (disembedded) ja reaaliaikaisia suhteita. Lashin mukaan tietoyhteiskunta-käsite keskittyy informaatioon itseensä ja siinä informaatio poikkeaa selvästi aiemmista, sille läheisistä, diskurssin ja narratiivisuuden käsitteistä. Lash (2002, 204) huomauttaa, että monet teoreetikot, kuten Castells, käsittelevät informaatiota ja globalisaatiota samana asiana. Hänen mukaansa informaation kytkee globalisaatioon ja sen mahdollistaa kommunikaatio. Lash pitää virtojen ja kommunikaation teorioita samana, jossa informaation lisäksi liikkuvat ihmiset ja tuotteet ja joiden mukana saatetaan hegemonia uudelleen territorialisoiduilla alueilla ja instituutioissa.

Lash näkee tietoyhteiskunnan paradoksin juuri informaation irrationalisessa tuotannossa, jossa se virtaa bitteinä kontrolloimattomana, vääränä tai liian suurena hallittavaksi, vaikka esiintyykin tiivistettyinä viesteinä. Lashin (emt., 1, 8) mukaan informaation kritiikki on tietoyhteiskunnassa mahdotonta ja kuollut, sillä kritiikin vaatima transsendenttinen, erillinen tila on kadonnut. Teknologisissa elämäntavoissa on transsendenttinen litistetty empiriseksi, jolloin syvemmät merkitykset katoavat ja ei-lineaarinen, kommunikaatiota välittävä verkosto toimii lyhytjänteisesti (emt., 20). Samalla Lash näkee median laskeutuneen sosiaalisen ja kulttuurisen teorian sydämeen ja jälkimmäisten teorioiden menettäneen selitysvoimansa median suhteen. Media toimii edellä kuvatun tietoyhteiskunnan paradigman mukaan, se toimii informaation tavoilla, ei selitä eikä tulkitse ja tämän genren suuntaiseksi Lash näkee sosiaalisen ja kulttuurisenkin teorian muokkautuvan (emt., 65–77).

Yksilön näkökulmasta Lash (emt., 4) esittää, että tietoyhteiskunnassa valta toimii poissulkemisen (exclusion) kautta. Tällä Lash tarkoittaa poissulkemista globaaleista informaation ja kommunikaation virroista. Hän korostaa, että tietoyhteiskunnan rakenteiden, informaatiovirran ja sähköisiksi muuttuvien palveluiden ulkopuolelle jääminen merkitsee kuin kansalaisuuden menettämistä. Lashin mukaan kansalaisyhteiskunnan sosiaaliset ja poliittiset oikeudet ovat muuttuneet oikeudeksi osallistua tietoyhteiskunnan kehittämiseen. Tämä voidaan

erityisesti lasten näkökulmasta nähdä heidän oikeuksiaan kaventavana suuntana. Käsittelem tarkemmin lasten sosiaalisia oikeuksia omassa kappaleessaan.

Esitän tarkempana kuvauksena tietoyhteiskunnan kehkeytymisestä Manuel Castellsin (1996, 1997, 1998) tietoyhteiskuntateorian, joka perustuu verkostomalliin (network society). Castellsin verkosto ja minä -käsitteitä käytän apuna tarkastellessani myöhemmin lasten sosiaalisia verkostoja ja identiteetin rakentumista.

Kuvattaessa tietoyhteiskunnan muutosta Manuel Castells (1996, 22–25) esittää vastakkain asetelman verkosto, (The Net) ja minuus, (The Self). Verkostolla hän tarkoittaa universaalia, abstraktia joukkoa yhdistyneitä solmuja, jossa pääoman, vallan ja informaation virta kulkee, ja joka prosessina ei ole enää ajan ja paikan rajoitteiden alainen (set of interconnected nodes) (emt., 470). Tämä verkosto on laajentunut omaamansa tiedon ansioista globaaliksi pääomien, vallan ja informaation jakamisen verkoksi, jonka välitön kommunikaatio mahdollistaa. Minuudella Castells viittaa niihin prosesseihin, joiden avulla ihmiset ”tekevät elämäänsä mielekkäiksi” sidoksissa omiin paikallisiin yhteisöihinsä ja niihin liittyviä historiallisia, erityisiä identiteettejä. Minä edustaa muutoksen virrassa elävien yksilöiden ja ryhmien pyrkimystä muodostaa identiteettinsä. Identiteetin Castells määrittelee prosessiksi, jossa rakennetaan merkityksiä kulttuuristen attribuutioiden perustalle. Globalisaation ja fragmentaation mukanaan tuoma epävarmuus identiteetistä tuo tarpeen suojata sen rakennusaineita. Yhtenä mahdollisuutena tällöin Castellsin mukaan verkko voi kääntää minän pois käyttämästä attribuutioitaan, jolloin minä keskittyy paikallisiin identiteetin rakennusaineisiin ja lisää tätä kautta nationalismia.

Verkosto muodostaa Castellsin mukaan uuden pohjan sosiaaliselle rakenteelle ja muokkaa fundamentaalisesti yhteiskunnan toimintojen, kuten tuotannon, vallan ja kulttuurin järjestymistä. Verkosto on avoin, dynaaminen ja toimii kuin veden-jakaja: sisään ja ulkopuolelleen sulkemisen myötä se määrittää yksikön toimintamahdollisuuden verkostoyhteiskunnassa, sillä verkostojen ulkopuolella Castells ei näe juurikaan mahdollisuutta vaikuttaa. (1996) Castells korostaa, että verkostoyhteiskunnassa valta ei ole enää instituutioiden (valtion), organisaatioiden (yritysten) tai symbolisten kontrollinpitäjien (median ja kirkon) käsissä, vaan se on jakautunut

ylikansallisiin pääoman, vallan, informaation ja mielikuvien verkostoihin. Näissä verkostoissa luodaan lisää tietoa, mielikuvia ja identiteettejä, joihin siis pääsevät vaikuttamaan vain ne, joilla on pääsy näihin verkostoihin (Castells 1997, 359). Verkostot itse tulevat Castellsin mukaan olemaan osittain niiden sisältöä merkityksellisempiä, jolloin verkoston ulkopuolelle putoaminen on yksilön ja yhteisön kannalta turmiollisempaa kuin väärin verkostoihin kuuluminen. Vaikka verkostot eivät voi täysin syrjäyttää perinteisiä toiminnan muotoja, ne tunkeutuvat ja hiljalleen kontrolloivat kaikkia yhteiskunnan alueita kuten Castells kuvaa termillä verkostologiikka (the network logic) (1996, 469). Castells on, kuten Friedmanin (2000, 119) toteaa, kärjistänyt näkemykset verkon ylivoimaisuudesta ja paikallisen mitättömyydestä. Friedmanin mukaan on ihmisryhmiä ja paikallisyhteisöjä, jotka pitävät kiinni vanhoista identiteeteistä, mutta toimivat silti menestyksekkäästi verkossa. Tällöin voidaan nähdä globaalin toimintaympäristön jopa vahvistavan lokaalin toimijan resursseja.

Castellsin kuvaamalla muutoksilla on monitahoisia yhteyksiä yhteiskunnan rakenteellisiin ja toiminnallisiin perusteisiin. Castells tuo verkoston ja minuuden dikotomian seurauksina esille ensinnäkin uusien liikkeiden ja organisaatioiden nousun ja vanhojen, kuten poliittisten puolueiden ja työmarkkinajärjestöjen, kriisiytymisen. Toinen teesi, joka tästä seuraa, on ajasta ja paikasta vapaiden kosmopoliittien ja vastaavasti niissä kiinni olevien ihmisten dikotomia. Kolmas seuraus on näiden verkostoihin yhdistyneiden ihmisten, yhteisöjen ja jopa valtioiden ja niiden ulkopuolella olevien päinvastainen kehityskulku, joista jälkimmäinen johtaa usein rikoksen tielle. Castells kutsuu globaalia ja järjestäytyntä rikollisuutta termillä ”perverse connection”, jossa toimijoiden tavoitteena on hänen mukaansa paeta marginalisoitumista ja köyhyyttä sekä yrittää hankkia valtaa. Toisaalta verkostojen välillä liikkuu virtojen avaruus (space of flows), joka kuljettaa pääoman, informaation ja mielikuvat verkoston osasta toiseen, ajasta ja paikasta riippumatta. Tämä yhdessä ajattoman ajan (timeless time) kanssa muodostaa reaalin virtualiteetin, ”real virtuality”. (Castells 1996, 1997 ja 1998).

Mukaan verkostoihin on hankala päästä ilman uusia tietoteknisä resursseja, joiden hankinta jo sinällään edellyttää osuutta tiedosta ja pääomista. Näiden resurssien tarjoaminen lapsille ja nuorille koetaan tärkeäksi usein juuri Castellsin

mainitsemista syistä: vain mukana verkostoissa pääsee jakamaan maailman kasvavaa tiedon, pääomien ja vallan varantoa, jolla nuori polvi takaa itselleen paitsi henkilökohtaisen työuran ydintyövoimaan kuuluvana myös perheelleen ja yhteisölleen paremmat elinolot.

Tietoteknologian kehitys on mahdollistanut kommunikaation reaaliajassa paikoista riippumatta myös multimedian keinoilla, jolloin globaalit virtaukset ovat jatkuvasti aktiivisia. Castells (1996, 376–428) tiivistää ajan ja paikan merkityksen muutokset kahteen käsitteeseen. Perinteinen kohtauspaikka, jonka tapahtumien muodon ja merkityksen rajaa fyysisesti rajoittunut tila, paikkojen avaruus (space of places), käy vanhanaikaiseksi ja virtojen avaruus (space of flows) astuu sen tilalle. Virtojen avaruus on sosiaalisten toimintojen, interaktion ja kommunikaation materiaallinen organisointi ja perusta. Tämä materiaallinen tuki ja organisaatio on jakautunut kerroksiin, joiden kautta ja avulla virrat kulkevat: Ensimmäinen on tilallisen (spatial) rakenteen materiaallinen pohja, informaatioteknologia. Tämän tason virtojen avaruus muuttuu nopeasti ja sitä ohjailevat toisen tason, solmukohtien tason avaruudellisen rakenteen, kautta kolmannella tasolla ne globaalit toimijat, jotka käyttävät informaatiota välineenä ja etsivät taloudellista voittoa. Paikallista tilaa saattavat siis muuttua toimijat, jotka eivät ole edes kuulleet tästä tilasta ja vastaavasti paikalliset, joilla ei ole globaalia valtaa, voivat vaikuttaa oman alueensa tilaan vain rajoitetusti. Tässä uudessa tilassa informaatioteknologian mahdollistamana paikka on toissijainen ja kaikki on mahdollista heti ja samanaikaisesti. Tätä jälkimmäistä muutosta Castells nimittää ajattomaksi ajaksi (timeless time), joka siis kuvaa ajan merkityksen katoamista, kun kaikki on hektistä, ajallisesti järjestäytymätöntä ja samalla jatkuvaa. Tärkeää kuitenkin on todeta, että verkostoyhteiskunta ei ulotu näiden mahdollisuuksien osalta kovinkaan suureen osaan maailmaa, mutta samalla sen rakenne on uuden, kulttuuria korostavan, järjestyksen perusta.

Castellsin (1996, 376–428) mukaan väistymässä oleva paikkojen avaruus (space of places) kuvaa vastaavasti yleisen kokemuksen mukaista historiallisesti juurtunutta paikallista järjestystä ja paikan merkitystä ihmiselle. Verkostoistunut toiminta tuottaa itseään myös paikallisella tasolla ja samalla paikalliset tasot yhdistyvät globaalilla tasolla. Informaatio, talous ja viihde ylittävät valtioiden rajat. Virtojen ja paikkojen avaruuksiin liittyen Castells esittelee aiemmasta

tutkimuksestaan megakaupungit, jotka ovat paikallisesti irrallisia ja globaalisti kiinnittyneitä, globaalin talouden solmukohtia, median ja vallan keskittymiä. Tulevaisuudessa Castells näkee voimakkaampina virtojen avaruuden verkostomaisen logiikan, joka muokkaa hajanaisia paikallisia paikkoja, joiden keskinäinen kulttuurin jakaminen käy entistä hankalammaksi. Virtojen merkitys ja vaikutus (the power of flows) on Castellsin mukaan verkostoyhteiskunnassa kokonaisuudessaan voimakkaampi kuin vallan virrat ja sijainnit (flows of power).

Kuten Pyöriä (1998, 76–79) toteaa, Castellsin näkemys dominoivien ajan ja paikan merkityksen muuttumisen ja niiden muodostaman meta-verkoston vallankumouksellisuudesta (Castells 1996, 446–447) vaikuttaa jyrkältä. Useat tutkijat (esim. de Gournay ja Smoreda 2003, 57–70, Holloway ja Valentine 2003) kyseenalaistavat paikan merkityksen katoamisen sekä jaon erilliseen globaalin ja lokaaliin tilaan. He korostavat globaalin ja lokaalin vuorovaikutusta sekä globaalilla tasolla paikan merkitystä. Hollowayn ja Valentinin mukaan myöskään virtuaalinen mediamaailma tai Internet (on-line) ja fyysinen todellisuus Internetin ulkopuolella (off-line) eivät ole toistensa vastakohtia, vaan vuorovaikutuksessa keskenään. Internet ei ole mahdollinen ilman teknologian tuotantoa ja muita materiaalisia resursseja. Internet ei myöskään elä yksin, vaan on eri yksilöiden ja kulttuurien rakentama, muokkaama ja kuluttama eivätkä Internetin kautta tapahtuva ihmisten vuorovaikutus, yhteisöjen muodostuminen tai tiedon levittäminen ole mitenkään epätodellisia. Sosiaalinen ja tekninen sekä ajallinen ja paikallinen rakentuvat yhdessä jokaisen muokatessa ja ollessa muokattavana (emt, 15). Holloway ja Valentine osoittavat useissa yhteyksissä lasten mediankäytön olevan yhteydessä globaalin talouden muutoksiin, kansalliseen koulujärjestelmään ja paikalliseen kulttuuriin. Paikan merkitys saattaa olla vähentynyt siis ainoastaan niiden ihmisten elämässä, joiden ympäröivä kulttuuri tarjoaa rikkumattoman materiaalsen ja kulttuurisen mahdollisuuden virtuaaliyhteyksiin.

Olellainen osa Castellsin tietoyhteiskuntateoriaa on analyysi uuden talouden merkityksestä ihmisten ja verkostojen elämässä ja uuden, monikasvoisen, virtuaalisen kulttuurin synnyssä (Castells 1996). Castells esittää uuden talouden olevan globalisoitunutta ja verkottunutta sekä informaationaalista, minkä osoittaa

nykyisen talouden ja yhteiskunnan läpi ulottuva kapasiteetti käsitellä informaatiota (Castells 1996, 66–92). Castellsin mukaan maailmantaloutta luonnehtiva informaation virtaus ohjaa sekä tuotantoa että kulutusta, jolloin nämä informaatio-virran verkostot ”reflektoivat ja synnyttävät distinktiivisiä kulttuureja ja alakulttuureja” (Pyöriä 1998, 76–79). Kun industrialismissa tavoitellaan taloudellista kasvua, pitää Castells informationalismiin tavoitteena tiedon kasaantumista ja teknologian kehittymistä sen käsittelemiseen. Tarkastelen enemmän lasten ja nuorten voimaa kuluttajaryhmänä luvussa 3.3.2. Lapsi vertaisryhmässä.

2.1.2. Työn muutos perheen silmin

Myös lasten arkea rytmittää työelämä: he nousevat aamulla hoitoon tai kouluun menoa varten ja hoidosta he palaavat kotiin vanhempien työpäivien päätyttyä vasta illalla. Myös vanhempien työpaikkojen ilmapiiri, työn tekemisen kulttuuri ja muut vanhempien työelämäänsä kytkeytyvät tavat ja asenteet kulkeutuvat lapsille kodin keskusteluissa, asenteissa ja ratkaisuissa. Riikka Kivimäen (1996, 2001, 183–192) mukaan työn ja perheen välisiä suhteita on erilaisia, ja niiden vuorovaikutussuhde on vahva: työn täyttymättömiä odotuksia voidaan korvata muualla elämässä, toista elämänaluetta käyttäen hyväksi toisen alueen päämäärien saavuttamiseksi, menestys toisella alueella voi tarkoittaa menetystä toisella alueella, tai työ ja perhe nähdään erillisinä.

Perheiden ja lasten näkökulmasta työelämän kiristynyt kilpailu, epätyypilliset työsuhteet, aikataulujen kiristyminen työpaikoilla, fyysisen ja psyykkisen kuormittavuuden ja epävarmuuden lisääntyminen heijastuvat työn ja perheen väliseen suhteeseen, koska työ on viime vuosina vaatinut ihmisiltä enemmän. Tekniikka on samalla työn muodossa tullut yhä enemmän myös kotiin: monella työntekijällä on kotona tietokone tai kannettava tietokone, jonka parissa työntekoa jatketaan illalla. Tietoyhteiskunnan nopean kehityksen mukana nopeasti tietotyöpainotteiseksi kehittynyt työelämä on kokenut myös laman ja sen mukana työnantajien taloudellisten vaikeuksien vaikutukset. Nämä muutokset ovat paitsi lisänneet tietotyön määrää, myös rapauttaneet monen työntekijän uskon työpaikkansa säilyvyyteen. Tutkimuksissa (esim. Kivimäki

2003, 186–201) näkyy jatkuvan paineen ja kiireen alla uurastavien väsymys. Työtaakan alle uupuneet, työelämän joustojen mukana epätyypillisiin työaikoihin taipuvat tai lähes kaiken aikansa vaativaan työhönsä uhraavat tai töitä sähköisesti kotiin kantavat vanhemmat voivat lasten näkökulmasta olla entistä vähemmän saatavissa. Mediassa keskustellaan vanhempien liian vähäisestä ajasta lapsilleen samalla kun tilastot todistavat juuri lapsiperheenisien tekävän muita työntekijäryhmiä enemmän ylitöitä (Kivimäki 2003, 195).

Paajasen (2001, 53–62) mukaan lähes puolet vanhemmista kokee työnsä haittaavan perhe-elämää ja vain viidesosa on täysin päinvastaista mieltä. Kolmannes vanhemmista myös koki, ettei heillä ole tarpeeksi aikaa yhdessäoloon lastensa kanssa. Erityisesti perhe-elämää haittasi vuoro- tai periodityö sekä korkeakoulutettujen vanhempien työ. Anna Rönkä (2001, 52–57) esittää vanhempien työstressiin siirtyvän pitkittyessään myös lapsiin. Vanhemman masennusoireet, poissaolevuus, kärsimättömyys ja riitaisuus aiheuttavat lapsille masennuksen tai uhmakkuuden oireita, vastaavasti vanhemman positiiviset työkokemukset välittyvät epäsuorasti perheen lapsille. Rönkän tutkimuksessa nuoret ja vanhemmat arvioivat melko yhteneväisesti vanhemman työoloja, mutta suurin osa nuorista koki myös työstään uupuneet vanhemmat läsnä oleviksi. Tutkijoiden mukaan vanhemmat pyrkivät venymään ja nuoret ymmärtävät heidän kiirettään.

Myös päinvastaisia äänenpainoja perheelle jäävän ajan vähäisyydestä on esitetty. Koroma (2001, 115–120) syyttää pääasiassa kulutus- ja elämyseskeistä arvomaailmaa, jossa vanhempien kaverisuhteet ja harrastukset menevät perheen ohi myös vapaa-ajan vietossa.

Työn tekemisen tapojen muuttuminen tietoyhteiskunnassa on toisaalta mahdollistanut uusia ratkaisuja niin työpaikoilla kuin kotona. Yhteyden pitäminen lapsiin on helpottunut päivän mittaan lähinnä matkapuhelimen myötä. Työn liikkuminen on tuonut myös enemmän vapautta valita työn tekemiseen aika ja paikka, eli se on tuonut myös lisää mahdollisuuksia työn ja perheen yhteensovittamiseen. (Kivimäki 2003)

Lasten vanhempiin työntekijöinä kohdistuu odotuksia sekä ajallisesta että tiedollisesta panostuksesta oman asemansa säilyttämiseksi. Tietoyhteiskunnassa tiedon käsittelyyn tarvitaan Castellsin mukaan informaatio-teknologiaa ja

korkeasti koulutettua, innovatiivista, työvoimaa, eli tietotyötä, kuten Blom, Melin ja Pyöriä (2001, 24–25) tämän työn nimeävät. Castellsin (1996, 475) mukaan globaali talous toimii yhtenäisenä yksikkönä, jossa myös työvoimasta on tullut liikkuvaa, joka siirtyy maasta toiseen sekä negatiivisten työntävien tekijöiden että positiivisten vetävien tekijöiden voimasta. Työprosessi on yksilöitynyt ja tehtävien organisoinnin sijaan yksilön ominaisuudet ja kyvyt ovat ratkaisevia tuloksen kannalta. Työntekijät edustavat paikallista ja globaalin kapitalismin ja verkostojen aiheuttaman desentralisaation myötä heidän organisaationsa hajoaa ja kollektiivisuutensa murenee. Samalla vanhat raja-aidat katoavat työntekijöiden ja työnantajien väliltä työn laadun ja sen organisoinnin muuttuessa tiimien, verkostojen ja alihankinnan myötä. Castells toisin sanoen selittää työvoiman menettävän kollektiivisen identiteettinsä ja tulevan individualisemmaksi ja samalla menettävän selkeän luokkarakenteensa muuttuvan geometrian (variable geometry) ja muuttuvien organisaatorakenteiden keskellä. Vastakkain ovat Castellsin mukaan lopulta kapitalistinen, ennakoimaton virtaus ja inhimillinen, kulttuurinen yksilön kokemus.

Työelämän tulevaisuus informationaalisessa yhteiskunnassa voidaan nähdä hyvinkin radikaalisti jakautuneena. Siinä Castellsin sosiaalista rakennetta kuvaavia juopia on kolme (Castells 1998, 344–346). Ensimmäinen on työvoiman jakaantuminen lisääntyviin informationaalsiin, itseohjautuviin (self-programmed) ja korvattavaan yleistyövoimaan (replacable generic labor) sekä vielä työstä syrjäytyneisiin (excluded), mikä johtaa luokkasolidaarisuuden murentumiseen. Työmarkkinat vaativat jäykältä työvoimalta joustavuutta, joka puolestaan kohdistuu pahiten juuri niihin, jotka eivät lukeudu informationaalsiin työntekijöihin ja tämä vaatimus on lisääntynyt teknologian kehittymisen myötä (1996, 278). Toinen on edellisen jaosta johtuva, työvoimana merkityksettömien ihmisten syrjäytyminen. Kolmas on globaalin pääoman liikkeiden ja markkinoiden logiikka ja yksilön kokemus, jota kuvaa kasinokapitalismin arvaamattomuus ja rahan riippumattomuus tuotannosta (1996, 474). Näiden juopien aiheuttaman turhautumisen vastareaktioita Castells näkee kahdenlaisia. Ensimmäinen on kapitalismin ja sähköisten verkostojen hyväksikäyttö lainvastaisella tavalla rikollisiin tarkoituksiin (the perverse connection) (Castells

1998, 166–201). Toisena reaktiona Castells käsittelee vaihtoehtoisen identiteetin luomista ja sen myötä uusien vaikutustapojen, uuden kollektiivisen identiteetin ja paikallisen tai aatteellisen vahvuuden kehittämistä (Castells 1997).

Ehdottoman pitävä Castellsin jako menestyviin informationaalisen työn tekijöihin ja joustajiin ei kuitenkaan ole ainakaan Suomen työmarkkinoilla, eivätkä informationaalisen työn tekijätkään voi luottaa asemaansa. Pekkolan ja Ylöstalon mukaan (1996, 6) vuoden 1993 työolobarometrin aineistossa tietotyöntekijöiden työpaikoilla työsuhteet olivat enemmän vaarassa kuin muiden. Syinä mallin toimimattomuuteen saattavat olla poikkeuksellisen lama-ajan lisäksi sekä tiukka työläinsäädäntö että ammattiyhdistysliikkeiden vaikutusvalta.

Tietoteknologian nopea kehitys on muuttanut työelämää paitsi yhteiskunnallisesta näkökulmasta, myös yksilön kokemuksena. Tilastojen mukaan (esim. Pekkola ja Ylöstalo 1996) työssään tietoa käsittelevien työntekijöiden osuus on jopa kaksin- tai kolminkertaistunut parissa vuosikymmenessä. Myös koulutustaso on noussut lukemiin, jossa nyt opiskelemissa olevasta ikäpolvesta noin 70 prosentilla tulee olemaan korkeakoulutus. Raimo Blomin, Harri Melin ja Pasi Pyöriän tutkimusryhmä (Blom ym. 2001) määrittelee tietotyön työksi, jonka tekijä käyttää tietotekniikkaa työssään, jonka työ edellyttää suunnittelua ja ideointia sekä joka omaa vähintään ylemmän keskiasteen koulutuksen. Tietotekniikan käyttäjinä he pitävät työntekijöitä, joilta puuttuu vähintään yksi kahdesta ensimmäisestä vaatimuksesta. Perinteiset työntekijät taas eivät käytä työssään tietotekniikkaa. Tietotyöläisten osuus on yli kolminkertaistunut vuodesta 1988 lähtien ja oli vuonna 2000 39 prosenttia kaikista työntekijöistä. Samassa ajassa tietotekniikan käyttäjien osuus kaksinkertaistui 30 prosenttiin.

Blomin tutkimusryhmän (2001) tutkimustulokset Suomen kansainvälisesti katsottuna pitkälle kehittyneen tietoyhteiskunnan tietotyöntekijöistä verrattuna tietotekniikkaa työssään käyttäviin sekä perinteisiin työntekijöihin osoittavat Castellsin näkemykset oikeansuuntaisiksi. Pyöriän (2002) näkemyksen mukaan julkisuuden sankarimyytti tietotyön tekijöistä ei kuitenkaan vastaa todellisuutta, vaan tietotyöläisten tilanne näyttää ristiriitaiselta. Blomin ym. tilastoaineisto kertoo kiireen ja vaatimusten kiristymisestä, mikä huolestuttaa kysymään, kuinka

lähellä jaksamisensa äärirajaa nämä tietotyöläiset ovat. Tietotyö on keskimääräistä henkisesti kuormittavampaa ja vaatii usein ylitöitä, mutta tilannetta helpottaa heidän hyvä työmarkkina-asemansa, hyvä palkkauksensa, ehkä mahdollisuus hyödyntää joustavia työaikajärjestelyjä sekä haastava ja itsenäinen työ. Negatiivisella puolella nousivat esille työn liika määrä, sen henkinen raskaus ja kiire sekä ylitöiden kasautuminen. Julkusen, Nätin ja Anttilan (2004) mukaan korkeasti koulutetun keskiluokan ongelmana on ollut, että kaikesta muusta ajasta paitsi työajasta on pulaa. Ajan niukkuus ja tiukkuus on näille, usein siis tietotyötä tekeville, koulutetuille lasten vanhemmille yhteinen kokemus. Tämän vastapainoksi on syntynyt viime vuosina pitkien työaikojen ja työn hallitseman elämän vastainen "elämässä pitää olla muutakin" -normi, mikä näkyy Julkusen tutkimusryhmän tuloksissa erityisesti työntekijöiden arvojen kohdalla: tärkein arvo on perhe (56 prosentin mielestä), mutta ehkä yllättäen myös muut elämän osa-alueet tulevat ennen työtä (18 prosentille tärkein).

Blomin mukaan tietotyöläiset kokevat kuitenkin itsensä ehkä yllättävästikin keskimääräistä tyytyväisemmiksi työhönsä ja elämäänsä. Ilmeisesti siis haastava ja vaativa työ palkitsee tekijänsä ja motivoi paineenkin alaisena, sillä juuri työn vaihtelevuuden ja mielenkiintoisuuden arvostus oli huomattavasti korkeinta tietotyöläisten ryhmässä. Tietotyöläisten eriytyminen näkyy lähes kaikilla elämänalueilla: koulutuksessa, varallisuudessa, kulttuurissa ja harrastuksissa, sosiaalisissa suhteissa (avioliitossa) ja yhteiskunnallisissa näkemyksissä. Tietotyöläisille kerääntyy tätä kautta laaja-alainen potentiaali ja resurssit menestymiseen sekä vakaa usko individualismiin ja henkilökohtaisten ominaisuuksien ratkaisevuuteen.

Perheen ja työn yhteensovittamiseksi on kehitetty useita joustoja ja järjestelyjä, joita käsittelevät Kivimäki ja Otonkorpi-Lehtoranta (2003). Omasta aineistostani tarkastelen lasten ilmoittamaa vanhempien kotona tekemää tietokonetyötä suhteessa lasten mediankäyttöön ja heidän kokemukseensa vanhempien kiireisyydestä ja liiasta yksinolosta.

2.1.3. Hyvinvointivaltio ja tietoyhteiskunta

Kansallisvaltioiden aseman heiketessä ja nopean muutoksen tilan jäädessä pysyväksi on syytä kysyä, kuka on vastuussa valtioiden aiemmin turvaamista oikeuksista. Kun valta kansallisvaltioilta siirtyy osittain ylikansallisille elimille ja globaaleille markkinoille sekä paikallisille toimijoille, kuten yksilölle itselleen ja hänen lähiympäristölleen, on otettava huomioon näiden tahojen näkemyserot, sekä kulttuuriset että yksilölliset. Tässä tilanteessa on pyrittävä kansainvälisesti määrittelemään varsinkin erityisryhmien, kuten lasten, ihmisoikeudet. Erityisesti tehtyjen lasten oikeuksien julistusten ja lapsistrategioiden edistäminen on tärkeää

Tietoyhteiskunnan tehokkuusvaatimusten ei ole aina uskottu kestävän pohjoismaisen hyvinvointipalvelujen ylläpitoa, mikä puolestaan saattaisi johtaa kansalaisten, varsinkin näitä palveluja runsaasti käyttävien lapsiperheiden, tietoyhteiskuntavastustuksen lisääntymiseen. Manuel Castellsin (1998, 336–360, 1997) mukaan paikallisen ja sosiaalisten liikkeiden sekä ylikansallisten ja globaalien toimijoiden korostuessa valtio menettää legitiimiä valtaansa, mutta ei vaikutusvaltaansa. Castells näkee myös kolme toimintamuotoa, jotka mahdollistaisivat demokratian uudelleenvahvistumisen. Ensimmäinen toimenpide on paikallistason kansalaisvaikuttaminen ja –osallistuminen, toinen on sähköisten kommunikaatiolaitteiden tarjoama mahdollisuus lisätä kansalaisten osallistumista ja keskinäistä kommunikaatiota sekä kolmas symbolisen politiikan tai ei-poliittisten aiheiden organisoiminen mukaan poliittiseen mobilisaatioon. Castells (mm. 1996, 1997) näkee maailmanlaajuisen kapitalismin hintana myös kansalaisyhteiskunnan instituutioiden heikentymisen, jolloin myös hyvinvointivaltio menettää toimintamahdollisuuksiaan ja paikallinen hallinto joko vastustaa tai kiihdyttää globalisoitumista heikentyneen valtion ohi. Valtiot joutuvat Castellsin mukaan siis jakamaan valtaansa ylikansallisten yritysten ja organisaatioiden kanssa (1997, 303–307). Uuden sosiaalisen järjestyksen tehtävänä on edellisen hajottaminen. Informaation aika-trilogiassaan Castells näyttää implisiittisesti pitävän valtiovaltaan perustuvaa hyvinvointiyhteiskuntaa mallina, joka uudessa verkostojen ajassa ei kykene toimimaan yksilöiden parhaaksi. Kuten puolueet ja työmarkkinajärjestöt, hyvinvointiyhteiskunnan

instituutiot vaikuttavat näin tulevan niputetuksi liian jäykäksi dynaamiseen yhteiskuntaan.

Castellsin tietoyhteiskuntakehityksen perustaksi tiivistämien teknologisten, taloudellisten ja sosiaalis-kulttuuristen tekijöiden yhteisvaikutus on kuitenkin yllättävä. Tutustuttuaan Suomen tietoyhteiskuntamalliin Castells (Castells ja Himanen 2001) joutuu arvioimaan hyvinvointipalvelut aiempaa myönteisempinä ja jopa Suomen nopean taloudellisen nousun osittaisena selittäjänä. Kuten Castells ja Himanen (2001) tuovat esiin, Suomi on mielenkiintoinen yhdistelmä tietoyhteiskuntaa ja hyvinvointivaltiota. 1990-luvun laman seurauksena hyvinvointipalveluja ei niiden heikentämisestä huolimatta romutettu ja innovaatioihin allokoitiin jopa lisää valtion resursseja, mikä on talouden uuden nousun myötä palkinnut vaurauden lisääntymisenä, yritysten menestymisenä ja edelleen kansainvälisesti vertailtuna tasaisena tulonjakona ja ainakin useimpien väestöryhmien inklusion onnistumisena. Castells ja Himanen (2001, 87) esittävät johtopäätöksenä menestyvän tietoyhteiskunnan yritysten voittojen ja työntekijöiden palkkojen muodossa olevan Suomen hyvinvointipalvelujen ehto niiden rahoittajana. Kansan vahva halu hyvinvointiyhteiskunnan säilyttämiseen on mahdollistanut voittojen kanavoinnin koulutus- terveydenhoito- ja sosiaalijärjestelmiin, vahvaan infrastruktuuriin sekä jatkuvaan tutkimus- ja kehitystyöhön. Toisaalta on syytä muistaa, että juuri hyvinvointiyhteiskunta, kansan korkea koulutustaso ja hyvä sosiaalinen pääoma ovat osaltaan mahdollistaneet yritysten menestystarinoita.

2.1.4. Yhteiskunnan muutoksen merkityksiä

Yhteiskunnan voimakas muutos, globalisaatio, median ja viihteen kasvava sekä kansallisuuksien ja perinteisten valtioiden vähenevä valta, hyvinvoinnin polarisoituminen sekä työelämän eriytyminen muokkaavat sitä kollektiivista arvo- ja identiteettipohjaa, joille yksilöt oman identiteettinsä rakentavat (Castells, 1996, 1997, 1998). Tämän muutoksen ilmenemismuodot, kuten kiristyvää kilpailu työmarkkinoilla, medioiden suuri osuus arjen ajankäytöstä sekä yksilöllisyyden korostaminen vaikuttavat myös yksilöiden sosiaalisiin suhteisiin. Yleisesti koettu yhteisön moniarvoistuminen ja monimutkaistuminen luovat

turvattomuutta, kun ympäristön toiminta ei ole ennakoitavissa. Anthony Giddens (1995) näkee lisääntyvän yhteyden yksilön arkisten ratkaisujen ja toiminnan sekä globaalien seurausten välillä. Näitä vaikutuksia yksilön on vaikea arvioida ja samalla lisääntyvä muutos tämän yhteisvaikutuksen johdosta muuttaa perinteisiä rutiineja ja hankaloittaa yksilön sopeutumista. Kaikkea voidaan kyseenalaistaa ja yksilön valinnat, sosiaalisia suhteita myöten, muuttuvat neuvoteltaviksi ja näitä muutoksia Giddens kuvaa jälkitraditionaaliseksi sosiabiliteetiksi.

Paitsi aikuisten myös lasten elämä on muuttunut ja siitä on tullut hektisempää, ohjatumpaa ja lasten kosketus aikuisten maailmaan on siirtynyt tapahtuvaksi usein omien turvallisten ja läheisten aikuisten sijaan median välityksellä (Järventie ja Sauli, 2001). Toisaalta lapset pääsevät myös nauttimaan Antti Kasvion (2001, 241–254) mukaan tietoyhteiskuntakehityksen eduista: Suomi on edennyt lyhyessä ajassa kansainvälisen tietoyhteiskuntakehityksen kärkeen, kansantalous on kasvanut muita teollisuusmaita nopeammin, suomalaisten lasten kasvu- ja elinympäristöjä voidaan pitää kohtalaisen hyvinä (esimerkiksi alhaiset lapsikuolleisuusluvut ja melko yhdenmukaiset koulutusmahdollisuudet) ja tietoyhteiskunnan kehittymiseen liittyy tiettyjä piirteitä, jotka suosivat nuorimpia ikäryhmiä.

Nopeiden muutosten seurauksena ovat negatiivisimpien arvioiden mukaan sosiaalisten normien ja velvoitteiden rapauduttua ja sitoutumisen heikennyttyä jalansijaa saaneet paitsi egoismi myös päinvastaisesti toimivat kansalaisliikkeet; valinnanvapaus elämän ratkaisujen, tulevaisuuden tavoitteiden, ihmissuhteiden (vanhempien erotilanteissa jopa asuinkumppanien) osalta on levinnyt myös lasten elämään (Hoikkala ja Roos 2000, 26). Tämän muutoksen keskellä myös puuttuminen lasten ja nuorten elämäntilanteissa esiintyviin epäkohtiin on vaikeutunut.

Kuvatun kaltainen äärimmäinen yksilöllisyys ja vapaus lähestyvät absurdia tilaa, jossa sosiaalisia ehtoja ei ole ja sen myötä nostavat kysymyksen sosiaalisen järjestyksen pysymisestä, ihmisten välisestä luottamuksesta ja läheisten suhteiden muodostamisen mahdollisuudesta. Giddens (1995) tarjoaa ratkaisuksi ihmisen sosialisointia aikana rakentamaa ehjää identiteettiä ja onnistuneita yksilöllisiä valintoja sekä elämänpolitiikkaa (ks. luku 2.2.1. Lasten hyvinvointi), joiden pohjalta on mahdollista rakentaa uutta, traditionaalisuudesta vapaata

elämänhallintaa. Yhteisöllisemmän vastauksen antaa Robert Putnam (2000), joka kuvaa yhteiskunnan muutoksia keskeisenä käsitteenään sosiaalinen pääoma. Putnamin termi viittaa yksilöiden välisiin yhteyksiin, eli verkostoihin, sekä vastaavuuden ja luottamuksen normeihin, jotka näiden verkostojen pohjalta ovat voimassa (2000, 19).

Vahva kulttuurin yksilöllistymisen kuitenkin kehämäisesti heikentää yhteisön sosiaalista pääomaa, kuten Putnam esittää, ja sen mukana demokratiaa ja talouden tehokkuutta sekä ihmisten turvallisuutta ja tyytyväisyyttä. Aiemmin yhteiset toiminnot muuttuvat yksin suoritettaviksi, ihmiset menettävät mielenkiintonsa edistää yhteistä hyvää ja osallistua yhteiskuntaan. Tietotekniset laitteet kehittyvät yhä henkilökohtaisemmiksi ja löytävät tiensä enenevässä määrin myös lastenhuoneisiin¹. Myös perheen sisäinen yhteisöllisyys saattaa vähentyä, kuten Suorannan, Lehtimäen ja Hakulisen (2001, 145–155) tuloksista voidaan päätellä: kolmasosa lapsista kokee vanhempansa usein hyvin kiireisinä. Putnam syyttää tästä muutoksesta tehokkuusvaatimuksia, hektisyyttä, sukupolvien muutosta sekä mediaa ja teknologiaa, jotka hänen mukaansa eristävät ihmiset toisistaan. Sosiaalisen pääoman heikkenemisen selitykseksi on esitetty myös yhteiskunnan koheesiota vaalivien instituutioiden, kuten koulun ja perheen traditionaalisen vahvuuden ja normien rapautumista. Sosiaalisen pääoman lisäämiseksi on pohdittu ihmisten vapaaehtoisen yhteisöllisyyden ja kommunikaation lisäämisen keinoja (Suoranta 2003, 113).

Median merkityksen pohtimisessa sosiaalisen pääoman heikentymisessä Putnam (2000) keskittyy median osalta televisioon, mutta huomioi myös muiden uusien medialaitteiden tuomia mahdollisuuksia kasvokkaiseen (esimerkiksi sähköisten pelien pelaaminen yhdessä) tai mediavälitteiseen (esimerkiksi sähköposti tai tekstiviestit) kommunikaatioon, jonka päinvastoin voidaan nähdä yhdistävän ihmisiä. Haasteina tasa-arvoisten ja demokraattisten Internetissä toimivien yhteisöjen tiellä yhdistää ihmisiä Putnam näkee digitaalisen kuilun,

¹ *Aineistomme perusteella on vaikea arvioida tämän muutoksen merkitystä suomalaislasten vapaa-ajan käytössä ja mahdoton sanoa, kuinka suuren osuuden lapset medioiden äärellä viettämästään ajasta ovat yksin ja kuinka suuren osuuden siitä he ovat suorassa tai välillisessä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Koska ajan arviointi on lapsille vaikeaa, heiltä ei ole voitu kysyä yksin tai muiden seurassa medialaitteiden äärellä vietetyn ajan määrää, ainoastaan niitä henkilöitä, joiden kanssa lapsi näitä laitteita käyttää.*

Internetin kasvottomuuden ja kyvyttömyyden välittää non-verbaalia viestintää sekä keskustelujen erikoistumisen tarkkaan aiheeseen, jolloin todellisessa elämässä vallitseva erilaisuus rajautuu pois sekä haasteen kerätä ihmisiä yhteen myös fyysisesti. Nimenomaan kansalaisvaikuttamisen, sosiaalisen kommunikaation ja tiedottamisen tarpeisiin soveltuvia ohjelmia ja palveluita on Suomessa pyritty kehittämään sekä kansallisesti että paikallisesti, kuten tamperelainen Mansetori (Sirkkunen ja Kotilainen 2004).

Lasten kannalta sekä Giddensin että Putnamin ratkaisut yhteisön luottamuksen ylläpidon ja ihmissuhteiden luomisen ja rakentamisen haasteisiin painottavat sosiaalisten suhteiden laatua. Giddens korostaa psykologisen perinteen suuntaisesti varhaisia, ehjiä suhteita, joiden pohjalta lapsi voi rakentaa ehyttä identiteettiä. Putnamin mukaan tärkeää on luottamus laajemman yhteisön tasolla, mutta näitä yhteisöjä voidaan rakentaa uusin perustein. Yksilöllistymiskeskustelua sävyttää huoli lasten asemasta ja siitä, onko tietoyhteiskunnassa enää sijaa lapselle ja onko aikuisilla tarpeeksi aikaa heille. Yhteisön luottamuksen säilyttämisen ja kohottamisen kannalta on syytä pohtia, voiko tietoyhteiskunta tarjota tasavertaiset kehittymisen mahdollisuudet lapsille, joilla on erilainen tausta ja näin pyrkiä vähentämään yhteisön keskinäistä epäluottamusta myös näiden lasten kasvaessa.

Kaikissa tutkimustuloksissa ei refleksiivisen modernin tai jälkitraditionaalisen sosiabiliteetin teoria syrjäytä vanhoja teorioita (esim. Kortteinen 2000, 32–53), vaan ihmisten sosiaaliset suhteet ja identiteetin rakentaminen pohjautuvat osin teollisen yhteiskunnan ja vanhan sosiabiliteetin ehdoille ja käytännöille, joissa myös Putnamin sosiaalinen pääoma on vahva. Varsinkin hyvinvoivien ihmisten traditionaaliset perheen, vanhojen ystävien ja suvun väliset sosiaaliset suhteet usein kukoistavat, sen sijaan yhteiskunnassa heikommassa asemassa, esimerkiksi työttömänä, olevien verkostot ovat hatarammat. Molemmista kehityskuluista voidaan katsoa syntyvän kehän, jossa hyvät sosiaaliset verkostot vahvistavat ihmisen identiteettiä ja elämänhallintaa, kun heikkojen suhteiden vaikutus on päinvastainen.

Omassa tutkimuksessani tarkastelen lasten sosiaalisten suhteiden lomittumista heidän arkeensa ja medioiden käyttöönsä. Nämä kontaktit ovat usein lasten perinteisiä ihmissuhteita perheen ja koulukavereiden kanssa

(Suoranta ym. 2001), eikä niiden muodostumisessa ole, ainakaan merkittävässä määrin, kyse uudenlaisista neuvotteluista. Rakentaakseen vahvan identiteetin ja saavuttaakseen perusluottamuksen lapset tarvitsevat juuri näitä pysyviä aikuissuhteita, joihin sitoudutaan ilman neuvoteltavissa olevia suhteen katkaisemisen optioita (ks. luku 3. Lasten minä ja verkostot). Mielenkiintoiseksi aiheeksi nousevat kuitenkin lasten mahdollisesti median välityksellä muodostamat, neuvoteltavat ja väliaikaiset suhteet sekä virtuaalisten yhteisöihin kuulumisen ja näiden yhteyksien merkitys lapsen identiteetin, luottamuksen, muiden sosiaalisten suhteiden ja kasvun kannalta.

Edellä kuvattujen muutosten haastamina lapsuuden ja lasten tulevaisuudesta tietoyhteiskunnassa on muodostettu erilaisia teorioita (Nätkin 2003, 27–28). Lapsuuden voidaan nähdä sen erillisyyden huomioimisen jälkeen pitkällä aikajänteellä muuttuneen yhä tarkemmin säädellyksi ja vähemmän autonomiseksi. Aries (1979) näkee lasten autonomian ja elämänilon kahlitun juuri lapsuuden määrittelemisen ja sen mukana seuraavien, lapsiin kohdistuvien velvoitteiden myötä. Toisaalta modernin ja postmodernin ajatusmallin määrittäessä lapsuuden olemusta lapsuuden voidaan nähdä saavan juuri tarvitsemaansa huomiota ja lasten kaipaamaansa suojelua. Hyvinvointivaltion tarjoamia koulutus-, sosiaali- ja terveystalveta arjostavassa yhteiskunnassa lasten nähdään yleisesti olevan ”elementissään” päivähoitossa ja koulussa touhuteessaan vertaisryhmissään ja saadessaan runsaasti virikkeitä. Myös lasten lainsäädännöllä turvatut oikeudet puolustavat lasten turvattua asemaa tietoyhteiskunnassa.

Kolmantena arviona lapsuuden uhataan lyhenevän. Tuula Tammisen (2004, 139–151) mukaan biologinen murrosiän varhaistuminen, nuorisokulttuurin muodostuminen ja sen elämäntavan valuminen sekä alas että ylös kronologisessa iässä, lapsuuden suojaikärajojen alentaminen lakiteksteissä sekä lapsuuden laitostuminen ovat kaikki vaikuttaneet lapsuuden lyhenemiseen. Hänen mukaansa lapsuuteen olennaisesti kuuluva psyykinen tarvitsevuus ja riippuvuus muista ihmisistä pyritään nykyisin kieltämään, mikä heikentää lasten psykososiaalista kehitystä. Samaan arvioon lapsuuden lyhenemisestä ovat päätyneet David Buckingham (2000, 21–40) tietyin varauksin ja Neil Postman (1982). Postmanin mukaan tietoyhteiskunnassa elektroniset viestimet ovat hävittämässä

painokoneiden 1500-luvulta alkaen luoman lapsuuden. Postmanin mukaan painokoneiden avulla levitettävä kirjatieto voitiin keskiajan lopulta alkaen annostella lapsille aikuisten kontrollissa ja kehittyvän koulujärjestelmän piirissä. 1800-luvun puolivälissä keksitty lennätin loi perustan uudelle tiedonvälitykselle: informaatio ei ole enää hallittavissa. Lasten on tämän jälkeen ollut mahdollista päästä käsiksi yhä kasvavaan tiedon määrään ja heille sopimattomaankin sisältöön ilman aikuisten hallintaa, ilman teknisiä esteitä ja symbolitason ymmärtämisen vaikeuksia. Postman perustelee väitettään huomauttamalla vaatteiden, viihteen, tyylin ja kielen homogenisoitumisesta sukupolvien välillä sekä seksin ja rikollisuuden kasvavasta harjoittamisesta jo kouluiässä. Postman peräänkuuluttaa tiettyihin asioihin kohdistuvan häpeän tunnistamista, julkisen ja yksityisen erottamista ”tekopyhästi” ja tämän kautta aikuisten mahdollisuutta salata lapsilta äärimmäiset väkivallan ja moraalisen heikkouden muodot.

Kuvaavaa teknologian muutokselle on, että vielä 1980-luvun alussa Postman näkee tietokoneen voivan jatkaa kirjan perinteistä roolia: tietokoneen käyttö vaati erityisen koulutuksen ennen kuin konetta voi käyttää tarkoituksenmukaisesti. Näin Postmanin mukaan tietokoneen avulla saatettaisiin välittää vain aikuisille sopivaa materiaalia ikään kuin lapsilta ”suojakoodattuna”. Nykyisin tuskin voi uskoa verkossa olevien sivujen säilyvän netissä suvereenisti surffaavien lasten saavuttamattomissa (Lindstromin ja Seyboldin 2003, 11). Lapsilla on siis pääsy lähes kaiken tiedon äärelle, sekä ilahduttavan, hyödyllisen että jopa niin raa’an, että heidän vanhempansa eivät ole koskaan sellaista nähneet eivätkä toivoisi itsensä saati lastensa näkevänkään.

2.2. Lasten äänet

Lasten äänet eivät kuulu ylimpänä tietoyhteiskunnan linjauksista päätettäessä (Lehtimäki ym. 2001). Lasten ääntä voidaan korottaa esimerkiksi kysymällä tutkimuksissa lapsilta itseltään heidän omia kokemuksiaan. Näin pyrkii tekemään esimerkiksi Pelastakaa Lapset -järjestö vuosittaisella lapsille itselleen suunnatulla verkkokyselyllä koskien lasten sosiaalista hyvinvointia. Lasten

kuulemisen tulee kuitenkin sisältää lapsen viestin kuuntelemisen lisäksi myös ymmärryksen lapsesta hoivaa ja suojelua tarvitsevana pienenä ihmisenä, jolloin aikuisen tehtäväksi jää kuulemisen lisäksi lapsen iän mukaan ainakin osittainen vastuunkanto tehdyistä ratkaisuista. Buckinghamin (2003) mukaan lapsuutta toisaalta korostetaan, toisaalta lähennetään aikuisuuteen. Samalla kun lapset löytävät uusia mahdollisuuksia mediamaailmasta ja kaupallista valtaa, he jäävät syrjään julkisista vaikuttamisen mahdollisuuksista.

Lasten ääntä kuultaessa vaimeimmin kuuluu usein lasten hyvinvointi ja erityisesti sen puute. Erityisen haastavaa lasten hyvinvoinnin turvaaminen on hektisen muutoksen kontekstissa, sillä usein se perustuu psykologisesta näkökulmasta katsoen pysyvyyteen ja turvallisuuteen. Anja Riitta Lahikainen (2002) huomauttaa, että usein tutkittaessa väestön hyvinvointia verrataan sitä aiempaan tilaan. Yhteiskunnan murroksen myötä lasten tarpeet ja edellytyksen turvallisuuden tunteelle ovat muuttuneet, joten tämä vertaus on vääristynyt. Mediamaailman läpitukenisuus, lasten aikuissuhteiden vähyys ja elämänrytmin hektisyys vaikuttavat siihen, että aikuisten on vaikea kohdata nykyajan lapsuutta pelkästään muistelemalla omaansa, jonka kasvuympäristö oli hyvinkin erilainen. Lahikainen puhuu rakenteellisesta välinpitämättömyydestä, jolla hän tarkoittaa lasten elämän epäkohtia, jotka ovat syntyneet julkisessa päätöksenteossa otettaessa huomioon vain aikuisten näkökulma ja jätettäessä arvioimatta päätösten seuraukset lapsille.

2.2.1. Lasten hyvinvointi

Lasten hyvinvointia verrataan tutkimuksissa (ks. esim. Järventie ja Sauli 2001) ja arvioidaan varmasti epävirallisesti useissa ammatillisissa keskusteluissa. Teinikäisten nuorten elinoloja seurataan lasten elinoloja tarkemmin, heidät on otettu huomioon mm. valtion nuorisoasiain neuvottelukunnassa, nuorisojärjestöissä ja heidän elinolojaan seurataan esim. nuorten elinoloindikaattoreilla ja Stakesin kouluterveyskyselyssä. Kouluikäisten lasten hyvinvoinnista ei ole yhtä kattavia tietoja heidän itsensä kertomana. Ala-asteikäiset ovat jääneet kokonaisuudessaan huomion määrässä vähemmälle, heille ei ole esimerkiksi suunnattu vapaa-ajantoimintoja ja syrjäytymisen

ehkäisyyn pyrkiviä projekteja yhtä aktiivisesti kuin heitä vanhemmille nuorille. Ala-asteikäisiä eivät kuitenkaan koske enää samat päivähoito-oikeudet kuin alle kouluikäisiä, mikä tarkoittaa useille pitkiä yksinäisiä iltapäiviä ja turvattomuutta.

Hyvinvoinnilla on tutkimuksissa nähty kolme ulottuvuutta (Kuivakangas 2001, 30): elintaso, yhteisyyssuhteet ja itsensä toteuttaminen. Näissä kaikissa lapset ovat riippuvaisia aikuisista. Toinen käsite hyvinvoinnin rinnalla tutkimuksissa on esiin noussut, alkujaan Anthony Giddensin esittelemä, elämänpolitiikka. Sillä tarkoitetaan niitä päätöksiä, joita ihminen saa ja joutuu tekemään elämää koskien (Kuivakangas 2001, 35) ja sen sävy on hyvinvointia hektisempi, se kuvaa tietoisessa, nopean muutoksen globaalissa maailmassa ja mahdollisuuksien äärellä elämistä. Elämänpolitiikan voidaan ymmärtää kokoavan yhteen liikehdintää mediamaailman yhteisöllisyydessä kohti yksilöllisyyttä, joista mediakulttuurin esimerkkinä voidaan nähdä virtuaaliyhteisöt. Yksilöiden elämänpoliittiset valinnat voivat siis tuottaa uusia sosiaalisia siteitä ja uutta yhteisöllisyyttä (Hoikkala ja Roos 2000, 13–16, 27). Myös tämän termi kuvaa Kuivakankaan mukaan huonosti lasten elämää, sillä todellinen päätöksenteko on harvoin heidän ulottuvillaan. He myös kärsivät hyvinvointivaltion elämänpolitisoitumisesta, eli tukimuotoihin liitetyistä ehdoista, omavastuista ja säädöksistä, jotka rajoittavat tukien saantia henkilöillä, jotka eivät itse kykene tai halua ponnistella (Hoikkala ja Roos 2000, 17).

Pekki ja Tamminen (2002, 12–15) ovat tarkastelleet hyvinvointia lasten perustarpeiden näkökulmasta. He esittävät lapsella olevan seitsemän perustarvetta, joista vanhempien tehtävänä on huolehtia: kiintymys, turva, hoiva, tunteiden jakaminen, oppiminen, leikki ja kontrolli. Kun lapsen läheiset aikuiset ottavat nämä perustarpeet huomioon, saa lapsi samalla mahdollisuuden tasapainoiseen kehitykseen. Lapsen perustarpeet on otettava huomioon myös yhteiskunnan tasolla palvelujärjestelmää rakennettaessa, mitä tarkastelen enemmän kappaleessa ”Lasten oikeudet”.

Lasten hyvinvointia voidaan tarkastella myös pahoinvoinnin näkökulmasta. Kuivakankaan (2001, 30–35) mukaan pahoinvointi käsitteenä on laaja ja vaihtelee käyttäjästä riippuen. Kiteytetysti Kuivakangas tarkoittaa lasten pahoinvoinnilla lasten mitätöimistä sekä henkisesti, sosiaalisesti, emotionaalisesti että fyysisesti. Pahoinvoinnilla voidaan tarkoittaa myös

tunnetiloja, joissa voivat esiintyä turvattomuus, huoli, pelko ja ahdistus sekä kiusaaminen, syyllisyys ja häpeä. Samalla kuitenkin pahoinvoinnista selviäminen ja sitä kautta vahvistuminen voivat tuoda esiin myös positiivisia kokemuksia.

Lahikainen (1995, 32–57, 2001, 21–46) käsittelee turvattomuutta nojaten pikemminkin hyvinvointia kuvaavaan käsitteistöön kuin kliiniseen ja liittää sen subjektiiviseen hyvinvoinnin puutteeseen. Lahikaisen mukaan ihminen haluaa kokea itselleen sopivassa määrin jännitystä ja vaaroja, mutta pysyä itse niiden kontrolloijana. Ihminen siis kokee turvattomuutta kohdatessaan ylivoimisia vastoinkäymisiä tai muutoksia, joita ei kyetä hallitsemaan. Elämänhallinta on lapsen vielä kehittymässä olevien psykologisten hallintakeinojen kypsymättömyyden ja aikuista vähäisemmän yhteiskunnallisen vallan ja valinnanmahdollisuuksien vuoksi lapselle alue, jossa tarvitaan aikuisen läsnäoloa ja puuttumista. Lapsilla ei ole kokemusten tai muualta opitun kautta tietoa selviytymiskeinoista, he ovat myös tässä hetkessä kiinni olonsa vuoksi alttiimpia turvattomuuden tunteelle.

Irmeli Järventie (2001, 2003) on tutkinut 3-6-luokkalaisten lasten hyvinvointia Pohjoismaissa useasta eri näkökulmasta sekä lasten että opettajien arvioimana. Lasten hyvinvointia kartoitettiin mm. kysymällä heidän käsitystään omasta identiteetistään. Järventien mukaan pelkkien fyysisten tarpeiden täyttäminen, kuten ruoka ja lämpö, eivät riitä tuomaan ihmiselle tunnetta turvallisuudesta. Näiden perustarpeidenkaan itsestänselvyytenä pitäminen ei kuitenkaan vastaa sitä totuutta, jossa osa Suomen lapsista elää. Järventie (2001, 83–124, 2003, 157–169) kokoaa tutkimustietojen ja tilastojen pohjalta tiedon, jonka mukaan neljäsosa lapsista voi psykososiaalisesti niin huonosti, että heillä on selvä syrjäytymisriski. Kuitenkin noin kolmasosalla lapsista elämä näyttää valoisammalta kuin yhdelläkään sukupolvella ennen heitä. Tämän aineiston perusteella tutkimusryhmä on todennut, että puolet lapsista voi hyvin, kolmasosa ei voi hyvin ja kuudesosan tilanne on jo vakavan huono. Lapsuus on siis Järventien mukaan voimakkaasti eriarvoistunut.

Tarkasteltaessa vielä pahoinvoivia lapsia Järventien (2001, 2003) tutkimus osoittaa, että kouluikäisistä lapsista osa ei nuku riittävästi, kaikki eivät saa kodin perushoivaa ja osa kärsii psykosomaattisista vaivoista kuten päänsärystä ja

vatsavaivoista. Opettajat ja lastenpsykologit sekä muut lasten kanssa toimivat ovat huolestuneita lasten lisääntyvistä tarkkaavaisuus- ja käytöshäiriöistä.

Järventien (2001, 2003) tutkimuksesta selviää myös, että suomalaiset ja norjalaiset lapset voivat ruotsalaisia huonommin. Suomessa on lisäksi eniten niitä lapsia, jotka voivat hyvin huonosti. Suomen erityispiirteenä tutkimuksessa nousi esille myös se, että parempien sosioekonomisten asuinalueiden lapset voivat jopa huonommin kuin huonimpien sosioekonomisten alueiden lapset, päinvastoin kuin vertailumaissa. Vertailtaessa tarkemmin maiden välisiä identiteettiprofiilien eroja voidaan huomata, että monet suomalaiset lapset ovat huolestuneita erityisesti ulkonäöstään, kärsivät alemmuudentunteesta, eivät pidä koulua iloisena paikkana, eivät jaksakaan tehdä läksyjään sekä sotkeutuvat joskus kiusaamiseen. He myös välttävät päätöksentekoa ja ovat vaille uskoa siihen, että asiat sujuisivat heidän kohdallaan hyvin sekä syyttävät niiden huonosta sujumisesta itseään. Norjalaisia lapsia ei huoleta ulkonäkö, eivätkä he ylläpidä kiusaamiskierrettä, mutta monia heistä vaivaavat edellisten lisäksi vielä univaikeudet ja pelko heitä kohtaavista kamalista asioista. Myös jotkut ruotsalaislapset pelkäävät kamalia asioita ja uskovat niiden olevan heidän syytään, eivätkä pidä päätöksenteosta tai löydä iloa koulusta.

Lasten hyvin- ja varsinkin pahoinvoinnin aihe on arka. Järventie (2001, 2003) kertoo tutkimusprosessin aikana Ruotsissa ja Norjassa olleen havaittavissa epäluuloisuutta tutkimusaihetta kohtaan jopa siinä määrin, että se vaikeutti tutkimuksen toteuttamista. Syitä suomalaisten lasten tutkimuksessa ilmenneeseen pahoinvointiin Järventie löytää useita. Hän on erityisen huolissaan lapsiperheiden sosiaalisten suodattimien ja puskurien heikkenemisestä tietoyhteiskunnan kovassa muutosvauhdissa. Koululaitoksen tuputtama tietomäärä on valtava ja lapset kokevat koulunkäynnin raskaaksi kansainvälisissä OECD:n vertailuissa todetuista hyvistä oppimistuloksistaan huolimatta. Järventie uskoo myös uhkaavaan lapsuuden lyhenemisen teoriaan, hänen mukaansa tulevana kuluttajina lapset nähtäisiin mielellään jo vanhempien kontrollista riippumattomina ja samalla lapsuutta lyhennetään tuomalla aikuisten maailmaan kovia teemoja lasten kohtaamaan viihteeseen ja kulutustuotteisiin. Näiden uusien roolimallien tuomien haasteiden, esimerkiksi ylikorostetun seksuaalisuuden, vertaileminen omaan itseen tuottaa Järventien mukaan jo aluksi konflikteja

näiden ideaalien mahdottomuuden vuoksi. Lapset ovat erityisen herkkiä muovaamaan identiteettiään ja toimintaansa sen mukaan, mitä uskovat itseltään odotettavan. Lapset eivät kuitenkaan kykene erittelemään näitä odotuksia, vaan kokevat joko onnistuvansa tai epäonnistuvansa niiden täyttämässä ja sitä kautta pitävät itseään joko kelvollisina tai kelvottomina. Tarkastelen osaa näistä syistä tarkemmin jäljempänä.

Lahikainen (2001, 21–46) tuo esiin uhkana myös lapsuuden institutionalisoitumisen, jonka ilmentymänä lapsen hoito on ammatillistunut ja hoitajien joukko kasvanut. Puhe lapsuudesta on hallinnoimaan pyrkivää. Yhtäältä lapset altistuvat hyvin aikaisin median kautta tulvivalle aikuisten maailmalle, toisaalta lapsia ei kyetä auttamaan tämän aineksen käsittelyssä. Tätä heijastavat lasten pelot, joita Lahikaisen (1995, 2001, 21–46) ryhmä on tutkinut haastattelemalla viisi - kuusivuotiaita sekä ala-asteikäisiä lapsia. Lahikainen tuo esiin, kuinka lapset pelkäävät niitäkin uhkia, joita eivät ole kokeneet, mutta joiden tietävät olevan mahdollisia. Tällaisia ovat mm. vanhempien ero tai väkivalta. Lahikainen tulkitsee lasten saavan aiheen osaan näistä peloistaan median välittämästä kaoottisesta kuvasta ihmiselämästä, joka mm. monien tv-sarjojen mukaan heittelee kriisistä ja myllerryksestä toiseen. Tässä tutkimuksessa televisiopelot nousivat suurimpien pelon aiheuttajien joukkoon painajaisunien jälkeen siten, että 58 prosenttia esikouluikäisistä lapsista ilmoitti pelkäävänsä televisio-ohjelmia jonkin verran tai paljon (1995, 151–152).

2.2.2. Lasten oikeudet

Lasten oikeudet on Suomessa turvattu laeilla. Tiivistetysti: ”Lapsella on oikeus turvalliseen ja virikkeitä antavaan kasvuympäristöön, tasapainoiseen ja monipuoliseen kehitykseen sekä etusija erityiseen suojeluun.” (Lastensuojelulaki 5.8.1983/683, 1§). Tärkeänä on nähty lapsen huolto: ”Huollon tulee turvata myönteiset ja läheiset ihmissuhteet erityisesti lapsen ja hänen vanhempiensa välillä.” (Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta 8.4.1983/361, 1§). Kansainvälisesti sitova lasten oikeuksien sopimus vuodelta 1989 on YK:n yleissopimus maailman kaikkien alle 18-vuotiaiden oikeuksista. Sopimus takaa

kaikille lapsille samat oikeudet suojeluun ja huolenpitoon sekä oikeudet osallistua ja käyttää puhevaltaa. (Unicef, Lasten oikeudet).

Tuula Tamminen ja Anu Pekki (Tamminen 2001, 234–239, Pekki ja Tamminen 2002) arvioivat, että lasten asema yhteiskunnan jäsenenä on parantunut erityisesti läntisissä hyvinvointivaltioissa. Lapset eivät kuitenkaan ole mukana yhteiskunnan voimavarojen jakamiseen liittyvissä keskusteluissa, eivätkä heihin suunnatut resurssit ole vastanneet tarvetta kaikilla aloilla, joista esimerkkinä julkisuudessakin käyty keskustelu lasten mielenterveyspalvelujen rahoituksesta (Pekki ja Tamminen 2002, 12). Kirjoittajat näkevät, että YK:n Lapsen oikeuksien sopimuksen mukaan lapsella on tietoyhteiskunnassa oikeus myös osuuteensa tietotekniikasta, oikeus osallisuuteen itseensä liittyvässä tietoteknisessä maailmassa, sekä kaikilla on velvollisuus suojella lasta myös tässä ympäristössä.

Lasten oikeuksien käsittely suhteessa mediaan näiden molempien noustua kahden viime vuosikymmenen aikana ajankohtaiseen keskusteluun mahdollistaa David Buckinghamin (2001, 191–207) mukaan molempien ymmärtämisen uudella tavalla. Hän käsittelee esimerkiksi YK:n määrittelemien lasten oikeuksien kahtia jakautuneisuutta: lapsen suojelua ja hänen itsemääräämisoikeuttaan ja osallistumistaan keskenään usein ristiriitaisina oikeuksina ja huomauttaa jälkimmäisen olevan laimennettu aikuisen harjoittaman harkinnan pykälillä. Ratkaisuna lasten oikeuksien toteutumiseen suhteessa mediaan hän näkee koulutuksen, jonka avulla lapset oppivat toimimaan mediamaailmassa aktiivisina osallistujina omien etujensa mukaisesti (Buckingham 2000, 191–207).

Risto Jaakkola (2003) käsittelee Suomen lasten hyvinvointia lasten oikeuksien sopimuksen ja Suomen lakien asettamien velvoitteiden pohjalta. Lapsen oikeuksien komitea käsitteli Suomen tilannetta tammikuussa 1996 ja piti Suomen lasten ja heidän vanhempiensa asemaa yleisesti hyvänä. Erityistä kiitosta komitea antoi ilmaisesta terveydenhuollosta ja koulutuksesta sekä pitkistä vanhempainlomista ja laajasta päivähoidosta sekä Hallitusmuodosta löytyviin säännöksiin taloudellista, sosiaalisista ja sivistyksellisistä perusoikeuksista. Jaakkola tuo esiin myös Lasten oikeuksien komitean kritiikin, jossa huomioitiin myös lama-aikaisten tukien leikkauksien kielteiset seuraukset

lapsen osalta. Hannele Saulin (2001a, 127–134) mukaan nämä lapsiperheiden ahdinkotilanteen eivät ole pitkänkään nousukauden jälkeen helpottaneet, vaan lapsiperheiden taloudellinen asema suhteessa muihin talouksiin on heikko.

Lasten oikeuksien sopimuksen takaama lasten kuuleminen on usein yhteiskunnan tasolla kuitenkin vähäistä. Lapsilta on kysytty esimerkiksi nuorisoparlamenteissa ja koulukohtaisesti heidän omaa ympäristöään koskevia mielipiteitä, kuten leikkikenttiä ja koulujen pihoja rakennettaessa. Sen sijaan laajempiin aiheisiin heiltä ei juuri kysytä näkemyksiä. Erityisesti lasten toiveita perhe-elämää koskien sekä vanhempien lasten kanssa viettämän ajan määrää lapsilta kysytään harvoin ääneen (Kuivakangas 2001, 30–50). Tässä tutkimuksessa olen kysynyt lapsilta myös siitä, kuinka he kokevat vanhempien poissaolon, ovatko he liikaa yksin ja tuntuuko heistä, ettei kukaan kuuntele heitä.

Lasten kuulemista voi kuitenkin tarkastella myös muista näkökulmista. Määriteltäessä lasten osallistuminen ja puhevallan käyttö lasten oikeuksiksi nousee samalla esiin kysymys lasten mielipiteiden todellisesta vaikuttavuudesta ja tämän vallan vastuusta. Turtiaisen (2001b, 53–60) mukaan se, kuinka paljon lasta kuullaan ja kuinka paljon vastuuta ja valtaa aikuiset ovat valmiit lapsille luovuttamaan, saattaa vaikutuksiltaan olla myös lasta rasittava. Lapsella on oltava oikeus olla vaikuttamatta ja luottaa ympärillään oleviin aikuisiin. Turtiainen toteaa, että hänen tutkimushaastatteluisaan lapset eivät tuoneet esiin harmia siitä, että eivät saa osallistua päätöksentekoon esimerkiksi päiväkodissa. Turtiainen kysyy, johtuuko tämä siitä, että lapset eivät osaa kuvitella tilannetta, jolloin he voisivat päättää itse asioista, vai siitä, että he todella ovat tyytyväisiä aikuisten päätöksiin ja haluavat aikuisten pitävän päätösvallan jatkossakin. Tämän huomaaminen vaatii Turtiaisen mukaan aikuisilta refleksiivisyyttä ja herkkyyttä. Turtiainen (emt., 53–60) korostaa, että lasten hyvinvoinnin ja ihmisoikeuksien toteutumisen kannalta on kuitenkin tärkeää, että lapsia kuullaan ja että he voivat sitä kautta itse vaikuttaa omaa elämäänsä koskeviin asioihin.

Turtiainen (2001a, 170–182) tarkastelee laajemmin myös sitä, mitä lapsen oikeuksiin kuuluva lapsen kuunteleminen voisi käytännössä olla. Kirjoittajan mielestä tutkimushaastattelu on hyvä keino kuulla lasta, mutta kuuntelemista voisi harjoittaa myös esimerkiksi pitämällä päiväkodissa lasten kokouksia, sadutuksia ja ympäristöanalyyssejä. Päivittäinen läsnäolo ja kuunteleminen on

tärkeää ja siihen tarvitaan aikaa. Olennaista lasten kuulemisessa on myös erottaa aikuisten toiveet lasten omista toiveista. Ymmärrettäessä lasten kuuleminen myös mahdollisuudeksi vaikuttaa, voidaan siitä käyttää myös termiä osallistuminen. Jotta lapsi tulee kuulluksi, tulee Turtiaisen mukaan tämä lasten kuuleminen kuitenkin ymmärtää osana lasten arkea ja jokapäiväistä vuorovaikutusta aikuisten kanssa, ei vain tutkimusmenetelmänä.

Lapsia kuunneltaessa on muistettava, että koska lapset ovat yhteiskunnassa suojeltavan asemassa eikä heillä ole täysiä kansalaisoikeuksia, on vastuun kantaminen heidän mielipiteidensä mukaan tehdyistä päätöksistä kuitenkin päätösten tekijöillä eli aikuisilla. Asiantuntijat korostavat lapsilähtöistä kasvatustapaa (esim. Pulkkinen 2002), mutta tarkentavat, että lapsen kuuleminen ei ole sama asia kuin koko päätösvallan luovuttaminen lapselle, eli puhevalta ja päätösvalta on erotettava. Nykyinen kasvatuskulttuuri on muokkautunut hyvinkin neuvottelevaksi, jolloin lapsilta saatetaan kysyä asioita, joista aikuisen olisi paras päättää lapsen puolesta (esimerkiksi nukkumaanmeno). Osa asiantuntijoista huomauttaa tähän keskusteluun, että evättäessä lapselta päätösvalta hän menettää yhden hyvinvoinnin tärkeistä osa-alueista, eli tunteen siitä, että voi vaikuttaa omaan elämäänsä (Kuivakangas 2001, 30–50).

Suomalaisessa kasvatuskulttuurissa korostetaan lasten itsenäisyyttä ja siten on ollut luonnollista luovuttaa lapsille vastuuta erityisesti kotiympäristössä. Lasten oikeuksien mukaiset vaikutusmahdollisuudet eivät kuitenkaan tarkoita ennen aikaista vastuuta. Tutkimusten (ks. esim. Järventie 2001) mukaan pahoinvoivien lasten kohdalla tilanne saattaa olla lasten oikeuksien sopimuksen kannalta päinvastainen: lapsi ei saa suojelua, mutta lapselle on säilytetty vastuu suuresta osasta perheen huoltoa (Kuivakangas 2001, 30–50).

Tutkimuksessani olen kysynyt lapsilta tulisiko heidän mielipiteensä huomioida kotona ja koulussa ja mitä mieltä he ovat eri mediavälineitä koskevista rajoituksista. Olen kiinnostunut lasten näkemyksestä vaikutus- ja päätösvallan jakautumisesta suhteessaan vanhempiin.

2.2.3. *Lapsitutkimus*

Käsitys lapsesta ja lapsuudesta on historiallisesti tietyssä kontekstissa muodostuva ja rakentuva. Lapsuuden ymmärtämisen tavat liittyvät vallitseviin filosofisiin ja tutkimusteoreettisiin näkökulmiin. Myös lasten kuuleminen tutkimuksen kautta on vaihdellut tutkimussuuntausten, metodologisten painotusten ja paradigmojen mukaan.

Postmanin (1982) mukaan renessanssin aikana kirjapainotaidon myötä lisääntynyt individualismi ja ihmisten jakautuminen lukutaitoihin, eli asioista tietoihin, sekä lukutaidottomiin, eli tietotulvan ulottumattomissa eläviin, ovat mahdollistaneet keskittymisen uuteen elämänvaiheeseen: lapsuuteen. Lapsuuden muotoutumisen ja vahvistumisen jälkeen sitä on pyritty määrittelemään (Aries 1979, 13–47). Zygmunt Bauman (1998) pitää lapsuuden kategorista määrittelyä seurauksena yleisestä tavoitteesta hallita kognition avulla ympäröivää kaaosta luokittelemalla sitä. Lapsuuden määrittely ja ehdot ovat historiallisesti hyvin muuttuvia, kuten James, Jenks ja Prout (1998, 3) toteavat. Lapset ovat olleet keskiajalla kristillisen käsityksen mukaan syntisiä, mistä heidät on täytynyt kurittaa pois, valistusajan Jacques Rousseaulaisen ajattelun mukaan viattomia, John Locken käsityksen mukaan muokattavia kun ”tabula rasa”, psykologisesti ajatellen kehittyviä kuin Jean Piaget’n kognitiivisen teoriassa ja lopulta Sigmund Freudin esityksen mukaan osin tiedostamattomia. (James, Jenks ja Prout 1998, 3–21).

Tieteen käsitys lapsesta on ollut pitkään pääasiassa kehitysteorioiden temmelyskenttä, yksityinen, ulkoa arvioitava. Lapset on marginalisoitu yhteiskunnallisessa tutkimuksessa. William Corsaro (1997, 7–9) toteaa tämän taustalla olevan paitsi lasten kulttuurisesti myös tutkimusteoreettisesti ja käsitteellisesti alisteisen aseman. Lasten kohdalla odotetaan tulevaisuutta, heidän sosiaalistumistaan ja kasvamistaan täysivaltaisiksi yhteiskunnan jäseniksi sen sijaan, että heidän nykyhetkeään, omia näkemyksiään ja vaikutustaan heitä ympäröivään yhteiskuntaan tutkittaisiin. Lapsuuden tutkimus on myös usein liitetty naiseuden ja äitiyden tutkimukseen, jossa sekä nainen että lapsi on määritetty osittain toistensa kautta. Perhe on yksi vahvimpia yhteiskuntatieteellisiä käsitteitä, jonka kautta lapsuus on jäsenetty. Tämän

lisäksi Pirjo Turtiainen (2001a, 170–182) huomauttaa, että lasten tutkiminen on usein tarkoittanut lasten vanhempien käyttämistä informanteina. Ritala-Koskinen (2001, 145–169) korostaa, että perheen itsestänselvyydestä olisikin hyvä päästä eroon katsomalla sosiaalisia suhteita lapsista ylöspäin.

Viime vuosikymmenten lapsitutkimuksessa erilaiset näkökulmat eri tieteissä heijastavat näiden tieteiden ja tutkijoiden ihmiskuvaa, lasten kohdalla erityisesti sitä suojelun ja holhoamisen määrää, jota lasten nähdään tarvitsevan. Psykologisessa perinteessä lapsitutkimus on usein ollut ärsyke-reaktio – pohjaista ja se on nähnyt lasten kehityksen vaarantuvat useiden eri ärsykkeiden johdosta. Erityisen huolestuneita monet psykologit ovat olleet median vaikutuksista lapsiin, jotka heidän mukaansa eivät omaa vielä riittäviä välineitä mediasta pursuavan sisällön analysoimiseksi (ks. luku 4.3.4.2. Mediassa nähtyjä uhkia).

Suuri osa vanhemmasta lapsista tuotetusta tiedosta on ymmärretty deterministisen näkökulman kautta, lapset itsensä syrjään jättäen. Myös lapsen sosiaalistumisprosessin tutkimisessa on nähty lapsen adaptoituvan yhteiskuntaan deterministisesti (Corsaro 1997, James, Jenks ja Prout 1998, 22–34). Lapsen sosiaalistumisessa on korostettu lapsen kouluttamista joko funktionalistisen, järjestystä ylläpitävän näkökulman tai reproduktiivisen, konflikteja korostavan näkökulman kautta. Tämän suuntauksen heikkoutena Corsaro näkee sosialisoinnin tulokseen keskittymisen, aktiivisten toimijoiden vaikutuksen aliarvioimisen ja prosessin jatkuvuuden unohtamisen.

Vähäisen lapsiin itseensä kohdistuvan tutkimustiedon lisäksi myöskään lasten elinoloja kuvaavaa tilastoaineistoa ei ole runsaasti, sillä monet tilastot on rajattu aikuisväestöön. Lisäksi esimerkiksi hyvinvointiresursseja kuvatessa tilastoyksikkönä on kotitalous. Hannele Sauli (2001a, 127–134) käsittelee Tilastokeskuksen lapsista, tietoyhteiskunnasta ja ajankäytöstä keräämiä tai lähiaikoina kerättäviä tietoaineistoja. Tilastokeskus julkaisi vuonna 2000 ensimmäisen laajan lapsitilastollisen kokoomajulkaisun *Suomalainen lapsi*, jota varten muodostettiin lapsitiedosto, johon on kerätty kaikki vuonna 1997 alle 18-vuotiaat maassa asuvat henkilöt. Kuvauskohteena oli lapsi yhteiskunnan rakenteissa ja kotitalouspohjaiset aineistot muutettiin henkilöaineistoiksi. Tiedosto käsittää noin 1,2 miljoonaa lasta.

Lasten itsenäisyys perheessä ja tutkimuskohteena on edistynyt Leen (2001, 153–169) mukaan useiden sosiaalisten, teknologisten ja taloudellisten muutosten myötä. Lapsen asema on parantunut perheen noustessa tärkeimmäksi kulutusyksiköksi ja lasten tullessa päätösvaltaisiksi kuluttajiksi, hyvinvointiyhteiskunnan suojaverkkojen ja koulutuksen taattua lapsuuden ja paremman tulevaisuuden perheoloista riippumatta sekä patriarkalisuuden murennuttua jossain määrin. Hänen mukaansa lasten aseman nostaminen keskiöön myös tutkimuksissa on helpottunut, kun uudet teknologiat lasten käytössä ilmentävät lasten muita suhteita ja heidän maailmankuvaansa ja identiteettiään, eli tuovat lapsia näkyvämmiksi. Lee korostaa, että kyseessä ei kuitenkaan ole vallankumous lapsen ymmärtämisessä, vaan lapsen elämiseen ja asemaan vaikuttavat edelleen myös lapseen riippuvaisuus ja suojan ja hoivan tarve sekä niiden kautta lapsi osana perhettä.

Leen (2001, 153–169) kuvaama muutos on kuitenkin johtanut uuteen paradigmaan, uuteen lapsitutkimukseen, jossa lapsuus ymmärretään monimuotoisena käsitteenä, joka muuttuu ajan ja paikan suhteen. Uudessa lapsuustutkimuksessa myös lähdetään siitä, että lapsilla on tiedossaan asioista, joita aikuiset eivät heistä tiedä, lapsilla on oma kulttuurinen yhteisönsä. Samalla kuitenkin jokainen lapsi on erilainen ja maailmanlaajuisesti lapsuus vaihtelee runsaasti. (Kuivakangas 2001, 39). Lasten tutkiminen on Isäntynyt 90-luvulla ja uudessa lapsitutkimuksessa on käsitelty lapsia toimijoina sekä omaksuttu lapsen oman äänen kuuntelemisen tärkeys (mm. James ym. 1998, Kangassalo ja Suoranta 2001, Suoranta ym. 2001, Hutcbly ja Moran-Ellis 2001, Holloway ja Valentine 2003, Jones 2002, Roberts ja Foehr 2003).

Tarkastelen vielä syvemmin uuden lapsuustutkimuksen käsiteulottuvuuksia. James, Jenks ja Prout (1998) käsittelevät lapsitutkimusta neljän dikotomian kautta. Ensimmäisenä dikotomiana he esittelevät rakenteen (structure) ja yksilön (agency), jotka esiintyvät strukturalismi – konstruktionismi – näkökulmien ääripäinä. Valmis rakenne, johon yksilö toimillaan ei juuri voi vaikuttaa on kirjoittajien mielestä yhtä mahdoton kuin äärimmäisen konstruktionistinen, yksilön kaikkivoipaisuuteen tukeutuva tutkimusotekin. Toinen dikotomia on identiteetti (identity) ja toiseus (difference), joka tutkijoiden mukaan on jalostunut vanhan minä – muut –dikotomian pohjalta kuvaamaan jatkuvaa

identiteetin muokkausta päinvastaisuuden poissulkemisen avulla. Kolmantena dikotomiana kirjoittajat esittävät jatkuvuuden (continuity) ja muutoksen (change), joiden jatkumoa voidaan kuvata kulttuurisen reproduktion kautta. Neljäs dikotomia kuvaa paikallisen (local) ja globaalin eroa sekä historian ja tulevaisuuden että yksityisen ja yleistettävän kautta.

Dikotomioiden pohjalta tutkijat esittävät neljä erilaista reittiä tutkia lapsuutta. Yhteiskuntarakenteellinen lapsi (the social structural child) on suunta, jossa lapsia käsitellään yhtenä yhteiskunnan väestöryhmänä, eli lapset voidaan nähdä kansalaisina aikuisten rinnalla, esimerkiksi kuluttajina. Tämä tutkimuksellinen näkökulma mahdollistaa kansainvälisenkin vertailun. Dikotomioista tämä suunta korostaa rakenteen ja globaalin lisäksi identiteettiä ja jatkumoa. Vähemmistöryhmälapsi-näkökulma (the minority group child) tarkastelee lasten toiminnan ja rakenteellisen esteiden välimaastoa painottaen lasten asemaa alistettuna marginaaliryhmänä. Tutkimussuunnassa on vaikutteita naistutkimuksen tutkimusasetelmista, jolloin valtasuhteen näkyväksi tekeminen on yksi tutkimuksen tavoitteita. Dikotomioista se painottuu globaalin, jatkumon, yksilön ja toiseuden suuntiin. Kolmas, eli heimolapsi, (the tribal child) on tutkimussuunta, joka tarkastelee lapsuutta lasten oman sosiaalisen toiminnan ja lasten toimintakulttuurien kautta. Siinä painottuvat yksilön lisäksi toiseus, paikallinen ja muutos. (James ym.1998, 195–216)

Uudessa lapsuuden tutkimuksessa paljon huomiota on saanut erityisesti konstruktivistinen ja tulkinnallinen näkökulma, joka ulottaa ajatuksen sosiaalisten teemojen rakentumisesta sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, väittelyssä ja määrittelyssä lapsuuteen: lapsuus siis konstruoituu sosiaalisesti ja kaikkien vuorovaikutukseen osallistuvien, sekä lasten että aikuisten toiminnan kautta. Jamesin, Jenksin ja Proutin (1998) käsittelemistä lasten tutkimisen näkökulmista lähinnä tätä on neljäs eli sosiaalisesti konstruoitu lapsi (the social constructed child). Heidän dikotomioidensa mukaan tässä suuntauksessa korostuvat paikallinen, muutos, rakenne ja identiteetti. Jamesin, Jenksin ja Proutin mukaan näiden neljän lähestymistavan erot ovat kuitenkin pienemmät kuin niiden yhtäläisyydet: näissä lasta tutkitaan siitä lähtien, mitä hän on nyt, ei arvioiden, mitä hänestä kehittyy (James ym. 1998, 212–214).

Yleisesti konstruktivistisen näkemyksen mukaan lapsuus on yhteiskunnan rakenteellinen osa ja samalla myös paikallinen ja muuttuva. Näin ollen lapsuus on määrittelykysymys, vaikka lopullista määrittelyä ei voidakaan muodostaa. Lapsuus tuotetaan yhteiskunnassa iän, perheen, asiantuntijapuheiden ja kehityksen kautta ja sen ylläpidon mahdollistavat normit ja säädökset, jotka siis vaihtelevat ajallisesti ja alueellisesti. Nykyajan lapsuus on tuotettu, varjeltu ja ylläpidetty paitsi professionaalisesti ja aikuisten kautta, myös lasten oman toiminnan seurauksena. Lasten osallistuminen kulttuuriin rutiineihin on monitasoista, sillä heidän elinpiiriinsä sisältyvät aina sekä lasten omat että aikuisten kulttuurit. Jamesin (ym. 1998) ajattelun mukaisesti konstruktivismiin vastakkainen, eli strukturalistinen, näkökulma ymmärtää lapsuuden yhteiskunnan pysyvänä rakenteena, mutta Corsaro (1997, 9-18) korostaa, että lapset toimivat yhteisössään aktiivisesti: he omaksuvat tietoa, he osallistuvat lasten kulttuuriin kuuluviin toimintoihin sekä, osin huomaamatta, myötävaikuttavat vallitsevan kulttuurin reproduktioihin ja jatkumiseen.

Corsaro (1997, 9-18) esittää konstruktivistisen näkemyksen kehittymisen tueksi haetun vaikutteita kehityspsykologisilta teoreetikoilta Jean Piaget'ltä ja Lev Vygotskylta. Piaget'n individualistisesta teoriasta on korostettu mielikuvia, joita lapset rakentavat ympäristöstään, sekä prosessia, jossa lapset pyrkivät tasapainoon kohdatessaan konflikteja ulkoisessa maailmassa. Vygotskyn kollektiivinen teoria esittää kielen välineenä, jonka omaksuessaan lapset pääsevät vaikuttamaan ympäröivään yhteiskuntaan. Vygotskyn mukaan ihmiset kehittävät ja käyttävät uusia taitoja ensin interpersoonallisella tasolla ennen kuin sisäistävät ne individualistisella tasolla. Tähän liittyen Vygotsky esittelee käsitteen proksimaalinen (läheinen) kehitys, jolla hän kuvaa saavutuksia ja taitoja, joihin lapset yltävät taitavamman avustuksella. Interaktio siis tuo Vygotskyn mukaan ihmiselle mahdollisuuden vaikuttaa kohteisiin kulttuurissa, joihin he eivät vielä yksin kykenisi. (Corsaro 1997, 9-18)

Konstruktivismi kohtaa myös omat heikkoutensa Corsaron (1997, 18-20) mukaan näiden teoreettisten juuriensa kautta. Corsaron mukaan konstruktivistisen näkökulman heikkoutena voidaan pitää liian vähäistä sosiaalisen vuorovaikutuksen seurausten huomioimista. Sille on ominaista myös reflektion ja lasten kommunikaatioon osallistumisen ja sen kautta reproduktion

merkitysten niukka huomioon ottaminen. Vygotskyn teorian nykytulkinnassa korostetaan interaktion kustannuksella vain sisäistämisen vaihetta. Corsaro tarjoaa sosialisatio-termin tilalle tulkitseva reproduktio -termiä (interpretive reproduction), jonka hän esittää ilmaisevan paremmin innovatiivisuutta ja luovuutta tulkitsemisessä sekä osallistumista jatkuvaan kulttuurin muutokseen.

Myös Juha Suoranta (2003, 75–77) kritisoi konstruktivistisen näkökulmaa ja sen ylirationaalista oletusta ihmisen toiminnasta, variaabeli-ajattelua, ärsyke-reaktio –kaavan käytön jatkamista hieman muunneltuna ja universaaleja kehitysajattelun mukaisia normeja. Suorannan (2003, 75–77) mukaan ihminen on narratiivinen olento jo lapsesta ja pyrkii muodostamaan tarinoita sekä luomaan ja käyttämään esineitä. Ratkaisuna konstruktivismissa näkemiinsä rajoituksiin Suoranta esittelee toimintateoreettisen tutkimuksen mallin, jossa ihmisen elämäkäytäntöjä pyritään ymmärtämään toiminnan käsitteen avulla. Käytännössä lapset toimivat mediakulttuurissa käyttäen eri medioita, multimodaalisesti, jolloin nämä lasten käyttämät eri mediamuodot esiintyvät samanaikaisesti ja toisiinsa vaikuttaen. Toimintateoreettisen tutkimuksen ydinkysymykseksi nousee tällöin ihmisen toiminnan logiikkojen ja merkitysten ymmärtäminen.

Lapset ja tietoyhteiskunta –tutkimushankkeessa näkökulma lasten tutkimiseen on korostanut lapsen toimijuutta. Suorannan, Lehtimäen ja Hakulisen (Suoranta ym. 2001, 14) mukaan lapsi toimii myös uutena haasteena lapsitutkimuksessa esiintyvässä medioituneessa maailmassa itseohjautuvasti omien tavoitteidensa ja motiivinsa mukaan kulloisenkin kontekstin puitteissa. Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen (Suoranta ym. 2001, 14) korostavat tutkimuksessa olevan tärkeää päästä perinteisen ärsyke-reaktio –ketjun ohi tarkastelemaan lasta toimijana ja subjektina. Lapsen toimijuuden korostaminen tarkoittaa näille tutkijoille myös lapsen tutkimista muiden toimijoiden kontekstissa, jossa eri toiminnot ovat vuorovaikutuksessa, ja jossa suora ärsyke-reaktio yhteys on vaikea erottaa. Omassa tutkimuksessani näkökulma lapsuuteen noudattelee koko tutkimushankkeen näkökulmaa.

Ajateltaessa lapsi- ja lapsuustutkimusta poikkileikkauskuvana lasten elämästä tietyssä hetkessä, voidaan lapsitutkimusta Järventien ja Saulin (2001, 7-19) mukaan tarkastella kolmella tasolla. Yhteiskunnalliseen viitekehykseen tutkimus

liitetään systeemitasolla, jolloin teorit ovat yhteiskuntateorioita ja lasten käsitteellistäminen tapahtuu mm. termien kansalainen sekä sosiaalinen ja inhimillinen pääoma avulla. Systeemitasolla lasten syrjäytymisriskiin nähdään vaikuttavan taloussuhdanteiden, polarisaation, köyhyyden ja heikentyvän hyvinvointivaltion. Elämänpiiritasolla lapsia tarkastellaan sosiaalisina ryhminä ja ryhmässä sosiaalisen toiminnan teorioiden kautta, ja sen käsitteellistämisen ydintermejä ovat perhe, suku, koulu, koti, lapsi-ryhmä sekä päiväkot. Elämänpiiritason riskivaikuttajina nähdään kuormittava vuorovaikutus: hylkääminen, hyväksikäyttö, huono perushoiva ja kasvatuskompetenssit. Yksilötasolla lapsia tutkitaan persoonallisuusteorioiden avulla mm. käsitteiden persoonallisuus, minä (self), subjekti ja identiteetti avulla. Yksilötasolla riskinä nähdään vaurioitunut self: kielteinen identiteetti ja puutteelliset kasvukompetenssit. Lahikainen ym. (1995, 32–33) lisäävät tähän vielä lapsen toimintojen tason, jolloin lasta tarkastellaan paitsi leikin ja koulunkäynnin myös hänen muiden toimintojensa ja käyttäytymisensä kautta.

Omassa tutkimuksessani lähestyn lapsia systeemitasolta alkaen: mitkä puitteet lapsilla on tietoyhteiskunnassa, mitä mahdollisuuksia ja rajoituksia he toiminnassaan kohtaavat. Varsinainen kiinnostukseni kohdistuu elämänpiiritasolle, lapseen sosiaalisena toimijana ja osana verkostoissa. Yksilötasolla tarkastelen lasten mediankäytön motiiveja, identiteetin rakentamista ja heidän omia kokemuksiaan läheisistä ihmissuhteistaan osana heidän arkeaan.

Tutkimusotteesta riippumatta lapset tutkimuksen kohteina ja informantteina vaativat erityistä huolellisuutta ja eettisyyttä tutkimusaineistoa kerätessä ja käsiteltäessä. Aino Ritala-Koskinen (2001, 145–169) toteaa, että lapsia tutkittaessa on tärkeää miettiä lapsilta saatavan tiedon luotettavuutta, lapsen kykyä tuottaa tietoa, tutkijan taitoa, lasten tutkimisen etiikkaa sekä perheen erityisyyttä teemana. Ritala-Koskinen täsmentää, että luotettavuutta pohdittaessa olisi oleellista kertomuksen totuudellisuuden sijaan kysyä, miten totuus määritellään. Jos ollaan kiinnostuneita siitä, miten lapset jäsentävät elämäänsä ja merkityksellistävät elämänsä tapahtumia, ei kysymys totuudesta ole kiinnostava. Lapsen kyky tuottaa tietoa vaihtelee kehitysvaiheen mukaan ja 4-11-vuotiaiden

on nähty olevan haasteellisimpia haastateltavia, kun taas alle 4-vuotiailta tiedon saanti taas edellyttää muita lähestymistapoja.

Metodologisena haasteena Ritala-Koskinen (2001) tuo esiin lapsen haastattelemisen, joka vaatii tutkijalta erityisiä taitoja. Samoja haasteita tulisi mielestäni pohtia kriittisesti myös kerätessä lapsilta tietoa muilla menetelmillä. Ritala-Koskisen mukaan ensinnäkin lapsi tulee motivoida eri tavalla kuin aikuinen ja vapaaehtoisuus korostuu erityisesti lasten kohdalla, luottamuksellisen suhteen luominen on tärkeää, henkilökohtaisella tyylillä on merkitystä ja auktoriteetin sopivasta lieventämisestä on positiivisia seurauksia. Tutkijalta vaaditaan myös kekseliäisyyttä lapsen mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Turtiainen (2001b, 53–60) toteaa, että lasten kohdalla on tutkijan oltava erityisen varovainen, ettei johdattele tai ehdota lapselle valmiita vastauksia. Toisin sanoen lasten kuuleminen vaatii aikuiselta myös erityistä herkkyyttä ja itsetarkkailua omien tulkintojen välttämiseksi ja viestin välittämiseksi muokkaamatta sitä. Turtiainen korostaa, että haastateltavan täytyy tuntea itsensä arvostetuksi, tilanteen tulee olla miellyttävä sekä lapsen väsyessä on joustettava hänen mukaansa. Ritala-Koskisen mukaan etiikkaa koskevat kysymykset jäävät usein ilman pohdintaa. Varsinkaan lasten kanssa ahdistavia teemoja ei saisi käsitellä liian pitkälle ja haastattelu tulisi lopettaa positiivisiin teemoihin. Kuten haastattelussa, myös kyselylomaketutkimuksessa lasten kohdalla on oltava erityisen huolellinen, sillä lapset saattavat käsittää kysymykset aivan eri tavoin kuin aikuinen (ks. liite 2).

3. Lasten minä ja verkostot

3.1. Identiteetti medioituneessa yhteiskunnassa

Identiteetin tehtävä on antaa ihmiselle sijainti maailmassa (Woodward 1997). Yksilö valikoi tietoja ja antaa niille merkityksen minäkäsityksensä pohjalta, mikä edelleen ohjaa hänen asenteitaan ja käytöstään. Identiteetin lisäksi varsinkin psykologiassa käytetään myös termejä minä ja minäkäsitys sekä minäkuva, mutta niiden erilaisista painotuksista johtuen tyydyn käyttämään yhtä, laajaa termiä identiteetti (Aho ja Laine 1997, 9, 11–64). Identiteetti ei synny tyhjästä, vaan edellyttää vuorovaikutusta muiden ihmisten kanssa, ja tähän vuorovaikutukseen ihminen tuo minänsä, eli ulkoistaa toiminnassaan sen mitä on ympäristöstään sisäistänyt. Tämä kehämäinen vuorovaikutusprosessi on tärkein lapsuudessa minän muodostuessa, mutta prosessi jatkuu silti koko eliniän (Järventie 2001, 83–124).

Ihmisellä on tarve muodostaa mahdollisimman yhtenäinen ja positiivinen minäkuva sekä ylläpitää itsearvostusta. Tämä itsearvostuksen ylläpito voi johtaa vääristyneisiin havaintoihin. Ihmisen arvio niistä, joihin hän ei identiteetin muodostuksen perusteella katso kuuluvansa, eli ulkoryhmästä, on usein negatiivinen ja yksinkertaistava, kun taas sisäryhmästä kerrotaan eritellysti ja positiiviseen sävyyn. (ks. esim. Bauman 1998). Irmeli Järventien (2003, 157–169) mukaan myönteinen identiteetti on hyvinvoinnin perusta. Vastaavasti Järventie toteaa, että mikäli lapsi voi huonosti tai hänen hyvinvointinsa on heikentynyt, on hänen identiteettinsä kielteinen. Identiteetin vaurioitumisen seuraukset voivat näkyä sen fragmentoitumisena, heikkoutena, haavoittuvuutena tai keskenään ristiriitaisina osina.

Identiteetti muotoutuu polarisaatioiden kautta: mitä minä en ole, joten pienen lapsen kehityksen tavoite on muodostaa käsitys minästä ja ei-minästä. Woodwardin (1997, 29-35) mukaan nämä polarisaatioiden vaikutuksesta keskiarvoiset erot esitetään usein absoluuttisina. Lapsi kaipaa vuorovaikutusta ja sen kautta syntyvää toiseuden kokemusta vastapainona oman minän muodostumiselle. Yksilö peilaa itseään ympäristöönsä, tulkitsee sen merkityksiä ja luo niiden pohjalta kuvaa itsestään sekä sosiaalistuu siihen itse. Identiteetti voidaan nähdä joko henkilökohtaisena, todellisena minänä, ihmisen ytimenä, tai sosiaalisista rooleista rakentuvana autenttisenä luomuksena (Kellner 1995, 261–262). Identiteetin eri osista on useita teorioita alkaen Sigmund Freudin kolmesta kerroksesta: id, superego ja ego. Psykologiassa on nähty ihmisen ytimenä ja sosiaalisia rooleja edustavina identiteetin ulottuvuuksina myös ”me” ja ”I” sekä subjektiminä ja objektiminä (Aho ja Laine 1997, 17–18). Järventie (2001, 83–124) käsittelee identiteettiä selfin tietoisien tason kielellisenä ilmauksena, joka on kolmiulotteinen: ruumiillinen, psykologinen ja sosiaalinen minä, joihin kaikkiin sisältyy seksuaalisuus omanlaisenaan. Omassa tarkastelussani keskityn kuitenkin identiteettiin yhtenä käsitteenä, painottaen sosiaalisen ja kollektiivisen identiteetin muodostumista ja jättäen henkilökohtaisen identiteetin kehityshistorian käsittelemättä.

Sosiaalisen identiteetin perinteisiä rakennusaineita ovat mm. rotu, etnisyys, uskonto ja sukupuoli (Babad, Birnbaum ja Benne 1984, 229–245). Castells (1997, 6) määrittelee sosiaalisen identiteetin prosessiksi, jossa rakennetaan merkityksiä kulttuuristen attribuutioiden pohjalta, joiden priorisointi puolestaan on osa tätä prosessia. Hänen mukaansa ihmisellä voi olla useitakin identiteettejä, mutta tällainen pluralismi on stressaavaa. Useiden roolien omaaminen sen sijaan on lähes väistämätöntä, mutta primaari-identiteetti on merkityksenannon kannalta olennaisin. Identiteetin rakennusaineita ovat Castellsin mukaan materiaalia historiasta, maatieteestä, biologiasta, tuotanto- ja lisääntymisinstituutioista, kollektiivisesta muistista, henkilökohtaisesta mielikuvituksesta, vallanlähteistä ja uskonnosta. Näistä aineksista kootaan kollektiivinen identiteetti muokkaamalla ja priorisoimalla, ja tässä prosessissa vallan merkitys on suuri.

Kulttuurisesta näkökulmasta identiteettiä tarkastelee Stuart Hall (1992), joka esittää kulttuurin ympyrän. Sen kehällä ovat identiteetti (identity), tuottaminen (production), kuluttaminen (consumption), säätely (regulation) ja representaatio (representation). Hänen mukaansa identiteettejä tuotetaan, kulutetaan ja muokataan kulttuurin sisällä, samalla tuotetaan merkityksiä representaatioiden symbolisissa systeemeissä. Nämä merkitykset muuttuvat ja johtavat näin myös identiteettien muutoksiin. Castells (1997, 6-7) määrittelee identiteetin ”kulttuuriseen attribuuttiin tai toisiinsa liittyvien kulttuuristen attribuuttien joukkoon perustuvaa merkityksellisyiden (meaning) rakentumista, joka on ensisijainen suhteessa muihin merkityksellisyiden lähteisiin”. Yhdellä henkilöllä tai ryhmällä voi olla useita identiteettejä. Castells erottelee tässä identiteetin roolista toteamalla, että identiteetit ovat voimakkaampia ja ohjaavat tarkoitusta, kun roolit ohjaavat keinoja. Castells painottaa käsittelyssään kollektiivista identiteettiä, jonka sosiaalinen rakentuminen tapahtuu aina valtasuhteiden vaikutuksessa.

Erityisesti ne kulttuurien representaatiot, jotka vaikuttavat identiteettien muovautumiseen, ovat yhteiskunnallisesti kiinnostavia. (Woodward 1997, 23-24) Woodward luokittelee erilaisuuden symboliseksi ja sosiaaliseksi erilaisuudeksi, jotka hänen mukaansa juontavat luokittelujärjestelmistä (classificatory systems). Nämä järjestelmät siis jakavat ihmisiä erojen tekemisen mukaan luokkiin. Idea on Emile Durkheimin: hänen mukaansa merkityksiä tuotetaan organisoimalla ja jakamalla asioita luokkiin. Yhteiset perusteet näiden jakojen tekemiselle, eli samat merkitykset, taas yhdistävät ihmiset samaan kulttuuriin. Mary Douglas on Woodwardin mukaan jatkanut tätä ajatusta ja hänen mukaansa merkitysten tuottaminen ja niiden representoituminen sosiaalisissa suhteissa ovat keskeisiä elementtejä kulttuurille. Ferdinand de Saussuren kieliteoriaa mukailleen: erilaisuus järjestää identiteettejä, vastakohtaisuus selkeyttää luokkia: mitä me emme ole. (Morley ja Robins 1995, 47, 66) Vakauteen pyrkivä yhteisö suojaa yksilöitään ulkopuolisilta sulkeutumalla. Yhteisö pysyy vahvimmin koossa sen kautta, mitkä ovat sen yhteiset merkityksenannot ja erityisesti negatiiviset merkitykset. Kollektiivinen, perinteinen identiteetti rakentuu ajan ja paikan suhteessa, perinteen, alueet ja ryhmät huomioon ottaen.

Identiteettiä voidaan tarkastella myös perinteisen, modernin ja postmodernin yhteiskunnan konteksteissa. Perinteisen kulttuurin vakaa ja problematisoimaton identiteetti on murtunut, kun Sigmund Freudin oivalluksen myötä ihmiskunta on löytänyt minuutensa ja sen tiedostamattoman puolen, mikä on tuonut esiin myös niihin liittyviä ongelmia (Kellner 1995, 261–262). Kellnerin mukaan modernissa kulttuurissa, vahvan minätietoisuuden myötä, identiteetti oli vaihtuva, moninainen, henkilökohtainen, itse pohdittu, uudistuva, sosiaalinen ja suhteessa muihin luotu. Yksilö tarvitsi identiteetilleen muiden tunnustuksen. Hänellä oli vain rajallinen määrä mahdollisia rooleja ja normeja, joista identiteetin rakenteessa määräävimpiä olivat yhteiskunnallinen asema ja ammatti. Näistä ihmisen suorittamista identiteetin rakennukseen liittyvistä valinnoista heräsi ahdistusta: olenko valinnut oikein? Toisaalta modernin identiteetin riskeinä olivat yksitoikkoisuus ja rooliodotusten ristiriita, kun eri elämänalueiden roolit törmäsivät toisiinsa.

Traditioiden muuttuessa ja elämänpolitiikan korostuessa myös identiteetin perusta muuttuu, sen pohja ei ole enää selkeiden perinteiden ja niiden mukaisten sosiaalisten odotusten päälle rakentunut. Globalisaatio, kansallisvaltioiden heikentyminen, politiikan uskottavuuden vähentyminen ja niiden myötä kansalaisuuden ja siihen perustuvan identiteetin hataroituminen sekä paikallinen yhteiskunnan keskustan hajoaminen ja vanhojen järjestelmien purkautuminen (dislocation) (Laclau 1997, 21) ovat johtaneet ihmisten tarpeeseen rakentaa identiteettejään uusista lähteistä ja uusilla tavoilla. Pasi Pyöriä (1998, 157–160) tiivistää identiteetin muodostumisen ”ei enää disintegroivien kansalaisyhteiskuntien varaan vaan yhteisöllisen resistanssin jatkeena”. Identiteetti koostuu jatkuvassa muutoksen tilassa ja vuorovaikutuksessa ennustamattoman ympäristön kanssa ja tasapainoilee nykyajan toimijoille kuvaavan vuorovaikutuksen epäsuoruuden, liikkuvuuden, määrittämättömyyden, keskeneräisyyden ja juurettomuuden sekä muutoksen vastustamiseen liittyvän homogeenisuuden tavoittelun ja yhtenäisyyden välillä (Bauman 1998). Anthony Giddens (2000, 47–48) esittää psykoanalyysin toimivan yhtenä keinona tähän identiteetin uudelleenrakentumiseen ja uusien mahdollisuuksien löytämiseen myös muutoksen tilassa.

Sherry Turckle (1995) kuvaa tietoyhteiskunnan ajan identiteettejä hyvin post-moderneiksi: ne ovat sirpaleisia, muuttuvia, moninaisia ja muokkautuneet suhteessa koneisiin, eli toisin sanoen nämä identiteetit voivat olla tarvittaessa irrallaan konkreettisista, fyysisistä ihmisistä. Postmodernissa kulttuurissa identiteetti on epävaka ja hauras, ja esimerkiksi Jean Baudrillardin (Kellner 1995) mukaan se on kokonaan katoamassa, samoin kuin radikaaliin murroksen kautta ainakin osittain modernin merkitykset, poliittinen talousjärjestelmä, totuus ja sosiaalisuus sekä subjektiivisuus. Postmodernissa yhteiskunnassa kulttuuri sulautuu meluksi ja hajaantuu pirstaleiksi (emt. 334–336). Jälkistrukturalistisen näkemyksen mukaan postmodernissa ajassa identiteetin ajatus on myytti ja illuusio. Tilalla on hajanainen elämysten virta, mutta ei enää modernin ajan ahdistusta. Jotkut postmodernismin tutkijat näkevät identiteetin luhistuvan ja subjektin hajaantumisen tapahtuvan juuri mediakulttuurissa. Tästä hajoamisesta on kuitenkin vain vähän tutkimusta. (emt. 264)

Kellner (1995) vastustaa postmodernia näkemystä, jonka mukaan identiteetti olisi katoamassa. Hän tähdentää, että edelleen on identiteettejä ja identiteetikriisejä, mutta identiteetit ovat vaihtelevia, monimuotoisempia ja avoimempia. Tärkeää on eksistentiaalisten faktojen sijaan imago ja ulkonäkö, se miten ihminen esittää itsensä. Kellner näkee perinteisen ja modernin kulttuurin yhä vaikuttavan postmodernin taustalla ja rinnalla. Samoin hän näkee mediakulttuurin olevan yhä ideologisesti koodattua. Myös pääoma, vastoin esim. Baudrillardin näkemystä, vaikuttaa edelleen, se nimenomaan pyörittää yhä uusia identiteettejä tarjoavaa mediakulttuuria. Identiteetit kuitenkin jatkuvasti hajoavat ja rakentuvat uudelleen, subjektiiviset asemat tarjoavat edelleen uusia identiteettejä. Niiden rakentumisesta on kuitenkin tullut leikkiä ja peliä. Hän osoittaa ihmisen vapaan tahdon mahdin postmodernissa mediakulttuurissa ja samalla merkitysten symbolisen luonteen: ja symboleiden käyttöään voi muuttaa. Toisaalta jotkut ihmisryhmät ovat palanneet perinteisiin, vahvoihin, kollektiivisiin identiteetteihin.

Omassa tutkimuksessani käsittelen identiteettejä Kellnerin esittämällä tavalla, sekä perinteisin, modernin että postmodernin tietoyhteiskunnan antamien vaikutteiden kautta. Aina uusien identiteettien pukeminen ja riisuminen vaikuttaa kaukaiselta. Lapsilla ja nuorilla identiteetti on rakennusvaiheessa ja aikuisiällä

elämäntilanteen ja ympäristön muutokset vaikuttavat yksilön identiteettiin, mutta muuten identiteetti on nähdäkseni edelleen suhteellisen pysyvä.

Myös Castellsin (1997) mukaan verkostoyhteiskunnan noustessa minä muuttuu refleksiiviseksi projektiksi, jota kuvatessa hän lainaa Anthony Giddensin määritelmää myöhäismodernin ihmisen reflektiivisen elämänsuunnittelun keskeisyydestä identiteetin muodostamisessa. Castells kuitenkin näkee, että verkostoyhteiskunnassa tämä suunnittelu on mahdollista ainoastaan globaalille eliitille. Tässä tilanteessa kansalaisyhteiskunnan merkitys vähenee, koska globaalin verkoston vallankäyttö ja paikallinen kulttuuri ja yhteisö etäännyvät toisistaan. Identiteettien rakentaminen tapahtuu myös Castellsin mukaan monessa tasossa ja ristiriitaisten vaatimusten ja tarpeiden keskellä.

Castells (1997, 8-12) erottelee kolme kollektiivisen identiteetin muodostamistapaa. Ensimmäinen on legitimoiva identiteetti (legitimizing identity), joka liittyen kansalaisyhteiskuntaan (civil society) on dominoivien instituutioiden, kuten kirkon, puolueiden ja yhdistysten kontrolloima identiteetti. Toinen on resistanssidentiteetti (resistance identity), joka nousee dominoivien ryhmien vastustamisesta ja vastustamisen mahdollisuuksien vahvistamisesta ja selkeyttämisestä ja johtaa kommuuneihin tai pieniyhteisöihin (communes, communities), joiden merkitys yhteisöille on uudistumisen kannalta suuri. Kolmas kollektiivinen identiteetti on projekti-identiteetti (project identity), jota rakennettaessa vahvistetaan uutta merkityksenantoa ja sosiaalisen aseman uudelleen määrittelyä sekä tuottaa subjekteja (subjects), jotka eivät ole vain yksilöitä, vaan uudenlaisen elämän rakennusprojekteihin perustuvia kollektiivisia toimijoita. Nämä subjektit ovat uudessa verkkoyhteiskunnassa (network society) rakentuneet yhteisön (communal) resistanssin perustalle.

Resistanssi-identiteetti saattaa Castellsin mukaan muuttua projekti-identiteetiksi saavutettuaan selkeän kuvan vaihtoehdosta legitimoivan identiteetin tilalle ja sitä kautta mahdollisesti tavoittaa legitimoivan aseman. (emt., 6-11). Legitimoivat identiteetit ovat heikentyneet samalla kun verkosto on globalisoitunut ja paikalliset asenteet ja tavat ovat kohdanneet epävarmuutta. Verkosto kuitenkin tarvitsee yhä vähemmän kulttuurista tukea ja samalla sen toiminta on paikallisesti pakottavaa. Legitimaatioidentiteetin sijaan nousee tästä

johtuen vastarintaidentiteettejä, mutta vaikka ne todistavat tapahtunutta muutosta ja ovat sen seurausta, mutta niillä ei ole mahdollisuutta muuttaa yhteiskunnan rakennetta. (Castells 1997)

Suomalaislasten itsetunto näyttäytyy tutkimuksissa heikkona (esim. Järventie 2001). 8-10 -vuotiaat lapset kaipaavat runsaasti muiden vahvistusta ja hyväksyntää identiteetilleen, alkavat korostaa kavereiden merkitystä, mutta kaipaavat edelleen aikuisten tukea ja arvostusta (Aho ja Laine 1997, 26). Identiteetti on kuitenkin tärkeä pohja lapsen kehitykselle ja kuten edellä olen esittänyt, se on nopeasti muuttuvassa maailmassa ja median vaikutuksen alaisena jatkuvassa rakennusvaiheessa.

3.1.1. Median rooli postmodernin ajan identiteetin rakentamisessa

Ihmisen oman ja ympäristön toiminnan jäsentäminen tapahtuu yhä enemmän tekniikan välityksellä. Samalla tietoisuuden ja tietoisuutta vailla olevan yksikön raja hämärtyy. Buckingham (2003, 4) toteaa median osana jokapäiväistä arkeamme tuottavan meille symbolisia resursseja ja tulkintoja elämästä. Näiden meille jatkuvasti tarjottujen representaatioiden pohjalta me rakennamme omia tulkintojamme suhteestamme maailmaan ja omaa identiteettiämme. Ihmiset tulkitsevat mediaa omien kokemustensa ja tietojensa kautta ja omien merkitystensä mukaan eri yleisöt tulkitsevat kulttuuria eri tavalla, toisille se on vain pinta, toiset hakevat muitakin merkityksiä ja nämä merkitykset ovat jokaiselle hieman erilaisia. Voidaan olettaa, että erityisesti lasten kohdalla populaarikulttuuritäyteiset oppimis- ja toimintaympäristöt ovat kasvun, oppimisen ja maailman kokemisen luonnollisia paikkoja ja vaikuttavat näin minäkuvaan ja maailmankuvaan. Kellnerin (1995) mukaan tv:llä on nykyisin muinaisten myyttien ja riittien tehtäviä: yksilön liittäminen yhteiskuntaan, vallalla olevien arvojen ylistäminen ja ajattelun, käyttäytymisen sekä sukupuolimallien antaminen (emt. 267–269). Mainokset luovat mielleyhtymiä, utopioita ja sopeutumista, ne vetoavat ihmisiin tyytymättömyyden ja pelkojen kautta (emt. 280–281). Median kuluttajan aktiivisuus ja mahdollisuudet omiin

tulkintoihin ovat kuitenkin kulttuurin rajaamia. (Morley ja Robins 1995, 126–127).

Globaalin median verkostot luovat teollistuneessa maailmassa sähköisen yhteyden ihmisten ja kulttuurien välille. Rajat ovat enää symbolisia, eivät fyysisiä, mistä aiheutuu sekä mahdollisuuksia että uhkia. Rajojen madaltumisen uskotaan usein heikentävän paikallista kulttuuria (Morley ja Robins 1995, 193). Pelko ”toisten” tulemisesta ”meidän alueelle” fyysisten esteiden poistuttua kuvaa identiteetin heikkoutta. Toisesta näkökulmasta katsoen uusi media luo globaalin kuvan, jaetun kulttuurin (emt. 111, 133–144). Se mahdollistaa mielen matkustamisen, jolloin alueet ja tapahtumat, jotka muuten olisivat saavuttamattomia, esiintyvät mediassa kaikille. Näin asteikot, mallit ja tavat siirtyvät ilman kulttuurien konkreettista kohtaamista. Me olemme riippuvaisia mediasta kaikkien niiden tietojen suhteen, jotka eivät ole paikallisia. Näiden tietojen pohjalta me luokittelemme ympäristöämme ja reagoimme siihen.

Kansainvälisen median tavoite on Morleyn ja Robinsin (1995, 14, 174–178) mukaan tarjota kuluttajalle valinnanmahdollisuuksia ja pärjätä itse kansainvälisessä kilpailussa, ei tuottaa kansalaisille sivistävää materiaalia, kuten kansallisten mediayritysten tavoitteisiin usein kirjataan. Toisaalta tavoitteena on tuottaa massatavaraa, toisaalta tuottaa yksilöille henkilökohtaisia palveluita ja kanavia (individual superhighways), joista jokainen voi valita parhaiten omaan identiteetinsä sopivaa, yksilöllistä tarjontaa. Talous nousee politiikan yli ja tavoitteena on yhdistää poliittiset ja kulttuuriset funktiot. Taloudellisten intressien ja keskinäisen riippuvuuden sekä etnisyyden ja kansallisuuden välillä on ristiriita. Kansainvälinen media noudattaa ensimmäistä ja jättää jälkimmäisen huomiotta tarjotessaan kaikkialle samalla konseptilla tehtyä materiaalia. Sen sijaan kansallinen media puolestaan saattaa toimia jopa valtion tuella (esimerkiksi Yle Suomessa), koska kansalaisille halutaan tarjota yhteistä identiteettiä vahvistavaa materiaalia. Valtioiden olemassaolo on Morleyn ja Robinsin (1995) mukaan median tukemaa ja mediassa luotu kuva valtiosta yhteisönä on liioiteltu. Olennaista on, miten media esittää muut kulttuurit, sillä oman kulttuurin puolustaminen saattaa äärimmillään johtaa nationalismin kautta rasismiin. Esimerkiksi suomalaisten nuorten poikien suvaitsemattomat asenteet ovat usein herättäneet huomioita asennekyselyissä.

Kokonaisuudessaan median ja ylikansallisten yritysten merkitys yksilölle on länsimaissa valtava, niiden parissa vietetään tuntikausia päivittäin. Median sisällöntuottajat pyrkivät tietoisesti luomaan roolimalleja samaistumisen kohteeksi kuluttajille. Median antamat roolimallit näyttävät ihmisille, millainen on nykyaikainen nuori, äiti tai vanhus individualistisessa kulttuurissa moni kokee identiteetin rakentamisen kulutuksen ja median kautta mielekkäänä ja kiehtovana, kuten postmodernin teoreetikot esittävät: leikkinä. Media ja kuluttaminen rakentavat ihmisen identiteettiä, vaikka hän koettaisi välttää niitä: sekin on yksi mahdollinen identiteettimalli, sillä jos se, mitä mediaa seuraa, kuuluu identiteettiin. Kuten postmoderneissa teorioissa esitetään, essentialististen faktojen merkitys on vähentynyt. Eri yhteiskuntaluokista tulevat voivat ottaa samoja aineksia identiteettiinsä, mikäli haluavat. Myös naisille ja miehille tarjottujen roolimallien ero on pienentynyt yhteiskunnan tarjoamien konkreettisten mahdollisuuksien myötä, mutta samalla naisista on muodostettu erillinen typologia, jota miehille tarjotaan vain nautinnon lähteeksi, ei samaistuttavaksi. (Woodward 1997)

Woodward (1997) käsittelee myös yksilön ruumiiseensa kohdistamia projekteja, joihin hänen näkee medially olevan suuri vaikutus. Media tarjoaa subjektiasemia ja suoria roolimalleja, joihin ihminen saattaa pyrkiä samaistumaan. Woodwardin mukaan näiden projektien tarkoituksena on itseilmaisuus, oman kehon kontrolli ja nautinnon tunne. Keho on media, jonka kautta viestit omasta identiteetistä kulkevat ulkomaailmaan. Kehon kautta viestimme, millaisen identiteetin omaamme. Tapa nähdä tämä keho vaihtelee: kulttuurinen representaatio, kontrollin kohde, performanssi. Susan Bordo (1997, 167–179) esittää, että identiteettiä ja median esittämien mallien ristiriidan vuoksi ihminen saattaa kokea osan kehostaan vihollisena.

Median levittämien kansainvälisten yritysten brandien vaikutus identiteettiin on silminnähden vahva: musiikin ja vaatteiden avulla varsinkin nuoriso viestii maailmalle ideologiaansa ja identiteettiään (lisää lapsista kuluttajia luvussa 3.3.2. Lapsi vertaisryhmässä). Sitoutuessaan johonkin ilmiöön nuoret ryhtyvät käyttämään sitä myös voimavarana sosiaalisella tasolla sekä identiteettiä luovana elementtinä. Nuorten alakulttuureissa jo tietyn tuotteen omistaminen voi sinällään olla osa itseilmaisuutta tai yksi identiteetin rakennuspalikoista.

Vastaavasti vaatteita ja suosikkiartistia vaihtamalla nuori määrittelee itsensä uudestaan ja saattaa muuttaa ihmissuhteitaan, toimintaansa ja identiteettiään rajustikin (Süss ym. 2001, 39). Tämä häilyvyys vastaa postmodernin tutkijoiden näkemystä identiteetin hajaantumisesta (Kellner 1995 s.334). Huolimatta median välkyttelemistä vaihtuvista roolimalleista ja siten identiteetin vaihtamisen helppoudesta ihminen kaipaa samalla kuitenkin pysyvyyttä ja muutoksen keskelläkin pyrkii kohti homogeenisuutta ja juuriaan (1997, 15-19).

Myöskään pelkkä teknologia ei ole enää vain työväline, vaan se kytkeytyy tiivisti ihmisten identiteettien ja subjektiivisuuden rakentumiseen (Vehviläinen 1997, 13–23, Kasesniemi ja Rautiainen 2001, 40–42). Seppo Tuomivaaran (2000, 42–49) mukaan erilaiset tietokonesuhteet toimivat erilaisina lähtökohtina sosiaaliselle havaitsemiselle ja kertovat paitsi suhtautumisesta harrastukseen myös harrastajan minäkäsityksestä ja siihen liittyvistä arvostuksista. Tuomivaara on tutkinut noin 14–25-vuotiaiden nuorten tietokonesuhdetta ja toteaa tietokoneenkäyttö harrastavien suhteen tietokoneeseen ja sen käyttöön olevan muita myönteisempi. Tarkastellessaan tietokoneharrastajien ja ei-harrastajien mielikuvia harrastajista edellisten lausunnoissa korostuivat positiiviset määritteet, kuten älykkyys ja seikkailullisuus, kun taas jälkimmäiset pitivät harrastajia ei-sosiaalisina ja ei-liikunnallisina sekä kapea-alaisina. Tietokoneharrastajilla kysymys oli siis identiteetistä, jonka he pyrkivät rakentamaan positiiviseksi ja ei-harrastajilla stereotypiasta, ryhmästä johon he eivät katsoneet kuuluvansa, joten tulokset olivat odotusten mukaisia.

Identiteetin rakentaminen on esillä myös uusien medioiden sisällöissä. Ermi ja Mäyrä (2003) toteavat, että pelattavuudeltaan erinomainenkaan tietokone- tai konsolipeli ei innosta nuoria, ellei sillä ole muuta yhteyttä pelaajan motivaatioihin esimerkiksi sosiaalisella tai emotionaalaisella tasolla. Tärkeä näkökulma median tarjoamiin tunnekokemuksiin ja mediasta nauttimiseen on eläytyminen, jonka mukaan mediakäyttäjän on samastuttava johonkin, kuten juonen hahmoon, mediasisällössä. Samastuminen on eräs keino vahvistaa omaa identiteettiään, sillä omien tunteiden ja käsitysten tunnistaminen ja käsittely helpottuu, kun niitä voi havaita ja heijastaa muissa ihmisissä tai mediahahmoissa. Tämän vuoksi Ermi ja Mäyrä korostavat, että tutkimuksessa on tärkeää suuntautua tarkastelemaan mediankäyttöä ja sen kokemuksia.

Erään näkökulman identiteetin rakentamiseen postmodernissa ajassa ja mediakulttuurissa tarjoavat Internetissä mahdolliset vaihtoehdot tai valeidentiteetit. Verkossa liikkeessaan ihmiset saattavat esiintyä jonain muuna henkilönä, luoda itselleen uuden identiteetin, joka jää esimerkiksi tietyn chat-ryhmän sisään (Turkle 1996). Vanhempien huoli lapsia valeidentiteetillä luokseen houkuttelevista aikuisista on usein vienyt huomioon keskusteltaessa vaihtoehdoista identiteeteistä, mutta lapset myös itse usein esiintyvät verkossa jonain muuna ja pitävät tätä hauskana leikkinä sekä mahdollisuutena tulla otetuksi vakavasti omien samojen ansiosta, ilman iän, sukupuolen tai ulkomuodon aiheuttamaa ennako-oletusta tai vähättelyä (Holloway ja Valentine 2003, 133–135). Kuulluksi tulemisen osalta internetiä voidaankin pitää hyvin demokraattisena välineenä, mikäli verkkoyhteys siis on olemassa. Herkman (2002, 77–80) tiivistää asian internetissä vallitsevaan pluralismiin, sillä kuka tahansa käyttäjä voi tuottaa sinne sisältöä, joka myös muodoltaan voi olla monipuolista: ääntä, kuvaa ja tekstiä, ilman ulkopuolista kontrollia. Tämän mahdollisuutensa vuoksi internet voidaan nähdä myös radikaalina mediavälineenä.

3.2. Lasten psykososiaalisesta kehityksestä

Tarkastelen seuraavaksi tarkemmin tutkimukseni kohteiden, 8-10 –vuotiaiden lasten, psykologista ja sosiaalista kehitystä. Tämän ikäiset lapset ovat Sigmund Freudin kehityspsykologisen teorian mukaan latenssivaiheessa. He ovat suuntautuneet ulkomaailmaan, kiinnostuneet oppimaan uutta ja luomaan ystävyysuhteita ja samalla heidän seksuaalinen kehityksensä odottelee vielä rauhassa murrosiän kuohuntaa. Alle kymmenvuotias lapsi voi olla hyvinkin aktiivinen, tutkia ympäristöään ja vaikuttaa omatoimiselta. Vaikka lapsella jo on paljon kognitiivisia työkaluja maailman ilmiöiden prosessointiin, hänen psykososiaalinen kehityksensä on kuitenkin vielä kesken ja hän tarvitsee aikuisen tukea, suojaa ja lohdutusta. Jean Piaget'n kognitiivisen kehitysteorian mukaan ala-asteen alkuluokilla lapset alkavat soveltaa uudenlaisia loogisia päättelykeinoja ajattelussaan, he alkavat ymmärtää asioiden suhteellisuutta

toisen ihmisen erilaisia näkökulmia, eli he ovat luopuneet varhaislapsuuden egosentrisestä maailmankuvastaan. Heidän käsityksensä moraalista saattaa olla hyvinkin ehdoton ja tasa-arvoisen oikeudenmukainen ja he kantelevat moraalin rikkomuksista helposti aikuisille. (Aho ja Laine 1997, 133)

Sosiaalisessa kanssakäymisessä tois- ja kolmasluokkalaiset lapset alkavat keskittyä tovereiden päivittäisenkin vaihtelun sijaan hieman pysyvämpiin kaverisuhteisiin. Näiden ikävuosien välillä lapset myös alkavat ymmärtää vastavuoroisuudella toisesta välittämistä ja luottamuksellista suhdetta käytännön yhdessä leikkimisen ja karkkien jakamisen sijaan. Lapset kaipaavat ryhmään kuulumista ja muiden hyväksyntää, he alkavat tiedostaa vuorovaikutuksen merkityksen. Näissä suhteissa lapset paitsi rakentavat omaa identiteettiään myös opettelevat sosiaalisia taitoja, saavat emotionaalista tukea ja hankkivat tärkeitä voimavaroja myös tulevaisuuteen. (Aho ja Laine 1997, 173–179)

Vertaisryhmään kuuluvien kavereiden lisäksi lapset tarvitsevat läsnä olevaa aikuista, johon he voivat luottaa. Irmeli Järventien (2001, 83–124) mukaan lapsi tarvitsee aikuista rakastamaan ja pitämään huolta, aikuisen, joka pysyy ja jonka kanssa lapsi voi kommunikoida. Lapsi tarvitsee aikuista myös opettamaan syyn ja seurauksen suhdetta, moraalista ajattelua ja oikeudenmukaisuutta. Pienen lapsen ajattelussa oikein on usein se, joka itselle tuo parhaan tuloksen ja toisaalta rangaistukset saattavat olla kovia, samoin erilaisuuden sietokyky alhainen, mistä seuraa vertaisryhmän sisäistä kiusaamista. Lapsi tarvitsee vanhempien kiireetöntä läsnäoloa arjen tapahtumissa, jossa moraalisuuteen ja oikeudenmukaisuuteen liittyvät asiat nousevat esiin ja jossa lapsi opettelee näitä hahmottamaan (Järventie 2001, 83–124, Aho ja Laine 1997, 105–148).

Kouluiän alkuvuosina lapset opettelevat myös yhteiskunnan sääntöjä ja lakeja ja ovat näistä kiinnostuneita. Juuri aikuisten kanssa vietetyn ajan ja keskustelun puute sekä median esittämät, usein vääristyneet tai äärimmäiset kuvat moraalista ja yhteiskunnan laeista voivat tuottaa tilanteen, jossa lapsen moraalinen kehitys jää hataraksi. (Mussen, Conger ja Kagan 1990)

Lapsen tasapainoisen psykososiaalisen kehityksen saattaa vaarantua riskitekijöistä, jotka ovat lapsen elämässä, joko ympäristössä tai lapsessa itsessään, esiintyviä negatiivisia vaikutteita (Pulkkinen 2002, 14–29). Riskien ollessa suuret alttius kielteisille vaikutuksille tarkoittaa haavoittuvuustekijöitä.

Näiden vaikutus on suuri riskitekijöiden läsnä ollessa, eli vaikeissa oloissa elävä lapsi on muita haavoittuvaisempi. Pulkkinen mukaan lasten ja nuorten yksinolo liittyy heikkoon emotionaaliseen suhteeseen vanhempiin ja lisää ongelmakäyttäytymisen riskiä. On myös muistettava, että kaikkia riskitekijöiden aiheuttamia seurauksia, kuten lapsen depressiota, ei aina havaita, vaan häntä pidetään ”selvinneenä”.

Jotkut lapset selviytyvät elämässä hyvin riskitekijöistä huolimatta ja heidän selviytymiskykynsä (resilience) on kykyä kehittyä riskitekijöistä huolimatta (Pulkinen 2002, 14–29). Näillä lapsia suojavailla tekijöillä on merkitystä silloin, kun riskitekijöitä on runsaasti. Tällaisena suojaavana tekijänä voidaan pitää esimerkiksi isovanhempien huolenpitoa lapsesta epävarmoissa kotioloissa. Voimavaratekijät vaikuttavat lapsen positiivisesti muista tekijöistä huolimatta ja sellainen voi olla esimerkiksi tasapainoinen suhde vanhempiin. Harrastustoiminta näyttää myös olevan vaikutuksiltaan positiivista, erityisesti koulun kerhoihin osallistuvilla lapsilla on vähemmän riskikäyttäytymistä ja tämä ero on erityisen selvä riskiryhmiin kuuluvien lasten piirissä. On kuitenkin huomioitava, että näissä kerhoissa käyvät lapset ovat jo valikoitunut joukko (emt.).

3.2.3. Lapset tyttöinä ja poikina

Lapsia voidaan tarkastella myös biologisen sukupuolen mukaan tyttöinä ja poikina. Oman tutkimukseni ikäluokka, koulun aloittaneet lapset tekevät yleensä selvää eroa sukupuolten välillä. Pojat korostavat tavoittelevansa miehuutta jopa halveksimalla naissukupuolta, eikä lapsia ole helppo saada sukupuolirajat ylittävään yhteistyöhön (Aho ja Laine 1997, 133)

Lapset ovat tyttöjä ja poikien myös suhteessa äiteihinsä ja isiinsä. Useissa tutkimuksissa on todettu, että lasten suhteet ovat usein läheisemmät samaa sukupuolta olevaan vanhempaan. Toisaalta osa tuloksista osoittaa, että molemmilla sukupuolilla on erityisen läheinen suhde äitiin (esim. emt.). Suhdetta isään leimaa useissa tutkimuksissa poikien kohdalla toverillisuus, tyttöjen kohdalla jopa etäisyys. Äiti-suhteeseen sen sijaan heijastuvat helposti ulkopuoliset vaikutteet ja ongelmat. Omassa tutkimuksessani selvitän lasten

vanhempiansa kanssa viettämää aikaa ja seurana erityisesti heidän medioiden käyttönsä sosiaalisuutta perhepiirissä, eli sitä, ovatko lapset mediavälineilläkin enemmän yhteydessä äitiin kuin isään.

Sukupuolen, osaamisen ja informaatioteknologian suhde on mutkikas. Marja Vehviläinen (1997, 1–16) valottaa naisten poissulkemisen tietä alkaen kristinuskosta, valtionhallinnosta ja tiedemaailmasta. Informaatiotekniikan pioneerikaudella 1950–1960-luvulla sen kehittäminen perustui miesten professionaaliseen osaamiseen. Nämä erot ensin heikkenivät eriasteisesti eri maissa ja jopa vahvistuivat 1990-luvulla. Vahvistumisen syyksi Vehviläinen arvioi laman uuskonservatiivista arvoympäristöä sekä poikien tietokonepelien avulla saamaa etumatkaa osaamisessa ja IT-yritysten rekrytointipolitiikan takana piilevissä ennakkoluuloissa. Koska alan dominoiva identiteetti on vahvasti maskuliininen, pienten, valtaryhmästä poikkeavien identiteetin edustajien on vaikea muuttaa alan dominoivaa identiteettitasoa. Naiset eivät ole alan johtotehtävissä tai muuten näkyviä mediassa IT-aiheissa, eikä pienille tytöille ole tarjolla naispuoleisia roolimalleja uuden teknologian maailmassa, mikä näkyy vahvasti myös tyttöjen teknologia-alaa karttavissa uravalinnoissa.

Tietotekniikan käyttöön muilla aloilla tai kotona sukupuoli sen sijaan ei näytä juurikaan vaikuttavan. 10–30-vuotiaista ainakin kerran viikossa kotona tietokonetta käyttäviä naisia ja miehiä oli vuonna 1999 jo lähes yhtä paljon, noin 70 prosenttia (Nurmela ym. 2000). Useissa lasten mediankäyttöä selittävissä tutkimuksissa (esim. Suoranta ym. 2001, Luukka ym. 2001) suurin ero tyttöjen ja poikien välillä ei ilmenekään eri medialaitteiden käytössä sinänsä, vaan medialaitteiden omistuksessa sekä medioiden eri sisältöjen suosimisessa. Tämä ero näkyy myös tyttöjen ja poikien mediaa koskevana eri puheenaiheina ja kavereiden kanssa vietetyn ajan aktiviteetteina sekä perheen sisäisenä äitien ja isien roolimallien seuraamisena myös mediakulttuurin alueella (Lemish ym. 2001, 263–182). Huomiota digitaalisten pelien kulttuurin maskuliinisuuteen on syytä kiinnittää myös lasten tulevaisuuden vuoksi, sillä pojat omaksuvat pelaamisensa kautta tietokoneen käytön muitakin taitoja, kuten asentamista ja ohjelmointia, mutta tyttöjen taidot jäävät kapea-alaisemmiksi. Haastavaa tyttöjen mittava motivointi on, sillä Suonisen (2002, 95-130) mukaan pojat toivovat tytöille suunniteltavan heitä motivoivia pelejä, tytöt sen sijaan eivät ole

motivoituneita, mahdollisesti koko todellisuuden simulaation ajatuksen tylsyyden tai sen simulaatioyritysten tähänastisen heikon tason vuoksi. Tarkemmin arvioin tyttöjä ja poikien mediankäyttäjinä kappaleessa ”Mediasuhde”.

Sukupuolimallien kritiikin toisintaminen esittämällä tytöt ja pojat luonnostaan toisistaan eroavina ryhminä, joiden toimintaa ja mahdollisuuksia siis määrittää heidän biologinen sukupuoliensa, saattaa kuitenkin Lehtimäen ja Suorannan (tulossa 2004) mukaan lisätä tätä erottelua ja vahvistaa sen noudattamista esimerkiksi koulujen opetusohjelmissa. Sukupuolta voidaan tutkimuksissa kuitenkin lähestyä myös sen rakentamisen prosessien näkökulmasta, jolloin sukupuoli mielletään yhtenä erottelijana ja merkitsijänä yhteiskunnassa ja sukupuolen tuottaminen käsitetään aktiiviseksi prosessiksi eikä deterministiseksi ominaisuudeksi. Omassa tutkimuksessani tarkastelen aineistoa erikseen tyttöjen ja poikien osalta, mutta mikäli sukupuolten välillä ei ole eroa, esitän tulokset yleisesti molemmat sukupuolet kattaen ”lasten” tuloksina. Lopussa pohdin omien tutkimustulosteni valossa niitä prosesseja, joissa tyttöjen ja poikien sukupuolta tuotetaan ja he itse sitä tuottavat mediakulttuurissa.

3.3. Lapsen sosiaalinen ympäristö

Kun pieni lapsi ajoittain uppoutuu tietokonemaailmaan, luovii suvereenisti tekniikan parissa, tuijottaa haltioituneen näköisenä tietokoneen näyttöä ja kun hänen kaverinsakin vaikuttavat olevan yhtä innoissaan ruudulla hyppivistä hahmoista, saattaa aikuinen huolestua. Huolestuneiden vanhempien, ammattikasvattajien sekä tutkijoiden mukaan jotkut lapset saattavat olla vaarassa vajota median lumoihin varsinkin ollessaan yksin, ilman sosiaalisia kontakteja ja muita harrastuksia. Uusien medioiden vaikutus lasten elämään on ollut mullistava myös sosiaalisesta näkökulmasta: medialaitteet voivat toimia lapsille lelujen ja pelien tavoin yhteen kokoajina ja ne tuovat mahdollisuuksia yhteydenpitoon ajasta ja paikasta riippumatta. Mutta kuinka lapset käyttävät näitä sosiaalisia mahdollisuuksia?

Lea Pulkkinen (2002, 14) tuo esiin kouluikäisen lapsen elämän kolme tärkeää elämänpiiriä: kodin, koulun ja niiden ulkopuolisen eli kaverit sekä harrastukset. Näiden kautta lapsi saa Pulkkinen mukaan kolmisäikeisen kokemuksen: minulla on, minä osaan ja minä olen. Nämä kokemukset nousevat jokaisesta elämänalueesta, mutta tärkein Pulkkinen mukaan lapsen kokemukseksi siitä mitä hänellä on: turvasta, läheisistä ihmissuhteista ja materiaalisesta perustasta, on koti. Koulu puolestaan mahdollistaa kokemuksen siitä, mitä lapsi osaa ja oppii. Kavereiden ja harrastusten iän karttuessa laajeneva yksityinen elämänalue voi Pulkkinen mukaan tuoda lapselle ”minä olen” –kokemuksen ja tunteen elämän mielekkyydestä sekä identiteetin pohjaa. Kodin, koulun ja yksityisen elämänpiirin tärkeä tehtävä on tukea lapsen älyllistä, sosioemotionaalista ja moraalista kehitystä. Samalla tietysti näillä elämänalueilla voi esiintyä lapsen kehitystä uhkaavia tekijöitä.

Lapsen sosiaalisen pääoman kasvattamiseksi lapsen sosiaalisten suhteiden laatu ja määrä ovat olennaisia tekijöitä (Pekonen ja Pulkkinen 2002, 73–74). Lapsen kasvua vahvistavat vanhempien ja sisarusten lisäksi myös perheen ulkopuoliset vertaisryhmäkontaktit eli kaverit, isovanhemmat ja muut sukulaiset sekä muut aikuiset esimerkiksi koulussa tai harrastuksien vetäjinä.

Lapsen sosiaalisen ympäristön ja kasvatusvastuun näkemykset ovat muuttuneet Suomessa viime vuosikymmeninä selvästi (Koroma 2001, 115–120). Koroman mukaan 1960–1970 –luku vapautti vanhemmat kasvatusvastuusta, joka asetettiin kollektiivisten instituuttien, päivähoiton ja koulun sekä ääritilanteissa sosiaalityön, harteille. Vanhemmilla sen sijaan vyörytettiin velvollisuus osallistua ansiotyöhön, eikä kodin- tai lastenhoidolla ole ollut juurikaan yhteiskunnallisesti tunnustettua taloudellista tai inhimillistä arvoa, mikä vallitsevana ideologiana jatkuu edelleen samalla kun Bardyn, Salmen ja Heinon (2001) mukaan lapsiperheiden peruspalveluita ja tukia on heikennetty lamasta lähtien. Nyt lasten ja vanhempien yhdessäolon tukemiseksi kaivataan Koroman mukaan vaihtoehtoja, ei normitettuja vaatimuksia, vaan perheelle vapaus valita heille sopivimmat ratkaisut yhteisen ajan järjestämiseksi. Bardy, Salmi ja Heino (2001) taas kaipaavat peruspalveluiden kohentamista lasten sosiaalisen, kulttuurisen, emotionaalisen ja taloudellisen pääoman kasvattamiseksi.

Tässä tutkimuksessa keskityn tarkastelemaan lasten sosiaalisia suhteita mediamaailmassa verkoston näkökulmasta. Jankowski (2002, 36–49) esittää yhteisön (community) olevan terminä liian normatiivinen, minkä vuoksi hän ehdottaa käytettävän verkostoa (network). Verkostososiaalisuus taas kuvaa Suoranna ja Lehtimäen (2003) mukaan elämänrytmin ja sosiaalisen kanssakäymisen muutoksia, jolloin se viittaa elämän projektiluontoisuuteen ja vuorovaikutuksen monimuotoistumiseen mm. mediavälittyneen vuorovaikutuksen lisääntyessä. Verkostososiaalisuudella voidaan viitata myös sosiaalisen tilan tyhjenemiseen, kun mediavälitteinen kommunikaatio on runsasta, mutta näiden mediavälineiden käyttö merkitsee lisääntyvää yksityistymistä. Uusien medioiden mahdollistama verkostoitumisen tapa on verkkoyhteisöllisyys, joka kuvaa internetissä muodostuvaa yhteisö esimerkiksi harrasteen ympärille. Verkostososiaalisuus valmistaa lapsia Suorannan ja Lehtimäen mukaan Castellsin hahmottelemaan ajattomaan aikaan, jossa uudet mediat ovat merkittävässä roolissa ihmisten vuorovaikutuksessa. (Suoranta ja Lehtimäki 2003, 31–37)

Käytän tutkimuksessani laajempaa ja vähemmän arvolatauksia sisältävää termiä verkosto ja ymmärrän sen kuvaavan lapsen tärkeitä henkilökohtaisia suhteita paitsi perheeseen ja sukulaisiin myös kavereihin ja perheen ulkopuolisiin aikuisiin. Näiden verkostojen jäsenillä ei ole yhteisölle tyypillistä tiiviyyttä, mutta niiden jäsenet ovat verkoston luoneen lapsen näkökulmasta merkityksellisiä hänelle itselleen. Seuraavassa tarkastelen lapsia perheensä ja kavereidensa muodostamissa verkostoissa.

3.3.1. Lapsi perheessä

Perhe on viimeisten vuosikymmenten aikana käynyt läpi useita sen perusrakennetta uudelleen muokkaavia vaiheita. Ehkä tärkeimpänä muutoksena traditionaalisen perheen normatiivisuus on heikentynyt ja perheen sisäiset autoritaariset suhteet ovat murtuneet. Traditionaalisuuden negatiivisimpana puolena voidaan nähdä naisten ja lasten asema vailla oikeuksia, miesten omistamina ja osittain vain työpanoksensa kautta arvostettuina. Giddensin mukaan nykyajan lapset elävät paljon arvostetumpina kahdesta syystä.

Ensinnäkin heitä on teollisuusmaissa perhettä kohti huomattavasti vähemmän ja toisekseen heidän hankkimisensa on muuttunut itsestäänselvyydestä päätökseksi, jossa on, erityisesti naiselle, todellinen valinnan mahdollisuus. Lapsi ei enää täytä vanhempiansa taloudellisia tarpeita työskentelemällä ruokansa eteen, vaan sen sijaan on suuri taloudellinen satsaus perheelleen, mutta samalla vanhempiansa emotionaalisten ja psykologisten toiveiden täyttäjäksi (Giddens 2000, 55, 60–63).

Giddensin (2000) mukaan on olemassa ideaali ihmissuhde, abstrakti ihanne, jossa suhde perustuu yhteiskunnallista demokratiaa muistuttavaan tilaan: tasa-arvoon, kunnioitukseen ja keskusteluun sekä kuuntelemiseen, johon luottamus pohjautuu. Parisuhteen ideaali ilmenee tästä Giddensin kuvauksesta, mutta sen soveltaminen lapsiin ja vanhempiin vaikuttaa kestäättömältä. Giddens myöntääkin, että lasten ja heidän vanhempiansa kohdalla tasa-arvoa ei voi ottaa kirjaimellisesti, vaan vanhemmilla on oltava auktoriteetti, jonka avulla he voivat suojella lastaan, mutta samalla lapsilla on oltava oikeus keskustella.

Lapsia on perinteisesti ajateltu, hallittu ja tutkittu perheen ja äitiyden kautta, osana heteroseksuaalisten, avioliitossa elävien vanhempiansa ja heidän biologisten lastensa muodostamaa perhettä. Tässä perheessä naisten ja lasten osa on yksityinen, miehet edustavat julkista ja vanhemmuutta ohjaa kaksoisstandardi, eli erilaiset odotukset kohdistuvat äitiin ja isään (Nätkin 2003, 17). Lapsi on nähty poikkeuksellisesti perheestä erillisenä vain lastensuojelun näkökulmasta, kun lapsen on katsottu tarvitsevan pelastetuksi tuleamista. Näin Suomessa on tapahtunut paitsi huono-osaisten äitien lapsille myös suuressa mittakaavassa sota-aikana Ruotsiin lähetetyille sotalapsille. Myös medikalisaation kautta lapsia on hoidettu erillään äideistään, joilta he ovat sairautensa tai heikkoutensa mahdollisesti saaneet. (emt. 23–25)

Lapsitutkimuksessa lasta on 1980-luvulta asti pyritty tekemään julkisesti näkyväksi ja lapsuutta arvokkaaksi sinällään, ilman välivaiheen kehitysnäkökulmaa. Uusi, postmoderniin ajatteluun perustuva kriittinen perhetutkimus ”purkaa ja kyseenalaistaa yksioikoista ja stereotyyppistä perheajattelua” Kriittisessä perhetutkimuksessa perhe-elämää muovaavat yhteiskunnalliset, ideologiset ja eriarvoistavat prosessit ovat tärkeitä tutkimuksen kohteita ja niiden avulla on tavoitteena moniulotteisempi perheymmärrys.

Yhteiskunnallisessa kehityksessä lapset ovat samaan aikaan saaneet lisää oikeuksia tulla kuulluksi ja huomioduksi sekä mm. oikeuden isään huolimatta syntymisestä avioliiton ulkopuolella. (Forsberg 2003, 7).

Kysymys lapsen erillisyydestä tai yhteydestä perheeseensä on kuitenkin yhä olennainen. Turtiainen kysyy, voidaanko lasta tutkittaessa erottaa hänen hyvinvointinsa perheen hyvinvoinnista ja onko lapsi syrjäytynyt, jos muukin perhe on tai voiko lapsi syrjäytyä, vaikka muu perhe ei ole syrjäytynyt (Turtiainen 2001b, 53–60). Pienen lapsen hyvinvointi on hyvin riippuvainen vanhempien tarjoamasta hoivasta (ks. esim. Järventie 1996), mutta lapsen kasvaessa kaverisuhteet nousevat yhä tärkeämmiksi. Syrjäytyneet kaverit tai kavereiden puute voivat siis altistaa lapsen syrjäytymiselle.

Samalla kun lapsia on ryhdytty tarkastelemaan myös perheestä erillään, on perhe instituutiona käynyt läpi suuria muutoksia. Riikka Kivimäen (2001, 183–193) mukaan perheellä ei enää tarkoiteta ainoastaan ydinperhettä, vaan myös erilaisia eronneita yksinhuoltajaperheitä ja uusperheitä. Ikärakenteen muuttuessa vanhusvaltaiseksi yhä useampi huolehtii myös omista vanhemmistaan. Perheeseen liitettyjen naisten ja lasten yksilöityminen nykyisen individualismin mukaisesti on kuitenkin Nätkinin (2003, 21–22) mukaan eräänlainen näköharha. Yllä kuvatuista muutoksista huolimatta ydinperheen ideaali on elänyt modernissa ajattelussa sekä ihmisten arkikäsitelmissä perheen kuvana, ideologisella tasolla ihmisten elämänvalintoja ohjaavana normina että tutkimuksellisenä yksikkönä (Livingstone 2002, 168). Monet modernin (ydin)perheihanteen normit vallitsevat edelleen, eikä yksilöllistyminen ole niinkään perinteisen perheyksikön purkautumista, vaan tietoiseksi tulemistä ja refleksiivisyyttä. Perhe ja lapsuus eivät ole ”luonnollisia” yksiköjä, vaan niitä muotoillaan jatkuvasti uudestaan.

Perheiden uusi normi on juuriltaan keskiluokkainen äidin ja isän kesken jaettu vanhemmuus sekä vanhempien ja hyvinvointivaltion asiantuntijoiden ja ammattilaisten kesken jaettu hoivavastuu (Nätkin 2003, 29). Tietoyhteiskunnan myötä perherakenteen lisäksi myös vuorovaikutus vanhemman ja lapsen välillä on muuttunut: vanhemman työ ei ole enää välttämättä aikaan ja paikkaan sidottu ja uusi tekniikka helpottaa yhteydenpitoa luoden turvallisuutta (Kivimäki 2003, 186–201).

Perherakenteen murros aiheuttaa huolta lapsen parhaasta: monet kaipaavat selkeitä normeja ja pysyvyyttä jatkuvasti uudelleen muotoiltavan, uuden perhemallin tilalle. Nätkinin (2003, 30–39) mukaan lapset eivät kuitenkaan kärsi vanhempiensa poikkeuksellisesta seksuaalisesta suuntautumisesta, ”sinkkuudesta” tai muista elämäntapavalinnoista. Sen sijaan lapsia uhkaa näihin valintoihin ulkoa liitetty stigma ja häpeä sekä aina perheitä raastaneet ongelmat: päihteiden väärinkäyttö ja väkivalta.

Vanhempien ja kavereiden vaikutus lapsen hyvinvointiin on yhteydessä myös näiden ryhmien kanssa vietettyyn aikaan. Perhebarometrin (Seppälä, 2000) mukaan noin kolmasosa vanhemmista kokee, että aikaa lapsille on liian vähän. Johanna Kuivakankaan (2001, 43–50) mukaan kiireestä on tullut perheissä tuttu asia, joka olemassaolollaan siirtää syrjään vanhoja rutiineja ja kiireetöntä oleskelua, joiden tilalle tarjotaan ”laatuaikaa”. Useissa tutkimuksissa on kuitenkin viime aikoina osoitettu, ettei paljon puhuttu ns. laatuaika korvaa määrää (esim. Rönkä ja Kinnunen 2002). Anna Röngän (2001, 52–57) mukaan lapset kaipaavat vanhempiensa läsnäoloa arjessa, kuuntelua ja tukea. Röngän tutkimuksesta ilmenee, että nuorten runsas ajanvietto vanhempien kanssa myös liittyy heidän hyviin suhteisiinsa, joita on hankala saavuttaa ilman kiireetöntä yhdessä oleskelua. Rönkä ja Kinnunen (2002) esittelevät myös tuloksia, joiden mukaan lapset odottavat äideiltä isiä enemmän läsnäoloa ja läheisyyttä.

Kouluikäisten lasten arkipäivisin perheensä kanssa viettämä aika ei usein yllä kovin moneen tuntiin: vanhemmat tulevat töistä kotiin myöhään ja lapsen illan täyttävät harrastukset. Yhteistä perheen kesken vietettyä iltaa saattaa varsinkin pienemmillä koululaisilla myös edeltää pitkä, yksin vietetty iltapäivä. Pohjoismaiseen kulttuuriin liittyvä varhaisen itsenäistymisen korostaminen, koulupäivien lyhyys ja yleinen molempien vanhempien työskentely johtaa tilanteeseen, jossa pienetkin koululaiset viettävät usein iltapäivänsä joko yksin tai toisten lasten seurassa, ilman aikuisia. Nämä lasten yksinäiset iltapäivät ovat olleet runsaan julkisen keskustelun kohteena ja huoli lasten turvallisesta ja tasapainoisesta kehityksestä on johtanut mm. kokopäiväkoulun kokeiluprojektiin sekä monenlaisiin iltapäiväkerhomalleihin (Lindroos ym. 2002). Siitä huolimatta monet lapset viettävät kansainvälisesti katsoen huomattavan paljon aikaa yksin.

Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön laatima perhepolitiittinen strategialinjaus pyrkii vastaamaan perheiden tukemisen haasteisiin painottamalla vanhemmuuden tukemista. Tärkeinä nähdään syntyvyyden kehittyminen, toimeentulon turvaaminen, syrjäytymisen ehkäisy ja perhe-elämän yhteensovittaminen työelämän kanssa. Pienten lasten vanhempien pitkien työpäivien lyhentämisen tukeminen mainitaan erityisenä keinona, jonka kautta vanhempien kokemaa riittämättömyyttä perheen kanssa vietetystä ajasta helpottuisi. Ongelmana ovat kuitenkin edelleen yksinäiset iltapäivät, sillä Suomessa päivähoito on turvattu laissa vain alle kouluikäisille lapsille (Laki lasten päivähoitosta 19.1.1973/36, 2§.) Tämän vuoksi ala-asteikäisten (ilta)päivähoitossa olevien määrä on alhainen: Suomessa vain muutama prosenttia ensimmäisen ja toisen luokan oppilasta käy koulun jälkeen iltapäiväkerhossa ja tämä määrä vaihtelee suuresti kunnasta toiseen. Myös iltapäivähoidon järjestäjät, ohjaajien koulutus ja iltapäivään sisältyvä ohjelma vaihtelevat huomattavasti paikkakunnittain. Tarjottu hoito ja ohjatut iltapäivät eivät kuitenkaan vielä kohtaa perheiden tarpeiden kanssa, joten useat lapset joutuvat olemaan, usein vastoin perheen tahtoa, yksin tai kavereiden kanssa ilman aikuisten seuraa ja turvaa pitkiä iltapäiviä. Keväällä 2003 aloittanut uusi hallitus valmisteleekin lainsäädäntöä aamu- ja iltapäivätoiminnasta. Hallitusohjelman mukaan ”peruskoulun 1. ja 2. luokan oppilaille sekä erityistä tukea tarvitseville oppilaille tarjotaan heidän tarvitsemaansa aamu- ja iltapäivätoimintaa vuoden 2004 syksystä lähtien”

Kansainväliseen vertailuun pyrkivä OECD:n raportti (2001) korostaa samaa koululaisten iltapäivähoidon ongelmaa. Ruotsissa ala-asteikäisille lapsille on järjestetty korkeatasoista, ohjattua toimintaa iltapäiviksi ja Tanskassa 7-10 -vuotiaista lapsista 47 prosenttia kuului päivähoiton piiriin vuonna 1998 (Lahikainen 2002). OECD:n raportin mukaan perinteisen keski- ja eteläeurooppalaisen mallin mukaisen naisten kotiäitiyden tai osa-aikatyön muuttuessa kokoaikaiseksi työksi useat maat pyrkivät seuraamaan perässä. Paajasen (2001, 17–20) mukaan kahdeksanvuotiaista lapsista lähes kaksi kolmasosaa viettää iltapäivänsä aikuisen kanssa kotona. Kuitenkin vain pieni osa ala-asteikäisten vanhemmista tekee lyhennettyä työpäivää (Kartovaara ja Sauli 2000), mikä tilastollisesti tarkastellen tekee vanhemmille hankalaksi iltapäivien viettämisen lasten kanssa. Paajasen tutkimuksessa lähes kaikki muut lapset

viettävät iltapäivänsä kavereidensa seurassa ja vain muutama prosentti on yksin. Satunnaisesti yksin on iltapäivisin kuitenkin lähes puolet toisluokkalaisista (Paajanen 2001, 23). Myös Paajasen tutkimuksessa lasten vapaa-ajasta oli kysytty vanhemmilta, mikä usein johtaa erilaisiin tuloksiin kuin lapsilta itseltään kysyttäessä (ks. Roberts ja Foehr 1999, 9-12). Palaan lasten iltapäivien viettoon käsitellessäni tulososassa lasten vastauksia iltapäiviensä vietosta omassa tutkimuksessani.

Uuden teknologian kehittyminenkin vaikuttaa perheiden tapaan viettää aikaa, olla yhdessä tai kommunikoida. Nykyisillä teknologian mahdollistamilla reaaliaikaisilla yhteyksillä työntekijät ovat jatkuvasti työpaikkansa tavoitettavissa. Mediat voivat kuitenkin myös lisätä perheen yhdessäoloa ja viestintää. Valkonen, Lahikainen ja Pennonen (tulossa 2004) ovat tutkimuksessaan todenneet, että alle kouluikäisten lasten vanhemmista lähes kaikki katsovat lastensa kanssa televisiota. Heidän mukaansa vanhemmat saattavat tällä tavoitella lasten mediankäytön kontrollia, mahdollisuutta olla läsnä, jos jokin tv:ssä pelottaa lasta, seurata lapsen oppimista ja viettää aikaa hänen kanssaan. Kirjoittajien mukaan lapsen näkökulmasta vanhemman läsnäolo sinällään on tärkeää, sen mahdollinen samanaikaisuus television katselun tai muun lapsen oman puuhan kanssa ei vähennä läsnäolon merkitystä. Myös Tapscott (1998, 235–254) kannustaa vanhempia käyttämään uusia medioita ja jakamaan kokemuksia niistä lasten kanssa, vaikka lasten kasvamiseen ja itsenäistymiseen liittyvän paradoksin mukaan lapset saattavat vastustaa vanhempien kovin innokasta uusien medioiden käyttöä ja lasten oman mediakulttuurin alueelle astumista.

Uusi teknologia asettaa vanhemmille uusia haasteita myös auktoriteetin suhteen, jos lasten mediankäyttötaidot ylittävät vanhempien vastaavat (Livingstone 2002, 182–183). Mediankäytön opettelemisen ja opettamisen lisäksi perheessä käydään neuvotteluja mediankäytön rajoista. Nämä muiden yllä käsiteltyjen perherakenteen, odotusten ja toiminnan muutosten kanssa saattavat Livingstonen mukaan olla johtamassa demokraattisempaan perheeseen tai Giddensin (1995) mukaan puhtaisiin, ideaaleihin ihmissuhteisiin. (Livingstone 2002, 200–205).

3.3.2. *Lapsi vertaisryhmässä*

Judith Rich Harrisin ym. (2000, 254) mukaan lapset tarvitsevat toisia lapsia luodakseen oman kulttuurinsa ja kielensä. Lapsiyhteisössä lapset ovat kyvykkäitä ja säätelevät niitä yhteisön tapoja ja sääntöjä, joita aikuiset säätelevät koko yhteiskunnassa. Kallialan (1999) kuvailema lasten leikkikulttuuri on tulos lapsiyhteisöjen omasta kulttuurista, heidän ymmärtämistään symboleista ja merkityksistä, jotka voivat aikuiselle jäädä käsittämättömiksi.

Kavereiden merkitys lasten koko vapaa-ajalla on melko suuri, eikä uusien medioiden käytön painottuminen mieluummin kavereiden kuin vanhempien kanssa käytettäväksi (ks. kappale ”lasten mediankäyttö”) siten ole yllättävää. 7-10 -vuotiaat lapset viettävät vapaa-aikaansa yleensä kavereiden kanssa, perheen kanssa heistä on reilu neljäsosa ja yksin vain muutama prosentti. Iän myötä perheen osuus vapaa-ajan seurasta vähenee noin kymmeneen prosenttiin (Saanihahti 1999, 136).

William Corsaro (1997, 95) esittää lasten vertaisryhmän merkityksen lisääntyneen. Vertaisryhmällä hän tarkoittaa lasten sukupolveen kuuluvaa ryhmää ja tarkastelee erityisesti lapsia, jotka viettävät jatkuvasti aikaa yhdessä kasvokkain, eli muodostavat toiminnallaan, artefakteillaan, arvoillaan ja ajatuksillaan paikallisen vertaisryhmäkulttuurin. Corsaron (emt., 96, 111) mukaan lapset toimivat aikuisten maailmassa pyrkien ymmärtämään sitä, mikä johtaa väärinymmärryksiin, pelkoihin ja hämmennykseen, joita lapset pyrkivät edelleen käsittelemään sekä aikuisten kanssa vaikuttaen heidän maailmaansa että vertaisryhmässään. Perheen vuorovaikutus myös valmistaa lapsia siirtymään vertaisryhmän vuorovaikutustilanteisiin, jotka ainakin lapsen varhaisissa kavereussuhteissa perustuvat vanhempien valintoihin, vanhempien antamaan tukeen ja heidän lapselleen esittelemiin lasten kulttuurin symbolisiin ja materiaalsiin puoliin.

Corsaron (1997, 117-188) mukaan lapset pyrkivät saamaan enemmän valtaa omaan elämäänsä ja erityisenä piirteenä tässä pyrkimyksessä nähdään lasten tavoite jakaa tätä valtaa vertaisryhmänsä kanssa. Lapset toistavat samoja, yhteisiä lapsuuteen liittyvien arvojen ja huolten ilmaisuja keskinäisessä vuorovaikutuksessaan sekä haastavat aikuisten auktoriteettia aikuisten kanssa tapahtuvassa vuorovaikutuksessaan. Pelottavia asioita ja varoituksia kohtaan

lapset vahvistautuvat leikkimällä, tuottamalla pelejä ja rituaaleja, joiden avulla he käsittelevät pelottavien teemojen sosiaalisia representaatioita vertaisryhmissään. Lähestyessään murrosikää lapset pyrkivät luomaan läheisiä sosiaalisia suhteita ystäviinsä ja erottautumaan muista, erityisesti vastakkaisen sukupuolen kaveriryhmistä.

Corsaro (1997, 100-115) korostaa lasten oman kulttuurin symbolien merkitystä erityisesti vaikeiden asioiden käsittelyssä mielikuvituksen avulla. Lasten omien arvojen ja uskomusten representaatiot menevät usein saduissa ja myyteissä ja välittyvät nykyisin usein median kautta. Vaikka nämä tarinat ovat aikuisten kehittämiä, lapset omaksuvat ja muokkaavat niitä omiin tarpeisiinsa sekä suosivat niiden materiaaliseksi tuotettuja representaatioita. Lasten vanhemmat usein paheksuvat media- ja kulutuskeskeisen maailman tasa-arvon, suvaitsevaisuuden ym. pehmeiden arvojen väheksyntää, mutta vanhempien asettamat kulutusrajat aiheuttavat lapsissa innostuksen: juuri paheksuttu kohde ja hahmo kiinnostavat oman kulutuksensa hallintaan pyrkiviä lapsia.

Corsaron kuvaamia tarinoita välittävien uusien medioiden rooli on olennainen lasten vertaisryhmän kanssa viettämässä ajassa ja siihen vaikuttavat myös kulttuuriset erot eri maissa (Suoninen 2001, 201–220). Samassa kulttuurissa ja osin myös globaalisti lapset voivat jakaa kokemuksensa televisio-ohjelmista ja tietokonepeleistä ikätoveriensa kanssa, sillä lasten suosikkiohjelmat ovat aineiston mukaan hyvin samanlaisia: Salatut elämät ja Harry Potterit tarjoavat useille lapsille mediasisältöjä keskustelunaiheiksi viiteryhmänsä kanssa (ks. Suoranta ym. 2001) joko mediavälitteisessä tai kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa. Toisaalta on esitetty pelkoja siitä, että tällainen mediayhteisöllisyys on korvaamassa perinteisen yhteisöllisyyden, jos lapset jäävät vaille jokapäiväiseen kohtaamiseen perustuvia, myös fyysistä läheisyyttä sisältäviä ihmissuhteita (ks. luku 4.3.4.2. Mediassa nähtyjä uhkia).

Lindstrom ja Seybold (2003, 137-156) kuvaavat kaupallisesta näkökulmasta, kuinka lasten keskuudessa tiedot ja uusimmat ”hitit” leviävät nopeasti. Hieman alle ja yli kymmenvuotiaat lapset näkevät jopa 8000 tuotemerkkiä, brändiä, joka päivä. Heille brändit ovat tapa ilmaista identiteettiä sekä fyysisessä todellisuudessa että virtuaalisessa ympäristössä, jossa roolien vaihtaminen on heille tuttua. Kouluikäiset trendien haastelijat välittävät toisilleen ympäri

maailmaa tietoja kullakin hetkellä suosituista brändeistä sähköisesti minuuteissa. Lapset leikkivät mielellään mediassa seikkailevien, kaupallisten hahmojen mukaisia leikkejä ja kasvaessaan vaihtavat leikin näistä mediasisällöstä keskusteluun (Süss ym. 2001, 35).

4. Media lasten arjessa

4.1. Informaatioteknologian äänet

Informaatioteknologian keksimistä ja leviämistä voidaan pitää kolmantena teknologisena vallankumouksena. Tiedon hankkiminen, kehittäminen ja välittäminen muotoutuvat taloudellisen menestyksen, poliittisen valtuutuksen ja kulttuurisen vallan hankkimisen keinoiksi (Castells 1996, 29–58). Castells määrittelee informaatioteknologian tieteellisen tiedon käytöksi uudelleen tuottamisen mahdollistamiseksi, joka tähtää uuden tiedon tuottamisen tehostamiseen (emt., 29). Informaatioteknologian paradigmaan kuuluvat informaatio raakamateriaalina, sen sitkeä vaikutus elämän kaikille alueille, verkottuminen, joustavuus ja uudelleenrakennettavuus sekä muuttuminen integroiduksi systeemiksi (emt., 60–68).

4.1.1. Uudet mediat

Vanhemman informaatioteknologian kuten television ja uuden teknologian erottavana ominaisuutena on välineen ja käyttäjän vuorovaikutus. Tässä tutkimuksessa keskityn kaikkien informaatioteknologioiden ja medioiden joukosta vain uusien medioiden käyttöön. Uusien medioiden tärkeimmiksi muodoiksi voidaan laskea mm. www-sivut, ääni- ja kuvatallenteet, cd-levyt, dvd-levyt ja elokuvat sekä kännykkä ja wap, cd-romit, tietokonepelit ja animaatiot (vrt. Herkman 2002, 146–150). Omassa tutkimuksessani uusiin medioihin sisältyvät määrittelyni mukaan tietokone, kännykkä sekä pelikonsolit, sekä niiden kaikki toiminnot ja ohjelmat, myös niiden aikuisten näkökulmasta

sekundaariset ominaisuudet, kuten kännykän pelit ². Kun käsittelen muutamassa yhteydessä kaiken kysytyn median, eli edellisten lisäksi myös kirjojen ja television, käyttöä, käytän näistä yleistermiä media.

Uudet mediat ovat erityisen kiinnostavia juuri interaktiivisten mahdollisuuksiensa vuoksi. Uusien medialaitteiden määrä ja niihin tuotettu sisältö erikoistuvat sekä niiden kytkeminen informaatiopalveluihin lisääntyy räjähdysmäisesti. (Livingstone 2002, 19-20). Viherän (2000, 24) mukaan laajin näkökulma medioiden tutkimiseen on tekniikan roolin tutkiminen toiminnan muokkaajana ja sen käytön näkeminen yhteisökulttuurisesti. Tässä kuitenkin keskityn sosiaaliseen ryhmäkulttuuriin, jonka osaksi ryhmän jäsenet itsensä identifioivat ja tekniikan rooliin tämän yhteisöllisyyden ilmentäjänä.

Viherä (2000, 24) määrittelee interaktiivisuuden reaktiivisten vuorovaikutuksellisten ja proaktiivisten yhteisöllisen viestinnän tasoihin. Viherä (emt. 24–30) korostaa perinteistenkin medialaitteiden, kuten paikallisradion ja puhelimen käytön yhdessä, toimivan yhteisöllisen viestinnän työkaluina, mutta tässä keskityn vain uusiin medioihin viestinnässä. Viherä (emt., 101) näkee kaikissa verkostoissa viestinnän ydintekijänä ja verkostojen elinvoiman indikaattorina: viestintätaidot ovat osa viestintärakenteiden ja sosiaalisten verkostojen yhdessä muodostamaa viestintäpääomaa, joka edelleen toimii yhteisön sosiaalisen pääoman katalysaattorina. Edellä esitetyn sosiaalisten verkostojen tarkastelun jälkeen keskityn nyt viestintärakenteiden sekä viestintätaitojen käsittelyyn.

Interaktiivinen media on ollut tärkeässä roolissa tietotekniikan liittymisessä ihmisten jokapäiväiseen elämään. Uusia medioita voidaan käyttää sekä välittömässä, suorassa vuorovaikutuksessa, eli sosiaalisesti yhdessä muiden kanssa että välillisesti oltaessa medialaitteiden avulla yhteydessä sillä hetkellä muualla oleviin henkilöihin. Suoraa vuorovaikutusta selvittäessäni olen kysynyt lapsen television katselun ja tietokoneen käytön seuraava. Välillisessä vuorovaikutuksessa lapset lähettävät sähköpostia, kirjoittavat chat-sivuille, soittavat kännykällä sekä lähettävät sillä viestejä tai pelaavat sähköistä peliä muualla olevaa kaveriaan vastaan esimerkiksi internetin välityksellä. Huomioin

² Tässä tutkimuksessa käytän matkapuhelimen synonyyminä sanaa kännykkä, koska tätä sanaa käytettiin myös tutkimusaineiston keräämisessä kyselylomakkeessa..

tutkimuksessani uusien medioiden kaikki käyttötavat, sillä osa lapsista saattaa käyttää esimerkiksi kännykkää ja sen viihdetoimintoja, kuten pelejä tai kommunikaatioon tekstiviestejä paljonkin, mutta soittelee sillä harvoin. Seuraavassa kuviossa esitän uusien medioiden tarjoamia sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuksia.

	Tietokone	Pelikoneet	Kännykkä
Suora vuorovaikutus "seurallinen käyttö"	Yhdessä työskentely	Yhdessä pelaaminen	Yhdessä käyttäminen
Välillinen vuorovaikutus "sähköinen seurallisuus"	Sähköposti ja chat	Yhdessä pelaaminen virtuaalisesti	Puhelut, viestit ja chat

Kirjan lukemista koskevaa kysymystä en siis ole ottanut mukaan tähän uusien medioiden käyttöä kuvaavaan summamuuttujaan. Vaikka kirjan lukeminen on vaihtoehtoista mediankäyttöä, sen käytöstä ei ole julkisessa keskustelussa esitetty huolestuneita mielipiteitä, vaan päinvastoin uusien medioiden käytön on pelätty vievän aikaa kirjojen lukemiselta. Television katselemista en myöskään ole ottanut mukaan tähän tarkasteluun, koska se on mediana tietokonetta, pelejä ja kännykkää vanhempi eikä sitä, ainakaan vielä analogisen television vallitessa, käytetä interaktiivisesti.

Uusien medioiden potentiaali viestinnän lisäämisessä on otettu vakavasti paitsi laitevalmistajien ja palveluntarjoajien taholla esimerkiksi erilaisina kotisoitto-palveluina myös tutkijaryhmissä. Tietoteknisiä ratkaisuja perheen yhteydenpidon välineenä on kehitelty Jyväskylän yliopiston Agora Centerissä (Pekonen ja Pulkkinen 2002, 98-102). Uudet mediat ovat ainakin passiiviseen televisioon verrattuna sosiaalista pääomaa lisäävä toimintamuoto (emt. 87).

Eri medialaitteilla on erilainen potentiaali yllä esitetyn kuvion esittelemissä vuorovaikutustapahtumissa. Internetin roolista yhteisöllisyyden ja ihmissuhteiden synnyssä ja ylläpidossa on useita näkemyksiä: ahkerat verkkoilijat ovat usein muussa sosiaalisessa elämässään aktiivisia, toisaalta

huomattavan paljon Internetissä viihtyvien pelätään usein kadottavat reaali maailman kontaktinsa ja käyttävän verkkoon vetäytymistä elämänhallinnan strategiana (Pekonen ja Pulkkinen 2002, 87, Herkman 2002, 70–73). Baym (200, 62–76) esittää on-line -ryhmien ja verkossa muodostuneiden sosiaalisten suhteiden olevan samanlaisia kuin kasvokkain muodostuneiden: osa on tiukempia, osa löysempiä, osa jatkuu ja osa erkaantuu.

Kännykkä on muotoutunut Pasi Mäenpään (2000, 132–152) mukaan osaksi nuorten liikkuvaa elämäntapaa palvelemaan yhteydenpitoa. Kännykän olemassaolo mahdollistaa joustavuuden tapaamisten suunnittelussa ja kevyen soittelu ilman tärkeää asiaa, joiden ansiosta Mäenpään haastateltavat uskovat sen lisänsä kasvokkaisia kontaktejaan. Mäenpään mukaan kännykkä jopa vähentää digitaalisen median outoutta ja sulauttaa sen osaksi sosiaalista maailmaa. Kännykän samanaikaisen kommunikoinnin ansiosta (vrt. sähköpostin lähettämisen ja vastaamisen eriaikaisuus) sen avulla tiheästi soitellessaan ja viestitellessään voi kokea elävänsä samassa rytmissä vaikkakin kahdessa eri paikassa läheistensä kanssa.

Kännykässä on myös uusia sosiaalista pääomaa tukevia tai muokkaavia käyttömuotoja, sillä kännykkä esimerkiksi tallentaa vanhempien tai mustasukkaisten kumppaneiden vakoiltavaksi tietoa käyttäjästään, yhteydenottokynnys on madaltunut ja yhteystietoja on aina kännykän muistissa mukana runsaasti. Kännykkä myös mahdollistaa avioerotilanteessa kotoa muuttaneen vanhemman yhteydenpidon suoraan lapsiinsa ilman ex-puolisoa välikätenä (Pekonen ja Pulkkinen 2002, 98–102). Nuorten matkapuhelinkäyttö muodostaa Kasesniemen ja Rautiaisen (2001, 34–42) mukaan mobiilikulttuurin, jonka on-line viestintään kuuluu puheluiden lisäksi teksti- ja kuvaviestien lähetykset ja vastaanotto, välitystiedot, sähköposti, faksipalvelu, soittoäänien, ikonien ja kuvien tilaaminen sekä WAP:n käyttö. Kirjoittajien mukaan nuoret ovat hioneet tekstiviesteistä keinon ilmaista jopa herkimpiä asioita, kehitelleet sille omaa lyhennekieltä ja jakaneet viestimaailmaa ja henkilökohtaisia viestejä keskenään sekä näiden myötä laajentaneet tekstiviestinnän pelkän välineen tai kohtaamispaikan yli oman persoonallisuuden ilmauksiksi (emt., 142–151) Viesteissä nuoret saattavat rohkeampiakin kuin sanoissaan (emt., 175–176).

Samalla on muistettava, että välillinen vuorovaikutus eli medioiden välityksellä tapahtuva kommunikaatio on suoraa vuorovaikutusta köyhempää. Siitä jäävät useissa mediavälineissä pois ei-kielelliset viestit, joiden merkitys vuorovaikutuksessa on tärkeä erityisesti emotionaalisten viestien välittäjinä. Suorannan (2003, 116-117) mukaan ensin tarvitaan vankkaa, eli välitöntä vuorovaikutusta, joka luo ihmisten välistä luottamista ja sosiaalista pääomaa, ennen kuin tätä yhteisöllisyyttä voidaan pitää yllä myös ohuen, eli epäsuoran vuorovaikutuksen avulla. Toisin sanoen korkea sosiaalinen pääoma edeltää laajaa uusien medioiden käyttöä viestintään, eikä mobiiliviestintä ainakaan merkittävästi voi tätä pääomaa lisätä.

Uudet mediat ovat vuorovaikutteisia myös käyttäjän ja koneen välillä. Tietokone ja pelikoneet vaativat esimerkiksi televisiota ja videoita aktiivisempaa otetta käyttäjältään. Pelatessaan tai erilaisia tietokoneohjelmia käyttäessään lapsen on jatkuvasti annettava koneelle ohjeita ja reagoitava tapahtumiin näytöllä, kun tv:n, varsinkin vielä vallitsevien analogisten vastaanottimen, ääressä katsoja joutuu seuraamaan valmiiksi työstettyä ohjelmaa, jonka kulkuun ei voi puuttua. Myös oman materiaalin tuottaminen verkkoon on suosittua ja aktiivista uusien mediavälineiden käyttöä.

Lapsille uudet mediavälineet ovat pysyvä, eivät uusi, osa arkipäivää ja heidän mediakulttuurinen arkensa on usein sekä viihdettä että oppimista uusien medialaitteiden kokeilevaa ja soveltavaa käyttöä hyödyntäen. Median viihde- ja hyötykäytön välille on vaikea tehdä eroa, koska viihteen ja oppimisen rajaa hämärtyy lasten mediankäytön luovissa ratkaisuissa ja sitä häivytetään tuotekehityksessä esimerkiksi uusien viihdettä ja oppimista yhdistävien edutainment –sovellusten ja sekä oppimista ja digitaalista pelaamista yhdistävien edugaming –sovellusten avulla. Tutkimuksessani en pyrikään jakamaan lasten mediankäyttöä viihteen ja hyödyn kategorioihin, mutta tarkastelen niitä uusia käytäntöjä, joita lapset luovat mediakulttuurin laitteille ja sovelluksille omista lähtökohdistaan.

Mielenkiintoisia uudet mediat ovat myös sukupolvinäkökulmasta, sillä uusien mediavälineiden käyttö edellyttää uutta tietoteknistä ja mediaosaamista, mikä saattaa vanhemmista sukupolvista tuntua jo sinällään uhkaavalta ja hankalalta. Osa tutkimuksen kohteena olevien lasten sukupolvesta osaa käyttää näitä laitteita

vanhempiensa sukupolvea paremmin. Samalla lasten kohdalla näihin laitteisiin liittyy usein käyttörajoituksia. Rajoitetuin media ovat digitaaliset pelit, joita voidaan luonnehtia kulttuurintutkimuksessa digitaalisiksi populaarikulttuuriksi (Ermi ja Mäyrä 2003).

4.1.2. Mediatutkimus

Mediakulttuurin tutkimisessa erottuu kaksi päälinjaa. Ensiksi on populaarikulttuurin tuotteiden vastaanoton (reseption) analyysi, joka tavallisesti tarkoittaa ihmisten erilaisille artefakteille (kuten television ja sen ohjelmien, mainosten, lehtien, video- ja tietokonepelin, lelujen) antamien merkitysten tutkimista. Toiseksi on populaarikulttuurin tuotteiden aineistolähtöinen analyysi, jossa keskeistä ovat käsite- ja tekstianalyysit median tuottamasta materiaalista. (Kangassalo ja Suoranta 2001)

Mediatutkimuksen historiassa on ollut useita koulukuntia ja niiden ennakkoolettamusten pohjalta erisuuntaista tutkimusta. Kellnerin (1995, 38–41) mukaan Frankfurtin koulukunta 1930-luvulla yhdisti useita viestinnän tutkimisen perinteitä ja näki kulttuurituotteilla erityisen tehtävän: kapitalismin oikeuttaminen ja ihmisten kannustaminen yhteiskunnalliseen osallistumiseen. Koulukunta näki tämän kulttuuriteollisuudeksi nimeämänsä alan tärkeänä yhteiskuntaa koossapitävänä voimana. Se tutki kulttuuria, mediaa ja viestintää erikseen ja käsitteli kulttuurituotteita teollisen tuotannon kontekstissa. Frankfurtin koulukunta kuitenkin jakoi kulttuurin matala- ja korkeakulttuuriin, eikä tehnyt eroa kulttuurituotteiden sisään- ja uloskoodauksen välillä.

Robert Hodge ja David Tripp (1986, 1-14, 132-159) edustavat lasten ja median semioottista tutkimusta. Semioottisen näkemyksen mukaan he korostavat median sisältöjen merkitystä. Tämä sisältö rakentuu merkkien ja koodin vuorovaikutuksessa. Heidän mukaansa television vaikutusten arviointi suorana kausaalisenä suhteena on johtanut tutkijat hakoteille. Televisio vaikuttaa käyttäytymiseen hyvin epäsuorasti, merkitysten, uskomusten ja arvojen kautta. Nämä merkitykset ovat jatkuvassa muutoksessa ja ympäristön, eli ihmisten itsensä, neuvottelun tulos, eivät irrallinen, ulkoa annettu ohje. Televisiota katsoessaan lapset toimivat aktiivisesti sen tarjoamia sisältöjä arvioiden ja

tulkiten sekä käyttäen näitä omiin tarkoituksiinsa, Semioottisen tulkinnan mukaan lapset saattavat käyttää merkkien tulkintaan eri koodeja tai koodeja eri tavoin kuin aikuiset, mikä tekee lasten mediankäytön erityisen mielenkiintoiseksi tutkimuskohteeksi. Hodgen ja Trippin mukaan tästä seuraa, ettei väkivaltaista mediasisältöä sinällään voida tuomita haitalliseksi, vaan sen vaikutus pitää ymmärtää sen katsojassa aiheuttaman kognitiivisen prosessin kautta. Tärkeää on ymmärtää, kuinka mediasisällöt ovat vuorovaikutuksessa todellisuudentajun, sosiaalisen ympäristön asenteiden ja suhteiden kanssa. Tämä aktiivisen kognitiivisen prosessoinnin korostaminen on lisääntynyt mediatutkimuksessa myös muissa kuin semioottisessa viitekehyksessä.

Brittiläinen kulttuurintutkimus näki median osana yhteiskunnallista tuotantoa ja uusintamista. Mm. Stuart Hall (1992) luokittelee median vastaanoton tyypit vastahakoiseksi ja hegemoniseksi. Kellner sen sijaan korostaa, että yleisö kamppailee tuottaakseen omaa tulkintaa, saadakseen mielihyvää ja välttääkseen manipuloiduksi tulemisen seurattessaan mediaa. Kellnerin (1995, 109, 133) kannattama kriittinen monikulttuurinen moniperspektiivinen kulttuurintutkimus tulkitsee tekstejä sen suhteen, miten ne vastaavat valtarakennetta ja mitä ideologiaa ne tuottavat.

Castellsin (1998, 349) mukaan valta katoaa virtojen avaruuteen ja historia liukenee hetkelliseen kulttuuriin, jolloin esiin nousee reaalin virtualiteetin (real virtuality) kulttuuri. Reaali virtualiteetti on Castellsin avaintermi median valtavaan muutokseen, ja tämän termin hän määrittelee seuraavasti:

”a system in which reality itself is entirely captured, fully immersed in a virtual image setting, in the world of make believe, in which appearances are not just on the screen, through which experience is communicated, but they become the experience” (1996, 373).

Castells (1996, 341, 1998, 350) pitää reaalin virtualiteetin keskeisimpinä piirteinä sähköisen kommunikaation kehittymistä, massayleisön ajan loppumista ja sen tilalle nousevaa interaktiivista verkostoa. Tämän virtuaalisen sisällä rakennetaan ohjelmia ja viihdettä, joka sekoittaa aineksia useista lähteistä ja näin lisää valinnan mahdollisuuksia, identiteetin rakennusaineita ja eriyttää sen kuluttajat. Erityisen tärkeänä elementtinä tässä ”globaalisti suunniteltujen ja paikallisesti levitettyjen mökkien” kulttuurissa Castells pitää Internetiä sekä

monen median yhteenliittymiä ja näiden interaktiivisuuden mahdollistavaa potentiaalia. Castells näkee tämän muutoksen vaikutukset mediaa käyttäviin vaihtelevina: ohjelmien sisältö on teknologisista mahdollisuuksista huolimatta kiistanalaista ja ihmiset jakautuvat niihin, joilla on mahdollisuus käyttää interaktiivista mediaa vapaasti ja niihin, joiden pääsy siihen on rajoittunutta.

Perinteisen yhteiskuntajärjestyksen muuttuessa median vallan voidaan nähdä lisääntyvän: sen välityksellä luodaan ja kommunikoidaan uusia kulttuurisia merkityksiä, ja siinä näkyminen on välttämätöntä useilla aloilla politiikasta viihteeseen ja talouteen. Castells (1996, 335) näkee joukkoviestinnän keskittymisen yhä harvempiin omistajatahoihin ja samalla sen kanavien pirstoutumisen ja tieto- ja materiaalivirtojen globalisoitumisen heikentäneen valtiiovallan mahdollisuuksia median kontrollointiin. Mediassa viestit menettävät vanhaa symbolista valtaansa ja yksilöt voivat koota niistä uusia merkityksiä. Myös Kellner (1995, 9-12) näkee toisen maailmansodan jälkeisen, kaupallisen mediakulttuurin kilpailevien diskurssien taistelulentäksi. Media voi joko uudistaa vanhoja diskursseja tai kyseenalaistaa niitä. Mediakulttuuri näyttää, kenellä on valtaa ja sen alueella kamppaillaan vallasta: siitä, kuinka ihmiset saadaan samaistumaan vallitseviin ideologioihin ja representaatioihin.

Media on mukana valtaideologian rakentamisessa, ylläpidossa ja kumoamisessa. Ideologia arvottaa ja luokittelee, ja sen luokat perustuvat binaaristen oppositioiden malleihin. Vastaideologiat vetävät valtataisteluun valtaideologian vastakohtat: luokat, rodut yms. (Kellner 1995, 74). Ideologiaa ilmentää myös hiljaisuus ja se, mitä jätetään sanomatta. Median vallan perustana Kellner (1995, 71-71, 131) korostaa, että populaarikulttuurin tekstien representaatiot muodostavat mielikuvia, joiden avulla yksilöt tulkitsevat yhteiskunnan prosesseja, tapahtumia ja ihmisiä. Toisin sanoen representaatiot vaikuttavat ihmisten maailmankuvaan, identiteettiin ja näkemyksiin. Ideologia on representaatioiden, diskurssin ja aatteiden prosessi. Siten vakiinnuttamalla representaatiota vakiinnutetaan myös niihin liittyvä ideologia. Ideologia kääntää yhteiskunnan negatiiviset olotilat positiiviseksi, tavoitteelliseksi ideologiaksi. Koska yhteiskunnan ideologioita tarjotaan juuri median kautta, on medianlukutaito välttämätön kulttuurin hallitsemiseksi.

4.2. Mediakulttuuri

Juha Suorannan mukaan (2001) mediakulttuurilla viitataan yhteiskunnalliseen tilanteeseen, jossa suurin osa päivittäisistä havainnoistamme tulee jonkin välineen eli median välityksellä. Douglas Kellner (1995, 24) käyttää käsitettä mediakulttuurit kuvaamaan kulttuurin teollista tuottamista ja sen jakelukanavia. Herkman (2002, 9) tarkentaa tämän median tuotannon, esityksen ja vastaanoton vuorovaikutukseksi, jossa mediakulttuuri syntyy. Kellner (1995, 37, 49) näkee mediakulttuurin tehtäväksi ihmisten mukauttamisen yhteiskuntaan ja toisaalta keinojen antamisen yhteiskunnan valtaideologian vastustamiseksi. Mediakulttuuri tuottaa tarpeita, toimii politiikan ytimessä ja vaikuttaa siihen, miten me esitämme itsemme, millainen on suhteemme toisiin ja millaisia arvoja ja tavoitteita luomme. Mediakulttuuri tarjoaa symboleita, myyttejä ja aineistoa globaaliseen kulttuuriin. Lasten mediakulttuuri ja merkitysten antaminen medioille ja niiden sisällöille on Kinderin (1999, 19) mukaan erilaista kuin aikuisten ja usein hyvinkin epäortodoksisista.

Media ei pelkästään kuvaa, vaan myös muokkaa todellisuutta. Media onkin tärkeä osa todellisuutta juuri todellisuuden rakentajana (Herkman 2002, 20). Raja todellisuuden ja mediakulttuurin virtuaalimaailman välillä on joskus häilyvä. Mediakulttuuria tuotetaan ja tulkitaan sekä todellisuutta rakennetaan aina tiettyssä kontekstissa, sekä yhteiskunnallisessa että henkilökohtaisessa. Yleisö muodostuu yhteiskunnallisten ja kulttuuristen suhteiden pohjalta.

Mediakulttuurille, kuten muullekin kulttuurille, on ominaista tuottaa tarinoita, joiden avulla maailman monimutkaisuutta voidaan ymmärtää. Herkman (2002, 85–155) hahmottaa mediakulttuurin tarinoita kahdella käsitteellä: kerronta on tapa järjestää maailmaa kielellisesti ja genre tapa järjestää kertomuksia ja suhteuttaa niitä toisiinsa. Uusissa medioissa interaktiivisuus, kerronnan multilineaarisuus, eli käyttäjän mahdollisuus vaikuttaa kerronnan kulkuun ja reitteihin sekä ajan ja tilan problematisoituminen, muuttuminen kokemukselliseksi, haastavat perinteisen kerronnan rajat.

Mediakulttuuri on muuttunut uusien medioiden leviämisen myötä myös muuten. Herkmanin (2002, 150–155) mukaan genret leviävät yli mediarajojen ja

medioiden data on siirrettävissä laitteesta toiseen bitteinä. Kytömäki (2001, 49-59) luonnehtii nykyistä mediakulttuuria ”pelillisyyden” käsitteellä, koska uuteen mediateknologiaan liittyy monia pelillisiä elementtejä.

4.3. Median lumo ja rajoitukset

4.3.1. Mediatarjonta

Media voidaan ymmärtää joko välittämiensä sisältöjen, välitysteknologian tai niiden yhteyksien kautta. David Buckingham (2003, 3) kuvaa mediaa epäsuoraksi kanavaksi, joka välittää representaatioita ja tulkintoja maailmasta. Tässä tutkimuksessa käsittelen median mahdollisuuksia koota ihmisiä myös suoraan vuorovaikutukseen ja otan huomioon kaikki median ulottuvuudet: sosiaalis-kulttuurisen, sisällöllisen sekä teknologisen. Teknologisesta näkökulmasta olen kuitenkin kiinnostunut vain sen käyttöominaisuuksien kannalta: kuinka paljon se jättää käyttäjälleen varaa varioida teknologiaa ja sisältöjä, mikä on sen rooli kulttuurin representaatioiden välittäjänä, voidaanko laitetta käyttää sujuvasti kommunikaatioon, mahdollistaako se uusien tuttavuuksien ja yhteisöjen luomisen. Myös sisällöllisen tarjonnan osalta olen kiinnostunut vain näiden sisältöjen saamista merkityksistä vuorovaikutuksessa, en Herkmanin (2002, 85–155) kuvaamista tarinoista ja genreistä sinällään.

Mediankäyttö on jatkuvasti lisääntynyt ja sen viemä aika arjessa on kasvanut. Media tunkeutuu myös ihmisten vuorovaikutussuhteisiin, eristää ja yhdistää sekä mahdollistaa reaaliaikaisen kommunikaation lähes paikasta riippumatta. Arjessa näkyvimpiä on median tuoma tunne seurassa olosta. Media saattaa olla korvaamassa lapselle aikuisen läheisyyttä, jos aikuisen läheisyys ja vuorovaikutus todellisuudessa jää liian ohueksi. Median ääressä yksinolo saattaa unohtua ja samalla lapsi oppii aikuisten maailmasta asioita ja hänen mieleensä syöpyy visuaalisia mielikuvia. Toisaalta paljon arkea on muuttanut myös median

todellinen kyky koota perheenjäseniä ja kavereita yhteen joko katsomaan, pelaamaan, surffaamaan tms.

Tilastokeskuksen keräämien tilastojen mukaan Suomen koululaisten mahdollisuudet käyttää uutta tieto- ja viestintäteknikkaa lisääntyivät hyvin nopeasti 1990-luvulla. (<http://tilastokeskus.fi/tk/yr/tietoyhteiskunta/koulu.html>) Tämän ovat mahdollistaneet tietokoneiden ja Internet-yhteyksien nopea lisääntyminen: julkinen valta jakoi 1990-luvun lopulla runsaasti rahaa koulujen tietotekniikkaan ja samalla lapsiperheisiin hankittiin tietokoneita. Suomen koulujen tietokoneistaminen ja verkottaminen on lisännyt lasten ja nuorten mahdollisuutta tutustua uuteen tieto- ja viestintäteknikkaan aivan oleellisesti: lapsista ja nuorista pääsevät tietokoneen ääreen melkein kaikki. Mikrotietokone oli Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2002 kotona noin kuudella kymmenestä, Internet-yhteys neljällä kymmenestä ja matkapuhelin noin 90 prosentilla kotitalouksista (Kangas ja Kuure 2003, 13).

Kansainvälisesti useat tutkijat (Roberts ja Foehr 2004, 113–133, Holloway ja Valentine 2003, 20–41, Tapscott 1998, 255–280) tuovat esiin tutkimuksensa perusteella lasten erilaiset pääsymahdollisuudet tietotekniikan ääreen, eli digitaalisen kuilun lasten mahdollisuudessa käyttää tietokonetta. Tietokoneen käytön estyminen saattaa heidän mukaansa vaikuttaa lapseen yhtä paljon kuin käytön mahdollisuus ja sen sisällöt. Digitaalinen kuilu jakaa jo lapset ja nuoret niihin, joille tietokoneen käyttö on mahdollista ja jotka näin oppivat tietoyhteiskunnassa tarvittavia tietoteknisiä taitoja sekä medialukutaitoa ja niihin joilla tätä oppimisen mahdollisuutta ei ole. Livingstone (2002, 48–57) näkee eri medioiden leviämisen noudattavan eri reittejä ja esittää median saatavuuden taustalla olevan useita, kulttuurisesti erottelevia tekijöitä, kuten vanhempien eri tavoin vaikuttava tulotaso (medialaite kotona) ja koulutus (medialaite makuuhuoneessa). Pohjoismaissa uusien medioiden ja erityisesti Internetin levinneisyys on maailmaan huippua (emt., 55). Toisaalta useissa teollistuneissa maissa nuorilla on mahdollisuus käyttää tietokoneita koulussa, mikä tasoittaa heidän kotitaustastaan johtuvaa digitaalista kuilua. Roberts ja Foehr (2004) myös uskovat tulevaisuudessa uusien teknologioiden tuovan Internetin kaikkien ulottuville tietokoneesta riippumatta. Toistaiseksi kuitenkin tietokoneen omistus vaikuttaa sen käyttöön: yli puolet 8-10-vuotiaista, joilla on kone kotona käyttää

sitä päivittäin, muista lapsista vain viidennes (Suoranta ym. 2001) ja ajankäyttö lisääntyy medialaitteiden ollessa lapsen omassa huoneessa (Livingstone 2002, 143).

Kännykät ovat myös valuneet yhä nuorempien viestintävälineiksi ja alle kymmenvuotiaille puhelin hankitaan vanhempien, ei lapsen, aloitteesta (Kasesniemi ja Rautiainen 2001, 210). Suomalaisten nuorten kännykkäkulttuuri on maailmalla tunnettua edistyneisyydestään. Vanhemmat saattavat toivoa puhelimen liittävän lapsen tietoyhteiskuntaan, toimivan rahallisen arvonsa vuoksi vastuunotto-kykyä lisäävästi sekä turvaavan lapsen oloa myös kodissa, jossa lankapuhelinta ei ole sekä silloin, kun vanhemmat eivät voi olla paikalla. (emt. 210–223)

Kännyköiden nopean leviämisen lisäksi erilaiset pelikoneet ovat lisänneet suosiotaan ja nousseet pienestä harrastuksesta vapaa-ajan keskeiseksi osaksi. Tietokonepelillä tarkoitetaan yleiskäyttöisellä tietokoneella pelattavia pelejä, ja konsolipelit ovat pelikäyttöön suunnitellulla laitteella, esim. PlayStationilla, pelattavia pelejä. Jyrki J. J. Kasvin (2001, 106–126) mukaan pelaamisen tutkimisen ongelmana on, etteivät tutkijat tunne pelikulttuuria tarpeeksi hyvin. Pelin määrittely on myös vähäistä. Alle kouluikäisille lapsille suunnatuista peleistä ja niiden pelaajista ei tiedetä vielä juuri mitään.

Juha Herkman (2002, 65–84, 160–161) toteaa suomalaisessa mediamaisemassa viime vuosituhaten lopulla tapahtuneen useita muutoksia myös perinteisempien medioiden sisällöntarjonnassa. Televisiotarjonta on muuttunut seikkailuohjelmista ihmissuhdekoukeroiksi, ja tämä on vaikuttanut lasten ja nuorten katselutottumuksiin. Sisällöissä Herkman luettelee useita muutoksia: yksi sankari tai parivaljakko on muuttunut yhteisöksi (esim. Teho-osasto, Frenedit), ihmissuhteet ja ihmissuhdepuhe ovat tulleet osaksi lähes kaikkia tv-sarjoja, digitaalitekniikka on mahdollistanut efektien tekemisen myös tv-sarjoihin ja nykytelevisio hämärtää faktan ja fiktion rajoja. Nämä muutokset liittyvät kulttuurin muutokseen, erityisesti ihmissuhdepuheen laaja-alainen tulo kielii sukupuolen ja seksuaalisuuden noususta keskeisiksi mediakulttuurin ja identiteettien ongelmakohdiksi. Muutokset kertovat televisiotuotannon ponnistelusta saavuttaa laajoja yleisöjä aikoina, jolloin maut ja arvot ovat

fragmentoituneet sekä rajojen hämärtyminen merkitsee mediatodellisuuden ja muun todellisuuden välisen kuilun pienenemistä.

Mediatarjonta ja mediasisällöt ovat rikastuneet myös oppimisen alueella. Lasten mediatarjonnasta voidaan erottaa alueita, joissa pelillisyyteen tai viihteeseen yhdistyy oppimisen aspekteja ja tavoitteita. Edutainmentilla tarkoitetaan viihdettä, jonka tavoitteena on myös muu hyöty. Edugaming on pelaamista, jonka tavoitteena on myös oppia. Usein lasten mediankäytölle asetetut rajat perustuvat juuri mediasisältöihin: oppimiseen tähtäävät tietokonepelit ovat etenkin pienten lasten pelivalikoimissa yleisimpiä (Mäntylä, 2003). Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen (2001, 24) tuovat esiin laajemman näkemyksen ja korostavat lasten mediadieetin monipuolisuuden merkitystä. He kyseenalaistavat kulttuurisisältöjen jakoa korkeakulttuuriin ja populaarikulttuuriin sekä sen perusteella edellisten suosimista ja jälkimmäisten rajoittamista. Kirjoittajat esittävät olevan tärkeää avata lapsille useita ovia heidän kasvaessaan kulttuurituotteiden kuluttajiksi ja tuottajiksi sekä yhteiskunnan jäseniksi, jolloin kulttuurin monipuolisuus on tärkeä arvo itsessään.

4.3.2. Lasten mediankäyttö

Lapsuuden konteksti on muuttunut, vapaa-aika individualisoitunut ja mediankäyttö lomittunut osaksi tätä arjen kasvavaa mahdollisuuksien määrää, jossa elämä kokonaan mediakulttuurin ulkopuolella lienee käytännössä mahdotonta (Livingstone 2002, 77–78). Lasten medioitunut arki tarkoittaa ensinnäkin monia informaatio- ja kommunikaatioteknologisia laitteita, joista tässä käsittelen vain uusia medioita: tietokoneita, kännyköitä ja pelikoneita ja niiden määrän huikaa lisääntymistä. Toiseksi lasten medioitunut arki tarkoittaa kokemusten muuttumista mediavälitteiseksi (Herkman 2002, 18-20). Tarkastelen seuraavassa lasten mediankäytön yleisyyttä, käytettyä teknologiaa ja ohjelmia, käytön yhteyksiä sekä seuraa.

Lasten mediankäyttö on lisääntynyt runsaasti paitsi Suomessa ja muissa länsimaissa, myös maailmanlaajuisesti, pääasiassa nopeasti kehittyvillä urbaaneilla alueilla, kuten Kaukoidässä. Lindstromin ja Seyboldin (2003, 3-24)

mukaan noin puolella maailman urbaaneista kouluikäisistä (alle 14-vuotiaista) lapsista (tweens) on Internet-yhteys ja viidesosalla oma kännykkä. Noin kymmenesosalla on myös omat kotisivut. Nämä lapset ovat hyvin verkostoituneet, he lähettelevät sähköpostia ja tekstiviestejä sekä käyttävät instant messages –ohjelmia (esimerkiksi MS Messenger) ja odottavat näihin vastausta tuntien, jopa minuuttien sisällä. He ovat kehittäneet chat-ryhmiin myös oman, lyhenteitä ja muita merkkejä hyödyntävän kielen sähköiseen, kirjalliseen kommunikaatioonsa. Lindstromin ja Seyboldin mukaan nämä lapset ovat tottuneet interaktiiviseen ja nopeaan kommunikaatioon ja ympäristöön.

Donald Roberts ja Ulla Foehr tutkimusryhmänsä kanssa (Roberts ja Foehr 2004, Roberts et. al.1999) esittelevät 1990 –luvun lopulla kerätyn kattavan aineiston amerikkalaisten lasten ja nuorten mediankäytöstä. Aineisto on kerätty 2-18-vuotiailta lapsilta ja nuorilta kyselylomakkeita ja päiväkirjoja käyttäen siten, että alle 7-vuotiaiden puolesta ovat vastanneet vanhemmat. Vanhempien vastauksia tutkijat pitivät lasten vastauksia konservatiivisempina. Vastausten mukaan 7-vuotiaat lapset, joiden puolesta vanhemmat kertoivat mediankäytöstä, käyttävät huomattavasti vähemmän mediaa kuin 8-vuotiaat, jotka saivat vastata itse. Robertsin ryhmän mukaan taustalla on paitsi vanhempien tietämättömyys siitä, mitä lapset tekevät heidän silmänsä välttääksään, myös pyrkimystä antaa sosiaalisesti hyväksyttäviä vastauksia. (1999, 9-12)

Robertsin ryhmän mukaan lähes kaikilla 8-18-vuotiailla amerikkalaislapsilla on kotonaan televisio, yli kahdeksalla kymmenestä on pelikonsoli ja kolmella neljästä tietokone (2004, 31). Omassa huoneessa televisio on yli puolella ja tietokone viidesosalla 8-10-vuotiaista amerikkalaislapsista (emt., 43). Sääntöjä television katselussa on noin puolella 8-10-vuotiaista lapsista, mutta lähes yhtä suurella osalla on kotona tv lähes jatkuvasti auki, mikä lisää lapsen kontrolloimatonta altistusta televisiolle (emt., 50-51). 8-10-vuotiaat katselevat televisiota ja elokuvia keksimäärin neljä ja puoli tuntia päivittäin ja tämän ajan neljäsosa lapsista viettää tv:n äärellä pääasiassa yksin (emt., 59, 77). Yksin katselua lisää television sijainti lapsen omassa huoneessa ja suosituinta seuraa tv:n äärellä ovat sisarukset ja kaverit (emt., 78–80). Yksin televisiota katselivat muita useammin ymmärrettävästi ainoat lapset, muut sosio-ekonomiset tekijät eivät erotelleet lasten television katselun eristyneisyyttä perheestä ja ystävistä.

Vanhempien korkea koulutus vaikuttaa television katsomiseen vähentävästi ja tietokoneenkäyttöön lisäävästi, sukupuolella sen sijaan ei ole merkitystä käytön aktiivisuuteen (emt., 121). Kokonaisuudessaan 8-10-vuotiaat amerikkalaislapset altistuvat medialle seitsemän tuntia päivässä ja käyttävät sitä aktiivisesti kuusi tuntia (emt., 139).

Roberts ja Foehr (2004, 113–133) tutkivat myös lasten ja nuorten interaktiivista mediankäyttöä. Tietokoneen käyttö on ennen vuosituhannen vaihdetta ollut Yhdysvalloissa huomattavasti muun mediankäyttöä vähäisempää. Tietokoneen ohjelmista suosituin on pelaaminen, jota pojat harrastavat tyttöjä aktiivisemmin ja joka vielä 8-10-vuotiailla vie puoli tuntia päivässä, mutta vähenee iän myötä. Internetin ja sähköpostin käyttö vastaavasti lisääntyy iän myötä, chat-ryhmien seuraaminen pysyy samana. Tutkijat tarkastelevat pelikonsoleita erikseen ja toteavat 8-10 –vuotiaista pojista yli puolen ja tytöistä reilun kolmasosan pelaavan pelikonsoleilla. Internetsisällöistä lapsia kiehtovat viihde ja harrastukset sekä viestintä joko sähköpostilla, chat-ryhmissä tai ”instant messaging” –ohjelmalla.

Robertsin ym. (1999, 64–66) mukaan tämä viittaa lasten maailmaan sosiaalisuuteen sekä siihen, että lasten sukupolvi kasvaessaan tulee odottamaan uuden median palvelevan juuri heidän viestimistarvettaan. Toisaalta tutkijoiden mukaan tietokonetta ja pelikonsoleita käyttävistä lapsista yli puolet puuhaa niiden ääressä pääasiassa yksin. Vain pieni prosentti istuu koneiden ääressä pääasiassa vanhempien kanssa ja korkeintaan kolmasosa viettää suurimman osan tietokone- tai pelikonsoliajastaan kavereiden tai sisarusten kanssa. Nämä interaktiivisuuden mahdollistavat laitteet, tietokoneet ja pelikonsolit, eivät siis ole Robertsin ryhmän mukaan saaneet lapsia kerääntymään niiden pariin yhdessä, kuten elokuvat ovat onnistuneet.

Roberts ja Foehr (2004, 165–180) esittelevät lasten ja nuorten mediankäyttöä myös heidän sosiaalisen sopeutuvuutensa ja tyytyväisyytensä mukaan. Kokonaisuudessaan nuoret, jotka ovat tyytyväisiä, käyttävät vähemmän mediaa ja katsovat televisiota harvemmin yksin sekä kertovat heillä olevan sääntöjä television suhteen useammin kuin tyytymättömät kaverinsa. Tutkijat tarkastelivat myös lasten ilmoittamien kouluarvosanojen yhteyttä heidän mediankäyttöönsä ja huomasivat runsaan television ja elokovien katselun olevan yleisempää alempia

arvosanoja saavien keskuudessa. Näissä tuloksissa on kuitenkin muistettava muiden mahdollisten tekijöiden osuus sekä korrelaation kyvyttömyys selittää kausaalisia suhteita.

Lopuksi Roberts ja Foehr luokittelevat nuoret median saatavuuden, suosituimpien medioiden ja siihen käytetyn ajan mukaan kuuteen luokkaan (emt., 180–189). Innokas mediankäyttäjä omaa siihen hyvän pääsyn eikä häntä rajoittamassa ole sääntöjä. Vähäisen mediankäyttäjän kotona ei ole monia medialaitteita ja niiden käyttö on rajattua, välinpitämättömällä käyttäjällä olisi mahdollisuus käyttää mediaa, mutta ei intoa siihen. Lisäksi tutkijat löysivät televisioon keskittyneen ryhmän, jolla on vähän sääntöjä, mutta myös vähän medialaitteita sekä kohtuullisesti mediaa käyttävän ryhmän, jolla on tiukat säännöt, mutta hyvä pääsy median äärelle. Viimeinen, tietokoneisiin ja paperiseen mediaan keskittynyt ryhmä, käyttää kohtuullisesti aikaa mediaan ja se on kohtuullisesti heidän ulottuvillaan. Näistä luokista nähdään, että lasten mediankäyttö ei ole täysin riippuvaista median saatavuudesta eikä suosituimmasta medialaitteesta.

Euroopan laajuisessa tutkimuksessa on vuonna 1997 kerätyn aineiston avulla selvitetty tarkkaan mantereen lasten ja nuorten mediankäyttöä ja kuvaa myös Suomessa (Livingstone ja Bovill 2001, Süss ym. 2001, Saanilahti 1999). Tämä aineisto on nopeasti muuttuvassa mediakulttuurissa niin vanha, että jätän huomiotta eri medioita käyttävien ja omistavien prosenttimäärät ja kiinnitän tässä huomiota lähinnä sen kertomaan lasten mediankäytön sosiaalisista aspekteista.

Süssin ym. (2001, 31–33) mukaan lapset viettävät mieluiten aikaa kavereidensa kanssa ilman medialaitteita, mutta ollessaan yksin lapset kokevat mediankäytön viihdyttäväksi. Kirjoittajien mukaan lapset myös pelaavat digitaalisia pelejä mielellään muiden seurassa ja erityisesti Suomessa lapsilla on siihen aikaa keskenään vietettyjen iltapäivien aikana. Puheenaiheiksi nousee lasten keskuudessa useimmin televisio, mutta konsoli- ja tietokonepelitkin puhuttavat noin joka toista lasta. Sen sijaan tietokone muuten ei ole niin kiinnostava jutunaihe (Saanilahti 1999, 33–35). Televisiota myös katsellaan mielellään muiden kanssa, 7-vuotiaista vain 16 prosenttia ja 10-vuotiaista 32 prosenttia katselee mieluiten suosikkiohjelmaansa yksin. Suosituin seura lapsille ruudun ääreen olivat kaverit ja sisarukset, vanhempia kannatti vain viidesosa.

Nuoremmat lapset mielellään lyöttäytyvät pelaamaan vanhempien sisarustensa ja heidän kavereidensa kanssa, mikä on pienemmille sekä kognitiivinen että erityisesti sosiaalinen oppimistilaisuus (Süss ym. 2001, 39).

Yleisten arvojen vastaisesti Livingstone (2002, 142–146) esittää lapsen mediankäytön yksin myös positiivisena asiana: lapsi käyttää silloin omaa vapauttaa ja itsenäisyyttään parhaaksi näkemällään tavalla, joka jo sinällään sotii sovinnasta lapsena oloa vastaan. Fantasiamaailmaan kadonnut lapsia ei noudata näkemystä ajan kalleudesta ja sen hyödyntämisen pakosta, vaan toimii omaehtoisesti. Livingstonen mukaan lapset tarvitsevat myös yksinoloa ja toivovat erityisesti television katsomisen yhteydessä sitä enemmän kuin heidän organisoidussa arjessaan ja perheen aktiviteettina pysyneessä tv:n katselukulttuurissa on sille tilaa. Sen sijaan tietokonepelejä lapset pelaavat eniten yksin ja haluaisivat seurata useammin kaverinsa. Livingstone kuvailee lasten omaan huoneeseen perustuvaa kulttuuria, joka sallii lapselle sen rajojen määrittämisen, identiteetin rakentamisen ja ilmentämisen, vetäytymisen, jossa medialaitteiden omistus on tärkeä osa ja jonka merkitys kasvaa kohti teini-ikää kokonaisuudessaan tärkeänä osana lasten maailmaa (emt. 146–158).

Suomessa lasten ja nuorten mediankäyttö on lähellä maailman huippua. Tilastokeskuksen mukaan noin 90 prosenttia 10–15-vuotiaista suomalaisista käyttää tietokonetta jossain, joko kotona, koulussa tai muualla ja kotona se löytyy 86 prosentilta. Internetiin on ollut kosketuksissa yli neljä viidestä ja 71 prosentilla on verkkoyhteys myös kotikoneellaan. (Nurmela ym. 2003, 35) Yli kymmenvuotiaista koululaisista, joilla on tietokone kotona, noin puolet käyttää tutkimuksen mukaan tietokonetta päivittäin, netissä käy tai jotain peliä pelaa noin neljäsosa 10–16-vuotiaista. Tietokoneella tai pelikonsoleilla pelaavat lähes kaikki 10–14-vuotiaat, monta kertaa viikossa näin tekee pojista kaksi kolmannesta ja tytöistä yksi kolmannes. Tilastokeskuksen tutkimus Suomalainen lapsi osoittaa, että suomalaiset lapset alkavat hyvin varhain käyttää tietokonetta, sillä nuorimmat tietokoneen käyttäjät olivat alle kolmevuotiaita ja 3–6 vuotiaista lapsista neljäsosa ja peruskouluikäisistä puolet käytti kotona olevaa tietokonetta vuoden 1998 tilaston mukaan. (Kartovaara ja Sauli 2000, 181).

Helsingissä 1998 tehdyssä kyselyssä tiedusteltiin neljännen ja kuudennen luokan oppilailta, eli noin 10- ja 12-vuotialta lapsilta heidän käsityksiään

tietotekniikasta, oppimisesta ja tiedosta. Yli seitsemän kymmenestä lapsesta käyttää tietokonetta harrastustarkoitukseen ja kolmasosa opiskeluun vähintään kerran viikossa. Juuri harrastuskäyttö on poikien kohdalla tyttöjä yleisempää ja pojista noin neljäsosa kertoo käyttävänsä konetta päivittäin vähintään 3-5 tuntia. Tytöistä näin aktiivisesta käytöstä kertoo vain alle kymmenesosa. (Rahikainen ym. 2000, 31–33)

Koulussa oli vuonna 2002 tietokonetta tekstinkäsittelyyn tai Internetin selailuun käyttänyt 10–12 –vuotiaista noin kaksi kolmesta ja sähköpostia alle puolet. Nämä luvut ovat huomattavasti ylempiä luokkia ja keskiastetta alhaisemmat, eivätkä ole nousseet lainkaan 1990-luvun lopun jälkeen. Eniten tietoteknisiä taitoja ala-asteikäiset kertovatkin oppineensa koulun sijasta perheen avulla. (Nurmela ym. 2003, 39–53)

Matkapuhelinta kertoi vuonna 1999 käyttävänsä 63 prosenttia yli kymmenvuotiaista peruskoululaisista ja heistä yli puolet oli käyttänyt sitä enintään vuoden ajan. Alle 40 prosenttia kertoi lähes kaikkien ystäviensä käyttävän kännykkää, joten kännykän merkitys kommunikaatiossa ei ollut vielä yltänyt tähän ikäluokkaan. (Nurmela ym. 2000). Vuonna 2002 matkapuhelimen omistajien määrä 10–14 –vuotiaista oli noussut 75 prosenttiin ja näyttää yläasteen aikana saavuttavan lähes kaikki nuoret. Päivittäin puhelimellaan soittelevat lähes kaikki sen omistajat ja tekstiviestejäkin he lähettelevät säännöllisesti (Nurmela ym. 2003, 26–28). Myös kännykän muita kuin puheluominaisuuksia käytetään varsinkin nuorten sukupolvien keskuudessa ahkerasti. Tilastokeskuksen mukaan Suomessa lähetettiin vuonna 2000 miljardi tekstiviestiä eli keskimäärin liki 300 viestiä matkapuhelimen käyttäjää kohti. (Tilastokeskus, Verkkokauppatutkimus, marraskuu 2002). Nurmela ja Ylitalo uskovat matkapuhelimen nopean yleistymisen takaa löytyvän ihmisten perustarpeet: turvallisuuden tunne ja vuorovaikutus. Matkapuhelin on teknisistä välineistä parhain sosiaalisen verkoston ylläpitoon, mutta sen vaikutus uusien yhteisöjen syntyyn on vielä selvittämättä. Sen sijaan Internetistä on uuden ystävän löytänyt alle 30 –vuotiaista nuorista jo viidesosa, joten verkon voidaan katsoa tukevan uusien yhteisöjen syntyä. (Nurmela ym. 2003, 20, 86-87)

Kasesniemi, Oksman ja Rautiainen (Oksman ja Rautiainen 2001, 72–86, Rautiainen ja Kasesniemi 2001, 207–223) toteavat alle 10-vuotiaan lapsen

matkapuhelinviestinnän olevan ensisijaisesti lapsen ja vanhempien välistä soittelua. Yli kymmenenvuotiailla lapsilla matkapuhelimen käyttö monipuolistuu ja sitä aletaan käyttää kommunikaatiovälineen ohella arjen hyötyesineenä kuten herätyskellona ja kalenterina, samalla korostuu viestintäpuolella myös oman sosiaalisen verkoston luominen ja ylläpitäminen Oksman ja Rautiainen nostavat myös esiin mielenkiintoisen huomion siitä, että lasten viestintätavat ovat erilaisia kuin aikuisten, sillä lapset viestivät korostuneesti nonverbaalisti ilmeillä, eleillä, kehon asennoilla ja liikkeillä. Kirjoittajien mukaan lapset myös soittelevat vanhempien mielestä kummallisista asioista, eivätkä aina ymmärrä kännykän käytön maksullisuutta. (Oksman ja Rautiainen 2001, 72-86, Kasesniemi ja Rautiainen 2001, 207-223) Oman tutkimukseni tavoitteena on selvittää lasten matkapuhelinviestinnän tiheyttä ja sitä verkostoa, jolle lapsi viestii kännykällä.

Huolimatta siitä, että pelien harrastukseen ei kannusteta, vaan päinvastoin usein rajoitetaan, pelien suosio on kasvanut huomattaviin mittoihin ja lähes jokainen lapsi ilmoittaa pelaavansa joskus tietokone- tai konsolipelejä (ks. esim Suoranta ym. 2001, Luukka ym. 2001, 104-118). Pelien merkitys yhteiskunnassa on huimassa kasvussa paitsi kulttuurisesti ja sosiaalisesti, myös taloudellisesti, sillä Suomessa pelimarkkinoiden arvo oli n. 63,7 miljoonaa euroa vuonna 2002 (Ermi ja Mäyrä 2003). Pelikonsoleilla ja tietokoneella pelaaminen on myös hyvin usein, päinvastoin kuin julkisessa keskustelussa annetaan ymmärtää, myös sosiaalinen tapahtuma. Lapset pelaavat usein yhdessä jonkun kaverinsa, sisaruksensa tai vanhempansa kanssa, jolloin käytännössä palataan vuorotellen. Vanhemmat pelaajat pelaavat enemmän yksin, mutta suosivat myös moninpelejä, joissa voi kilpailla pelitaidoissa kavereidensa kanssa. Hyvin suosittu tietokonepelien pelaaminen näyttää vallanneen alaa myös koulutunneilta tai välitunneilta, koska lähes puolet ilmoittaa pelaavansa koulussa viikoittain tai useammin (Rahikainen ym. 2000). Tuoreimpien tilastojen mukaan pelit eivät ole kuitenkaan pääasiassa lasten leikkejä, sillä tietokonepelaajan keskimääräinen ikä on 28 vuotta. Yhdysvalloissa vuonna 2000 tehdyn tutkimuksen mukaan 32 prosenttia tietokone- ja videopelien pelaajista oli yli 35-vuotiaita, yli 50-vuotiaiden muodostaessa tästä jo 13 prosenttia osuuden. (Ermi ja Mäyrä, 2003)

Median sosiaalisen ulottuvuuden kannalta ja ulkomaisiin tutkimuksiin tärkeänä vertailukohtana on Suorannan ym. (2001) havainto, jonka mukaan tv:n

katselun osalta lasten mediakulttuurinen arki painottuu mediankäyttöön yksin ja tätä tukevat myös lasten huoneisiin sijoitetut televisiot ja tietokoneet. Uusilla medioilla on kuitenkin televisiota laajemmat sosiaalisen käytön mahdollisuudet. Helsingissä toteutetussa tutkimuksessa on selvitetty lasten tietokoneen käytön sosiaalisuutta sen kautta, kuinka moneen ihmiseen lapset viikon aikana olivat koneella yhteydessä. Neljäsluokkalaisista kolme neljästä ei käytä Internetiä ollenkaan, eikä siis ole yhteydessä kehenkään, kun kuudesluokkalaisista näin ilmoittaa noin neljä kymmenestä. Kuudesluokkalaisista kuitenkin noin viidesosa kertoo olevansa tietokoneella yhteydessä vähintään kuuteen henkilöön viikossa ja muutama prosentti ilmoittaa näitä ihmisiä olevan yli 30. (Rahikainen ym. 2000)

Sosiaalisuus ei näytä olevan uhattuna nuorten mediankäytön seurauksena, sillä kysyttäessä 10-18-vuotiailta yli viisi tuntia viikossa tietokonetta käyttäviltä, mitä tekemistä he ovat koneen käytön takia vähentäneet, tulee yleisimpänä vastauksena television katselu, yleinen oleskelu, ulkoilu, lukeminen sekä koulu- ja kotityöt. Hieman yli viidesosa on nyt vähemmän perheensä parissa ja vain muutama prosentti kertoo vähentäneensä kavereiden kanssa oleskelua tai muuta harrastamista (Nurmela ym. 2000). Myös uudemman aineiston mukaan eniten tietotekniikan käyttäjät ovat vähentäneet television katselua, epämääräistä oleilua sekä nuoret myös nukkumista ja lukemista (Nurmela ym. 2003, 40). Sen sijaan sosiaalisiin kontakteihin käytettyä aikaa tietokoneen käyttö ei näytä vähentäneen. Tietokoneen käyttäjien joukossa varmasti on marginaaliryhmä riippuvaisia käyttäjiä, mutta aihetta yleiseen huoleen nuorten eristäytymisestä tietokoneen käytön vuoksi ei näyttäisi olevan.

Monet näistä tilastotiedoista ovat jo useamman vuoden vanhoja, joten uuden mediatarjonnan lisääntytyä ja monipuolistuttua uusien teknologisten ja sisällöllisten ratkaisujen myötä on mahdollista, että myös lasten uusien medioiden käyttö on kasvanut. Monet tilastokeskuksen luvut keskittyvät yleensä työikäiseen väestöön, lasten tietoteknologian käytön ajan-tasainen tieto on vähäisempää, myös kouluissa tehdyt kyselytiedot selvittävät vain yli 10-vuotiaiden tietotekniikan käyttöä. Oman tutkimukseni tulokset tarjoavat siis tärkeää, täydentävää tietoa hieman nuorempien lasten kohdalla.

4.3.3. Mediasuhde

Vuosituhatosen vaihteen lapset ja nuoret ovat ensimmäinen laajasti tietokone- ja internetitaitoinen sukupolvi ja he ovat luomassa aivan uudenlaista viestintäkulttuuria. Samalla lasten ja nuorten maailma rakentuu teknologian myötä toisenlaiseksi kuin heitä edeltävien sukupolvien maailma.

Sam Inkinen (2001, 220–233) esittelee 1990-luvulla yleistyneitä sukupolvikäsitteitä, jotka perustuvat osittain mediankäytölle. Tietokoneen ympärille muodostui tietokonesukupolvi, josta 90-luvulla jalostui kybersukupolvi. Kirjoittajan matka jatkuu länsimaisen X-sukupolven ja sen venäläisen vastineen P-sukupolven (P=Pepsi-Cola) kautta teknomusiikin räjähdysmäisen kasvun aiheuttamaan teknosukupolven ja rave -sukupolven, joihin on yhdistetty keskustelu ekstaasisukupolvesta. Rap-sukupolven jälkeen on sitten vuorossa verkkosukupolvi, jolle on ominaista globalisaatio ja uusi media- ja informaatioteknologia. Verkkosukupolvi hallitsee vanhempiaan paremmin yhteiskunnan ja kulttuurin kehitykseen vaikuttavan avainteknologian ensimmäistä kertaa maailman historiassa. Ermi ja Mäyrä (2003) lainaavat Marc Prenskyn teosta *DigitalGame-Based Learning*, jossa Prensky ensinnäkin katsoo, että nykynuoret ovat monilta kognitiivisilta kyvyiltään ja taidoiltaan erilaisia kuin aikaisemmat sukupolvet. Mediakulttuurissa kasvaneet lapset ja nuoret muodostavat Prenskyn termein oman ”Digital Natives” (digimaailman syntyperäisten asukkaiden) tai ”Games Generation” -sukupolvensa. Prensky puhuu Ermin ja Mäyrän mukaan myös nuoren sukupolven vuorovaikutuskielestä, *Digital Literacy*, jonka tarkoittamat digitaalisen median luku-, kirjoitus- ja kriittiset arviointitaidot ovat heille tärkeä kompetenssi.

Näiden kirjoittajien näkemys verkkosukupolven suvereeniudesta uusien medioiden parissa saa tukea tilastokeskuksen tutkimuksesta. Sen mukaan nuoret sukupolvet eivät koe olevansa syrjäytymässä tietoyhteiskunnan nopeassa kehityksessä. Kysyttäessä yli 14-vuotiailta oppilailta suhdetta tietoyhteiskuntaan näkemykset olivat myönteisiä, sillä noin 90 prosenttia kertoi, ettei jatkuva informaatiotulva huoleta heitä (Nurmela ym. 2000, 27–32). Nuoret uskovat olevansa hyvin mukana tietoyhteiskunnan kehityksessä, sillä alle viidesosa 10–14 –vuotiaista uskoi jääneensä informaatioteknologian etenemisen jalkoihin

(emt., 17). Myöskään tiedon tulva ei tunnu suomalaisia haittaavan, vähiten sen kokivat ongelmaksi nuoret (emt., 18).

Saanilahden (1999) mukaan lasten suhde tietokoneeseen on hyvin myönteinen, lähes kaikki kertovat pitävänsä siitä. Mielenkiintoisen huomiona voidaan kuitenkin nostaa esiin tyttöjen iän myötä laskeva tietokonemyönteisyys. Helsingissä 1998 tehdyssä kyselyssä ei näkynyt selvää eroa tietotekniikkaan asennoitumisessa tyttöjen ja poikien välillä, mutta jo ala-asteikäisten poikien sekä erityisesti yläasteella ja lukiossa poikien joukosta löytyy ryhmä, joka on tietokoneen kanssa hyvin taitava ja jolla on motivaatiota käyttää sitä monipuolisesti myös koulussa. Tyttöjen vastauksista ei tämmöistä aktiivikäyttäjien ryhmää profiloitunut, mutta heidänkin suhtautumisensa oli myönteistä (Rahikainen ym. 2000). Sama ilmiö toistuu tietokoneista kiinnostuneisuuden suhteen: ensimmäisellä luokalla sekä tytöt että pojat ovat kiinnostuneita tietokoneista, mutta into laskee tytöillä nopeasti siten, että peruskouluun lopettelevista tytöistä kone kiehtoo vain joka toista. Noin puolet pojista myös uskoo osaavansa käyttää tietokonetta perheessä parhaiten, tytöistä näin hyvä itseluottamus koneen suhteen on vain 14 prosentilla. (Saanihahti 1999, 68–73). Pohdin tarkemmin sukupuolen merkitystä lasten mediasuhteessa kohdassa ”lapset tyttöinä ja poikina”.

Lasten mediakulttuuri on siihen äärioptimismilla sävytetyn deterministisesti suhtautuvan Tapscottin (1998, 55–84) mukaan hyödyntänyt interaktiivisten, kontrolloimattomien uusien medioiden mahdollisuudet ja lasten kulttuurin innovatiivisuuden. Tapscott luettelee verkkosukupolven (net-generation) mediankäyttöön kuuluvan itsenäisyyden, avoimuuden, mukaan ottamisen (inclusion), ilmaisuvapauden, innovatiivisuuden, kypsyiden, tutkimisen, välittömyyden, herkkyyden korporaatioiden suhteen ja luottamuksen. Näiden taitojensa myötä uudesta verkkosukupolvesta kehittyy Tapscottin mukaan utelias, itsevarma, kriittinen ja suvaitsevainen. Tapscottin usko uusien medioiden valtavaan myönteiseen voimaan jatkuu kun hän kumoo epäilyt verkkosukupolven lasten sosiaalisesta eristymisestä ja lyhytjänteisyydestä (emt., 85-124).

Buckingham (2000, 55) huomauttaa tässä essentialistisessä visioinnissa unohtuvan sosiaaliset kontekstit, joissa teknologiaa tuotetaan ja käytetään. Hänen

mukaansa lasten mediakulttuurin kompleksisuus ja sen ristiriitaisuudet on ymmärrettävä arvioitaessa lapsuuden ja median suhdetta, niiden välisiä vaikutuksia ja tulevaisuudenkuvia. Vaikka lasten arkeen kuluu runsaasti informaatioteknologiaa, tärkeintä lasten tietoyhteiskunnan muodostumisessa on se käyttökonteksti, vuorovaikutus ja merkitykset, joita tämän teknologian käyttöön liittyy (ks. esim. Kangassalo ja Suoranta 2001, 1, Ermi ja Mäyrä, 2003). Lasten mediasuhde rakentuu aina kulttuurisessa ja sosiaalisessa kontekstissa, josta medialaitteiden käyttö on vain yksi osa. Mediankäyttö on siis yhteydessä sen käyttäjän muihin motivaatioihin ja emootioihin sekä sosiaalisiin suhteisiin (Ermi ja Mäyrä, 2003). Tämän vuoksi mm. Ermi ja Mäyrä (emt.) korostavat tutkimuksen suuntaamista mediavälineistä kohti kokemuksia ja sen käyttäjän omaa näkökulmaa.

Tietotekniikan käyttö voidaan nähdä myös osana yhteisössä toimiessa välttämättömiä viestintätaitoja, kuten Marja-Liisa Viherä (2000, 2001, 87-106) tekee. Hänen mukaansa tarvitsemamme viestintävalmiudet tieto- ja viestintäteknologian osalta koostuvat liittymästä (pääsystä verkkoihin), osaamisesta ja motivaatiosta. Medialaitteilla voidaan viestiä myös sanattomasti, sillä identiteetin luominen laitteen tai pelin omistamisen tai muun valitsemisen kautta ovat tärkeitä ulottuvuuksia (ks. esim. Bauman 1998).

Olen edellä tarkastellut muuttunutta lapsuutta yhteiskunnallisten muutosten: globalisaation, teknologisoitumisen, mediatarjonnan laajenemisen ja spesialisoitumisen, työ polarisoitumisen, lasten tiedostettujen oikeuksien ja perherakenteen moninaistumisen kautta. Näitä yhdistää Buckinghamin (2003) mukaan kasvava epävarmuus, toisaalta lasten pääsy aikuisten maailmaan, toisaalta lasten oman mediakulttuurin rakentuminen aikuisilta tavoittamattomissa, toisaalta lapset koetaan suojelua tarvitsevinä ja toisaalta voimaantuneina (empowered), jotka kaikki on otettava huomioon tutkittaessa lasten mediasuhdetta. Buckingham huomauttaa mediasisältöjen muuttuneen kaupallisemmiksi ja toisiinsa viittaaviksi ja aikuisten ja lasten ohjelmasisältöjä toisiinsa sekoittavaksi. Median kuluttajilla on enemmän valinnanvaraa, ohjelmat on suunniteltu entistä räätälöidymminkin tietyille ryhmille ja he voivat toimia interaktiivisesti uusien digitaalisten medioiden parissa.

Sonia Livingstone (2002) tarjoaa monipuolisen näkemyksen median leviämisestä ja lapsuuden muuttumisesta osana laajempaa sosiaalisen muutoksen prosessia, jossa hän näkee tärkeimpänä kulttuurisen ympäristön merkityksen. Lapsuuden sosiaaliset ja taloudelliset ympäristöt ja määrittäjät ohjaavat Livingstonen mukaan lasten mediankäyttöä heidän omia preferenssejään vahvemmin (2002, 77–86). Lapset valitsevat mukavan päivän toiminnoiksi elokuvia ja ystävien näkemistä, medioiden käyttö (tietokonetta lukuun ottamatta) kotona taas tapahtuu lasten mielestä tylsänä päivänä. Lasten mediasuhteessa korostuu myös vapaa-ajan privatisaatio sekä vahva individualisaatio, joka liittyy spesialisoituviin elämäntapoihin (emt.108–116).

4.3.3.1. Motivaatio ja esteet mediankäytössä

Media näyttäytyy lapsille ja nuorille houkuttelevana ja sen käytön taustalla on runsaasti erilaisia motiiveja (Mustonen 1997, 12). Ermin, Heliön ja Mäyrän (Mäyrä ja Ermi 2003, Ermi, Heliö ja Mäyrä, 2004) mukaan digitaalisissa peleissä erityisen tärkeitä motiiveja ovat tunneperäiset ja sosiaaliset motiivit, tv:n katselussa useammin tiedollisetkin motiivit, kuten oppiminen ja tiedon kartuttaminen median avulla. Juha Kytömäki (1999, 199–206, 2001, 49–59) lisää tähän omaan identiteettiin liittyvän potentiaalisen resurssin ja lisäksi mediaa voidaan käyttää keinona vertaisryhmän hyväksynnän saamiseksi.

Tunneperäisinä motiiveina Ermi ja Mäyrä sekä Mustonen pitävät mm. virkistymisen, viihteen, ajankulun, rentoutumisen ja arjesta irtautumisen sekä tylsyyden torjumisen tarpeita. Median mahdollisuutta tarjota tiedollista tai älyllistä haastetta pyritään käyttämään hyväksi digitaalisen pelaamisen alueella kehitettäviä uusia edugaming-pelejä suunniteltaessa. Parhaassa tapauksessa peleistä on mahdollista oppia, kokea haasteita ja älyllistä stimulaatiota sopivassa määrin, mikä saattaa mahdollistaa flow-kokemuksen eli huippukokemuksen. Flow-kokemuksella tarkoitetaan Csikszentmihalyin mallin mukaan tilaa, jossa keskittyminen on intensiivistä, ympäristöä ei havainnoida ja toiminnasta tulee lopputulosta palkitsevampaa. Siinä toteutuu haastavuuden ja kiinnostavuuden sopiva yhdistelmä, jossa henkilö uppoutuu tekemäänsä asiaan nauttien sen mukaansatempaavuudesta Tämän tilan saavuttamiseksi tietokoneen ja pelien

loputon ongelmien ja kehittämisen maailma antaa hyvän mahdollisuuden. (Tuomivaara 2000, 17-18: Ermi ja Mäyrä, 2003).

Media on monipuolinen työkalu ja areena yksilön omille ajatuksilla ja tunteille sekä niiden säätelylle. Kokemukset digitaalisissa ympäristöissä muodostuvat muiden kokemusten tavoin mm. mielikuvista, tuntemuksista ja tunteista. Tunnekokemukset ovat tärkeitä ihmisen psyykkiselle kehitykselle ja tasapainolle ja median kyky vaikuttaa tunteisiin on osittain sen vetovoiman takana. Ihmiset janoavat uusia tunnekokemuksia ja media tuottaa niitä heille virtuaalitodellisuudessa ilman, että heidän tarvitsee heittäytyä niihin siinä todellisuudessa, jossa he elävät. Ermi ja Mäyrä (2003) lainaavat Mastersia, Bardenia ja Fordia joiden mukaan pienetkin lapset valitsevat eri mediasisältöjä sen hetkisten tai toivomiensa tunnetilojen mukaan. Lasten ja nuorten mediankäyttö vaihtelee iän, kokemusten ja kykyjen mukaan, toiset nauttivat rankemmasta viihteestä, toiset välttävät sitä.

Mediankäytössä on mukana myös sosiaalisia syitä, sillä se tarjoaa puheenaiheita, kulttuurin käyttäytymismalleja, ja kehyksiä sosiaaliin vuorovaikutustilanteisiin sekä mahdollistaa yksinolon tunteen karkottamisen ja yhteisen ajan vieton jopa tarhaikäisille. Etenkin nuorten kohdalla tietyn mediankäytön taustalla on usein ikätovereiden hyväksynnän saaminen. Kaveripiirin tai viiteryhmän suosimaa mediasisältöä on ”pakko katsoa”, koska halutaan osallistua keskusteluun ja liittää nämä mediasisällöt itselleen sopivaksi oman identiteetin rakennusaineiksi eli kertoa, millainen itse on. Samalla nuori voi viestiä voivansa päättää itse mediankäytöstään ja siksi haluaa korostaa katsoneensa juuri jotain aikuisten haitalliseksi leimaamaa. Kielletty ja kauhuviihde kiehtovat monia nuoria ja varsinkin poikien keskuudessa väkivaltainen mediasisältö on toiminut tällaisena sosiaalisen arvonannon mittarina. Paitsi positiiviseen sosiaaliseen yhdistymiseen, nuoret käyttävät mediakulttuuria myös erottamaan niistä ryhmistä, joihin ei haluta kuulua ja erityisesti omista vanhemmista. Koska koko digitaalisten pelien kulttuuri on monille nuorten vanhemmille vielä verrattain vieras alue, se palvelee nuorten tarvetta erottautua tästä vanhempien sukupolvesta. (Ermi ja Mäyrä 2003, Ermi, Heliö ja Mäyrä, 2004, Herkman 2002, 157–204, Suoninen 2003). Erityisesti

digitaalisten pelien ja tietokoneohjelmoinnin piirissä on kehittynyt myös omia alakulttuureja (Saarikoski 2003, 74–84).

Kytömäen (1999, 139–160, 2000) mukaan tavallisesti elokuvia katsotaan kavereiden kanssa, mutta television katselu kaveripiirissä ei ole yleistä. Nuorten keskustelussa voidaan erottaa useita ulottuvuuksia: keskustelulla on suuri merkitys tiedon leviämässä ja kokemusten vertailussa sekä kavereiden arvostelukyvyn arvioinnissa. Sarjaohjelmista ja elokuvista tulee merkityksellisiä vasta sosiaalisessa vuorovaikutuksessa kavereiden kanssa. Eri tarinoilla on myös omat funktionsa: lempielokuvat ovat sankaritarinoita kun taas lempiohjelmat liittyvät ihmissuhteisiin. Seikkailukertomusten sankaritarinat ovat suosittuja, koska ne kertovat sosiaalisen identiteetin saavuttamisesta, ja sosiaalinen arvostus sekä sosiaalinen identiteetti ovat nuorten elämänvaiheessa vaikea asia. Sosiaalisessa vuorovaikutuksessa taas syntyvät kollektiiviset, jaetut käsitykset ”hyvästä elämästä”. On arveltu, että nykyään, kun on siirrytty pois kyläyhteisöstä, media korvaa lasten entiset mahdollisuudet tarkastella elämää oman, suoran kokemuksen kautta. Varhaisnuorille olennaisin tieto näyttääkin siirtyvän fiktiivisten tarinoiden ja niiden kollektiivisen käsittelyn kautta. (Kytömäki, 1999)

Osa näistä syistä nähdään julkisessa keskustelussa toisia jalompina syinä television tai tietokoneen avaamiselle erityisesti lasten kohdalla. Jos lapsi hakee mediasta seuraa yksinäisyyteen tai muuta lohdutusta, voisi sen toivoa oleva lapsen saapuvilla mieluummin läheisen ihmisen hahmossa. Toisaalta lapsen suoran ja henkilökohtaisen vuorovaikutuksen vähyydestä ei voida päätellä epäsuoran ja mediavälitteisen vuorovaikutuksen lisääntyvän ja tietoteknisten laitteiden turmelevan vaikutuksen olevan takana tässä valitettavassa joidenkin lasten kohdalla ilmenevässä kehityksessä (Suoranta 2003, 73). Yhtenä esimerkkinä median poleemisuudesta edelleen voidaan nähdä koulutelevision pitkän historian jälkeenkin esitetyt epäilyt kehiteltäviä edutainment ja edugaming –sisältöjä kohtaan. Viihteen ja hyödyn yhdistämistä mediassa käsitellen myöhemmin.

Lasten mediankäytön poleemisuudesta huolimatta melko suuri osa asiantuntijoista ja vanhemmista on yhtä mieltä lasten mediankäytön rajoittamisen tai ainakin seuraamisen tärkeydestä (Holloway ja Valentine 2003, 82-98). Tällä

monitoroinnilla on edessään uusia haasteita mediavälineiden yleistymisen myötä, sillä yhä useammalla lapsella on omaa tietotekniikkaa huoneissaan (Suoranta ym. 2001) Toisen mittavan haasteen lasten mediankäytön valvomiselle asettaa uusista medioista Internet, joka on sisällöiltään suurimmaksi osaksi kaiken rajoittamisen ja sensuurin ulkopuolella. Verkon sopimattomakaan sisällöt eivät kuitenkaan ”hypi silmille”, kuten useat asiasta huolestuneet kasvattajat pelkäävät, vaan Internetin asiallisen käytön opettelu tiettyjä sivustoja, rekisteröitymisiä ja sähköposteja välttämällä on kohtuullisen helppoa (Kemppinen, 2001, 95-100). Internetin haitalliseksi katsottujen sivujen avaamisen estämiseksi on kehitelty myös tietokonekohtaisesti käytettäviä suodattimia, mutta toistaiseksi niiden sensurointikynnys saattaa poistaa myös asiallista tietoa.

Televisio-ohjelmilla ja digitaalisilla peleillä on Suomessa suosituskäytöt, joita suuri osa vanhemmista kannattaa, mutta ei aina sovello omiin lapsiinsa. Syyinä nuorille tai aikuisille tarkoitettujen elokuvien tai pelien antamiseen lapsilleen vanhemmat esittävät juuri heidän lapsensa kypsyiden, eli rajat ovat hyviä muille, mutta omalla kohdalla niiden noudattamisessa joustetaan (Valkonen ym. tulossa 2004, Holloway ja Valentine 2003, 83). Näiden haasteiden näkökulmasta koko median säätelyn mahdollisuutta ja mielekkyyttä pohtivat Lees, Ralph ja Brown (2000), jotka tuovat esiin myös kysymyksen, voidaanko ja kannattaako perinteisiä säätelyn muotoja yrittää korvata uudella itsesäätelyllä.

Hollowayn ja Valentinin (2001, 2003, 58–77) mukaan vanhempien pelot uusia medioita ja niihin liittyviä ilmiöitä kohtaan keskittyvät usein tietokoneeseen yhteiskunnan muutoksen symbolina. Vanhemmat pohtivat lasten tulevaisuutta ja kantavat huolta siitä, omaksuvatko lapset kaikki tarvittavat mediataidot. Heikosti tietotekniikkaa hallitsevat vanhemmat ja opettajat myös turhautuvat omaan kyvyttömyyteensä opettaa niiden käyttöä, jolloin ambivalentit tunteet johtavat toisaalta puolustamaan lasten kompetenssin kehittämistä ja toisaalta välttelemään oman heikon osaamisen paljastumista ja aikuisen auktoriteettiroolin rapistumista. Myös Internetin vaarat virusten ja sopimattoman sisällön muodossa huolestuttavat vanhempiä. Suurimpina kauhuina nähtiin tietokone ja verkko, joka nielaisee lapset, turmelee heidät, eristää muusta

yhteisöstä ja velvollisuuksista. Lasten pelot sen sijaan ovat kiinni tässä hetkessä ja liittyvät usein tietotekniikkataitojen heikkouteen ja identiteetin suojelemiseen lasten kulttuurin tarkkojen odotusten ja muiden arvioinnin ympäristössä.

Seuraavaksi tutkin, kuinka mediankäytön kiellot ja rajoituksen kietoutuvat yhteen mediankäytön asenteiden kanssa. Uusimmat medialaitteet ovat usein tiukimpien rajoitusten alaisina (ks. esim. Suoranta ym. 2001). Näin medialaitteen yleistyessä ja mahdollisesti myös sen hintojen alentuessa sen käyttö vapautuu aiemmasta myös lasten kohdalla. Esimerkkinä tästä on Oksmanin ja Rautiaisen (2001, 72-86) havainto, jonka mukaan suhtautuminen matkapuhelimeen on muuttunut ajan saatossa: se on muuttunut statusesineestä arjen hallitsemisvälineeksi. Nuorilla ei juurikaan esiinny matkapuhelimien ideologista vastustusta ja aikuistenkin asenne on muuttunut positiivisemmaksi kännyköiden yleistyttyä.

Mediankäyttöä rajoitetaan suurimmassa osassa lapsiperheitä (ks. esim. Suoranta ym., 2001). Juha Kytömäki (1999, 87-122) tuo esiin vanhempien näkemyksen, jonka mukaan television katselua ei ole tarpeen rajoittaa, kun se heijastelee nuorten kehitysvaihetta ja toisaalta vanhempien tarpeen suojella nuorta tietyltä ohjelmatarjonnalta. Nuoret taas itse näyttävät kokevan kannattavaksi hyödyntää se tilaisuus, joka katselemiseen suodaan. Pasquierin (2001, 170) mukaan televisio on rajoitetumpi media kuin tietokone ja erityisesti television käyttö säädellään perheen yhteisissä tiloissa, mikä viittaa muiden katsojien kanssa käytävien neuvottelujen välttämättömyyteen. Television sijainti omassa huoneessa ei kuitenkaan vaikuta lisää sen käytön sääntöjä, sillä siellä sen käyttö ei häiritse muiden rauhaa (Bovill ja Livingstone 2001, 193). Tietokone omassa huoneessa sen sijaan lisää säätelyn määrää (emt. 194).

Lasten mediankäytön rajoitukset painottuvat perinteisen sisällön tiukan kontrollin sijaan tasapainoiluun ajankäytön jakamisessa median ja lasten velvollisuuksien välillä ja kädenvääntöön, usein sisarusten välillä, parhaasta televisiosta tai kaukosäätimen hallinnasta. Tasapainoilu liittyy lapsille asetettuun koulutukselliseen menestymisen tavoitteeseen, jota liika viihde ei saa häiritä sekä perheen päätöksenteon demokratisoitumiseen. Vaikka vanhempien mediankäytön rajoittaminen on koulutuksen diskurssia, lasten mediankäytön

rajoittaminen liittyy autonomian diskurssiin: lapset kiertävät aikuisten sääntöjä taitavasti ja itsenäisyyttä tavoitellen (Bovill ja Livingstone 2001, 171–176).

Lasten mediasuhde ja lasten kulttuuri ovat vuorovaikutuksessa ja tärkeitä toisilleen myös tietokoneenkäytön merkitysten muotoutumisessa sekä yksittäisen lapsen että koko kulttuurin osalta. Lapset siis rajoittavat omaa ja toistensa mediankäyttöä myös oman kulttuurinsa puitteissa ja identiteettinä rakentamisen ehdoilla. Holloway ja Valentine (2003, 41–71) ovat tutkineet englantilaisten nuorten tietokoneiden käyttöä sekä kouluissa että kotona ja toteavat, ettei teknologialla ole etukäteisvaikutuksia, vaan sen käyttäjien ja koneiden vuorovaikutus kulttuurisessa kontekstissa rakentaa kunkin käyttäjän omaa suhdetta tietokoneen kanssa. Erityisen mielenkiinnon kohteeksi kirjoittajat nostavat lasten kertoman mukaan koulun ATK-tunneilla vallitsevan muita tunteja rennomman ilmapiirin. Siellä lapset luovat omaa tietokonesuhdettaan ympäröivän kulttuurin kontekstissa sekä sen odotuksia uusintaen että rikkoen.

Vahvasti uusien medioiden käyttöä kontrolloivana tahona voi toimia myös lasten vertaisryhmä ja lasten kulttuuri. Holloway ja Valentine (2003, 41–71) löysivät aineistostaan kolme tietokoneiden käyttäjätyyppiä: tekniset pojat, kaveripojat (the lads), tietokonepätevät tytöt sekä koneen käytössä itsensä heikoksi mieltävät tytöt (the ludettes). Näiden ryhmien sisällä on paitsi yhteneväisiä näkemyksiä tietokoneista, niiden merkityksestä sekä samansuuntaista koneiden käyttöä sekä koulussa että vapaa-ajalla, myös samansuuntaista käyttäytymistä muissa yhteyksissä, kuten tiivistä kanssakäymistä tämän, ehkä sisäänlämpiävänkin ryhmän sisällä. Tekniset pojat ovat sulkeutunut, tietokoneisiin avoimesti keskittyvä ryhmä, ”the lads” -ryhmä sen sijaan hallitsee koneet, mutta korostaa sosiaalisia ja toiseen sukupuoleen vetoavia, jopa seksuaaliseen häirintään luokiteltavia, piirteitään enemmän. Tietokoneiden käytössä hyvät tytöt sen sijaan jopa salaavat kykynsä sosiaalisten odotusten täyttämiseksi vertaisryhmässään. Myös tietokoneiden käytöstä täysin kiinnostumattomat tytöt vartioivat tarkoin identiteettiään ja sosiaalisia suhteitaan pysymällä koneista erossa ja noudattamalla näin ulkoisia odotuksia. Suuria eroja nuorten mediasuhteessa on siis myös sukupuoliryhmien sisällä, ei ainoastaan niiden välillä. Tässä kohden kirjoittajat kiinnittävät huomion kotona olevan tietokoneen tärkeyteen lasten positiivisen mediasuhteen luomisessa, sillä kotona

vertaisryhmän paineet ja odotukset eivät estä nuorta harjoittelemasta koneen käyttöä.

Samansuuntaisia johtopäätöksiä voisi vetää Tuomivaaran (2000) tutkimuksesta. Seppo Tuomivaara (2000, 28–42) tarkastelee tietokonesuhdetta ja koneen käyttöhalukkuutta asenteiden ja uskomusten kautta sekä käyttäytymisenä. Tietokonesuhde on määritelty seuraavasti: yksilön ja koneen välinen vuorovaikutus tarkasteltuna sekä toiminnallisesta, kognitiivis-affektiivisesta että sosiaalisesta näkökulmasta. Tuomivaara korostaa toteaa näiden komponenttien (toiminnallisen, kognitiivisen ja affektiivisen) välillä sekä kesken yksilöllä esiintyvän konsistenssia, eli johdonmukaisuutta ja pyrkimystä niiden samansuuntaisuuteen. Tietokoneen käyttöä selittää hänen mukaansa suoraan käyttöhalukkuus, johon vaikuttavat käyttöön liittyvät uskomukset käytön yleishyödyllisyydestä ja sen statusarvo sekä tietokonealuottamus (koettu helppokäyttöisyys). Tietokonealuottamukseen vaikuttaa edelleen tietokoneahdistus, joka Tuomivaaran mukaan liittyy henkilön alhaiseen uskomukseen omiin kykyihinsä ja taitoihinsa, eli alhaiseen minäpystyvyyden kokemukseen ja hallintakokemuksiin. Tuomivaara (emt., 50–51) toteaa, että uskomus tietokoneenkäytön hyödyllisyydestä ei selitä sen käyttöä odotetusti. Sen sijaan tietokoneahdistus selittää koululaisten kohdalla tietokonealuottamusta, joka edelleen selittää koneen käyttöä. Tuomivaara toteaa, että tietokoneen käyttöön muodostuva suhde heijastuu laajemmin myös käyttäjän muihin asenteisiin ja toimintaan.

Tuomivaara erottaa 14–25-vuotiaista koostuvasta aineistostaan neljä ryhmää tietokoneen käytön harrastajien joukosta: verkkoilijat (Internetin tehokäyttö ja tekstinkäsittely, grafiikka sekä taulukot), pelaajat, pelailevat tukikäyttäjät (pelit, tekstinkäsittely ja grafiikka) ja nörtit (aktiivinen käyttö, myös ohjelmointi). Ne, jotka eivät kuulu tietokoneen harrastuskäyttäjiin, käyttävät sitä Tuomivaaran mukaan vain joko opiskeluun, satunnaisesti tai perinteisesti. Sekä tietokoneharrastajat että suurin osa ei-harrastajista suhtautui koneen käyttöön positiivisesti, vain neljäsosa vastaajista, eli satunnaiset käyttäjät, olivat negatiivisia asenteissaan. Tietokoneahdistuksesta kärsi aineistossa vain harva, mutta tietokonealuottamuksen puute oli yleisempää.

Ne nuoret, jotka eivät tietokonetta käytä suhtautuvat siihen muita kielteisemmin ja Hollowayn ja Valentinin (2003) mainitsemien syiden lisäksi Tuomivaaran mukaan myös medialaitteen käytön osaaminen vaikuttaa sen käyttöön suhtautumiseen, eli lapset ja nuoret alkavat vältellä koneita koettuaan niiden kanssa epäonnistumisia tai pelätessään niiden käyttöä. Näiden tutkimusten mukaan voidaan arvioida, että tietokoneen käytön rohkaisussa saattaisi olla kannattavaa keskittyä vahvistamaan tietotekniikkaa mahdollisesti vierastavien lasten positiivisia kokemuksia koneen käytöstä ja käytön hyödyllisyydestä sekä lisätä tekniikkaan suuntautuneiden ja samalla muillakin aloilla menestyneiden naisten roolimallien antamista nuorille tytöille.

4.3.3.2. Uudet medialaitteet ja vapaa aika

Mediankäyttö kuuluu tiiviisti monen nuoren arkeen, eikä heidän muissa harrastuksissaan ole todettu juuri eroa vähemmän mediaa käyttävien nuorten harrastuksiin (esim. Suoranta ym. 2001). Holloway ja Valentine (2003, 99-126) korostavat Internet-toimintojen lomittuvan arkielämän osaksi ja tukevan myös lasten kodin ulkopuolisia intressejä sen sijaan, että verkossa olo eristäisi heitä kotiin. Lapset myös käyttävät medioita polyfonisesti, puuhailemalla samalla jotain muuta tai keskustelemalla toisten kanssa (emt.). Livingstone (2002, 82–86) esittää lasten vapaa-ajan olevan melko strukturoitua, jolloin mediankäytölle ei-ohjattuna ja kotona tapahtuvana jää vapaa-ajan organisoinnista riippuen vain vähän aikaa. Harrastusten kiistellyn kimpputeorian mukaan harrastukset ryhmittyvät kimpuiksi ja median kulutukseen käytetty aika saattaa vaihdella eri mediavälineiden välillä, mutta tämä aika ei ole pois esimerkiksi liikuntaharrastuksista. Myöskään uudet mediat eivät ole kahmaisseet vanhojen medioiden käyttöön kuluvaan aikaan, vaan eri mahdollisuudet liittyvät vapaa-ajanviettopojen valinnan kenttään ja niiden pariin siirrytään satunnaisesti niiden tarjonnan, sosiaalisen tilanteen ja ihmisen oman mielialan mukaan, jolloin niiden käyttö spesialisoituu ja vaihtelee vahvasti (emt. 89).

Joitakin eroavaisuuksia tietokonetta paljon ja satunnaisesti käyttävien välillä on löytänyt Tuomivaara (2000), joka määrittelee tutkimansa tietokoneen harrastuskäytön säännöllisesti, vapaa-ajan tietokoneen käytöksi, joka koetaan

itsessään palkitsevana eikä tarkoitushakuisena. Tutkiessaan 1990-luvun alussa 11–18-vuotiaita koululaisia ja opiskelijoita Tuomivaara erottaa aineistostaan vain pienen ryhmän, poikien kohdalla kahdeksan prosenttia ja tyttöjen kohdalla vieläkin vähemmän, joka ilmoittaa harrastavansa tietokoneenkäyttöä. Satunnaisesti konetta käyttää vastanneista suurin osa, vain viidesosa kertoo, ettei tee sitä juuri lainkaan. Tuomivaara toteaa, että tietokoneen harrastuskäytön luokittelu perinteiseen joko ohjelmointiin tai pelaamiseen, kuten 1990-luvun alussa tehtiin, on liian kapea näkökulma, joten hän jakoi harrastajat vielä pelaajiin ja yleisharrastajiin, joista jälkimmäiset ovat hyvin monipuolisia käyttäjiä, jotka edelleen voidaan jakaa monitaitoisiksi ohjelmoijiksi ja valmiiden ohjelmien soveltajiksi. Ei-harrastajien tietokonesuhteen Tuomivaara toteaa olevan välineellinen, pelaajilla konemaailman olevan hieman enemmän itseisarvoinen, yleiskäyttäjillä hyvinkin itseisarvoinen. Pelaajien mielenkiinto näyttää suuntautuvan muualle koneen käytön lopettamisen jälkeen, eikä heitä voida luokitella syrjäytyneiksi nuoriksi, joiden elämä keskittyy pelaamiseen.

Useissa tutkimuksissa runsaasti tietokonetta käyttävien nuorten kohdalla on huomattu hyvin vähän tai ei ollenkaan eroa vapaa-ajanvietossa tai sosiaalisuudessa muihin nuoriin verrattuna. Tuomivaaran (2000, 47, 61–77) mukaan runsaasti tietokoneenkäyttöä harrastavien nuorten, erityisesti paljon pelaavien, vapaa-aika erottuu muiden nuorten ajankäytöstä liikuntaharrastusten vähyyden suhteen. Sen sijaan pelaajien koulumenestys ja sosiaalisuus eivät juuri poikenneet muista nuorista, mutta yleiskäyttäjillä läksyjen tekoon käytetty vähäisempi aika alkoi jo näkyä. Paljon konetta muutenkin käyttävillä oli muita vähemmän aikaa sosiaalisille suhteille, mutta Tuomivaaran aineistossa se ei näkynyt sosiaalisten suhteiden määrän tasolla. Molemmilla tietokonetta käyttävillä ryhmillä kiinnostuksen kohteet suuntautuivat muita kapeammin tietokoneeseen ja muihin älyllisiin aktiviteetteihin.

Muutamassa tutkimuksessa on saatu myös mediankäytön kannalta negatiivisempia tuloksia, eli runsaasti tietokonetta käyttävien nuorten kohdalla on huomattu lievää yhteyttä muita nuoria vähäisempään kiinnostukseen liikuntaan ja koulunkäyntiin. Heimo Nupponen ja Risto Telama (1998) ovat tutkineet 11-16-vuotiaiden nuorten vapaa-ajankäyttöä. Nuorten yksittäisistä vapaa-ajanviettotavoista tärkein on kavereiden kanssa oleilu, toiseksi musiikin

kuuntelu ja kolmanneksi tv:n ja videoiden katselu sekä neljänneksi kirjojen ja lehtien lukeminen, joita kaikkia harrastaa yli puolet nuorista. Pojat harrastavat tyttöjä aktiivisemmin ainoastaan tv:n katselua ja viihdepelaamista sekä urheilevat urheiluseurassa. Nuoret myös liikkuvat paljon ja kokevat olevansa sosiaalisia: Ilman ystäviä kertoo olevansa 2 prosenttia nuorista. Tietokone- ja videopelejä pelaa säännöllisesti kolmasosa pojista ja viidesosa tytöistä, mutta pelaaminen vähenee iän myötä. Pelaamista hyvin tärkeänä pitää pienempi osuus kuin sitä harrastavien. (emt., 23-29)

Nupponen ja Telama korostavat, että nuoret eivät ole homogeeninen joukko, vaan heidän joukossaan muotoutuu ja vaikuttaa erilaisia alakulttuureja. Alakulttuurien tavat ja käyttäytymismallit toimivat tärkeinä vaikuttajina nuorten muodostaessa omaa identiteettiään ja etsiessään itselleen tärkeitä arvoja ja sosiaalisia suhteita (1998, 12). Nupponen ja Telama jakavat tutkimuksensa 11-16-vuotiaat nuoret heidän vapaa-ajanviettotapojensa, kaverisuhteidensa ja koulunkäyntiasenteidensa perusteella elämäntaparyhmiin, joita ovat velvollisuudentuntoiset yleisaktiivit, yleispassiivit, pelaajat, rentoutujat ja liikkujat. Näistä pelaajat -ryhmä käyttää muita enemmän aikaa peli- ja katseluharrastuksiin ja vähemmän kaikkeen muuhun, myös sosiaaliseen kanssakäymiseen kavereiden kanssa, yleispassiivit eivät tee juuri mitään, rentoutujat käyttävät vähän aikaa urheiluun ja peli- ja katseluharrastuksiin, mutta paljon muihin harrastuksiin ja sosiaalisiin tehtäviin. Yleisaktiivit tekevät kaikkea ja liikkujat ovat myös sosiaalisia ja nauttivat peli- ja katseluharrasteista. Ainostaan pelaajien ja yleispassiivien ryhmillä ei siis näytä olevan muita harrastuksia, eivätkä he käytä paljoa aikaa sosiaaliseen toimintaan.

Pojilla on selvä enemmistö pelaajien ja liikkujien sekä lievä enemmistö yleispassiivien ryhmissä. Yksittäisenä harrasteena peli- ja katseluharrastus ei kuitenkaan Nupposen ja Telaman mukaan riipu ystävien kanssa vietetyn ajan määrästä. Sen sijaan paljon ystävien kanssa aikaa viettävät tekevät velvollisuus- ja hyötytehtäviä vähemmän, mutta urheilua he harrastavat enemmän. Kuitenkin runsas peli- ja katseluharrastus on yhteydessä kielteiseen suhtautumiseen kouluun sekä muita ryhmiä heikompaan liikuntamotivaatioon sekä urheiluseurassa että omaehtoisesti, minkä seurauksena heillä on rentoutujaryhmän kanssa muita ryhmiä heikompi kunto.

Omassa tutkimuksessani tarkastelen yllä esitettyjä tutkimuksia nuorempien lasten mediankäyttöä sekä koulussa että vapaa-ajalla, sillä kyselylomakkeessa ei ole määritelty käytön paikkaa tai aikaa, vaan kiinnostus suuntautuu vain siihen, miten lapset ylipäättään mediaa käyttävät. Olen kiinnostunut runsaasti mediaa käyttävien lasten muusta vapaa-ajasta sekä sosiaalisuudesta verrattuna vähän mediaa käyttäviin lapsiin.

4.3.4. Median vaikutuksista

Julkisuudessa käydyssä tietoyhteiskuntakeskustelussa on tyypillistä maalailta yhtäältä suuria positiivisia visioita ja toisaalta synkkiä uhkakuvia. Myös suuri osa perinteisestä mediatutkimuksesta on keskittynyt median vaikutusten selvittämiseen jopa teknologisen determinismin ehdottomuudella jättäen huomiotta median tuottajien ja kuluttajien henkilökohtaiset erot, tulkinnat ja säätelykeinot sekä muut interventiot (esim. Pekonen ja Pulkkinen 2002, 96–98). Varhaiset laboratorio-olosuhteissa toteutetut tutkimukset, joissa lapset väkivaltaista televisio-ohjelmaa seurattuaan päätyivät usein pahoinpitelemään leikkittilaan varattuja nukkeja (ks. Banduran kokeista esim. Mustonen 2001), ovat saaneet osakseen kritiikkiä juuri keinotekoisista olosuhteista. Myöskään yhden välittävän ja muokkaavan tekijän huomioiminen median ja sen vastaanottajan välillä tässä kuvitellussa kausaalisuhteessa ei vielä tavoita sitä kokonaisuutta, jossa ihminen mediaa käyttää intentioiden, tulkinnan ja toiminnan monimutkaisessa suhteessa. Ole nnaisina vaikuttavina tekijöinä toimivat mediankäyttäjän kognitiiviset taidot. On todettu, että jo lapset osaavat arvioida mediasisältöjä myös kriittisesti (Gauntlett 1996).

Median vaikutuksia on kokonaisuudessaan hankala tutkia, sillä välittömien reaktioiden lisäksi olisi huomioitava pitkän ajan seurauksia. Näistä erityisesti jälkimmäisiin vaikuttavat ihmiselämän kaikki aspektit: elämäntilanne, ihmissuhteet, työ- ja opiskelumahdollisuudet, näiden kaikkien koettu mielekkyys ja henkilön oma kehitys, mielen tasapaino tai häiriöt ja muut olosuhteet. Nämä vaikuttavat käyttäytymiseen niin vahvasti, että yksittäistä median aiheuttamaa kausaalista suhdetta on mahdoton eristää. Useilla väkivaltarikoksiin

syyllistyneistä nuorista on taustallaan mielenterveyshäiriö, joten he ovat jo valmiiksi haavoittuvia mediaväkivallalle, kun terveillä nuorilla on parempi vastustuskyky ulkomaailman häiriötekijöitä, kuten mediaväkivaltaa, vastaan (Pekonen ja Pulkkinen 2002, 95).

Myös tutkimuksissa havaitun syy-seuraussuhteen hämärtyminen on huomioitava, sillä kun henkilö kuluttaa runsaasti väkivaltaviihdettä ja toimii väkivaltaisesti, on vaikea erottaa, onko henkilön taipumus väkivaltaiseen käytökseen hänen temperamentissaan pysyvä piirre, liittyykö se hänen muuhun ympäristöönsä tai onko hän saanut siihen vaikutteita väkivaltaviihteestä tai seurannut väkivaltaviihdettä juuri siihen kokemiensa temperamentista ja ympäristöstä johtuvien syiden vuoksi. Ihminen on aina kokonaisuus, jolloin yhden ympäristötekijän, kuten median, vaikutuksen eristäminen hänen henkisistä prosesseistaan ja käyttäytymisestään on mahdotonta (Herkman 2002, 170-180).

Tarkasteltaessa median vaikutuksia on muistettava myös, että mediatuotteiden tärkein merkitys ei ole tuotteissa ja teknologioissa itsessään vaan erityisesti niiden käytössä ja sen tarkoituksissa. Ermin ja Mäyrän (2003) mukaan esimerkiksi digitaalisissa peleissä itse pelaaminen on vain yksi ulottuvuus ja sen lisäksi pelaamiseen voi liittyä erilaisia sosiaalisia ja emotionaalisia ulottuvuuksia ja tavoitteita sekä seurauksia.

Pelko uusien medioiden aiheuttamasta luonnollisista kokemuksista ja sosiaalisista suhteista vieraannuttamisesta on perusteeton. Tätä pelkoa on tuettu tekniikan väitetyllä epäluonnollisuudella, mutta lapset ovat aina leikkineet aikakauden uusimmilla tekniikan luomuksilla ja niiden avulla tutustuneet aikuisten maailmaan ja harjoitelleet sen kannalta olennaisia taitoja. Toisin sanoen jos halutaan Bourdieun (1985) tavoin erottaa kulttuuri ja luonto dikotomisesti, ovat lasten leikkivälineet pääasiassa olleet kulttuurin tuotteita jo ennen uusien medioiden aikaa.

Median vaikutusten tutkiminen on Buckinghamin (2000, 134) mukaan ulotettava käyttäytymisen tutkimisesta myös emotioiden, ideologioiden ja asenteiden alueelle. Hänen tutkimuksissaan vanhemmat eivät ole huolissaan niinkään lastensa käytöksen muutoksista, kuten aggressiosta, vaan emotionaalaisesta häiriytymisestä tunnepuolen tasapainon järkkymisestä (emt.,

133). Hän myös korostaa lyhyt- ja pitkäaikaisten vaikutusten eroja ja näiden sekoittumista ajan kuluessa.

Seuraavissa kappaleissa esittelen lyhyesti tärkeimpiä median uhkia ja mahdollisuuksia selvittäviä tutkimuksia, koska ne edustavat tärkeää osaa mediatutkimuksesta. Nämä tutkimustulokset ovat myös vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa, ne rakentuvat osaksi ihmisten ajattelua ja toimintaa sekä muokkaavat heidän mediasuhdettaan ja siten koko mediakulttuuria (Holloway ja Valentine 2003, 97). Omassa tutkimuksessani en pyri selvittämään mediankäytön seurauksia, mutta ymmärrän niiden vaikuttavan sekä vanhempien että lasten suhtautumiseen mediankäyttöön, minkä vuoksi pidän niiden käsittelyä tässä tarpeellisena.

4.3.4.1. Mediassa nähtyjä mahdollisuuksia

Teknologian vaikutuksia voidaan tarkastella sekä lyhyellä että pitkällä aikajänteellä. Vanhimmat vaikutustutkimukset keskittyivät välittömästi mediankäytön jälkeen havaittavaan toimintaan, mutta vähintään yhtä tärkeää on ottaa huomioon sen vaikutus laajemmin mm. oppimiseen. Pitkäaikaisina myönteisinä vaikutuksina on tutkijoiden, ammattikasvattajien ja vanhempien taholta nähty esimerkiksi kuinka uusi teknologia mahdollistaa monimuotoista oppimista ja tietokonepelit innostavat pieniäkin lapsia tutustumaan tietokoneiden käyttöön. Lyhyemmällä tähtäimellä voidaan todeta tietoteknologia tarjoavan mm. uudenlaista kiehtovaa viihdettä, iloa ja mielihyvää lapsille ja nuorille. Mediankäytön seuraukset kiertävät myös kehässä edellä käsiteltyjen mediankäytön motiivien kanssa: koska pelaaminen on hauskaa, sitä halutaan tehdä lisää ja elokuvia katsotaan yhdessä, koska niistä on mukava keskustella jälkepäin. (Herkman 2002, 157-203)

Useissa tutkimuksissa luetellaan samoja mediankäytön positiivisia vaikutuksia. Näiden mukaan mediasta voi saada irti mm. iloa, hyötyä, tietoja, taitoja ja identiteetin rakennusaineita. Tiedolliset, strategisen ja avaruudellisen ajattelun taidot, tekniset taidot, tietotekniset taidot, oppimismotivaatio, uudet sosiaaliset kontaktit, roolikokeilut, yksinäisyyden poisto, ujouden voittaminen ja rentoutuminen sekä tietotekniikka-suhteen kehittyminen ovat mahdollisia

seurauksia, kun mediaa ja tietoteknologiaa käytetään yksilölle myönteisellä tavalla. Tietokone ja digitaaliset pelit tarjoavat monelle nykyajan nuorelle ja lapselle, jotka ovat niihin kasvaneet, ympäristön ja kielen, joka on suosittu, tuttu ja erittäin motivoiva. Haastavissakin tehtävissä siirtyminen pelimaailmaan tai leikilliseen mentaliteettiin toiminnassa vapauttaa kokeilemaan ja epäonnistumaan. Kun haasteen esittää leikin tai pelin muodossa, ei se ole enää samanlainen uhka ja ahdistuksen aihe eikä epäonnistumisen pelko ole yhtä suuri, kuin vakavan rakenteen mukaisessa toiminnassa. Internetissä on mahdollista solmia uusia tuttavuuksia yhteisiin kiinnostuksiin, ei vain sattumanvaraiseen samaan asuinalueeseen perustuen sekä ylläpitää kommunikaatiota välimatkojen yli. Kodin ainoan tietokoneen käytöstä on neuvoteltava, yhteiset pelisäännöt tarjoavat myös joustavan tavan strukturoida vuorovaikutusta ja ylipäättään sosiaaliset pelitilanteet kehittävät tiimitoiminnan ja yhteistoiminnallisen ongelmanratkaisun taitoja. (mm. Mustonen 2001, Kasvi 2000, Mäyrä ja Ermi 2003, Holloway ja Valentine 2003, 127–152)

Laajemmin pelien hyötyjä ajateltaessa Ermi ja Mäyrä (2003) löytävät lukuisia medioituneessa maailmassa tarpeellisia, kognitioon, navigaatioon ja manipulaatioon liittyviä taitoja. Tällaisia ovat esimerkiksi mediaympäristössä hyödylliset havaintoskeemat, keskittymiskyky, kyky ”moniajoo”, sekä monet ajattelun ja muistin metataidot. Näihin voidaan lukea myös ongelmanratkaisustrategioiden kehittäminen, kyvyt monimutkaisten mentaalisten mallien rakentamiseen sekä erilaiset visuaalis-spatiaalisen hahmotuskyvyn ja manipulaation taidot sekä uudet tietosisällöt pelien aihealueilta, kuten urheilusta. Lisäksi voidaan huomata useiden digitaalisten pelien ja muiden ohjelmien rohkaisevan uudenlaista asennetta, ennakkoluulotonta kokeilemistä ja tekemällä oppimista, mikä tosin saattaa johtua myös esimerkiksi suomenkielisten ohjeiden puutteesta, kuten jokainen enemmän tietokonetta käyttänyt on joutunut toteamaan.

Ermin ja Mäyrän mukaan tälle asenteelle on leimallista pelillisyyttä, jonka leikkisän kokeileva asenne olisi korvaamassa aikaisempaa tehokkuus- ja työkeskeisyyttä. Tästä on tulkittu merkkejä myös monikulttuurisuuden ja aikaisempaa moniäänisempien identiteettien rakennuksen alueella postmodernissa maailmassa. Voidaan myös ajatella, että tottuminen jatkuvaan ärsykerikkauteen vaikuttaa paljon uutta mediaa käyttävien muihinkin toimintatapoihin ja erottaa heitä

ilman interaktiivista mediamaailmaa varttuneiden mieltymyksistä ja toimintatavoista Tärkeänä voidaan pitää myös tavoitetta kehittää edugames-pelejä, joiden haasteena on ratkaista, miten pelien vetovoimaisuus ja oppimiseen liittyvä mielihyvä saadaan onnistuneesti yhdistettyä edugames-peliin. Tietysti peleillä on myös rajoituksia, kuten pelien hahmojen ja tarinoiden rajallisuus ja laajemmin se, ettei pelien emotionaalinen syvyys useinkaan yllä perinteisen median, kuten kirjojen tasolle. Simulaatio ei myöskään voi korvata todellista kokemusta ja todellisuus on aina digitaalista pelkistystään moniulotteisempi.

Tietotekniikan voidaan nähdä vaikuttavan yhteiskunnassa myös laajemmin sosiaalisiin suhteisiin ja tasa-arvoon. Tietotekniikan tuomina mahdollisuuksina Forsberg ja Pösö (2001, 193–206) näkevät sen mahdollisuuden antaa lapselle mm. tilaisuuksia oppimiseen, laajentavan sosiaalisten suhteiden kenttää, tasa-arvoistavan sosiaalisia suhteita ja luovan turvallisuutta. Koska lapset omaksuvat tekniikkaan liittyvät asiat aikuisia nopeammin, voi lapsesta tulla tiedon auktoriteetti eli valta-asetelma kääntyy perinteisen vastaiseksi. Uusien medioiden mahdollisuuksista vakuuttunut Don Tapscott (1998), uskoo lapsuuden ja aikuisuuden rajojen hälventymisen erityisesti digitaalisen median luomien mahdollisuuksien seurauksena voimaannuttavan lapsia. Tätä hän perustelee lasten oivaltavalla Internetin käytöllä ja sen suomilla uudennlaisilla mahdollisuuksilla kehittää ja ilmaista itseään.

Eri medioiden kohdalla on myös nähty erilaisia ja eri vahvuisia vaikutuksia. Ermi ja Mäyrä (2003) esittävät poikkeavan näkemyksen digitaalisen median muita medioita suuremmasta vaikutuksesta. Heidän mukaansa digitaalisissa peleissä pelaaja toimii enemmän tieto- ja taitotasolla kuin tunnetasolla, koska peleissä on selkeät tavoitteet. Koska digitaaliset pelit siis vetoavat enemmän tiedolliseen kuin emotionaaliseen puoleen, on niihin eläytyminen ja niiden henkilöhahmoihin samastuminenkin Ermin ja Mäyrän mukaan muita medioita, esimerkiksi elokuvia, vähäisempää ja samalla tämän hahmon toiminnan vaikutusten ei voida olettaa olevan ainakaan muiden medioiden esittämien hahmojen vaikutusta vahvempi. Pelit eivät myöskään lopu, kuten esimerkiksi elokuvien tarinat, vaan toistuvat aina uudelleen. Pelaaja pyrkiikin Ermin ja Mäyrän mukaan lähinnä pelien hallintaan voittamalla itse pelin, ei niinkään eläydy pelihahmojen todellisuuteen.

Tietokone- ja konsolipeleistä huolestutaan nykyisin kuten televisiosta tai videosta niiden hakiessa paikkaansa arjessamme ja niistä on viime aikoina haettu syytä nuorten ongelmiin ja väkivaltaisuuteen. Yhteiskunnan ongelmat on tulkittu yksipuoleisesti median ongelmiksi. Ihmisten suhde mediaan on kuitenkin vuorovaikutteinen ja monimutkainen. Kun teknologiaa sovelletaan kulttuurisesti, tarkoittaa se sitä, että lataamme sen merkityksillä, ja nämä voivat heijastella yhä hyvin toiveitamme kuin pelkojamme, fantasioitamme tai painajaisiamme, kuten perinteisemmätkin kulttuurin muodot. Toisin sanoen peleissä käsitellään myös ihmismielen pimeitä puolia, niitä pelkoja ja kielteisiä motiiveja, joihin olemme saduissa tottuneet, kuten ikuista hyvän ja pahan taistelua, kostoja, vihaa ja ulkojäämiskamppailua. Median pelottavissakin elementeissä on mahdollista nähdä positiivisia vaikutuksia. Lapset pitävät jännittävistä saduista, tarinoista ja peleistä, koska ne mahdollistavat lapsen pelkojen ja huolien työstämisen turvallisella tavalla. Hyvän ja pahan kamppailu on vanha teema lasten kertomuksissa ja sen on uskottu auttavan lasta käsittelemään tunteitaan ja oppimaan moraalisääntöjä. Nimenomaan peleissä esiintyvän väkivallan on kuitenkin yleensä, varsinkin psykologisessa tutkimusperinteessä, ajateltu olevan lapsille pelkästään haitallista, mutta vastakkaisiakin näkemyksiä on viime aikoina esitetty.

Gerard Jones kertoo (2002) voiman tunteesta, joka hänen mukaansa liittyy keskeisesti peliväkivaltaan yhtenä sen merkitysulottuvuutena. Jones toteaa sähköisen pelaamisen kokevan yleistyessään samaa keskiluokkaista vastustusta kuin aiemmin alaluokan suosimat elokuvat, joita, niiden laajennuttua ja monipuolistuttua, haluaa enää harva tuomita yksioikoisen haitallisina. Jones osoittaa, että pelaajat ammentavat pelien väkivaltaisissa kamppailuissa sisäistä voiman tunnetta, jolla voi olla vapauttava merkitys heidän identiteettinsä rakentumisen ja toimintakykyisyytensä kannalta. Tätä sisäistä, itseän liittyvää voimaantumista käsitellään kulttuuritutkimuksessa käsitteellä ”voimaantuminen” (empowerment). Jonesin mukaan voimaantuminen on mahdollista mielikuvituksen, pelaamisen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Pelaamisen voimaantumista mahdollistavina tekijöinä Jones näkee sen vaatimat monipuoliset taidot ja niiden harjaannuttamisen sekä tunteiden ja toiminnan kontrolloimisen. Jones myös toteaa, että yhteyttä pelaamisen ja esimerkiksi

persoonallisuushäiriöiden välillä ei ole osoitettu, vaan häiriöihin vaikuttavat lapsen ihmissuhteet ja erityisesti vanhemmuuden puuttuminen.

Toinen useissa tutkimuksissa kumottu pelko median vaikutuksista on yleinen mielikuva peleistä epäsosiaalisena ja eristävänä toimintana, joka ei tilastojen valossa kansainvälisesti ja kaikki pelaavat ikäryhmät, myös aikuiset, huomioiden näyttäisi pitävän paikkaansa. IDSA:n (Interactive Digital Software Association) kyselyihin vastanneista noin 60 prosenttia pelaa ystäviensä kanssa, 33 prosenttia sisarusten, 25 prosenttia puolison tai vanhempien kanssa. (Ermi ja Mäyrä 2003)

Mediassa nähtyjen mahdollisuuksien joukkoon on usein liitetty arjen keskusteluissa myös kännykkä turvalinjana: lapsi voi soittaa vanhemmalleen aina halutessaan ja vanhemmat voivat tarkistaa, että lapsi on turvassa esimerkiksi yksinäisten iltapäivien aikana.

4.3.4.2. Mediassa nähtyjä uhkia

Mediankäytössä voidaan nähdä uhkia etenkin sekä käytön vähäisyyden että sen liiallisuuden ääripäissä. Tietoyhteiskunnan työtahti on kiivasta ja ammattikasvattajat kertovat huolestuneina, kuinka vanhemmilla jää liian vähän aikaa lapsilleen. Toisaalta tietoyhteiskuntakehitys ei vedä mukaansa kaikkia työntekijöitä, vaan jakaa työntekijät ydintyöntekijöihin ja sekundaarisiin työntekijöihin (ks. esim. Castells 1996, 278) ja siten osa ihmisistä joutuu syrjäytymisvaaraan. Tällöin huolenaiheeksi nouseekin, miten pärjäävät ne lapset, joilla ei ole mahdollisuutta tutustua tietokonemaailmaan jo pienenä tai joilla ei ole mahdollisuutta käyttää tietokoneita koulunkäynnin apuvälineenä.

Pääosa mediankäytön huolista kuitenkin liittyy mediankäytön lisääntymiseen. Jopa lapsuuden katoamisesta on huolestunut Neil Postman (1983) esittäessään lasten altistumisen median, erityisesti ilman lukutaitoa välittyvien kuvien, välittämällä seksille ja väkivallalle johtavan heidän lapsuutensa turmeltumiseen. Negatiivisia vaikutuksia on mahdollista nähdä juuri näissä samoissa teknologian yleistymisen seurauksissa, erityisesti, jos käyttö lisääntyy huomattavasti. Toiset huomauttavat median välittämien sisältöjen antamista huonoista malleista, toiset ovat huolestuneet nimenomaan medioista laitteina ja teknologioina.

Yksittäisiä uhkia ei ole hankala nimetä. Internetin sisältöjen valvonta on puutteellista ja monet mediasisällöt ovat väkivaltaisia. Median on julkisessa keskustelussa katsottu heikentävän sosiaalisia taitoja, aiheuttavan riippuvuutta ja lisäävän aggressiivisuutta jopa silmittömän väkivallan toteuttamiseen asti. Lisää uhkia löytävät Hannele Forsberg ja Tarja Pösö (2001, 193-206) seuraavilta alueilta: lapsikauppa, pedofilia, nettiriippuvuus, lukutaidon rappeutuminen sekä tunne-elämän köyhtyminen. Selkeinä seurauksina lasten lisääntyneestä televisioiden ja videoiden katselusta Pulkkinen (2002, 14-29) näkee myös arvomaailman mustavalkoistumisen ja voimakkaan elämyksellisyyden korostumisen. Väkivaltaviihteen negatiivisista seurauksista on runsaasti ristiriitaistakin tutkimusta, mutta koska se on vain pieni osa uusien medioiden sisältöä, ei tästä voida vetää suoria johtopäätöksiä koko uusien medioita syyllistäen

Ermin ja Mäyrän (2003) mukaan mediassa tapahtuvaa faktan ja fiktion välisten rajojen hämärtyminen voidaan nähdä lasten kannalta mediäväkivaltaa huolestuttavampanakin ilmiönä. Lapset kykenevät jo melko nuorina erottamaan faktan ja fiktion toisistaan, mutta kun näiden rajoja hämärretään esimerkiksi erilaisten tosi-tv-ohjelmien muodossa, faktaohjelmia viihteellistetään ja viihdeohjelmia pohjataan faktaan, saattavat lasten käsitykset faktan ja fiktion rajoista sotkeutua (Ermi ja Mäyrä 2003, Herkman 2002, 140–142). Myös julkinen paheksunta ja tuomitseva suhtautuminen lasten leikeissä ja peleissä esiintyvään fiktiiviseen väkivaltaan voi itse asiassa tuoda lapselle tunteen, että viihteellinen väkivalta saattaakin olla faktaa, koska aikuiset siitä noin huolestuvat ja siten hämärtää juuri niitä rajoja, joita lapset yrittävät faktan ja fiktion välille muodostaa (Jones 2002, 56).

Toinen rajojen sekoittuminen, jonka vaikutukset saattavat olla ihmisen todellisuudentajua heikentäviä on Levän, Näreen ja Oksasen (2003, 117–127) mukaan luonnollisen organismin ja keinotekoisien koneiden risteäminen, kyborgi. Tähän liittyvä pelko ja pyrkimys kokemuksen laajentamiseen on ihmiskunnan historiassa tunnettu ja on muuttunut usein irreaalisen, kaikesta keinotekoisesta puhtaan tilan ihannoinniksi.

Vuorovaikutteinen media kykenee useiden tutkijoiden mukaan vaikuttamaan tunne-elämyksiin tehokkaammin kuin perinteinen media. Digitaalisissa peleissä

pelaaja on aktiivinen toimija eikä vain tapahtumien passiivinen tarkkailija ja tästä johtuen digitaalisten pelien vuorovaikutteisena mediana pelätään lisäävän nuorten aggressiivisten ajatusten ja käyttäytymismallien todennäköisyyttä enemmän kuin esimerkiksi television. (esim. Mustonen 2001, 98–99) Erityisesti pelien interaktiivisen tilanteen, jossa pelaaja toimii aggressiivisesti, on nähty poikkeavan olennaisesti television passiivisesta väkivallasta. Nämä pelit palkitsevat mm. antisosiaalisesta käyttäytymisestä ja pelin väkivaltaisiin hahmoihin voi samaistua ja saavuttaa kontrollin. Aiheesta on kulttuurintutkijoiden puolelta esitetty myös vastaväitteitä (ks. esim. Ermi ja Mäyrä, 2003 sekä edellinen luku)

Valkonen Lahikainen ja Pennonen (tulossa 2004) näkevät yleisen huolen median vaikutuksista liittyvän usein niihin väestöryhmiin, jotka ovat holhouksenalaisia ja joiden kykyä käsitellä mediasisältöjä voidaan heidän kehityksensä perusteella epäillä. Myös näiden ryhmien jäsenet, kuten lapset, itse kertovat mediasisältöjen olevan ehkä haitallisia niille lapsille jotka eivät vielä osaa sijoittaa niitä oikeaan kontekstiin, mutta ei kertojille itselleen. Varsinkin pienet lapset löytävät televisiossa paljon pelottavia kohtia. Lahikainen ym. (1995) ovat tehneet vertailevaa tutkimusta suomalais- ja virolaislasten peloista. Mediatutkimuksen kannalta erityisen huomattavaa on, että pienillä, viisi-kuusivuotiailla, suomalaislapsilla todettiin televisioon liittyvät pelot perinteisten painajaisunien pelkojen ohella ylivoimaisesti yleisimmäksi ja muista käyttäytymishäiriöistä tai oirehinnasta riippumattomaksi turvattomuustekijäksi.

Vaikka osa lapsista ja vanhemmista uskoo heidän perheessään oltavan kykeneviä käsittelemään väkivaltaisia tai muuten hämmäntäviäkin mediasisältöjä sekä löytämään oikeita ihmissuhteita koneen ulkopuolella, useassa tutkimuksessa löytyy kuitenkin lapsia, joilla on korkea riski näihin vaaroihin. Näille lapsille koneesta voi tulla tärkeämpi ystävä kuin oikeista ihmisistä (Mustonen 2001). He usein pakenevatkin mediamaailmaan koettuaan perheessään laiminlyöntiä, pettymyksiä ihmissuhteissa tai suoranaista kiusaamista tai hyväksikäyttöä. Riskiryhmään kuuluvat Mustosen (2001) ja Pulkkisen (2002, 14-29) mukaan vaikeissa oloissa elävät lapset ja aggressiiviset lapset, jotka saavat väkivaltaisuhteesta vahvistusta omille aggressiivisille ongelmanratkaisutavoilleen, sekä ahdistuneet lapset, jotka eivät löydä mediasta

turvaa, vaan median suurkuluttajina voivat kasvaa epäluuloisiksi, turvattomiksi ja pelokkaiksi aikuisiksi. Nämä haavoittuvuustekijät, esimerkiksi hyvin raajan väkivaltaviihteen katseleminen, voivat riskiryhmässä johtaa tuloksiin, kuten aggressiiviseen käytökseen, joita ei-riskiryhmään kuuluvilla ei havaita. Tämä tarkoittaa siis mediaväkivallan olevan erityisen haitallista jo valmiiksi riskiryhmiin kuuluville, kun taas muihin lapsiin sen vaikutus ei tutkimusten mukaan todennäköisesti ole kovin suurta. Riskiryhmään kuuluvan lapsen kohdalla on aina uhkana, että käyttäessään liikaa mediaa hän uppoutuu siihen, elää liikaa median virtuaalimaailmassa, eikä opi oikeassa elämässä tarvittavia sosiaalisia taitoja.

On kuitenkin yksi tunnemaailmaa koetteleva vaikutus, joka koskee Mustosen mukaan meitä kaikkia, myös sitä enemmistöä, joiden tunne-elämä on tasapainossa ja tämä vaara on turtuminen. Mediakanavat kamppailevat katsojista ja kuulijoista erityisessä elämysten kilpavarustelukierteessä, joka tuo eteemme entistä järkyttävämpää materiaalia ja tässä vyöryssä alamme vähitellen tottua kaikkiin niihin suuriin tunteisiin, jotka meitä ympäröivät. Uudet viihteen ja todellisen elämän sekoittava tosi-TV, realistiset tietokonepelit ja extreme-ohjelmatyypit tuottavat maailman, jossa totumme hurjimpiinkin tunteisiin ja alamme odottaa niitä arjessammekin. Turtuminen on Mustosen mukaan omiaan köyhdyttämään normaalia inhimillistä empatiaa ja tunnemaailmaa niin, että menetämme kykymme aitoon myötätuntoon aitojen tunteiden edessä. Joskus, esimerkiksi elämänkriisin tai umpikujan kohdatessa, fakta ja fiktio saattavatkin hämärtyä ja ihminen voi toimia hämmästyttävän kylmäverisesti, kuten olemme saaneet todeta julkisuudessa esitetyistä julmista tapauksista, joissa sivullisia on kuollut turhaan.

Informaatio- ja kommunikaatioteknologian terveysvaikutuksia tunnetaan toistaiseksi huonosti. Arja Rimpelä (2002) esittää, että mediat voivat muuttaa rajusti nuoren arkielämää ja siten vaikuttaa terveyteen sekä suoraan että epäsuorasti. Negatiivisia esimerkkejä näistä vaikutuksista ovat liikunnan tai yöunen väheneminen runsaan television katsomisen tai konsolipelien pelaamisen vuoksi, tai kun Internetissä surfaillaan pitkin yötä. Runsa television katsominen on yhteydessä lihavuuteen suomalaisessakin aineistossa, sen sijaan kansainvälisessä kirjallisuudessa esitetty hypoteesi, että kännykän käyttö suojaishi

nuoria tupakoinnin aloittamiselta viikkorahojen kuluessa kännykkälaskuihin, ei Suomessa pidä paikkaansa vaan meillä nuoret tupakoivat sitä useammin mitä enemmän he kännykkää käyttävät ja vanhemmat maksavat kännykkälaskut. Huonon ergonomian vuoksi tietokoneen käyttäminen tuntikausia päivässä lisää silmä-, sormi-, käsi-, pää- tai niskaoireita, joita kouluikäiset raportoivat yllättävän usein saavansa tietokonetta käyttäessään. Nuorten niska- ja hartiaoireet ovat lisääntyneet 90-luvulla, joskaan selvää näyttöä ei toistaiseksi ole siitä, että juuri tietokoneiden ja konsolipelien lisääntynyt käyttö olisi taustalla. (Rimpelä, 2002)

Yhtenä äärimmäisenä mediankäytön negatiivisena seurauksena on nähty mahdollisesti siihen kehittyvä riippuvuus. Internet-riippuvuudella tarkoitetaan patologista käyttöä, jossa mm. tingitään läksyjen ja kotitöiden teosta ja yöunesta Internetin käytön takia. Tuomivaaran (2000, 17-18) mukaan käyttö muuttuu riippuvuudeksi, kun sen tuottamasta mielihyvästä tulee elämän keskeinen sisältö, eikä muilla elämänalueilla koeta mielihyvää. Rimpelän mukaan suomalaisista nuorista n. 1 – 2 prosenttia kuuluu ryhmään, joilla Internetin käyttöön saattaa liittyä riippuvuutta. Riippuvuudelle altistavat Mustosen mukaan erityisesti virtuaalista sosiaalista vuorovaikutusta tarjoavat palvelut. Vaikka liiallisen käytön tapauksessa ei kyseessä olisikaan psykiatrinen tai hoitoa vaativa häiriö, saattaa liiallinen käyttö haitata sosiaalisia suhteita tai koulumenestystä.

Terveystutkimusten vanha huomio on, että hyvä koulutus ja sosiaalinen asema liittyy hyvään terveyteen, matala taas huonoon. Digitaalinen eriarvoisuus voi Rimpelän (2002) mukaan syventää entisestään tätä kuilua, sillä hyvin toimeentulevat ja koulutetut voivat hankkia tietokoneita ja Internet-yhteyden muita paremmin ja todennäköisesti osaavat ohjata lapsiaan käyttämään median hyviä ominaisuuksia. Suomalaisilla nuorilla voidaan nähdä tämä digitaalisen eriarvoisuuden siemen, sillä mediankäyttö eroaa vanhempien työllisyyden ja oman koulutyypin mukaan siten, että viihdekäyttö on suurempaa ja asiakäyttö pienempää matalalle koulutustasolle suuntautuvien keskuudessa. Varhain koulun lopettavat nuoret taas näyttävät jäävän keskimääräistä vähäisemmälle tasolle kaikissa muissa median muodoissa mutta ei kännykän käytössä. Toisaalta Suomessa juuri koulujen tiheä tietokonekanta ja mahdollisuudet käyttää tietokonetta siellä juuri sen yksilöä kehittäviin tarkoituksiin tasoittavat tätä eroa

niiden lasten ja nuorten kohdalla, joilla on itsellään motivaatio itsensä kehittämiseen ja kiinnostus mediaa kohtaan.

Vakavimpana uhkana mediankäytössä monet psykologit (mm. Pulkkinen 2002, 14-29, Tamminen 2001, 234-239) korostavat, että tekniikka muuttaa aivoja solutasolla, mikä lajinkehityksen edullisuuden mukaan on erityisen nopeaa ennen murrosikää, jotta yksilö ehtii sopeutua uuteen elinympäristöönsä. Tamminen korostaa lapsen varhaisen vuorovaikutuksen olevan tunteiden jakamista, säätelyä ja soinnuttamista, mikä tekee tunteista perustavimman ja herkimmän kommunikaatiokeinon. Tunne joko yhdistää ihmisen muihin ihmiseen tai epäonnistuu tässä tehtävässään. Myöskään empatia, todellisuudentaju ja moraali eivät kehity, ellei ihmisellä ole vastavuoroisia ihmissuhteita. Jos ihmiskontakteja on vähän, lapsi voi Tamminsen mukaan jäädä vaille sosiaalista kypsymistä ja jumiutua mielihyvätasolle merkityksettömien elämysten loputtomaan jahtaamiseen. Lapsen kehitystä ei Tamminsen mukaan haittaa medioiden käyttö, mikäli lapsella on turvallisia ja pitkäkestoisia ihmissuhteita. Sen sijaan mediankäyttäminen korvaamaan todellisia ihmissuhteita kaventaa lapsen ymmärrystä ihmisyydestä, sillä vaikka laite herättää tunteita, se ei jaa eikä soinnuta niitä lapsen kanssa.

Lapset tarvitsevat pysyvien ihmissuhteiden turvaa ja rauhaa myös vanhempina. Kiireinen ja pätkitty elämä kaventaa mahdollisuuksia valita ja ennen kaikkea ihmissuhteiden jatkuvuus on kyseenalaisempaa: hoitajat päiväkodeissa vaihtuvat määräaikaisuuksia ja sijaisuuksia joustokeinoina käyttävän henkilöstöpolitiikan myötä ja koulut ovat muuttuneet osittain luokattomiksi. Samalla suosiota nuorten keskuudessa ovat kasvattaneet virtuaaliset ihmissuhteet, joissa toista osapuolta ei koskaan kohdata fyysisesti. Levän, Näreen ja Oksasen (2003) mukaan nämä suhteet ovat pahimmillaan hyvinkin narsistisia ja katkaistavissa mielihoiteesta, koska tunneside virtuaalisuhteessa ei ole kehittynyt. Paitsi että lapset kärsivät tästä jatkumon puutteesta he myös kohtaavat yhä nuorempina aikuisten maailman paineet ja huolet sekä valinnat ja suorittamisen kulttuurin. Monet tutkijat käyttävät termiä kasvurauha kuvaamaan sitä jatkuvuuden ja turvallisuuden sekä paineista ja suorittamisesta vapautetun ajan tarpeellisuutta kasvavalle lapselle ja nuorelle. Tamminen korostaa, että merkittävintä tietoteknisen tulevaisuuden

rakentamisessa on se, miten lapsiamme tänään kohtelemme, eli kuinka lapsemme voivat olla läheistensä kanssa jatkuvassa vuorovaikutuksessa, jossa tunteet ovat merkittävässä osassa.

Uusi kännykällä tapahtuva paikantamismahdollisuus on nostanut esiin myös turvalinjan käänttöpuolen, sillä operaattorit tarjoavat alle 15-vuotiaiden paikantamispalvelua vanhemmille riippumatta lapsen mielipiteestä asiaan. Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen (2001, 59-61) tuovat esiin tämän turvalinjan kuin jatkettuna napanuorana, joka turvaelementtinsä lisäksi saattaa tuottaa lisää turvattomuutta, jos lapsi ei vastakaan puheluun, vaikka hänellä ei olisikaan mitään hätää. Huolta saattaa myös aiheuttaa tilanne, jossa lapsi on unohtanut paikannettavan kännykän jonnekin jatkaessaan itse matkaansa. Samalla kun on vastattu vanhempien huoleen luomalla mahdollisuus olla yhteydessä ulkona leikkivään tai matkaavaan lapseensa, on myös lisätty tarvetta olla tavoitettavissa, saada heti yhteys, olla paikannettavissa ja samalla huolta vanhemmille, jos edelliset keinot lasten silmällä pitämiseksi eivät toimikaan.

Paras resepti riskien ehkäisyyn on Mustosen (2001) mukaan kriittisiä mediataitoja tuottava mediakasvatus, mediankäytön rajoittaminen lapsen iän ja kehitystason mukaan ja erityisesti huolehtiminen siitä, että lapsella on oikeita ystäviä ja muitakin harrastuksia. Addiktion välttämiseksi medialaitteita ei pitäisi Mustosen mukaan sijoittaa lasten omiin huoneisiin, vaan perheen yhteisiin tiloihin, joissa mediankäytöstä tulee luontaisemmin sosiaalisen vuorovaikutuksen muoto.

Omassa tutkimuksessani en erittele mediavälineitä tai sisältöjä hyviin ja huonoihin, enkä pyri esittämään median luomia uhkia ja mahdollisuuksia suorina syy-seuraussuhteina niiden käytöstä. Sen sijaan tarkastelen mediankäyttöä lasten itsensä kertomana ja kuuntelen lasten kertomaa kokemusta mediamaailmasta, sosiaalisista suhteista ja niiden liittymisestä uusien medioiden käyttöön.

4.4. Media ja oppiminen

Uusien medioiden parissa vietetyn vapaa-ajan merkitys ei voi oppimisenkaan kannalta olla mitätön, sillä erityisesti lapsilla ja nuorilla on taito omaksua asioita informaalisti. Informaatio- ja viestintäteknikka mahdollistavat kommunikaation vapailta vyöhykkeillä tapahtuvan oppimisen ilman asiantuntijoiden kontrollia ja ohjailua. Mediakulttuurin tuottamiin uusiin kognitiivisiin kykyihin ja siitä oppimiseen suhtaudutaan julkisessa ja tieteellisessä mediakeskustelussa kuitenkin edelleen kaksijakoisesti, kuten edellä esitetyistä mediankäytön uhkien ja mahdollisuuksien korostamisesta voidaan todeta. Toisaalta tuotetaan syyllistämisen ja epäluulon diskurssia viattomasta lapsuudesta ja vastuuttomasta vanhemmuudesta, joka antaa mediakulttuurin tärvellä lapset, toisaalta tavoitellaan mediakulttuurissa sulavasti liikkuvia ja sitä tuottavia lapsia, joille nämä uudet kompetenssit ovat valtti tulevaisuuden opiskelussa ja työelämässä. Yksilön haasteita tietoyhteiskunnassa ovat tietotekniset ja sosiaaliset taidot ja näiden taitojen kehittämisellä on perusteltu teknologian osittain poleemista käyttöä kasvatusta- ja koulukonteksteissa.

Lasten vapaa-aika ja sen aikana oppiminen liittyvät yhä enemmän elektroniseen mediaan, kun taas koulumaailmassa tapahtuva formaali oppiminen perustuu suurimmaksi osaksi kirjaan, kynään ja paperiin. (Ermi ja Mäyrä 2003) Koska oppiminen liitetään usein kouluun, on tässä vaiheessa huomioitava koulujärjestelmän vähäinen medioiden hyväksikäyttö opetuksessa ja toisaalta populaarikulttuurin vahva läsnäolo lasten arjen kautta voidaan nähdä ristiriitaisena ja jopa lasten mielenkiintoa koulua kohtaan voimakkaasti heikentävänä (Suoranta ym. 2001, 118-142). Suorannan, Lehtimäen ja Hakulisen mukaan koulun vastatessa mediakulttuurisiin haasteisiin on tärkeää nähdä lasten mediaosaaminen voimavarana ja uutena oppimismenetelmänä. Kun media on voimakkaasti mukana lasten arjessa vahvalla, moniin aisteihin vetoavalla viestintätavallaan, saattavat koulun perinteiset, lähinnä puheen kuuntelemiseen ja lukemiseen perustuvat menetelmät tuntua lapsista ja nuorista hitailta ja innottomilta. Toisaalta juuri vahva visuaalinen vaikutus ja hektisyys sähköisessä mediassa voidaan nähdä osasyynä lasten levottomuuteen ja keskittymisvaikeuksiin. (Kangassalo ja Suoranta 2001).

Tietoyhteiskuntastrategioissa on tavoitteena suunnata teknologian järkevää käyttöä oppimisen tukena sekä kehittää uusia oppimisympäristöjä ja ihmisten

elinikäistä oppimista näissä uusissa oppimisympäristöissä (Hakulinen ym. 2003, 17). Tärkeää tässä prosessissa on teknologian kehittäminen palvelemaan kulttuurisesti, inhimillisesti ja moraalisesti oikeaa kehitystä. Taustalla teknologian lisäämisessä on tietoyhteiskunnan nopean muutoksen, monimutkaisten ongelmien ja kompleksisuuden hallinnan tärkeys ja sen vaikeus, jota tukemaan tarvitaan uudenlaisia informaation käsittelyn ja kommunikaation taitoja ja valmiuksia. Näiden taitojen kohdalla on kysymys ennen kaikkea teknisten valmiuksien lisäksi kognitiivisista ja sosiaalisista taidoista uudessa teknologisessa ympäristössä. Teknologian voidaan nähdä astuvan mukaan näiden taitojen sekä omien metakognitiivisten taitojen kehittämisessä sen laajan käytön myötä.

Uusien medioiden toistaiseksi melko kapeaa käyttöä kouluissa on pyritty tukemaan kouluissa erilaisin hankkein. Esimerkiksi Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan teknologiaosasto (1998) on selvittänyt tieto- ja viestintäteknikan roolia opetuksessa ja oppimisessa sekä sen mahdollisuuksia tulevaisuuden koulussa Sitran toteuttaman projektin teknologian-arviointihankeen kautta. Mielenkiintoisia kokeiluja tietokoneiden mahdollisuuksista oppimisen tukena ja itseilmaisuuden välineenä on toteutettu myös yksittäisissä kouluissa ja päiväkodeissa (ks. esim. Kangassalo tulossa 2004).

Tarkasteltaessa tietokoneita lasten käytössä Pentti Hietala ja Saila Ovaska (2002, 1-17) korostavat koneen leluomaisuutta. Pieni lapsi käsittelee tietokonetuettuakin lelua vain leluksi, luovasti ja mutkattomasti. Teknologian käyttö opetuksessa ei Kumpulaisen (2001, 135-144) mukaan kuitenkaan takaa automaattisesti merkityksellistä oppimista tai radikaaleja muutoksia oppimisprosesseihin tai oppimistuloksiin. Tieto- ja viestintäteknikan sovellusta opetus- ja oppimistilanteissa ovat muokanneet teknologinen kehitys ja metaforat oppimisen luonteesta. Tieto- ja viestintäteknologian rooli opetustoiminnassa on vaihdellut tutorista oppilaaseen ja simulaattorista välineeseen. Tietokoneistettujen lelujen ja tietokoneohjelmien kehityksessä on pyritty mm. monipuolisuuteen, liikkuvuuteen ja pelaajan aktiivisuuteen. Esimerkkeinä Hietala ja Ovaska esittelevät tarinoita, joita lapset voivat kertoa vuorovaikutteisten leikkitilojen kautta, joiden avulla lapset voivat luoda oman kulttuurinsa ja tapansa toimia. Näiden tietoteknisten ratkaisujen kehittämisessä

on käyty myös keskustelua siitä, millä käyttäjät, eli myös lapset, saataisiin mukaan suunnitteluprosessiin ja sitä kautta lasten kannalta sopivan haastavia ja eri aisteja stimuloivia, helppokäyttöisiä ja kehitysvaiheeseen sopivia ohjelmia ja sovelluksia

Uusien medioiden parissa lapset kertovat oppineensa paitsi käyttämään tietotekniikkaa paremmin, myös lukuisia muita hyödyllisiä taitoja. Frans Mäyrä, Laura Ermi ja Satu Heliö (2004) ovat tarkastelleet niitä asioita, joita lapset ja nuoret ovat itse kertoneet oppineensa pelaamalla. Näiden joukossa ovat mm. yrityksen ja erehdyksen kautta oppiminen, tarkkaavaisuuden jakaminen, yleistieto, visuaalinen lukutaito, vieraat kielet ja kulttuurit, tietotekniikka, silmäkäsikoordinaatio sekä sosiaalinen yhteisyys.

Informaatio- ja tietotekniikalla voi olla myönteinen vaikutus uusien oppimiskokemusten syntyyn paitsi tekniikan itsensä myös muiden sisältöjen oppimisessa. Uudet mediat ja niiden ohjelmat voivat toimia oppimista edistävinä ja tukevinä elementteinä useilla tavoilla. Vygotsky (1982, 184-186) on luonut käsitteen lähikehityksen vyöhyke (zone of proximal development) kuvaamaan ero lapsen yksin tapahtuvan ongelmanratkaisun ja jonkun lasta taitavamman seurassa tapahtuvan ongelmanratkaisun välillä. Toisen seurassa pystytään saavuttamaan parempia tuloksia ja lapsi pystyy käyttämään myös sellaista oppimispotentiaalia, jota hän yksin ollessaan ei saa käytettyä. Tämän tuen voidaan nähdä nykyisin olevan myös hyvin suunniteltu ja lapsen ehdoilla toimiva tietokoneohjelma. Uudet mediat saattavat edistää myös joitakin oppimisen tapoja. Konstruktivistisen käsityksen mukaan tiedonkäsittely tapahtuu aktiivisesti omien kokemusten ohjalta, jolloin oppiminen olisi tehokkainta samalla, kun oppijat rakentavat ja konstruoivat jotain konkreettista, kuten esimerkiksi tietokoneohjelmaa.

Myös tietotekniikan käytön opettaminen voi olla lapselle uusi ja opettavainen kokemus. Holloway ja Valentine (2003, 77-87) esittävät tilanteita, joissa lasten uusien medioiden käyttötaidot ovat vanhempien taitoja paremmat ja perheessä lapsi asettuu tietotekniikan konsultin rooliin. Tapscott (1998, 35-54) kuvaa sukupolvien välisen kuilun uusiin medioihin totumisessa johtavan vanhempien auktoriteetin ja opettajan roolin muuttumiseen oppijan rooliksi. Tällöin lapsen haasteena on paitsi itse erehdysten kautta opitun tiedon siirtäminen eteenpäin,

myös tunteiden säätely ja riskinhallinta koneen temppuilla tai vanhemman tai lapsen epäonnistuessa yrityksissään koneen kanssa. Tällöin lapsi opettajan, eli vastuunottajan, roolissa kohtaa uuden sosiaalisen tilanteen, jossa tarvitaan uusia sosiaalis-emotionaalisia taitoja.

4.4.1. Mediakasvatus

Pelejä pelaamattoman näkökulmasta kaikki pelit ovat helposti yhtä seksin ja väkivallan sävyttämää mediapuuroa, joista perinteiset mediat tarjoavat välillä mainosten tai asiaohjelmien muodossa väläyksiä. Vuorovaikutteiset mediasisällöt ovat kuitenkin kasvava osa kulttuuriamme ja mediatarjontaa ja kuuluvat lastenkin elämään, vaikka vanhemmat eivät olisi niitä esitelleetkään. Kyky merkittäviin erotteluihin on tärkeää sekä tutkimuksessa että kasvattajien arjessa. Avuksi tähän huoleen median vaikutuksista lapsiin on tarjottu mediakasvatusta ja sen kehittämää medialukutaitoa, jolla yleensä on tarkoitettu kriittisyyttä mediaa kohtaan, eli kykyä arvioida median luomien representaatioiden ja todellisuuden välisiä eroja. Mediakasvatuksen on oltava yhteistyötä ja pyrkimystä parempaan ymmärrykseen median äärellä, kasvattajanakin on helpompi toimia kun on itse löytänyt suhteen siihen maailmaan, missä lapset ja nuoret elävät.

Mediakasvatus on mahdollista nähdä myös välittävä linkkinä lasten ja aikuisten välillä mediakulttuurissa, jossa eri sukupolvien välille aukeneva kuilu näyttää kasvavan jo uuden teknologian vaatimien taitojenkin vuoksi usein suureksi. Mediakasvatuksen avulla lasta voidaan ohjata käsittelemään mediasta tulvivaa materiaalia, tarvittaessa ilmaisemaan itseään näiden mediavälineiden avulla ja osallistumaan tietoyhteiskuntaan aktiivisena kansalaisena. Lasta voidaan auttaa ymmärtämään mediassa vallitsevia suhteita ja niiden jatkuvaa muutosta ja näin hallitsemaan mediakenttää ja käyttämään sitä itsenäisesti työvälineenä, viihteenä tai toiminnan foorumina esimerkiksi eOppimisen tai eDemokratian saralla, jossa se valmistaa heitä käyttämään oikeuttaan osallistua ja vaikuttaa (Buckingham 2000, 1999). Mediakasvatusta ei tällöin voi Buckinghamin mukaan jättää kaupallisille toimijoille, joille lapset ovat tärkeitä kuluttajina, vaan koulutuksen tässä on suunnattava sivistämään lapsia

kansalaisuudesta ja kansalaistoiminnan mahdollisuuksista. Medianlukutaito toimii siis lapsia voimaannuttavasti (empowerment): he saavat työkaluja oppia ja opettaa, ilmaista itseään, vaikuttaa ja toimia virtuaalimaailmassa ilman hierarkkista, pelkästä opetusnäkökohdasta lähtevää säätelyä (Livingstone 2002, 233–238).

Mediakasvatus on nähty sekä teknologisen, mediasisällöllisen että käyttöyhteisöllisen tarkastelun näkökulmista. Näkökulmat vaihtelevat myös puhujan mediasuhteen mukaan, osa mediakasvattajista korostaa aktiivista osallistumista, osa suojelun tarvetta. Kupiainen (2002, 70-81) esittää, että mediakasvatus on perinteisesti liittynyt lähinnä tiedonvälitykseen keskittyvään massamediaan, ei vuorovaikutteiseen mediaan, mutta tässä sovellan mediakasvatuksen näkemyksiä nimenomaan uusien medioiden kohdalla. Ermi ja Mäyrä (2003) huomauttavat, että media nykypäivän nuorten arjessa merkitsee ensisijaisesti viihdettä sekä mielihyvään, nautintoon, elämyksiin ja yhteisyyteen liittyviä funktioita. Tämä uusi elämyksellisyys ja vuorovaikutteisen mediankäytön kasvu on asettanut myös mediaan liittyvän kasvatuksen ja tutkimuksen uusien haasteiden eteen. Toisaalta myös mediakasvatuksessa on muistettava, että vain osa peleistä on tarkoitettu lastenkulttuuriksi, osa niistä on tähdätty aikuisille, eivätkä ne sovellu lapsille minkään kasvatukseenkaan avulla.

Kupiaisen (2002, 70-81) mukaan mediakasvatuksen ytimenä voidaan pitää representaation käsitettä. Media rakentaa representaatioita, eli esityksiä jostakin todellisesta aina rajatusta näkökulmasta ja näiden representaatioiden ja todellisuuden suhteen ymmärtäminen on mediakasvatuksen tavoite (emt., 74). Suoranta (2003, 161) kuvaa kriittisen mediakasvatuksen tavoitteeksi laajemmin tilan, jossa ihminen kykenee sijoittamaan arkipäivän tapahtumat ja mediaesitykset osaksi ideologian, politiikan ja mielihyvän konteksteja. Buckingham (2003, 4) ymmärtää mediakasvatukseen kuuluvan sekä median kriittisen ymmärtämisen että aktiivisen osallistumisen siihen. Kytömäki (2001, 49-59) korostaa näkemystään, jonka mukaan ongelmaksi medioituneessa kulttuurissa muodostuu arvotyhjiö sekä etiikan inflaatio. Tällöin mediakasvatuksen suurimmaksi haasteeksi nousee eettisen tietoisuuden herättäminen.

Yleisellä tasolla teknologiakasvatuksessa voidaan määritellä ainakin seuraavat tavoitteet: sen tulee ensinnäkin antaa lapsille valmiuksia ymmärtää teknologiaa ja siihen keskeisesti liittyviä toiminnan periaatteita ja toisekseen mahdollisuuksia suunnitella, tuottaa ja soveltaa teknologiaa. Keskeistä näiden tavoitteiden saavuttamiseksi on paitsi teknologisen perussivistyksen lisääminen myös teknologisten ongelmien havaitsemis- ja ratkaisukykyjen sekä oivaltamisen kehittäminen.

Pelkän teknologian hallinnan lisäksi olennaista on mediasisältöjen lukutaito sekä kriittinen asenne. Antti Lokka (2003, 210-212) jakaa medialukutaidon kolmeen osaa: lukemista koskevaan, visuaalisen maailman lukutaitoon sekä teknologiseen lukutaitoon. Näiden alakäsitteinä voidaan tarkastella esimerkiksi sähköisten viestimien tai ainoastaan tietokoneen lukutaitoa. Itse lukemisen lisäksi Lokka korostaa uuden medialukutaidon käsitteen sisältävän tuotannon, ilmaisun ja vastaanoton strategioita sekä perusteellista kriittistä asennetta mediaa kohtaan. Kriittistä asennetta korostaa myös Suoranta (2003, 160-180), joka nostaa sen osalta esiin tietoisuuden vallankäytöstä ja yhteiskunnasta ihmisen toiminnan tuloksena, analyttisen ajattelun, kyvyn ymmärtää ja purkaa ennakkoluuloja ja taantumuksellisia arvoja, sekä pyrkimyksen kriittis-dialogisiin neuvottelukäytänteisiin.

Tässä luvussa 4. Media lasten arjessa lasten mediamaailma on näyttäytynyt monisäikeisenä, jatkuvasti rakentuvana kokonaisuutena, jossa lapsilla itsellään on aktiivinen rooli. Lapset eivät kuitenkaan ole yksin medialaitteiden ja sisältöjen keskellä, vaan osallistuvat niiden sosiaaliseen käyttöön ja käyttöneuvotteluihin omien motiivinsa ja mieltymystensä suuntaisesti. Lapset luovat näin omaa mediasuhdetta vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Tarkasteltuani lasten mediamaailmaa kirjallisuuskatsauksen ja muiden tutkimusten pohjalta siirryn nyt analysoimaan omaa empiiristä aineistoani.

5. Mediankäytön empiirinen aineisto

5.1. Lapset ja tietoyhteiskunta- tutkimushanke

Tämä tutkimus liittyy osana Lapset ja tietoyhteiskunta –tutkimusprojektiin, jonka keskeisenä tavoitteena on nostaa esiin lapsen asema muuttuvassa yhteiskunnassa korostaen sitä, miten lapset on huomioitu tai jätetty huomioimatta tietoyhteiskuntaa kehitettäessä. Lapset nostetaan esiin nimenomaan tietoyhteiskunnan toimijoina. Osaprojekteihin jakautunut tutkimushanke Lapset ja tietoyhteiskunta käynnistyi Tampereen yliopistossa Tietoyhteiskuntainstituutin (ISI:n) koordinoimana vuoden 2001 alussa ja jatkuu edelleen. Tutkimushankkeessa on kerätty lukuisia empiirisiä aineistoja, mutta keskityn tässä kyselylomakeaineistoon, jonka kohteena ovat 8-10-vuotiaat lapset. Lapsilta kysytään heidän mediakulttuurisia käytänteitään ja tottumuksiaan, heidän omasta televisionkatselustaan, kännykän ja tietokoneen käytöstä sekä sähköisistä peleistä, sosiaalisista suhteista ja vapaa-ajanvietosta sekä esitetään erilaisia arkea koskevia väittämiä.

Vuoden 2001 aikana tutkimushankkeessa julkaistiin kaksi kirjaa. Kirjoista ensimmäinen oli Marjatta Kangassalon ja Juha Suorannan toimittaman teos 'Lasten tietoyhteiskunta' ja toinen Juha Suorannan, Hanna Lehtimäen ja Sampsa Hakulisen teos 'Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina'. Omassa tutkimuksessani viittaan näistä kirjoista jälkimmäisessä esitettyihin alustaviin tuloksiin kerätystä kyselylomakeaineistosta välttääkseni turhan toistamisen.

5.2. Menetelmät

5.2.1. Tutkimuksen toteutus

Tutkimushankkeen ensimmäisen vaiheen aikana, keväällä 2001, koko tutkimushankkeelle kerättiin kyselyaineisto kaikilta 2-3-luokkalaisilta normaalikoulujen oppilailta. Kyselylomakkeita lähetettiin kouluille yhteensä 1800 kappaletta otoskoon ollessa 1200, takaisin saatiin 945 palautettua vastauslomaketta. Tähän kyselyyn osallistuvat kaikki suomen harjoittelu- ja normaalikoulujen ala-asteet (opettajankoulutuslaitosten yhteydessä sijaitsevat harjoittelukoulut). Kouluja on yhteensä 11 ja ne kattavat maantieteellisesti koko suomen (ks. <http://www.harjoittelukoulut.net/>). Kouluissa yhteyshenkilöinä toimivat koulujen rehtorit.

Jokaisesta koulusta tutkimukseen osallistui kuusi luokkaa, joista kolme luokkaa sekä toiselta että kolmannelta luokka-asteelta, poikkeuksena Rauma, josta mukaan tuli neljä luokkaa. Kaupungit, jossa tutkimukseen osallistuneet normaalikoulut sijaitsevat ovat Helsinki, Hämeenlinna, Joensuu, Jyväskylä, Kajaani, Oulu, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna ja Turku. Vaasan osalta kysely tehtiin myös ruotsinkielisenä. Ennen aineiston keruuta kyselylomakkeita kokeiltiin kahdella koululla ja näistä saadun palautteen mukaan lomakkeita vielä muokattiin. Kyselylomakkeet (ks. liite 1) lähetettiin kouluille ja niihin liitettiin mukaan ohjeet opettajille (ks. liite 3). Lomakkeet täytettiin oppitunnin aikana ja nopeasti sen täyttäneet lapset saivat piirtää lomakkeen viimeiselle sivulle toisia odotellessaan.

5.2.2. Mittarit

Kyselylomakkeen ovat laatineet Lapset ja tietoyhteiskunta –tutkimushankkeen johtoryhmän jäsenet. Huomiota kyselylomakkeessa kiinnitettiin erityisesti siihen, kuinka lasta voidaan kuulla ja kuunnella tutkimuksellisissa tarkoituksissa. Lomake käsittää viisi sivua. Aluksi tiedusteltiin lasten kännykän ja tietokoneen

käytöstä, käytettävistä toiminnoista ja niistä henkilöistä, joiden kanssa lapset näitä laitteita käyttävät. Kysymyksissä oli lueteltu mahdolliset vastausvaihtoehdot ja sen vastausasteikko on ”kyllä – ei”. Tämän jälkeen kyseltiin lasten tietokoneenkäyttöympäristöä, televisionkatselun mieluisinta seuraa sekä yleisintä koulunjälkeistä seuraa ja toimintaa antamalla vastausvaihtoehtoja, joista lapset saivat valita yhden.

Väittämissä kyseltiin lasten kokemaa vanhempien läsnäoloa, mediankäyttötaitoja, käyttörajoituksia sekä lasten mielipiteen huomioonottamisen tärkeyttä. Väittämien vastausvaihtoehdot olivat ”kyllä”, ”ei” ja ”ehkä”. Tietokonepelejä, joita vastaaja pelaa, selvitettiin jälleen antamalla vastausvaihtoehtoina luokiteltuja pelityyppejä. Mieliharrastukset, tv-ohjelmat, lukeminen, toiveammatti sekä kivat ja kurjat tapahtumat olivat avoimia kysymyksiä.

Kyselylomakkeesta aineistonkeruumetodina voidaan todeta, että vaikka kyselylomaketta kokeiltiin ennen varsinaista käyttöönottoa kohderyhmällä, siinä oli havaittavissa paljon tulkinnanvaraisuuksia. Ensinnäkin pojat vastasivat tyttöjä useammin suoraan ”kyllä ” tai ”ei”, tytöt sen sijaan suosivat ”ehkä” -vaihtoehtoa. Joissakin luokissa opettaja ei ilmeisesti ole korostanut, että mikäli vastaa ”ei”, täytyy ympäröidä ”ei” –vastaus, pelkkä kohdan ohittaminen ei ole sama asia. Lapset ymmärtävät kysymykset usein konkreettisesti, esimerkiksi kertovat mielellään tarkasti nimeltä, kenen kanssa jotain kysyttyä asiaa tekevät, mutta ne on jouduttu tulkitsemaan ”jokin muu” –vastaukseksi. Kyselylomakkeen kohdissa, joissa pyydettiin vain yhden vaihtoehdon valitsemista, oli joissakin vastauslomakkeissa valittu useita, joista vain ensimmäinen tai avoin, mikäli avoimeen on vastattu, se on analyysivaiheessa tulkittu vastaukseksi. Myös monet muut epäloogisuudet vastauksissa kertovat, että ohjeet eivät ole olleet riittävän selkeitä kohderyhmälle. Kyselylomakkeessa ei selkeyden ja eettisyyden vuoksi kysytä vastaajan syntymävuotta eikä hänen taustaansa, perhesuhteitaan tai vanhempien sosioekonomista asemaa. Näihin olisi lasten ollut osittain vaikea vastata, mutta toisaalta näiden taustatietojen saaminen olisi tuonut runsaasti lisää tietoa. Vastausvaihtoehdoissa muualla asuvien vanhempien erottelu kotona asuvista oli lapsista lähinnä hämmentävä, eikä tuonut selkeyttä edellä mainittuihin taustatietoihin, sillä niiden vastaukset olivat usein ristiriitaisia. Mittauksen vajavaisuuksia ja virheitä käsitellen tarkemmin liitteessä 2.

5.2.3. Vastaajat

Tavoitteena oli tutkia pieniä koululaisia, koska heistä on huomattavasti vähemmän tietoa mediankäyttäjinä ja tietoyhteiskunnan kansalaisina kuin teini-ikäisistä. (ks. luku 4.3.2. Lasten mediankäyttö). Ikäryhmä tarkentui noin 8-10-vuotiaisiin lapsiin, koska he osaavat jo itse täyttää kyselylomakkeen ja toisaalta heillä on paljon usein säätelemätöntä aikaa iltapäivisin koulun loputtua ja vanhempien ollessa vielä töissä. Kohderyhmä tutkimuksessa ovat siis tois- ja kolmasluokkalaiset lapset. Otos kohderyhmästä on valittu maantieteellisesti kattavasti Suomen suurimmista kaupungeista. Vastausprosenttia oli yli 70. Tyttöjä vastaajista oli 457, poikia 469, muutamasta lomakkeesta puuttui tämä tieto.

5.2.4. Analyysi

Aineiston olen tallentanut itse minkä lisäksi olen tarkistanut sen mekaanisen virheettömyyden koodauksen ja tallennuksen jälkeen suorilla jakaumilla ja ristiintaulukoilla. Aineiston olen analysoinut SPSS-ohjelmalla tilastollisia menetelmiä, kuten ristiintaulukoita, korrelaatioita ja regressioanalyysiä hyväksikäyttäen sekä nämä tulokset testaamalla merkitsevyytensä selvittämiseksi. Olen tarkastellut kaikkia tuloksia sukupuolen mukaan, mutta tässä esitän tulokset sukupuolen mukaan eriteltyinä ainoastaan, jossa tyttöjen ja poikien vastauksissa on ollut erittäin merkitsevä ero ($p < .001$), merkitsevä ero ($p < .01$) tai melkein merkitsevä ero ($p < .05$) tai sellaista on aiempien tutkimusten voitu odottaa esiintyvän. Ylipäätään ilmoitan merkitsevyytensä tai muut tilastolliset tunnusluvut vain tärkeimpien tulosten kohdalla, jotta tekstin lukeminen ei hankaloituisi liikaa. Myös tulosten graafisessa esittämisessä noudatan ainoastaan uusien summamuuttujien sekä olennaisimpien ja hankalimpien kysymyksenasettelujen kuvaamista kahdesta syystä: jotta en toistaisi samoja tietoja kuin Suorannan ym. (2001) tuloksia kuvaavassa teoksessa sekä tulosten esittelyn tiivistämiseksi. Mikäli pelkästään kirjallisesti selitettyihin tuloksiin kaivataan tarkennusta, ovat kaikki tilastolliset analyysit luonnollisesti saatavana kirjoittajalta.

Mielipideväittämissä tehtyjen ristiintaulukoiden ja korrelaatioiden tulkinta on hankalaa, koska ehkä -vastauksen sijoittaminen on tulkinnanvaraista. Vaihtoehtona ”ehkä” on kovin monitulkintainen ja se voidaan ajatella jollekin välille jatkumolla ”en osaa sanoa” – vastauksesta, viitaten vastaajan epävarmuuteen asiasta, ”jonkin verran” – vastaukseksi, jolloin väite on osittain totta, osittain ei. Jälkimmäisen voidaan nähdä sijoittuvan ”totta” ja ”ei” ääripäiden väliin muodostaen järjestysasteikollisen muuttujan. Tämän hankaluuden vuoksi olen jättänyt ehkä -vastaukset useissa kysymyksissä tarkemmin käsittelemättä, vaikka ne toki ovat mukana tilastollisessa analyysissä ja tarkastellut vain tutkimuskysymysten kannaltakin mielenkiintoisempia ääriryhmiä lähinnä kyllä ja ei – vastausten pohjalta. Sama teema on otettava huomioon käytettäessä kyselylomakkeen väittämäosuuden kohdalla analyysimenetelmänä korrelaatiokerrointa. Siinä on valittu käytettäväksi järjestysasteikolliselle muuttujalle sopivaa Spearmanin korrelaatiokerroin ja tulkittu siis ehkä – vastaus jatkumon kyllä – ei väliin tarkoittamaan ”jonkin verran”, jotta tilastollinen analyysi olisi mahdollinen.

Osa tuloksista on tarkasteltu myös regressioanalyysin. Regressioanalyysia on käytetty tutkittaessa lasten kokemaa vanhempien runsaan poissaolon vaikutusta lasten monipuoliseen ja aktiiviseen mediankäyttöön syy-seuraus – suhteen näkökulmasta.

Tarkemmin käsittelen uusien medioiden, eli kännykän, tietokoneen ja pelikonsolien (tutkimuslomakkeessa ”pelikoneen”) käyttöä. Uusia muuttujia olen luonut tarkentaakseni kuvaa lasten mediankäytöstä, sen rajoituksista sekä koetusta vanhempien poissaolosta (ks. myös liite 2). Niiden luomisessa on käytetty reliabiliteetin arvioimiseen Cronbachin alfaa, mutta painotettu sisällöllistä merkityksellisyyttä. Faktorianalyysia ei ole käytetty, koska kaikkien muuttujien korrelaatiot eivät ole ylittäneet suositeltavaan 0,3:een (Metsämuuronen 2002, 555). Nämä muuttujat esittelen analyysin lomassa, jotta lukijan olisi helppo seurata niiden muodostumista alustavan analyysin pohjalta. Nämä muuttujat mahdollistavat analyysin syventämisen tutkimushankkeen alustavien tulosten pohjalta ja tarkentavat lasten profilointia eri tavoin mediaa käyttäviin ryhmiin.

Tutkimusaineiston pohjalta ei kuitenkaan ole mahdollista erottaa lapsista hyvin paljon uutta mediaa käyttäviä, koska käytön kestoa ei ole kysytty. Ääriryhmä mediankäytössä ei siis tule esiin tässä tutkimuksessa, joten omien tulosteni pohjalta on mahdoton sanoa, millainen on äärimmäisen paljon mediaa käyttävien lasten mediamaailma, sosiaaliset suhteet ja hyvinvointi.

Koska tutkimus on kvantitatiivinen ja perustuu kyselylomakeaineistoon, en voi tarkemmin arvioida lasten ilmoittaman sosiaalisen vuorovaikutuksen tms. laatua. Puhuessani esimerkiksi teknologian yhteyksistä lasten sosiaaliseen elämään, tarkastelen siis vain sitä, kuinka monen henkilön kanssa lapset viestivät mediavälineiden avulla, en analysoi tämän viestinnän laatua verrattuna esimerkiksi viestintään kasvokkain, ilman välittävää teknologiaa.

Ymmärrettäessä jokainen lapsi tärkeäksi yksilöksi ja kompleksiseksi kokonaisuudeksi vaikuttaa kyselytutkimus yksinkertaistavalta ja ongelmia ohittavalta. Jokainen lapsi, joka tutkimuksessamme kertoo esimerkiksi yksinolostaan tai tapahtuneista kurjista asioista on itsessään tärkeä, vaikka hänen äänensä ei tilastollisessa analyysissä kuulukaan. (Suoranta ym. 2001, 188)

5.3. Luotettavuus

Tutkimuksen valideettia, eli mittauksen pätevyyttä, arvioidaan sekä ulkoisen että sisäisen validiteetin näkökulmista. Sisäistä validiteettia tarkastelen mittareiden kohdalla olevissa alaviitteissä sekä liitteessä 2 tarkemmin niiden kysymysten osalta, joiden kohdalla validiteetissa voitiin arvioida olevan ongelmia.

Ulkoinen validiteetti, eli yleistettävyyys, aineistossa voidaan arvioida hyväksi. Vastausprosentti on korkea ja sukupuolijakauma tasainen. Aineisto on kerätty alueellisesti laajasti ympäri Suomea, mutta tulosten yleistämisessä on otettava huomioon, että otoksessa on ainoastaan kaupunkikouluja ja lisäksi ne ovat harjoittelukouluja, joiden opetusmenetelmissä voidaan olettaa olevan eroa muihin kouluihin.

Reliabiliteettia, eli mittauksen pysyvyyttä, on arvioitu Cronbachin alfan avulla ja kuvattu erikseen jokaisen muodostetun summamuuttujan kohdalla. Ennen

muuttujien yhdistämistä tarkasteltiin myös niiden jakautumista eri taustamuuttujien suhteen sekä keskinäistä korrelaatiota.

5.4. Eettiset kysymykset

Tutkimuksessa on pyritty toimimaan mahdollisimman tutkimuseettisesti, minkä vuoksi lapsilta on kysytty vain heitä itseään koskevia asioita ja heidän mielipiteitään. Perheen taustoista, kuten sosioekonomisesta asemasta tai vanhempien suhteesta ja perheen koostumuksesta ei ole kysytty. Lapsen perheeseen liittyviä kysymyksiä vältettiin muun muassa sen vuoksi, että kyselylomaketutkimuksessa ei ole mahdollista seurata lapsen reaktioita, kuunnella ja kohdata lasta ihmisenä kasvokkain ja säädellä aineistonkeruun etenemistä lapsen olotilan mukaan. Koska tämä aidon kohtaamisen kokemus ei ole kyselytutkimuksessa mahdollinen, voi lapselle jäädä hyvin henkilökohtaisesta kyselystä psyykkisesti huono olo. Aineistonkeruutilanteessa lapsille kerrottiin, että nimiä kyselylomakkeeseen ei tarvitse laittaa ja vastaus kohtaan, jossa kysytään viime aikojen kurjia tapahtumia, on vapaaehtoinen.

6. Tulokset – median käyttö ja diskriminoinnisuus

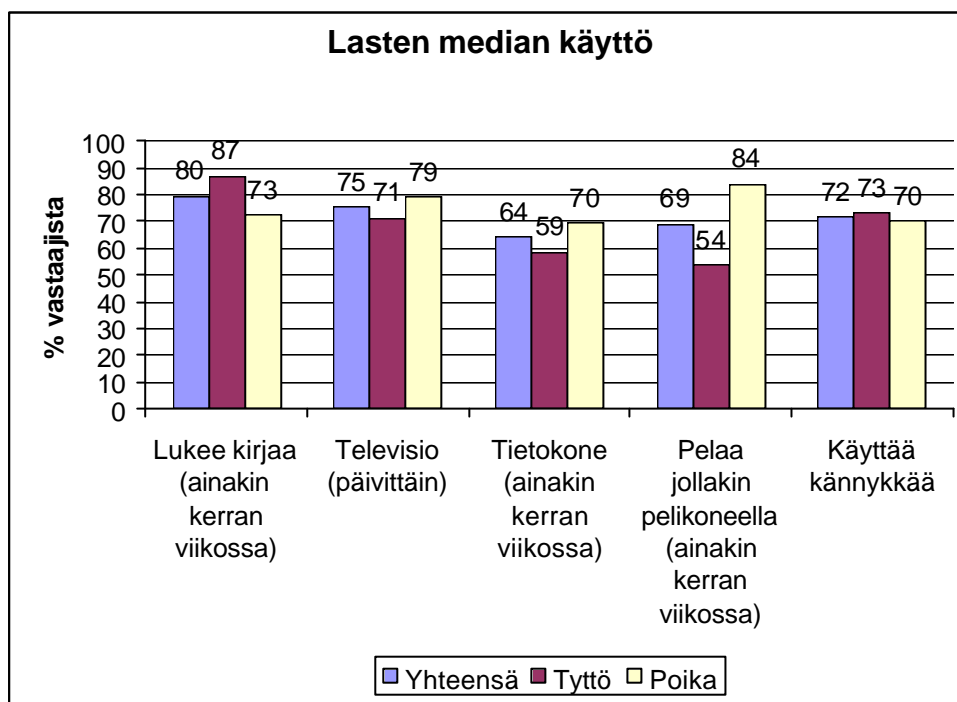
Vastatessani tutkimuskysymyksiini lomitan vastauksiani keskusteluun tutkimushankkeen aiempien teosten (Kangassalo ja Suoranta 2001 ja Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen 2001) kanssa syventäen niistä jälkimmäisessä olevaa kyselylomakeaineiston analyysiä valitsemiltani osin. Ydintulokset lasten mediankäytöstä, ja medialaitteiden omistamisesta esitän kuitenkin tiivistetysti uudestaan, jotta lukijan on mahdollista seurata niiden pohjalta etenevää analyysiä ja keskustelua.

Analyysin läpi kulkevat asiantuntijoiden usein toisistaan poikkeavat näkemykset mediankäytön merkityksistä siinä arjessa, jonka käytännöissä lapset luovat mediasuhdettaan. Tutkimuksessani pyrin esittämään tulokset purettuna näistä lasten mediankäyttöön leimatuista arvoasetelmista, mutta ei eristettynä ympäristöstä, vaan liitettynä sosiaalisiin ja lasten arkeen kytkeytyviin toimintoihin ja suhteisiin. En siis arvostele median käyttöä tai -sisältöjä, mutta esitän lasten monipuolisen harrastuneisuuden sekä medioiden että liikunnan saralla ja erityisesti läheiset ihmissuhteet lasten hyvinvoinnin kannalta myönteisinä elementteinä.

6.1. Lasten mediamaailma

6.1.1. Uusien medioiden käyttö

Lapset käyttävät sekä vanhoja että uusia medioita ahkerasti. Kokonaan uusmediattomassa maailmassa, eli ilman peli- tai tietokonetta sekä kännykkää elää vain hyvin pieni osa nykyajan lapsista. Suurin osa lapsista käyttää näitä kaikkia mediavälineitä joskus ja neljä kymmenestä käyttää niitä aktiivisesti (ks. luku 6.2.3. Aktiivinen uusien medioiden käyttö). Seuraavassa kuviossa esitän tiivistetysti lasten mediankäyttöä mediavälinekohtaisesti vertaillen sekä vanhoja että uusia medioita. (Ks. Suoranta ym., 2001)



Taulukko 1. Vähintään kerran viikossa tapahtuva kännykällä soittaminen, tietokoneen ja pelikoneen käyttö sekä lukeminen ja päivittäinen tv:n katselu sukupuolen mukaan

Tytöt viettävät vähintään kerran viikossa aikaa mieluiten kirjojen parissa, seuraavaksi suurin osa tytöistä raportoi tuona aikana käyttävänsä tietokonetta ja pelaavansa pelejä sekä vähiten soittavansa kännykällä. Poikien suosituin media viikoittaisella käytöllä mitattuna on pelit, seuraavaksi tulevat kirjat sekä tietokone. Vähiten pojat soittavat kännykällä. Kolme neljäsosaa vastaajista katselee tv:tä päivittäin³, 64 prosenttia touhuu tietokoneen parissa viikoittain ja

³ Tässä on kuitenkin huomioitava, että muiden medioiden käytön ja harrastusten tiheyttä ei kysytty samalla päivittäin -asteikolla, vaan joko kerran viikossa tai vain ylipäätään, joten

69 prosenttia vastaajista pelaa jollain pelikoneella viikoittain. Pojat pelaavat pelikoneella vähintään kerran viikossa (84 prosenttia) selvästi yleisemmin kuin tytöt (54 prosenttia)⁴. Sukupuolten välinen ero pelaamisessa ilman tiettyä tiheyttä on huomattavasti pienempi, sillä 97 prosenttia pojista ja 92 prosenttia tytöistä ilmoittaa yleisesti pelaavansa joskus jollain pelikoneella. (Suoranta ym. 2001, 19–42)

Kännykän käytössä lapset joutuvat usein turvautumaan vanhempiensa, kavereidensa tai sisarustensa puhelimiin, mutta 72 prosenttia vastaajista kuitenkin käyttää kännykkää joskus⁵. Kännyköiden valikoista haetut toiminnotkaan eivät vastaa aikuisten kännykän käyttäjien käyttötapoja, sillä lapset suosivat kännykässä eniten sen pelejä. Kännykän käyttäjistä lähes kaikki (kaikista vastaajista 71 ja käyttäjistä 99 prosenttia) pelaavat pelejä ja neljä viidestä (kaikista tytöistä 62 ja pojista 55 prosenttia ja käyttäjistä 81 prosenttia) myös soittelee kännykällä. Eli kännykkää käyttävistä vastaajista viidesosa ei kuitenkaan soita sillä, vaan käyttää ainoastaan sen sekundaarisia ominaisuuksia. (Ks. Suoranta ym. 2001, 33–35) Muita kännykän toimintoja lapset käyttävät melko vähän, viestejä lähettelee noin kolmasosa, soittoääniä tilailee tai säveltää tai logoja tai pelejä tilailee kutakin alle viidesosa vastaajista, pojat tyttöjä innokkaammin. Tytöistä taas hieman suurempi osa kuin pojista käyttää kännykän kommunikointitoimintoja: soittamista ja tekstiviestien lähettämistä.

vertaaminen on vaikeaa. Television katselua ei myöskään tässä lueta uusiin medioihin, joten sitä ei tarkastella enempää.

⁴ $Khi^2=12.386$, $df=1$, $p<.001$

⁵ *Laskettaessa yhteen vastaajien ilmoittamia kännykästä käyttämiään toimintoja jäi yhtään toimintoja ilmoittamattomien, eli kännykkää käyttämättömien, osuus 18 prosenttiin, eli tämän luvun mukaan vastaajista 82 prosenttia käyttää ainakin jotakin kännykän toimintoa. Tämä johtuu osittain siitä, että osa vastaajista ei ole tulkinnut vastauslomakkeessaan kännykän sekundaaristen ominaisuuksien käyttöä (esim. pelien pelaamista) varsinaisesti kännykän käytöksi. Käytettäviin kännykän toimintoihin, joka on jälkeempään muodostettu summamuuttuja, taas on laskettu yhteen kaikki vastaajan ilmoittamat tavat käyttää kännykkää, vaikka hän ei olisi pitänyt sitä kännykän käyttönä. Jos siis ollaan kiinnostuneita siitä, kuinka suuri osa vastaajista ei käytä ollenkaan kännykkää, nämä luvut (tytöistä 17 prosenttia ja pojista 20 prosenttia) lienevät lähempänä oikeaa kuin pelkkä kysymys kännykän käyttämisestä. Jatkossa käytän kuitenkin lasten omaa arvioita siitä, käyttävätkö he kännykkää, eikä tätä laskennallista lukua, koska olen kiinnostunut nimenomaan lasten kokemuksesta uusien medioiden käytöstä*

Lapset käyttävät keskimäärin 2,3 kännykän toimintoa ja heidän käyttämiensä toimintojen määrä hajautuu vahvasti Kännykän käytön ääripäissä vastaajista vajaa viidennes ei käytä kännykkää lainkaan ja neljää tai useampaa toimintoa käyttää tytöistä noin viidennes, pojista neljännes.

Melkein jokainen, 94 prosenttia, vastaajista käyttää tietokonetta ja määrä on sama molemmilla sukupuolilla. Lähes kaikki myös pelaavat tietokoneella pelejä, tytöistä 90 prosenttia ja pojista 92 prosenttia. Mielenkiintoinen huomio on, että vaikka tietokoneen kohdalla sukupuolten käyttömäärät ja käytön monipuolisuus ovat lähes samat - keskimäärin 3,2 eri tietokoneohjelmaa - on tytöillä ja pojilla eri suosikit. Piirto-ohjelmaa käyttävät etenkin tytöt (73 prosenttia), kun pojista 54 prosenttia piirtää. Internetiä pojat käyttävät yleisemmin, heistä siellä surffaa 61 prosenttia ja tytöistä 44 prosenttia. Musiikkia kuuntelee tietokoneella alle puolet, sähköpostia lähettää ja rompuilta hakee tietoa alle kolmasosa. Vain noin seitsemäsosa tekee tietokoneella koulutehtäviä, tytöistä 18 prosenttia ja pojista 12 prosenttia. Keskusteluryhmiin kirjoittelee 16 prosenttia pojista ja 8 prosenttia tytöistä. (Ks. Suoranta ym. 2001, 39).

Lähes kaikki lapset, jotka pelaavat tietokonepelejä, tekevät tietokoneella muutakin, sillä vain yhtä toimintoa käyttävien osuus on pieni, 13 prosenttia. Sekä kahta että kolmea toimintoa käyttää lapsista noin viidesosa. Melko monipuolisesti eli neljää tai useampaa toimintoa käyttää siis noin neljä kymmenestä vastaajasta.

Monet lasten käyttämät tietokoneen toiminnot korreloivat keskenään merkitsevästi eikä yhtään negatiivista korrelaatiota tietokoneen toimintojen välillä ollut. Tietokonepelejä pelaavat lapset siis käyttävät koneen muitakin toimintoja ei-pelaavia lapsia enemmän. Vähintään kerran viikossa tapahtuva tietokonepelien pelaamisen kanssa ainoastaan koulutehtävien tekeminen ei korreloinut merkitsevästi. Tietokonepelejä pelaavat eivät siis hyödynnä konetta koulutehtävien tekoon juuri muita useammin.

Vastaajien pelaamien pelien määrässä on merkitsevä ero tyttöjen ja poikien välillä⁶. Pojat pelaavat huomattavasti useampia pelityyppejä, he pelaavat 3.5 peliä kun tytöt pelaavat 1.7 peliä. Niistä tytöistä, jotka yksilöivät pelaamiaan

⁶ $t[929]=-15,477, p<.001$

pelejä lähes 70 prosenttia pelaa korkeintaan kolmea pelityyppiä, pojista hieman vajaa puolet tyytyy vain kolmeen pelityyppiin⁷. Suoranta ym. (2001, 114-117) uskovat lasten tietokonepelien sukupuolen mukaisten käyttötapojen selittyvän osin samoilla tekijöillä kuin tyttöjen ja poikien erilaisen uskon omiin tietokoneenkäyttötaitoihinsa. On myös mahdollista, että tytöt ovat ”siistineet” pelivariaatiotaan ja nimenneet myös esim. pelaamansa taistelupelit seikkailupeleiksi.

Lasten tietokoneenkäyttö liittyy tiiviisti kotiin, sillä kotikone oli suosikki kahdelle kolmasosalle. Vastaavasti mieluiten kaverin kotona käyttää konetta 22 prosenttia pojista ja 12 prosenttia tytöistä. Mieluiten koulussa tietokonetta käyttää alle kymmenen prosenttia ja muualla noin seitsemäsosa vastaajista. Mikäli kotona ei ole tietokonetta, lempipaikka muuttuu⁸ ja tyttöjen mieluisin tietokoneenkäyttöpaikka jakautuu tasaisesti kavereiden, koulun, kirjaston ja sukulaisten välille. Pojista lähes puolet käyttää tässä tapauksessa tietokonetta mieluiten kaverin luona.

Lapset arvioivat omat tietokoneenkäyttöaitonsa vanhempiinsa verrattuna melko hyviksi, erityisesti pojat uskoivat hallitsevansa asian paremmin. Molemmat uskovat osaavansa käyttää konetta paremmin kuin äiti⁹ yleisemmin kuin paremmin kuin isä¹⁰. Tytöistä 21 prosenttia uskoo osaavansa käyttää tietokonetta paremmin kuin isä, pojista näin vastaa 38 prosenttia, ehkä tätä mieltä asiasta on hieman yli viidesosa lapsista. Paremmin kuin äiti tietokonetta uskoo osaavansa käyttää 36 prosenttia tytöistä ja 52 prosenttia pojista, ehkä tätä mieltä on tässäkin reilu viidesosa.

Lapsilla on siis vankka usko omiin tietokoneenkäyttötaitoihinsa ja tämä luottamus on varmasti heille hyväksi heidän käyttäessään konetta tulevissa opinnoissaan ja työssään sekä vapaa-ajallaan. Huomattava on kuitenkin poikien

⁷ Huomattava on kuitenkin, että tytöistä 22 prosenttia on jättänyt pelityypit erottelematta. Tämä on huomattavasti suurempi osa kuin ne, jotka edellisessä kysymyksessä ilmoittivat, etteivät pelaa lainkaan (8 prosenttia). Nämä tytöt, jotka ilmoittavat pelaavansa, mutta eivät yksilöi näitä pelejä, vähentävät edellisessä taulukossa sitä pelien määrää, jota tytöt todellisuudessa pelaavat. On myös mahdollista, että nämä tytöt pelaavat niin harvoin, etteivät he osaa yksilöidä pelaamiaan pelejä.

⁸ Tyttö: $Khi^2=155.9$, $df=6$, $p<.001$, Poika: $Khi^2=77.9$, $df=6$, $p<.001$

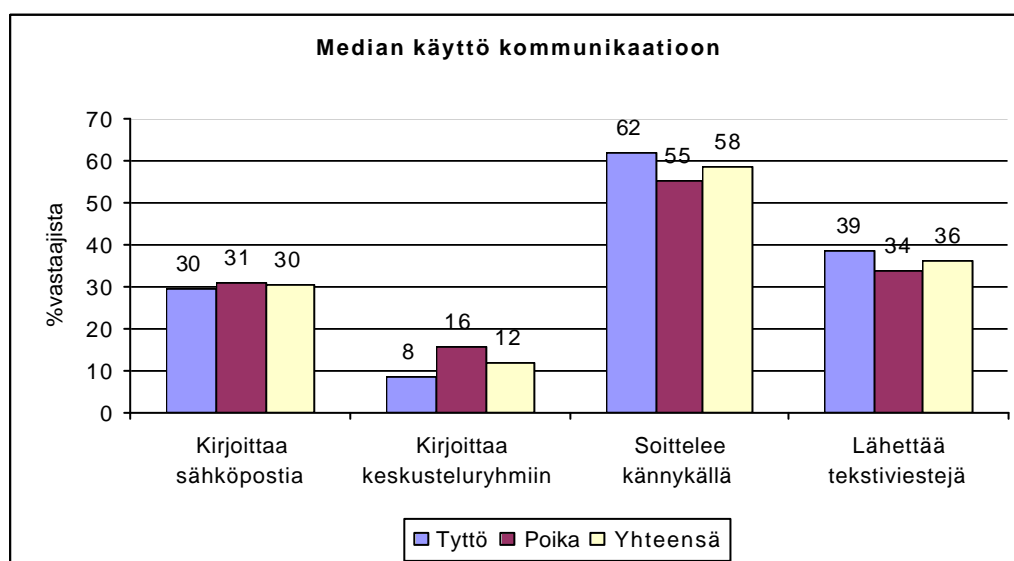
⁹ $Khi^2=26.747$, $df=2$, $p<.001$

¹⁰ $Khi^2=44.312$, $df=2$, $p<.001$

ja tyttöjen ero, joka tulee esiin myös Marja Vehviläisen (1997) tutkimuksissa sukupuolesta tietotekniikassa. Sekä tytöt että pojat siis ilmoittavat omassa tutkimuksessaan osaavansa käyttää tietokonetta paremmin kuin äiti huomattavasti yleisemmin kuin paremmin kuin isä. Vaikka vanhempien tietoteknisiä taitoja ei voida tässä arvioida, on mielenkiintoista huomata, että lapset suhteuttaessaan omia taitojaan vanhempiensa taitoihin arvioivat isät äitejä näppärimmiksi koneiden kanssa. Lasten omien taitojensa arvioinnin kohdalla on luotettavampaa kiinnittää huomioita toiseen tendenssiin, jonka mukaan pojat antavat kokonaisuudessaan paremman arvion omasta tietokoneenkäyttötaidoistaan kuin tytöt omastaan. Pojat eivät kuitenkaan näytä käyttävän tietokoneita juuri tyttöjä monipuolisemmin tässä ikäluokassa, joten voisi olettaa heidän todellisen taitonsa olevan samaa luokkaa tyttöjen taitojen kanssa. (enemmän lasten tietokoneen käyttöön liittyvistä sukupuoliroolien merkityksistä ks. Suoranta ym. 2001, 71–76)

6.1 2. Suora ja välillinen vuorovaikutus medioiden avulla

Mediankäyttö sosiaaliseen viestintään ei ole vielä 8-10-vuotiaiden keskuudessa kovin monipuolista, vaan keskittyy lähinnä satunnaiseen soitteluun (ks. Suoranta ym. 2001, 33–35).



Taulukko 2. Tietokoneen käyttö sähköpostiin ja chat -palstoille kirjoittamiseen sekä kännykän käyttö soittamiseen ja tekstiviesteihin.

Tytöt soittavat poikia yleisemmin kaikille, joille lapset ylipäättään soittavat, eli sekä perheenjäsenille, sukulaisille että kavereille, mutta ero ei ole suuri. Lapset juttelevat lankapuhelimessa tai kännykällä yleisimmin kavereiden tai vanhempien kanssa, joille soittaa yli neljä viidestä vastaajasta¹¹. Tekstiviesteillä yhteyttä pitää vanhempiin tai kavereihin alle kolmasosa, sisaruksiin viidesosa. Kuten soittamisessa, myös tekstiviesteillä lapset olivat hieman useammin yhteydessä äitiin kuin isään. Muihin sukulaisiin ja kummeihin lapset pitävät melko vähän yhteyttä puhelimitse tai tekstiviesteillä¹².

Vaikka tietokoneen mahdollistama välillinen vuorovaikutus, eli sähköposti ja chat-ryhmät, oli vasta vähemmistön harrastuksena, lapset käyttävät tietokonetta kuitenkin mielellään suorassa vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Vertaisryhmiensä eli kavereiden kanssa tietokoneen ääressä touhuaa kolme neljäsosaa, sisarusten kanssa kaksi kolmasosaa. Jonkin verran lapset käyttävät tietokonetta myös vanhempien kanssa, enemmän tietokonetta käytettiin isän kanssa, näin ilmoitti tekevänsä neljä lasta kymmenestä ja äidin kanssa noin kolme kymmenestä. Yksin tietokonetta käyttää sekä tytöistä että pojista 81 prosenttia, mutta näistäkin lapsista lähes jokainen nimesi vähintään yhden ihmisen, jonka kanssa myös viihtyy koneen äärellä. Isovanhempien ja opettajan

¹¹ Lasten kännykällä soittelun kohteita ei ole valitettavasti kysytty erikseen, vaan yhdessä lankapuhelimella soittelun kanssa.

¹² Kun tekstailua kysyttiin sosiaalisesta näkökulmasta, eli tiedusteltiin, kenen kanssa kirjoittaa tekstiviestejä, 46 prosenttia vastaajista ilmoittaa ainakin yhden henkilön, jolle kirjoittavaa tekstiviestejä. Kohdassa, jossa tekstiviestien kirjoittamista kysyttiin muiden kännykän toimintojen käytön joukossa ilman viestien kohdetta, luvut olivat hieman alempia: 39 prosenttia tytöistä ja 34 prosenttia pojista ilmoitti kirjoittavansa tekstiviestejä. Syynä tähän eroon tekstiviestien lähettäjien määrässä saattaa olla se, että sosiaalisen näkökulman kysymyksessä lapset ymmärsivät kohdan kirjaimellisesti: kenen kanssa kirjoittaa viestejä, eli esimerkiksi kaverit saattavat kirjoittaa viestejä yhdessä, yhdellä puhelimella, jolloin lapsi on saattanut osallistua viestin kirjoittamiseen, mutta ei ole koskaan lähettänyt tekstiviestejä itse. Kyselylomakkeen kohdassa, jossa viesteistä kysyttiin kännykän muiden toimintojen joukossa, käytettiin termiä "tekstailen", joka on saattanut olla osalle lapsista vieras, mikä on osaltaan vaikuttanut tässä kohtaa tulleeseen alempaan osuuteen. Toisin sanoen molemmissa kohdissa on pientä heikkoutta kysymyksen validiteetissa ja todellinen viestejä lähettävien osuus saattaa olla näiden prosenttien, 46 ja 36, välissä.

kanssa lapset käyttävät tietokonetta hyvin vähän. Ilman tarkempia tietoja ei voida arvioida, johtuuko tämä kokemus lähinnä kysymyksen muotoilusta, jossa opettajaa ei ehdotettu erikseen yhtenä käyttöseurana tai esimerkiksi siitä käytännön rajoitteesta, että opettajalla on aina luokallinen lapsia edessään, eikä konkreettinen yhden lapsen kanssa koneen ääressä istuminen ole mahdollista lyhyitä hetkiä kauempaa. Useat tutkijat (esim. Tapscott 1998, Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen 2001, 118–142) kuitenkin arvioivat, että koulu perinteisine opetusohjelmineen saattaa olla menettämässä kosketustaan lasten mediakulttuuriseen arkipäivään.

6.1.3. Mediasisältö

Lähes kaikki lapset kertovat pelaavansa tietokonepelejä, mutta lasten pelit ja heidän mediamaailmansa vaihtelevat runsaasti. Suosituin pelityyppi on seikkailupelit, niitä pelaa lähes kaksi kolmasosaa lapsista. Seuraavana pojilla ovat taistelupelit, joita pelaa pojista 58 prosenttia ja tytöillä muistipelit, joita heistä pelaa 39 prosenttia. Taistelu- ja sotapelit ovat poikien keskuudessa suosittuja, yli puolet pelaa niitä, mutta tytöistä niitä ilmoittaa pelaavansa hyvin harva. Sama pätee rallipeleissä, joita pelaa pojista 44 prosenttia ja tytöistä 12 prosenttia, urheilupelejä ja strategiapelejä pelaa pojista neljä tai viisi kymmenestä ja tytöistä yksi tai kaksi kymmenestä. Tietokonepeleistä tytöt pelaavat muistipelejä sekä vaihtoehtojen ulkopuolisia pelejä (mm. koulupelejä, lasten pelejä, korttipelejä) huomattavasti enemmän kuin pojat. Pojat taas pelaavat kaikkia muita pelejä tyttöjä enemmän ja ero on tilastollisesti kaikkien kohdalla erittäin merkitsevä.¹³

Tv-ohjelmissa on paljon hajontaa, samat lapset katsovat sekä lastenohjelmia että aikuisten sarjoja. Kotimaiset sarjat, erityisesti Salatut elämät ja viihdeohjelmat olivat suosittuja, samoin piirretyt, myös ulkomaisia ja muita kotimaisia sarjoja katsottiin jonkun verran. Lastenohjelmia ilmoitti katsovansa noin kaksi kolmasosaa, Salattuja Elämiä yksi kolmasosa. Lukemisesta Harry

¹³ Pelien luokittelussa näihin luokkiin on tietysti epävarmuutta ja moni peli sopii useisiin näistä kategorioista.

Potter ja Aku Ankka ovat molempien sukupuolten suosiossa. Myös muita sarjakuvia ja varhaisnuortenkirjoja luetaan. Aikuisten kirjoja ei juuri mainittu.

6.2. Medioiden diskriminoivuus

Esitettyäni kuvaa lasten mediamaailmasta siirryn kohti ydintutkimuskysymyksiäni ja lasten mediankäytön erottelevaa vaikutusta.

6.2.1. Medialaitteiden omistaminen

Lasten tiiviin ja monipuolisen mediankäytön mahdollistaa se, että ne ovat monen lapsen saatavilla omassa kodissa tai jopa omassa huoneessa. Yli neljällä viidesosalla on kotonaan tietokone, mutta omassa huoneessa se on vain reilulla neljäsosalla vastaajista. Yleisimmin lapsella itsellään on tv, seuraavina tulevat oma kännykkä ja tietokone. Erot tyttöjen ja poikien välillä ovat huomattavat, pojilla on tyttöjä useammin tv (pojista 47 prosentilla ja tytöistä 30 prosentilla) tai tietokone huoneessaan (pojista 32 prosentilla ja tytöistä 20 prosentilla), tytöt taas omistavat hieman poikia useammin kännykän (heistä sellaisen omistaa 32 prosenttia ja pojista 25 prosenttia). (Suoranta ym. 2001, 21-27)

Medioiden saatavuus on yhteydessä niiden aktiiviseen käyttöön yksittäisten mediavälineiden kohdalla. Kännykän omistavista 97 prosenttia käyttää puhelintaan, mutta myös niistä, joilla ei ole kännykkää, 62 prosenttia kuitenkin käyttää jonkun toisen kännykkää. Lisäksi ne vastaajat, joilla on oma kännykkä, käyttävät kännykän toimintoja myös huomattavasti monipuolisemmin kuin ne, joilla kännykkää ei ole. Vastaavasti niistä vastaajista, joilla on tietokone kotona, 98 prosenttia myös käyttää tietokonetta, kun niistä, joilla ei ole tietokonetta kotona, sitä käyttää 72 prosenttia¹⁴. Ne vastaajat, joilla on tietokone kotona käyttävät tietokonetta myös monipuolisemmin kuin ne, joilla sitä ei ole. Tietokonetta kotona käyttävistä yli kuusi kymmenestä käyttää vähintään kolmea sen toimintoa, niistä, joilla konetta ei ole, alle neljä kymmenestä käyttää

¹⁴ Tyttö: $\chi^2[2]= 8,019, p < .05$, Poika: $\chi^2[2]= 25,753, p < .001$

vähintään kolmea toimintoa.¹⁵ Tietokone omassa huoneessa ei lisää koneen monipuolista käyttöä, mutta näyttää kuitenkin liittyvän käytön sosiaalisuuteen poikien kohdalla, tytöillä mitään eroa ei ole. Tietokoneen omistavista pojista noin kolme neljäsosaa käyttää konetta vähintään kahden ihmisen kanssa, muista pojista näin kertoo tekevänsä hieman yli puolet¹⁶. Tässäkään ei kuitenkaan voi hypätä kausaaliin selitysmalleihin, sillä uusista medioista innostunut lapsi on saattanut onnistua neuvottelemaan kotiin hankittavien medialaitteiden puolesta voitokkaasti ja toisaalta juuri kotona olevat laitteet ovat saattaneet innostaa vähemminkin motivoituneita lapsia niiden äärelle.

Medioiden omistus on yhteydessä myös sen käyttöä koskeviin rajoituksiin, sillä niistä vastaajista, joilla on oma kännykkä yli puolet saa soitella kännykällä aina, kun haluaa. Niistä, joilla ei ole kännykkää noin 10 prosenttia saa soitella kännykällä aina halutessaan¹⁷. Vastaavasti niistä vastaajista, joilla on tietokone omassa huoneessa noin 60 prosenttia saa käyttää tietokonetta aina kun haluaa ja niistä, joilla ei ole tietokonetta huoneessaan, tietokonetta saa käyttää aina halutessaan noin kolmasosa. Sukupuolten välillä ei ole juuri eroa. Mikäli lapsilla on oma kännykkä, he kokevat voivansa soittaa sillä aina kuin pelottaa, mutta eivät aina muuten vain halutessaan. Tämä heijastanee vanhempien motiiveja kännykän hankkimisen takana: lapsen oma kännykkä on turvalinja vanhempien ja lasten välillä.

6.2.2. Mediankäytön mahdollisuudet ja rajoitukset

Lasten mediakulttuurinen arki on usein mediavälineiden käyttöä muiden, yleensä kavereiden ja perheenjäsenten kanssa ja neuvottelua mediavälineitä koskevista rajoista vanhempien kanssa. Kyselyyn vastanneista lapsista lähes jokainen kertoo käyttävänsä tietokonetta ainakin yhden läheisen ihmisen kanssa ja suurin osa

¹⁵ $Khi^2=118.551, df=8, p<.001$

¹⁶ $Khi^2=19,071, df=6, p<.01$

¹⁷ Tyttö: $Khi^2=97.963, df=2, p<.001$, Poika: $Khi^2=121.703, df=2, p<.001$.

myös kertoo erityisesti tietokoneen ja kännykän käytöllä olevan rajoituksia. Seuraavassa pohdin lasten kertomia rajoituksia mediankäytössään¹⁸.

6.2.2.1. Mediankäytön rajoitukset ja vapaa mediankäyttö

Suurella osalla tutkimistamme lapsista mediankäyttöä on jonkin verran rajoitettu. Kännykkää saa käyttää aina halutessaan alle neljäsosa vastaajista, tietokonetta noin 40 prosenttia ja televisiota 60 prosenttia pojista ja 49 prosenttia tytöistä¹⁹. 69 prosenttia voi soittaa ainakin toiselle vanhemmalle työpäivän aikana. Pelkän kännykän käyttömahdollisuudet ovat rajatumpia, sillä 45 prosenttia tytöistä ja 39 prosenttia pojista ilmoittaa voivansa soittaa kännykällä aina kun pelottaa. Kännykkä ei näytäkään toimivan turvalinjana, jolla lapsi saisi tarvittaessa yhteyden poissaoleviinkin vanhempiin. Turvalinjapotentiaalia varmasti rajoittaa lasten vasta leviämässä oleva kännyköiden omistus. Sekä vanhemmat että lapset näkevät säännöt tärkeimmiksi uusimmalle tulokkaalle, eli kännykälle, mikä saattaa osin johtua myös korkeista puhelinlaskuista kännykän käytön lisääntyessä. Tarkemmin rajoituksia juuri uuden ja vanhan median kannalta ovat pohtineet Suoranta ym. (2001, 77–89).

Medioiden käytön rajoitukset ovat yhteydessä näiden välineiden käyttöön yksittäisten mediavälineiden - kännykän²⁰, television²¹ ja tietokoneen²² - kohdalla vahvasti siten, että mediankäytön rajoitukset liittyvät medialaitteiden vähäisempään käyttöön. Aiemmin tarkastelin mediavälineitä omistavien lasten muita vähäisempiä rajoituksia näiden laitteiden käytölle, mutta asia voidaan kääntää myös toisinpäin: vapaasti mediaa käyttävillä lapsilla on muita useammin pääsy medialaitteisiin, heillä on useammin tv omissa huoneissaan (vapaasti

¹⁸ *Selvittäessämme, millaisiksi lapset kokevat mediankäyttömahdollisuutensa, olemme kysyneet lapsilta ainoastaan medialaitteiden käytön rajoituksia sen suhteen, voiko ryhtyä niitä käyttämään itse niin halutessaan muodossa "saa käyttää aina kun haluaa". On kuitenkin huomattava, että käytännössä lasten mediankäytöstä vanhempiensa kanssa neuvottelemat käytännöt ja säännöt voivat sisältää muitakin rajoitteita, esimerkiksi kesto- ja sisältörajoituksia.*

¹⁹ $Khi^2=12.887$, $df=2$, $p<.01$

²⁰ *Kännykkä: Tyttö* $Khi^2=70.643$, $df=2$, $p<.001$, *Poika* $Khi^2=123.267$, $df=2$, $p<.001$

²¹ *Televisio: Tyttö* $Khi^2=29.570$, $df=2$, $p<.001$, *Poika* $Khi^2=20.709$, $df=2$, $p<.001$

²² *Tietokone: Tyttö* $Khi^2=21.487$, $df=2$, $p<.001$, *Poika* $Khi^2=45.844$, $df=2$, $p<.001$

mediaa käyttävistä tytöistä 50 prosentilla ja pojista 59 prosentilla on oma huoneessaan tv, rajoitetusti käyttävistä tytöistä 22 prosentilla ja pojista prosentilla 35²³) sekä tietokone kotona ja omassa huoneessaan (vapaasti mediaa käyttävistä tytöistä 25 prosentilla ja pojista 52 prosentilla on oma huoneessaan tietokone, rajoitetusti käyttävistä tytöistä 14 prosentilla ja pojista 27 prosentilla²⁴). Oma kännykkä on vapaasti mediaa käyttävistä tytöistä 70 prosentilla ja pojista 54 prosentilla, rajoitetusti käyttävistä tytöistä 23 prosentilla ja pojista 17 prosentilla²⁵.

Tarkempaa analyysiä varten tutkin lasten mediankäytön rajoituksia kaikkien uusien medialaitteiden kannalta kokonaisuutena. Vastaajilta on siis edellä kerrotun mukaisesti kysytty, voivatko he käyttää tietokonetta, soittaa kännykällä ja katsella televisiota aina, kun haluavat²⁶. Olen jakanut lapset neljään ryhmään sen perusteella, kuinka monen medialaitteen käyttö oli heille vapaata, joten ryhmiä on neljä alkaen niistä, jotka eivät saa käyttää yhtään medialaitetta vapaasti ja päättyen niihin, jotka saavat käyttää kaikkia kolmea laitetta aina halutessaan. Jatkossa kutsun tätä lyhyesti median vapaaksi käytöksi. Tytöistä 34 ja pojista 27 prosenttia kertoo, ettei saa käyttää yhtään mainituista medialaitteista aina itse niin halutessaan. Noin kolmasosa molemmista saa käyttää yhtä medialaitetta. Tytöistä 23 ja pojista 29 prosenttia saa käyttää kahta medialaitetta halutessaan. Kaikkia kolmea medialaitetta saa käyttää vapaasti kymmenesosa.

Seuraavaksi tarkastelen niitä lapsia, joilla ei ole mediankäytön rajoituksia sekä vertaan heitä niihin lapsiin, joilla näitä rajoituksia on. Ne lapset, jotka saavat käyttää medialaitteista aina halutessaan myös käyttävät niitä huomattavasti muita enemmän. Seuraavissa kuvioissa esitän tietokoneen, pelikoneiden ja kännykän, eli yhteensä kolmen mediaväliseen käytän käyttörajoitusten mukaan²⁷.

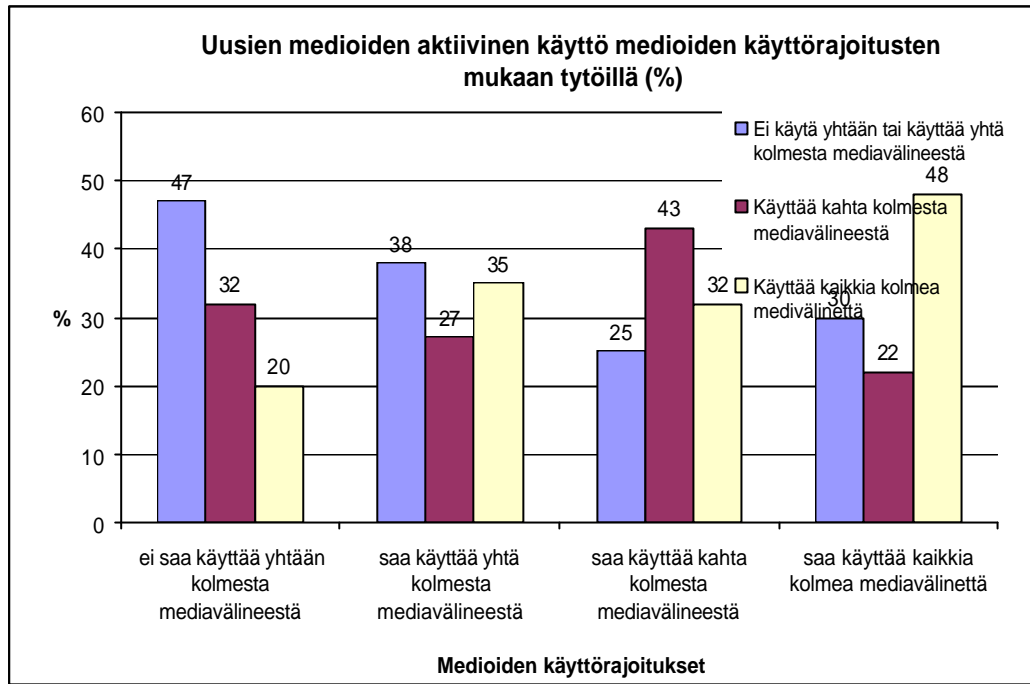
²³ Tyttö: $\text{Khi}^2=13,499$, $df=3$, $p<.01$, Poika: $\text{Khi}^2=10,927$, $df=3$, $p<.05$

²⁴ Tyttö: $\text{Khi}^2=20,418$, $df=3$, $p<.001$, Poika: $\text{Khi}^2=13,260$, $df=3$, $p<.01$

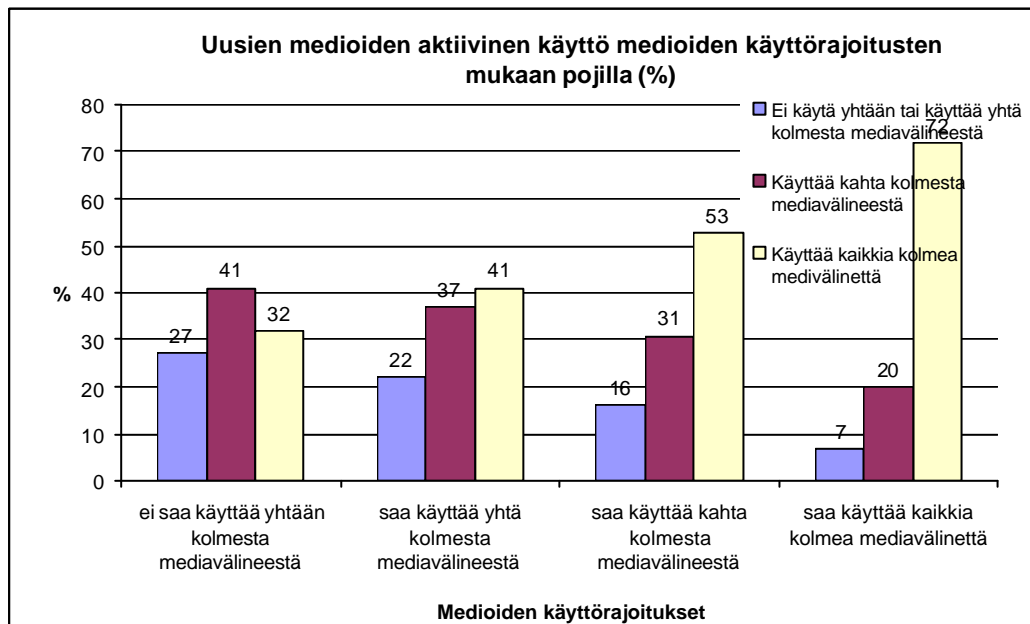
²⁵ Tyttö: $\text{Khi}^2=38,457$, $df=3$, $p<.001$, Poika: $\text{Khi}^2=30,619$, $df=3$, $p<.001$

²⁶ Näiden muuttujien cronbachin alfa on 0,597, mikä on lähellä hyvänä pidetyn alfan alarajaa 0,6:ta, eli summamuuttujaa voidaan pitää melko hyvänä reliabiliteetiltaan.

²⁷ Mediankäytön rajoitusten kohdalla lapsilta ei ole valitettavasti tiedusteltu pelikoneiden käytön rajoituksia, joten näissä rajoituksissa on niiden tilalla television käytön rajoitukset.



Taulukko 3. Uusien medioiden aktiivinen ja monipuolinen käyttö medioiden käyttörajoitusten mukaan tytöillä.



Taulukko 4. Uusien medioiden aktiivinen ja monipuolinen käyttömedioiden käyttörajoitusten mukaan pojilla.

Tarkemmin pylväitä tutkien huomataan, että erona tyttöjen ja poikien mediankäytössä on rajoitusten ja mediankäytön suhde. Poikien mediankäyttöä rajoitetaan vain hivenen vähemmän – ainakin heidän oman arvionsa mukaan – mutta kuten myöhemmin nähdään pojat käyttävät uutta mediaa tyttöjä säännöllisemmin. Niistä pojista, jotka saavat käyttää mediaa vapaasti, yli 70 prosenttia myös käyttää sitä aktiivisesti, kun tytöistä vapauttaa hyödyntää näin alle puolet. Tytöt siis rajoittavat itse omaa mediankäyttöään poikia enemmän. Heidän motiivejaan tämän rajoittamisen takana on vaikea arvioida, osaa tytöistä medialaitteet eivät ehkä kiinnosta, he eivät löydä niistä itselleen kiehtovia sisältöjä tai heidän kaverinsakaan eivät käytä niitä. On myös mahdollista, että tytöt pyrkivät mukautumaan perinteisiin rooleihin, joita on pohdiskeltu jo edellä tyttöjen vähäisemmän medialaitteiden omistuksen ja heikomman oman tietotekniikkakäyttötaitoluottamuksen yhteydessä.

Toisaalta lasten mediankäytön rajoittaminen ei estä sen aktiivista käyttöä, tässä tapauksessa mahdollisesti tarkemmin vanhempien kontrolloimana. Niistä tytöistä, joiden mediankäyttö on rajoitettua viidesosa ja pojista kolmasosa käyttää sitä kuitenkin aktiivisesti.

Vapaa mediankäyttö on yhteydessä myös sen sosiaaliseen käyttöön, sillä vapaasti mediaa käyttävistä lapsista yhdeksän kymmenestä soittelee kännykällä ja kaksi kolmasosaa lähettelee sillä viestejä, kun niistä, joiden mediankäyttö on rajoitettua, alle puolet soittelee ja noin neljäsosa viestittelee. Vapaasti mediaa käyttävät pojat käyttävät sitä hieman sosiaalisemmin kuin vapaasti mediaa käyttävät tytöt ja muut pojat²⁸. Vapaa mediankäyttö näyttää lisäävän erityisesti poikien tekstiviestien kirjoittelua, sillä pojista ne, joilla mediankäyttö on vapaata, kirjoittelevat tekstiviestejä muita poikia huomattavasti useammalle taholle, heistä jopa puolet kirjoittaa viestejä vanhemmille, kun rajoitetusti mediaa käyttävistä pojista näin tekee neljäsosa²⁹. Tyttöillä tätä eroa ei ole muiden kuin kavereille³⁰ ja sisaruksille³¹ kirjoittamisen kohdalla. Toisin sanoen poikien mediaviestintä lisääntyy tyttöjen viestintää enemmän mediankäyttörajoitusten vähentyessä.

²⁸ $Khi^2=39,843$ $df=18$, $p<.01$

²⁹ $Khi^2=23,978$, $df=3$, $p<.001$

³⁰ Tyttö: $Khi^2=16,464$, $df=3$, $p<.01$, Poika: $Khi^2=67,587$, $df=3$, $p<.001$

³¹ Tyttö: $Khi^2=9,463$, $df=3$, $p<.05$, Poika: $Khi^2=27,827$, $df=3$, $p<.001$

Niistä lapsista, joiden mediankäyttö on rajoitettua, noin viidesosa ei kuitenkaan käytä tietokonetta koskaan yksin, vaan aina muiden kanssa, kun vapaasti mediaa käyttävistä lähes kaikki käyttävät sitä myös yksin³². Sillä, kenen kanssa tietokonetta käytetään, ei näytä olevan yhteyttä mediankäytön rajoituksiin, mutta mielenkiintoista on huomata, että vapaasti mediaa käyttävät pojat käyttävät sitä hieman sosiaalisemmin, eli hieman yleisemmin jokaisen läheisensä kanssa, kuin mediaa vapaasti käyttävät tytöt. Nämä erot eivät useinkaan ole tilastollisesti merkitseviä, mutta ne tulivat esiin myös siinä, keihin lapset ovat yhteydessä kännykällä. Myös tietokoneen yhdessä käyttämisen kohdalla siis vahvistuu, että vapaasti mediaa käyttävät pojat näyttävät siis käyttävän sitä hieman tyttöjäkin sosiaalisemmin.

Mediankäytön vapaus näyttää liittyvän lapsilla myös tietokoneen ja kännykän toimintojen monipuolisempaan käyttöön erityisesti harvinaisempien ohjelmien kohdalla. Muutenkin suosittu ohjelmat, kuten pelaaminen ja piirtäminen, ovat yleisiä myös niiden lasten keskuudessa, joilla on paljon mediankäytön rajoituksia. Myös niistä lapsista, joiden mediankäyttö on rajoitettua lähes jokainen käyttää tietokonetta, vain kahdeksan prosenttia näistä lapsista kertoi, ettei käytä sitä koskaan. Tietokoneen käytössä vähintään kerran viikossa ero mediankäytön vapauden mukaan on merkitsevä, sillä vapaasti mediaa käyttävistä tytöistä 67 prosenttia ja pojista 85 prosenttia käyttää tietokonetta viikoittain, rajoitetusti mediaa käyttävistä tytöistä näin tekee 52 prosenttia ja pojista 63 prosenttia³³. Pelaaminen vähintään kerran viikossa ei tuonut merkitseviä eroja vapaasti ja rajoitetusti mediaa käyttävien lasten välille, sillä rajoitetusti käyttävistä tytöistä lähes puolet ja pojista yli kolme neljäsosaa pelaa jolloin pelikoneella vähintään viikoittain, eikä ero vapaasti käyttäviin ole merkitsevä. Mediankäytön vapaus näyttää liittyvän myös käytettyjen ohjelmien määrän suhteen hieman monipuolisempaan tietokoneen käyttöön, mutta tilastollisesti tämä vaikutus ei näy tyttöjen kohdalla ja on poikienkin kohdalla tilastollisesti vain melkein merkitsevä³⁴.

³² Tyttö: $Khi^2=14,352$, $df=36$, $p<.01$, Poika: $Khi^2=10,690$, $df=3$, $p<.05$

³³ Tyttö: $Khi^2=12,653$, $df=3$, $p<.01$, Poika: $Khi^2=17,077$, $df=3$, $p<.01$

³⁴ Tyttö: $Khi^2=27,455$, $df=24$, $p=n.s.$, Poika: $Khi^2=37,085$, $df=24$, $p<.05$

Vanhempien kiireisyydellä ei näytä olevan yhteyttä mediankäytön rajoituksiin, ei myöskään lasten kokemalla yksinololla. Toisin sanoen kiireiset vanhemmat eivät näytä tämän aineiston valossa antavan lapsilleen enempää vapauksia käyttää mediaa kuin muutkaan vanhemmat. Tätä tarkastelen vielä myöhemmin tarkemmin luvussa 6.3.2. Vanhempien koettu kiireisyys ja poissaolo.

Sen sijaan vapaasti mediaa käyttävät haluavat päättää itse omista asioistaan muita useammin, tytöistä näin ilmoittaa 61 prosenttia ja pojista 77 prosenttia, kun rajoitetusti mediaa käyttävistä noin kolmasosa on samaa mieltä³⁵. Vapaasti mediaa käyttävät ovat varmempia siitä, että lapset eivät käytä liikaa mediavälineitä, sillä heistä vähintään puolet on varmoja tästä, kun muista varmoja tästä on neljäsosa. Vapaasti mediaa käyttävistä kuitenkin viidesosa uskoo lasten tv:n, kännykän ja pelikoneen käytön olevan liiallista, kun rajoitetusti mediaa käyttävistä neljäsosa on samaa mieltä. Sääntöjä näiden käytölle kaipaa puolet niistä, joilla sääntöjä onkin ja neljäsosa niistä, joilla sääntöjä ei ole. Vapaasti mediaa käyttävistä yli 60 prosenttia uskoo tietokoneelle ja tv:lle asetettujen sääntöjen olevan tarpeettomia, mutta näistä tytöistä vain kolmasosa ja pojista 45 prosenttia uskoo kännykän käytönkin sujuvan ilman sääntöjä. Vapaasti mediaa käyttävistä tytöistä kymmenesosa ja pojista viidesosa epäilee käyttävänsä Internetiä liikaa, niistä lapsista, jotka saavat käyttää korkeintaan kahta kolmesta mediavälineestä vain muutama prosentti pelkää samaa³⁶. Toisaalta vapaasti mediavälineitä käyttävistä tytöistä kolmasosa ja pojista jopa puolet kertoi haluavansa käyttää nettiä enemmän, kun rajoitetusti käyttävistä tytöistä kymmenesosa ja pojista neljäsosa oli samaa mieltä³⁷. Tämä viittaisi siihen, että vaikka nämä lapset saavat käyttää tietokonetta aina halutessaan, heillä kuitenkin saattaa olla rajoituksia sillä käytettävien ohjelmien ja toimintojen suhteen, eli niiden käyttöä saatetaan siis valvoa esimerkiksi sisällöllisesti.

³⁵ Tyttö: $\chi^2=21, 119, df=6, p<.01$, Poika: $\chi^2=30, 156, df=6, p<.001$

³⁶ Tyttö: $\chi^2=28, 214, df=6, p<.001$, Poika: $\chi^2=30, 366, df=6, p<.001$

³⁷ Tyttö: $\chi^2=22, 501, df=6, p<.01$, Poika: $\chi^2=19, 663, df=6, p<.01$

6.2.2.2. Mediankäytön neuvottelut

Medioiden käyttöä rajoittavia sääntöjä pidetään tarpeellisimpana kännykälle (noin puolet vastaajista on tätä mieltä) ja tarpeettomimpana tv:lle (alle kolmasosa). Tyttöjen ja poikien näkemyksissä sääntöjen tarpeellisuudesta ei ole suurta eroa totta -vaihtoehdon kohdalla, mutta tytöt pitävät niitä hieman yleisemmin ehkä tarpeellisina, kun pojat taas selkeämmin eivät pidä niitä tarpeellisina³⁸.

Vastaajien näkemys lasten median liikkäytöstä tuo esiin lasten ajatuksen sukupolvensa mediamaailmasta ja medioiden käytön määrän ja roolin sopivuudesta. Tässä kysyttiin tarkemmin sitä, soittavatko lapset vastaajan mielestä liikaa kännykällä, katsovatko liikaa tv:tä ja pelaavatko liikaa tietokoneella. Poikien ja tyttöjen näkemyksissä ei ole suurta eroa, mutta tytöt valitsevat taas useammin ehkä – vaihtoehdon, kun pojat kallistuvat ei – vaihtoehdon puolelle³⁹. Molemmista sukupuolista noin viidesosan mielestä lapset käyttävät liikaa kännykkää, tietokonetta ja tv:tä. Pojista reilun kolmanneksen ja tytöistä lähes puolen mukaan ne ehkä ovat liiallisia. Yllättävää oli, että lapset pitävät sekä kännykän, tietokoneen että tv:n liikkäytöstä lähes yhtä yleisenä. Saman kyselylomakkeen mukaan lapset kuitenkin soittavat kännykällä paljon vähemmän (58 prosenttia vastaajista soittelee) kuin katselevat tv:tä (75 prosenttia) saati pelaavat tietokoneella (91 prosenttia).

Lasten näkemykset heidän ja heidän ikäoveriensä mediankäytön rajoitusten tarpeellisuudesta heijastavat niitä sääntöjä, joita lapsilla itsellään on. Väittämät siitä, että lasten eri medioiden käytöllä tulee olla sääntöjä korreloivat positiivisesti keskenään ja samaten väittämien kanssa siitä, että lapset käyttävät näitä välineitä liikaa. Ne lapset, jotka uskovat, että lapset käyttävät liikaa kännykkää, tv:tä ja tietokonetta eivät saa käyttää medioita rajoituksetta yhtä yleisesti kuin muut vastaajat ja kaipaavat medioiden käyttöön muita enemmän sääntöjä. Vastaavasti ne lapset, jotka saavat käyttää medioita vapaasti eivät koe

³⁸ Kännykkä: $Khi^2=10.039$, $df=2$, $p<.01$, Tv: $Khi^2=7.159$, $df=2$, $p<.05$ Tietokone: $Khi^2=12.434$, $df=2$, $p<.01$

³⁹ Kännykkä: $Khi^2=12.029$, $df=2$, $p<.01$, Tietokone: $Khi^2=9.998$, $df=2$, $p<.01$, Tv: $Khi^2=8.463$, $df=2$, $p<.05$

niiden käytön rajoittamista tarpeellisena yhtä usein kuin muut, eivätkä he usko lasten käyttävän näitä medioita liikaa. Esimerkiksi niistä lapsista, jotka eivät saa katsella tv:tä aina halutessaan, yli puolet pitää lasten tv:n katselulle asetettavia sääntöjä tarpeellisina, kun vapaasti televisiota katsovista noin viidesosa on samaa mieltä⁴⁰. Samoin niistä lapsista, jotka eivät saa käyttää tietokonetta aina halutessaan lähes puolet pitää lasten tietokoneenkäytölle asetettavia sääntöjä tarpeellisina ja sitä aina halutessaan käyttävistä reilu neljäsosa pitää yhtyy tähän mielipiteeseen⁴¹.

Monet lapset käyvät perheiden arjessa jatkuvasti vanhempiensa kanssa neuvottelua omasta mediankäytöstään ja sen säännöistä. Kyselylomakkeessa tiedosteltiin, mitä mieltä lapset ovat oman mielipiteensä huomioimisen tärkeydestä, tässä kohtaa ei annettu vaihtoehtoa, jonka mukaan lapsi päättäisi asioista aivan yksin, vaan kysyttiin sitä, kuinka tärkeää lapselle on osallistua ja vaikuttaa keskusteluun ja päätöksiin sekä kotona että koulussa. Aineiston mukaan kolme neljäsosaa vastaajista uskoo, että lasten mielipiteet on täytyy ottaa huomioon kotona, viidesosa on ehkä samaa mieltä. Koulussa mielipiteiden huomioimista toivoo varmasti kaksi kolmasosaa ja ehkä reilu neljännes, eli tästä lapset ovat hieman epävarmempia kuin mielipiteiden huomioinnista kotona, mutta vastustajia on edelleen hyvin vähän. Pojat ovat mielipiteiden huomioimisesta koulussa varmempia kuin tytöt, kotona tilanne on sama⁴². Mielenkiintoista on, että lapset, jotka korostavat heidän mielipiteensä huomioimisen tärkeyttä kotona, kannattavat kuitenkin medioiden, kännykällä soittamisen⁴³, tv:n katselun⁴⁴ ja tietokoneen käytön rajoituksia⁴⁵, eivätkä nekään lapset, jotka pitävät mielipidettään tärkeänä myös koulussa⁴⁶, vastusta näitä rajoituksia. Tämä huomio tukee yhtäältä käsitystä rajojen tarpeellisuudesta lapsille ja toisaalta lasten kokemusta heidän mielipiteensä kuulemisen tärkeydestä, kun aikuiset tekevät päätöksiä.

⁴⁰ Tyttö $\text{Khi}^2=70.760$, $df=4$, $p<.001$, Poika $\text{Khi}^2=47.890$, $df=4$, $p<.001$

⁴¹ Tyttö $\text{Khi}^2=39.658$, $df=4$, $p<.001$, Poika $\text{Khi}^2=25.843$, $df=4$, $p<.001$

⁴² $\text{Khi}^2=12.677$, $df=3$, $p<.01$

⁴³ $r[928]=.117$, $p<.001$

⁴⁴ $r[930]=.076$, $p<.05$

⁴⁵ $r[925]=.124$, $p<.001$

⁴⁶ korrelaatiot eivät ole merkitseviä

Lapsen mielipiteiden huomioimisesta askeleen eteenpäin päätöksenteossa ottavassa kysymyksessä vastaajat kertovat haluavansa päättää omista asioistaan itse melko yleisesti, pojat (54 prosenttia) hieman varmemmin kuin tytöt (41 prosenttia)⁴⁷. Ehkä tätä mieltä oli 40 prosenttia tytöistä ja 27 prosenttia pojista, eli vajaa viidesosa ei halua päättää omista asioistaan. Erityisesti huomiota kiinnitti myös se, että tämä väittämä näytti korreloivan muiden väittämien, erityisesti mediankäytön rajoitusten tarpeellisuuden kanssa, negatiivisesti. Nämä vastaajat, jotka haluavat päättää itse omista asioistaan, kokevat myös olevansa hieman muita useammin yksin⁴⁸ ja ettei heitä kuunnella⁴⁹. Tässä herää kysymys siitä, onko osalla näistä lapsista suorastaan pakko päättää omista asioistaan itse, kun aikuisia ei ole useinkaan paikalla.

6.2.3. Aktiivinen uusien medioiden käyttö

Seuraavaksi pyrin selvittämään miten lasten aktiivinen ja monipuolinen uusien medioiden käyttö liittyy heidän mediankäyttöseuraansa, mediasisältöihinsä ja muuhun arkeensa. Lasten mediankäytön säännöllisyydessä on huomattavia eroja. Tarkastelen nyt niitä marginaaliryhmiä, joiden kohdalla mediankäyttö poikkeaa eniten keskivertolapsen mediankäytöstä.

Aluksi tarkastelen ristiintaulukoin yksittäisiä mediankäyttökysymyksiä ja niiden vastausten suhteita lasten muihin vastauksiin ja esitän näistä tiedoista tiivistelmän. Tutkimalla lasten kännykän ja tietokoneenkäytön monipuolisuutta ja sosiaalisuutta nähdään, että muille henkilöille soittaminen, tekstiviestien lähettely ja tietokoneenkäyttö heidän kanssaan korreloivat vahvasti keskenään siten, että mitä useammalle henkilölle soittaa, sitä useammalle kirjoittaa tekstiviestejä⁵⁰ ja sitä useamman kanssa käyttää tietokonetta⁵¹. Vahva korrelaatio on myös kännykän ja tietokoneen monipuolisen käytön välillä⁵². Medioiden monipuolinen käyttö ja sosiaalinen käyttö korreloivat keskenään, eli

⁴⁷ $Khi^2=20.450, df=2, p<.001$

⁴⁸ $r[909]=.133, p<.001$

⁴⁹ $r[923]=.177, p<.001$

⁵⁰ $Khi^2=[945]=.350, p<.001$

⁵¹ $Khi^2=[945]=.306, p<.001$

⁵² $Khi^2=[945]=.346, p<.001$

mitä useampia välineiden toimintoja käyttää, sitä useamman henkilön kanssa välineitä käyttää⁵³. Tämä koskee sekä tietokonetta että kännykkää ja niitä ristiin, eli toisen monipuolinen käyttö viittaa paitsi toisen monipuoliseen käyttöön myös toisen sosiaaliseen käyttöön⁵⁴. Tietokonepelien pelaaminen ja liikuntaharrastukset kuuluvat samaan aktiivisuuskuvaan, eli mitä monipuolisemmin ja mitä useamman henkilön kanssa käyttää medioita, sitä useampaa tietokonepeliä pelaa⁵⁵ ja sitä useampia liikuntaharrastuksia on⁵⁶. Näyttää siis siltä, että vastaajat, jotka käyttävät joko kännykkää tai tietokonetta monipuolisesti, käyttävät monipuolisesti myös toistakin laitetta, käyttävät molempia useiden muiden henkilöiden kanssa ja pitävät niillä yhteyttä useisiin muihin henkilöihin. Samat aktiiviset lapset pelaavat pelejä monipuolisesti ja harrastavat useampia liikuntaharrastuksia. Vaikka pelien monipuolinen pelaaminen on yleisintä poikien keskuudessa, muut havainnot eivät jakaudu epätasaisesti sukupuolten kesken. Sukupuolen elaboraationkin jälkeen tulokset osoittavat edelleen samoja yhteyksiä.

Päinvastoin kuin liikuntaharrastukset, sosiaaliset ja kulttuuriset harrastukset korreloivat negatiivisesti kännykän monipuolisen käytön⁵⁷, tietokonepelien pelaamisen⁵⁸ ja liikuntaharrastusten kanssa⁵⁹, mutta positiivisesti kännykällä tai puhelimella soittamisen⁶⁰ kanssa. Toisin sanoen mitä enemmän vastaajalla on sosiaalisia ja kulttuurisia harrastuksia, sitä epätodennäköisemmin hän käyttää kännykkää monipuolisesti, pelaa monia pelejä ja harrastaa useita

⁵³ Kännykkä: $\text{Khi}^2=[945]=.575, p<.001$ ja tietokone: $\text{Khi}^2=[945]=.436, p<.001$

⁵⁴ Kännykän monipuolinen käyttö ja tietokoneen sosiaalinen käyttö: $\text{Khi}^2=[945]=.177, p<.001$ sekä tietokoneen monipuolinen käyttö ja kännykän sosiaalinen käyttö (tekstiviestit, koska soittamisessa on mahdollista käyttää myös tavallista puhelinta): $\text{Khi}^2=[945]=.270, p<.001$

⁵⁵ Pelattujen pelien lukumäärän korrelaatiokertoimet: Kännykän monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[945]=.213, p<.001$ ja kännykän sosiaalinen käyttö (tekstiviestit): $\text{Khi}^2=[945]=.105, p<.001$ ja tietokoneen monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[945]=.299, p<.001$ ja tietokoneen sosiaalinen käyttö: $\text{Khi}^2=[945]=.200, p<.001$

⁵⁶ Liikuntaharrastusten lukumäärän korrelaatiokertoimet: Kännykän monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[898]=.112, p<.01$ ja kännykän sosiaalinen käyttö (tekstiviestit): $\text{Khi}^2=[898]=.126, p<.001$ ja pelien monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[898]=.207, p<.001$ ja tietokoneen sosiaalinen käyttö: $\text{Khi}^2=[898]=.103, p<.001$

⁵⁷ Kännykän monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[897]=-.075, p<.05$

⁵⁸ Pelien monipuolinen käyttö: $\text{Khi}^2=[897]=-.118, p<.001$

⁵⁹ Liikuntaharrastusten määrä: $\text{Khi}^2=[878]=-.163, p<.001$

⁶⁰ Kännykän sosiaalinen käyttö (soittaminen) $\text{Khi}^2=[897]=.066, p<.001$

liikuntaharrastuksia. Näiden korrelaatioiden perusteella ei kuitenkaan voida luoda kuvaa tekniikkaa ja sen avulla tehtyä yhteydenpitoa karttavasta ryhmästä. Korrelaatioista pelaamisen ja kulttuuriharrastusten välinenkin on kuitenkin merkitsevä vain, jos siinä ei oteta huomioon sukupuolivaikutusta, sillä monien pelien pelaaminen oli hyvin poikien johtama taulukko, sosiaalisia ja kulttuurisia harrastuksia taas on huomattavasti enemmän tytöillä.

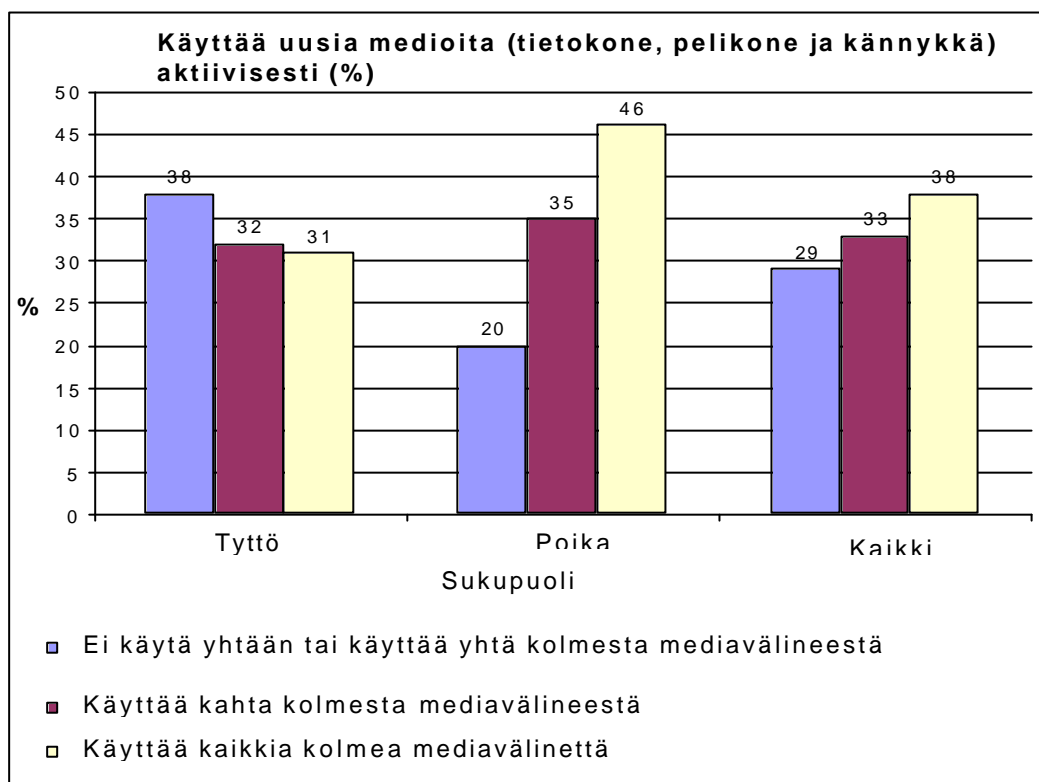
Korrelaatioissa täytyy muistaa, että syy-seuraus-suhde ei paljastu niiden avulla. Yllä olevat havainnot ansaitsevat kuitenkin lähemmän tarkastelun. Edellä käytetyt summamuuttujat, joihin on laskettu yhteen lasten ilmoittama käyttämänsä medioiden toimintojen määrä tai ne henkilöt, joihin kyseisen mediankäyttö liittyy, eivät kuitenkaan ole riittävän valideja käytettäväksi vertailussa ⁶¹.

Tästä valmiiden muuttujien yksittäisen käytön vajavaisuudesta johtuen olen muodostanut uusia summamuuttujia lasten mediankäytöstä, sen aktiivisuudesta, sen käyttämisestä sosiaaliseen viestintään, lasten mediankäytön rajoituksista sekä siitä, kuinka lapset kokevat olevansa yksin. Näitä summamuuttujia käytän luokittelevina muuttujina tarkastellessani lasten mediankäyttöä ja niitä erottelevia tekijöitä, joiden mukaan lasten mediankäyttö ja mediamaa ilma jakautuvat. Olen valinnut tarkastelun kohteeksi kolme uusien medioiden elementtiä: tietokone, pelikone ja kännykkä⁶². Olen luonut summamuuttujan (mediankäytön määrittely, ks. Liite 2) kyselylomakkeen lapsen mediankäyttöä selvittävistä kysymyksistä, joissa tiedustellaan, käyttääkö lapsi tietokonetta vähintään kerran viikossa, pelaako hän jollakin pelikoneella vähintään kerran viikossa ja käyttääkö hän ollenkaan kännykkää. Näihin uusien medioiden käyttämisen kysymyksiin lapset ovat kyselylomakkeessa voineet vastata joko "kyllä" tai "ei" ja näistä kyllä-vastaukset yhteen laskemalla olen saanut jokaiselle vastaajalle luvun 0-3, joka siis kuvaa kuinka moneen näistä uusien medioiden

⁶¹ Esimerkiksi laskettaessa yhteen henkilöiden määrä, joiden kanssa lapset kertovat mediavälineitä käyttävänsä, tullaan korostaneeksi perheenjäseniä, kuten esimerkiksi isovanhempia, joita lapsella ei ehkä enää olekaan ja vähätelleeksi kavereiden ja sisarusten määrää, koska heitä ei voida laskea kysymyksen muotoilusta johtuen jokaista erikseen.

⁶² Näiden muuttujien Cronbachin alfa on 0,3481, mikä on melko alhainen. Kännykän käyttö ei korreloi tietokoneen ja pelikoneen käytön kanssa merkitsevästi, mutta koska nämä ovat ainoat uusien medioiden kokonaiskäyttöä mittaavat muuttujat, muodostetaan niistä yksi summamuuttuja.

käyttöön liittyvistä kysymyksistä lapsi on vastannut myönteisesti.⁶³ Lopuksi olen ryhmitellyt lapset kolmeen ryhmään, joista ensimmäiseen kuuluvat lapset, jotka käyttävät kaikkia kolmea medialaitetta (paljon tai runsaasti mediaa käyttävät lapset). Toisen ryhmän lapset käyttävät näistä kahta mediaa. Kolmanteen ryhmään kuuluvat eivät näin säännöllisesti käytä yhtään tai käyttävät vain yhtä mainituista medialaitteista (vähän tai harvoin mediaa käyttävät lapset). Seuraavassa taulukossa havainnollistan lasten mediaikäytön aktiivisuutta.



Taulukko 5. Uusien medioiden aktiivinen ja monipuolinen käyttö.

⁶³ Näiden medioiden käytön säännöllisyys on siis tässä summamuuttujassa erilainen, kännykän kohdalla tiedustellaan käyttöä koskaan, tietokoneen ja pelikoneen käyttöä vähintään viikoittain. Kännykällä soittamista on kysytty myös viikoittain, kuten muiden medioiden käyttöä, mutta tätä kysymystä en halunnut käyttää summamuuttujan yhtenä muuttujana johtuen sen käyttötavan spesifisyydestä. Osa lapsista saattaa käyttää kännykkää ja sen viihdetoimintoja tai kommunikaatioon tekstiviestejä paljonkin, mutta soittelee sillä harvoin.

Tytöt jakautuvat melko tasaisesti niihin, jotka käyttävät kaikkia näitä medialaitteita, niihin, jotka käyttävät kahta kolmesta mediasta sekä niihin, joiden arkeen kuuluu korkeintaan yksi uusi medialaite. Vaikka työtökin ilmoittavat käyttävänsä myös tietokonetta ja pelikonetta lähes yhtä suurella enemmistöllä kuin pojat, he siis eivät käytä niitä yhtä säännöllisesti⁶⁴. Pojat vastaavasti käyttävät mediaa tyttöjä epätasaisemmin. Ikäryhmän tytöistä 31 prosenttia ja pojista jopa 46 prosenttia käyttää uutta mediaa aktiivisesti. Kahta mediaa ilmoitti käyttävänsä 32 prosenttia tytöistä ja 35 prosenttia pojista Tätä vähempien medioiden käyttäjien joukossa on tytöillä enemmistö siten, että heistä 29 prosenttia ja pojista 15 prosenttia käyttää vain yhtä ja tytöistä 9 prosenttia ja pojista 5 prosenttia ei yhtään mainituista medialaitteista.⁶⁵ Jatkossa tarkastelen niitä marginaaliryhmiä, joiden kohdalla mediankäyttö poikkeaa eniten keskivertolapsen mediankäytöstä, eli tarkastelen tuloksia lähinnä niiden lasten kannalta jotka käyttävät kaikkia kolmea medialaitetta (paljon tai runsaasti mediaa käyttävät lapset) sekä niiden kannalta, jotka eivät näin säännöllisesti käytä yhtään tai käyttävät vain yhtä medialaitetta (vähän tai harvoin mediaa käyttävät lapset).

6.2.3.1. Aktiivisten mediankäyttäjien arki

Säännöllisesti uusia medioita käyttävät katselevat televisiota ja lukevat kirjoja yhtä usein kuin harvoin uutta mediaa käyttävät ikäoverinsa, pojat istuvat nenä kirjassa jopa hieman muita poikia useammin⁶⁶. Tämä tulos ei siis tue yleistä

⁶⁴ $x^2= 39,721, df=2, p < .001$

⁶⁵ Viimeisen ryhmän, eli ei lainkaan uusia medialaitteita aktiivisesti käyttävien, pienuudesta johtuen liitän sen tarkasteluissa yhteen vain yhtä uutta mediaa käyttävien lasten kanssa. Ryhmien yhdistämiseen vaikutti myös se tutkimuksen metodologinen yksityiskohta, että koska nämä lapset ovat ilmoittaneet, etteivät käytä kännykkää, heidän kännykänkäyttötapojensa tutkimus olisi lähinnä muuttujan validiuden tutkimista. Ei lainkaan ja yhtä medialaitetta käyttävien ryhmien välillä ei myöskään ollut ristiintaulukoissa juuri eroja mediavälineiden sosiaalisen käytön tai väittämien suhteen, ainoastaan tietokoneen ja kännykän käytön teknisessä osassa, joten ei lainkaan tai vain yhtä uutta mediavälinettä käyttävien ryhmä on yhdistettynäkin melko yhtenäinen.

⁶⁶ Poika: $x^2= 11,588, df=2, p < .01$

huolta uusien medioiden yleistymisen aiheuttamasta kirjojen lukemisen vähentymisestä lapsilla.

Avoimien kysymysten vastauksista ilmenee, että lasten harrastuksissa on paljon liikuntaa ja urheilua, vain kymmenesosa vastaajista ei nimennyt yhtään liikuntaharrastusta (ks. Suoranta ym. 2001, 96-106). Harrastukset kasaantuvat vahvasti samoille vastaajille, mutta niiden runsaus tai vähyys ei näytä olevan yhteydessä medioiden erityisen runsaaseen tai vähäiseen käyttöön. Tämä saattaa liittyä myös siihen, että tutkittava ikäluokka on näin nuori, eikä siis ole kokenut uusien medioiden vyöryä toimintaansa muuttavana, vaan on kasvanut sen käyttöön pienestä pitäen. Tyttöillä on keskimäärin 1,7 ja pojilla 1,9 liikuntaharrastusta, noin neljäsosalla niitä on vähintään kolme. Jokin kulttuuriharrastus oli noin kolmasosalla vastaajista, tytöistä noin puolella ja pojista viidesosalla. Tyttöillä on keskimäärin 0,7 sosiaalista ja kulttuurista harrastusta, kun pojilla niitä on keskimäärin 0,2 ja ero sukupuolten välillä on tilastollisesti merkitsevä⁶⁷. Yleisimpänä kulttuuriharrastuksista tutkimuksessani on lukeminen, tietokonepelit sen sijaan mainittiin paljon harvemmin, eli vaikka tietokonepelejä pelaa lähes jokainen, harva nimeää ne harrastukseksi. Näissä heijastuvat jo kouluiässä perinteiset roolimallit: pojilla on enemmän peli- ja urheiluseuraharrasteita, tytöt lukevat ja harrastavat perinteisempää kulttuuria enemmän.

Saman huomion siitä, että lasten mediakulttuuriset harrastukset eivät vie aikaa lasten muilta harrastuksilta ja lasten aktiivisuuden kasautumisesta ja mediankäytön merkityksestä siinä tekivät myös Suoranta ym. (2001, 101-105). Tutkijat päättelevät tästä ja muiden samassa linjassa olevien tutkimustulosten perusteella, että harrastukset ryhmittyvät kimpuiksi, joiden sisällä yksittäiset harrastukset kilpailevat ajankäytöstä toistensa kanssa, mutta eri harrastekimppujen välillä ei esiinny suuria ajankäytön muutoksia. Tällöin siis median kulutukseen käytetty aika saattaa vaihdella eri mediavälineiden välillä, mutta tämä aika ei ole pois esimerkiksi liikuntaharrastuksista, vaan mediakulttuuristen ja liikuntaharrastusten suhde pysyisi suunnilleen samana.

Runsaasti uusia medioita kuluttavat vastaajat käyttävät kännykkää odotetusti selvästi useammin kuin vähän uusia medioita kuluttavat, mutta korkeintaan yhtä

⁶⁷ $Khi^2=96.691$, $df=5$, $p<.001$

mediaa käyttävätkin ilmoittavat käyttävänsä kännykkää jossakin määrin, sillä tytöistä 55 prosenttia ja pojista 33 prosenttia ilmoittaa käyttävänsä kännykkää joskus⁶⁸. Runsaasti uusia medioita kuluttavat vastaajat käyttävät kännykkää kuitenkin sosiaalisemmin kuin vähän sitä kuluttavat, sillä heistä yli puolet soittelee kännykällä vähintään kerran viikossa ja saman verran lähettelee tekstiviestejä, vähän mediaa käyttävistä tytöistä soittelee 35 prosenttia ja pojista 18 prosenttia ja noin kolme neljästä ei lähetä viestejä kenellekään. Kännykän käyttö on myös huomattavasti monipuolisempaa aktiivisilla mediankäyttäjillä ja tämä näkyy vahvasti laskettaessa yhteen ilmoitettujen käyttötapojen määrä, sillä sekä aktiivisesti mediaa käyttävistä tytöistä että pojista noin kuusi kymmenestä käyttää vähintään kolmea kännykän toimintoa, vähän mediaa käyttävistä tytöistä neljäsosa ja pojista viidesosa käyttää vähintään kolmea toimintoa⁶⁹.

Pelkällä kännykän ja tietokoneen satunnaisella käytöllä ei näytä olevan yhteyttä toisiinsa. Sekä kännykkää käyttävistä että niistä, jotka eivät sitä käytä hieman yli 90 prosenttia käyttää tietokonetta. Tarkasteltaessa erikseen vähän uusia medioita käyttäviä 91 prosenttia tytöistä ja 80 prosenttia pojista ilmoitti käyttävänsä kuitenkin joskus tietokonetta. Tietokoneen käytössä ero paljon ja vähän mediaa käyttävien välillä näkyy koneen käytön säännöllisyydessä: vähän mediaa käyttävistä tytöistä vain 16 prosenttia ja pojista 14 prosenttia ilmoitti käyttävänsä konetta vähintään kerran viikossa. Mediankäyttö sitä vähän käyttävien keskuudessa ei kuitenkaan tapahdu kavereiden siivellä ja muiden aloitteesta, vaan myös nämä lapset puuhailevat koneen äärellä yksin: kolme neljäsosaa vähän käyttävistä vastaajista ilmoittaa toimivansa tietokoneen parissa myös yksin, runsaasti mediaa käyttävistä lähes jokainen käyttää tietokonetta yksin. Myös siinä, kenen kanssa tietokonetta käyttää, näyttää olevan selvä ero eri määriä mediaa käyttävien lasten välillä siten, että enemmän tietokonetta käyttävät käyttävät sitä myös useampien läheistensä kanssa⁷⁰. Yksittäisen seuran kohdalla ero näkyy selvimmin äidin, kavereiden ja sisarusten suhteen, eli paljon mediaa käyttävät touhuavat muita useammin tietokoneella näiden ryhmien kanssa.

⁶⁸ Tyttö: $x^2=82,516, df=2, p<.001$, Poika: $x^2=117,662, df=2, p<.001$

⁶⁹ Tyttö: $x^2=87,037, df=14, p<.001$, Poika: $x^2=119,956, df=14, p<.001$

⁷⁰ Tyttö: $x^2=38,264, df=10, p<.001$, Poika: $x^2=46,962, df=12, p<.001$

Myös tietokoneen käytettyjen toimintojen määrä oli paljon mediaa käyttävillä sitä vähän käyttäviin verrattuna huomattavasti suurempi⁷¹. Selvä ero oli tiedon hakemisessa rompuilta, sähköpostin ja netin käyttämisessä sekä musiikin kuuntelussa ja keskusteluryhmiin kirjoittelussa, joita kaikkia ilmoittivat paljon mediaa kuluttavat käyttävänsä merkitsevästi muita yleisemmin. Kaikkiaan paljon mediaa kuluttavista yli puolet käyttää vähintään neljää tietokoneen toimintoa, vähän kuluttavista vain noin neljäsosa kertoo samasta määrästä. Medioiden käytössä siis ne toiminnot, jotka kokonaisuudessaan ovat lasten käytössä harvinaisempia, kuten tekstiviestit sekä netin käyttö, tuovat esiin suurimmat erot paljon ja vähän mediaa käyttävien välillä.

Tietokoneilla ja pelikoneilla pelaamisessa on myös selvä ero pelaamisen säännöllisyyden suhteen eri määriä uusia medioita käyttävien lasten välillä. Korkeintaan yhtä mainituista medialaitteista käyttävistä tytöistä vain 7 prosenttia ja pojista 33 prosenttia ilmoitti täksi yhdeksi säännöllisesti käyttämäkseen medialaitteeksi pelikoneen⁷². Näistä tytöistäkin kuitenkin yli kahdeksan kymmenestä ja pojista yli yhdeksän kymmenestä ilmoittaa pelaavansa pelejä jollakin peli- tai tietokoneella, kun pelaamisen tiheyttä ei kysytty⁷³. Pelaamisen säännöllisyyden lisäksi sen myös monipuolisuus lisääntyy mediaa runsaasti käyttävissä ryhmissä, eli paljon mediaa käyttävät lapset myös pelaavat huomattavasti useampia erityyppisiä pelejä.

Paljon mediaa käyttävillä lapsilla on muita lapsia vähemmän mediaa koskevia rajoituksia ja he ovat innokkaampia myös lisäämään käyttöönsä sekä kokevat rajoitukset tarpeettomiksi. Tämä koskee sekä kännykkää, tv:tä, että tietokonetta. Tarkasteltaessa näitä kaikkia medialaitteita yhdessä nähdään, että vähän mediaa käyttävistä tytöistä 60 prosenttia ja pojista 50 prosenttia kertoo heillä olevan käyttörajoituksia kaikkien kolmen medialaitteen suhteen. Paljon mediaa käyttävistä tytöistä sama tilanne on 23 prosentilla ja pojista 19 prosentilla⁷⁴.

⁷¹ Tyttö: $x^2=72, 884, df=16, p<.001$, Poika: $x^2=71, 886, df=16, p<.001$

⁷² Tyttö: $x^2=276,846, df=2, p<.001$, Poika: $x^2=214,603, df=2, p<.001$

⁷³ Tyttö: $x^2=23, 281, df=2, p<.001$, Poika: $x^2=22, 204, df=2, p<.001$

⁷⁴ Tyttö: $x^2[9]=35,882, p<.001$, Poika: $x^2[9]=32, 358, p<.001$

Paljon mediaa käyttävistä lapsista suurempi osa myös kokee käyttävänsä nettiä liikaa, mutta tämä määrä on kuitenkin hyvin pieni, tytöistä 4 prosenttia ja pojista 8 prosenttia. Paljon mediaa käyttävät vastaajat myös haluaisivat käyttää nettiä enemmän ja muita useammin uskovat osaavansa käyttää tietokonetta vanhempiaan paremmin. Äitiään parempia koneen kanssa usko olevansa aktiivisista mediankäyttäjätöistä 41 prosenttia ja pojista 61 prosenttia⁷⁵, isää parempia tytöistä 31 prosenttia ja pojista 45 prosenttia⁷⁶. Paljon mediaa käyttävät uskovat, että lapset käyttävät liikaa kännykkää, tv:tä tai tietokonetta vain melkein merkitsevästi useammin kuin vähänmediaa käyttävät. Selvin ero siinä, että vähän mediaa käyttävät tytöt pitävät lasten tietokoneella pelaamista liiallisena paljon mediaa käyttäviä tyttöjä useammin.

Vähän mediaa käyttävät tytöt kokevat voivansa soittaa vanhemmilleen töihin tai jollekin peloissaan ollessaan yhtä usein kuin paljon mediaa käyttävät tytöt ja pojat, vähän mediaa käyttävistä pojista tämän näkee mahdollisuudekseen huomattavasti harvempi. Poikien kohdalla siis runsas mediankäyttö näyttää lisäävän heidän kokemaansa mahdollisuutta käyttää puhelinta turvalinjana vanhempiin tai muihin aikuisiin, tytöistä kaikki käyttäjäryhmät kokivat puhelimen turvalinjana yhtä yleisesti.

6.3. Median merkityksestä lapsen vuorovaikutuksessa

Lasten arkeen kuluu runsaasti informaatioteknologiaa, mutta tärkeintä lasten tietoyhteiskunnan muodostumisessa ei ole sen teknologian käyttö, vaan se vuorovaikutus ja ne merkitykset, joita tämän teknologian käyttöön liittyy. Seuraavaksi tarkastelen näitä mediankäyttöön liittyviä sosiaalisia näkökulmia.

⁷⁵ Tyttö: $x^2=26,319$, $df=6$, $p<.001$, Poika: $x^2=20,517$, $df=6$, $p<.01$

⁷⁶ Tyttö: $x^2=11,271$, $df=6$, $p=n.s.$, Poika: $x^2=22,141$, $df=6$, $p<.01$

6.3.1. Lasten muiden kanssa ja yksin viettämä aika

Uuden median aktiivinen käyttö lomittuu osaksi lasten arkea ja sitä käytetään niin yksin, kavereiden kanssa kuin vanhempienkin seurassa⁷⁷. Hyvien, läheisten ihmissuhteiden korvaaminen median tuottamilla sisällöillä ei ole mahdollista, mutta medioiden käyttäminen sekä muiden ihmisten kanssa kasvokkain että mediavälitteisen viestinnän käyttö rikastavat lasten arkea ja kokemusmaailmaa. Median sosiaalisen merkityksen lisäksi se tarjoaa mahdollisuuksia rentoutua rauhassa ja vetäytyä yksinoloon; lapset käyttävät mediaa myös yksin huoneisiinsa sijoitettujen televisioiden ja tietokoneiden äärellä, mikä viittaa myös mediavälineiden henkilökohtaisuuteen.

Kun tiedustelin lasten iltapäivätoimintoja sekä television katsomisen mieluisinta seuraa, lapset kertovat katselevansa televisiota mieluiten yksin⁷⁸, mutta viettävät iltapäivät pääasiassa kavereidensa kanssa. Lähes yhtä mielellään kuin yksin lapset istuivat television ääressä kaverin tai sisaruksen kanssa. Jompikumpi vanhemmista on mieluisinta seuraa noin kymmenesosalle, tytöt suosivat seurana äitiä ja pojat isää. Koulun jälkeen lapset puuhaavat eniten ulkona kavereiden ja sisarusten kanssa, vajaa viidesosa on yksin ja saman verran viettää aikaansa aikuisten seurassa, tästä vanhempien kanssa noin 14 prosenttia⁷⁹. Tyttöjen ja poikien välillä ei ollut eroja.

Koulupäivän jälkeisestä toiminnasta yleisin oli läksyjen teko. Tytöistä heti läksyihin tarttuu neljä kymmenestä ja pojista kolme. Kavereiden kanssa ulkona

⁷⁷ *Lapsilta ei ole kysytty yksin tai muiden seurassa medialaitteiden äärellä vietetyn ajan määrää, ainoastaan niitä henkilöitä, joiden kanssa lapsi näitä laitteita käyttää. On siis mahdoton sanoa, kuinka suuren osuuden pienet tytöt ja pojat television, pelikoneiden, tietokoneen ja kännykän äärellä viettämästään ajasta ovat yksin ja kuinka suuren osuuden siitä he ovat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa jonkun fyysisesti paikalla olevan tai medialaitteen välityksellä poissa olevan henkilön kanssa.*

⁷⁸ *Chi²=37.8, df=7, p<.001*

⁷⁹ *Nämä yllä olevan vastaukset koskien lasten iltapäivien viettoa ja tv-seuraa eivät kuitenkaan anna riittävän validia tietoa kysymysten muotoilun vuoksi (ks. liite 2), enkä tämän vuoksi käytä niitä jatkoanalyysissä. Näissä kysymyksissä osa vastaajista ympyröi ohjeesta huolimatta useamman vaihtoehdon ja sen perusteella näytti siltä, että mikäli äiti tai isä on kotona, on lapsella myös muuta seuraa, lähinnä sisarusia ja kavereita. Toinen yleinen yhdistelmä oli valita sekä yksinolo että kavereiden tai sisarusten kanssa oleminen. Tällöin lapsi siis todennäköisesti tulee tyhjänä kotiin, mutta voi kutsua kavereita kylään tai mennä heidän luokseen tai odotella sisarusia kotiin.*

touhuuaa noin viidesosa, iltapäiväkerhoon menee vain muutama prosentti. Pojista 17 prosenttia pelaa yleensä koulun jälkeen tietokoneella joko kotona tai kaverin luona, tytöistä pelaa vain 3 prosenttia. Tv:n katselulla, musiikin kuuntelulla, kirjojen tai sarjakuvien lukemisella viihdyttää ja sivistää itseään noin viidesosa tytöistä ja seitsemäsosa pojista. Jotain muuta tekee noin kymmenesosa ja tähän vaihtoehtoon mainittiin lähinnä välipalan syöntiä, harrastuksia ja kaverin kanssa leikkimistä. Tyttöjen ja poikien iltapäiväohjelma on tilastollisesti merkitsevästi erilainen⁸⁰.

Lasten toiveet tv:n katseluseurasta ja heidän iltapäivällä saamansa seura eivät siis ole kovin lähellä toisiaan, sillä yli kolmasosa vastaajista katsoo tv:tä mieluiten jonkun perheenjäsenen kanssa, mutta yleisintä seuraa koulun jälkeen perheenjäsenet ovat vain noin neljäsosalle vastaajista. Yleisimmin kavereiden kanssa aikaa viettää koulun jälkeen noin puolet vastaajista, mutta mieluisinta tv-seuraa kaverit ovat alle viidesosalle vastaajista. Näitä verrattaessa on kuitenkin huomioitava, että tv-seuran kohdalla määrittely oli ”mieluisin” seura, kun koulun jälkeen kysyttiin seuraa ”yleensä”. Tarkemmin lasten televisionkatselun muuttumisesta yksin ja jopa omassa huoneessa tapahtuvaksi ovat käsitelleet Suoranta ym. (2001, 46–49).

6.3.2. Vanhempien koettu kiireisyys ja poissaolo

Osana lasten mediamaailman sosiaalisuutta tai yksinäisyyttä tarkastelen myös lasten kokemaa vanhempien kiireisyyttä, liikaa yksinoloa ja kokemusta siitä, ettei kukaan kuuntele heitä. Aluksi luon yleistä kuvaa lasten vastauksista kuhunkin näistä kolmesta osa-alueesta ja tämän jälkeen tutkin tarkemmin vastauksissaan ääripäihin sijoittuneiden lasten mediankäytön, sitä koskevien asenteiden ja muun vapaa-ajan eroja.

Lasten vanhemmat näyttävät lasten vastauksien kautta kiireisinä, mutta harva lapsista kuitenkaan kertoi jäävänsä varmasti usein yksin tai kuulematta. Lasten mukaan yli puolet vanhemmista ei tee töitä kotona tietokoneella ja vajaa kolmasosa tekee eikä äitien ja isien suhteen ole suuria eroja, mutta tytöt ovat

⁸⁰ $Khi^2=70.270, df=9, p<.001$

hieman epäröivämpiä isien tietokoneyön suhteen⁸¹. Vajaa kolmasosa vastanneista lapsista kokee vanhempansa kiireiseksi, noin kolmasosa ilmoittaa, että vanhemmat eivät ole kiireisiä ja reilun kolmasosan mukaan vanhemmat ovat ehkä kiireisiä. Isien ja äitien kiireisyydessä ei ole suurta eroa, mutta pojat kokevat isänsä hieman kiireisempinä kuin tytöt⁸². Muuten tytöt ja pojat kokevat vanhempiansa kiireisyyden kokonaisuudessaan lähes samoin⁸³. Kaksi kolmasosaa vastaajista siis on sitä mieltä, että vanhemmat ovat kiireisiä tai ehkä kiireisiä. Yhteensä neljäsosa vastaajista kokee olevansa liikaa yksin (8 prosenttia) tai ehkä liikaa yksin (18 prosenttia). Toisin sanoen kolme neljäsosaa siis ilmoittaa, ettei ole liikaa yksin. Tyttöjen ja poikien välillä ei ole merkitsevää eroa. Hieman yli neljäsosa vastaajista kokee, että kukaan ei yleensä kuuntele tai ei ehkä kuuntele. 7 prosenttia on tästä varma, ehkä kuulematta jää reilu viidesosa lapsista. Kuulluksi uskoo siis tulevansa 69 prosenttia tytöistä ja 74 prosenttia pojista. Ero tyttöjen ja poikien välillä on melkein merkitsevä⁸⁴.

Vanhempien kiireisyyttä ja poissaoloa mittaavat kysymykset korreloivat vahvasti keskenään. Isän ja äidin kotona tekemä tietokoneyö⁸⁵, heidän kiireisyytensä⁸⁶ sekä erikseen kummankin vanhemman kotona tekemä tietokoneyö ja hänen kiireisyytensä⁸⁷ korreloivat positiivisesti, eli vanhempien kotona tekemä tietokoneyö tai kiireisyys kasautuu samoihin perheisiin ja kotona tietokoneella työtä tekevät vanhemmat koetaan muita vanhempia kiireisemmiksi. Lisäksi lähes puolessa perheistä, jossa äiti koetaan kiireiseksi, myös isä koetaan kiireiseksi⁸⁸. Sama pätee kiireettömien vanhempien kohdalla. Ne isät ja äidit, jotka tekevät kotona töitä tietokoneella koetaan kiireisemmiksi, kuin ne isät ja äidit, jotka eivät tee kotona tietokonetöitä. Tietokoneella kotona puurtavista isistä 41 prosenttia koetaan kiireisiksi, kun isistä, jotka eivät tee kotona töitä

⁸¹ Isä: $Khi^2=8.197$, $df=2$, $p<.05$, Äiti: $Khi^2=0.980$, $df=2$, $p=n.s.$

⁸² Isä: $Khi^2=5.249$, $df=2$, $p=n.s.$, Äiti: $Khi^2=4.120$, $df=2$, $p=n.s.$

⁸³ $Khi^2=3.036$, $df=4$, $p=n.s.$

⁸⁴ $Khi^2=6.242$, $df=2$, $p<.05$

⁸⁵ $r[928]=.313$, $p<.001$

⁸⁶ $r[923]=.293$, $p<.001$

⁸⁷ Isä: $r[927]=.207$, $p<.001$, Äiti: $r[924]=.159$, $p<.001$

⁸⁸ $Khi^2=152.005$, $df=4$, $p<.001$

tietokoneella 25 prosenttia pidetään kiireisinä⁸⁹ ja lähes samat luvut toistuvat äitien kohdalla⁹⁰.

Isän ja äidin tietokonetyöskentely kotona, jota lasten mukaan vajaa kolmasosa vanhemmista tekee, ei kuitenkaan ole yhteydessä lasten liikaan yksinoloon tai kuulematta jäämiseen. Tämä tulos saattaa liittyä siihen, että lasten vanhemmat, kantavat töitä kotiin ja puurtavat vielä iltaisinkin tietokoneen kimpussa. Sen sijaan puhdas etätö on vielä melko harvinaista. Tietokoneella töitä tekevä vanhempi tarvitsee työrauhansa, joten lapsen näkökulmasta vanhempi voi olla henkisesti poissaoleva, eikä tämä aika ole perheen yhteistä, mutta lapsi ei kuitenkaan koe olevansa yksin, koska vanhempi on kotona, vaikkakin koneen ääressä.

Vaikka vanhempien kotona tietokoneella tekemä työ ei liity lapsen muihin yksinjäämisen kokemuksiin, vanhempien kiireisyys itsessään liittyy perheissä usein muihin lasten kokemuksiin yksinjäämisen kokemuksiin. Kiireisten vanhempien lapset kokevat olevansa liikaa yksin selvästi yleisemmin kuin niiden vanhempien lapset, joita ei koeta kiireisiksi⁹¹. Kiireisten äitien lapsista 37 prosenttia on mielestään varmasti tai ehkä liikaa yksin, kun kiireettömien äitien lapsista 14 prosenttia kokee samoin. Kiireisten ja kiireettömien isien kohdalla luvut ovat lähes samat. Kiireisten vanhempien lapset kokevat myös muita useammin, että kukaan ei yleensä kuuntele heitä⁹². Niistä lapsista, jotka kokevat, että heidän isänsä on kiireinen, 37 prosenttia on varmasti tai ehkä sitä mieltä, että kukaan ei yleensä kuuntele heitä. Niiden isien lapsista, joita ei koeta kiireisiksi, 21 prosenttia on samaa mieltä. Kiireisten äitien kohdalla jopa 43 prosenttia on varmasti tai ehkä sitä mieltä, että kukaan ei yleensä kuuntele heitä, ei-kiireisten äitien lapsista 19 kertoo samaa.

Edellä olevia tuloksia vanhempien kiireisyyden vaikutuksesta lasten yksinoloon ja kuulematta jäämiseen vahvistaa se, että usein myös toinen vanhempi koetaan yhtä kiireiseksi kuin toinen. Eli pelkän toisen vanhemman kiireisyys ei ehkä vaikuttaisi yhtä vahvasti lasten kokemaan liikaan yksinoloon ja kuulematta jäämiseen kuin molempien vanhempien kiireisyys. Äidin kiireisyys

⁸⁹ $Khi^2=42.631$, $df=4$, $p<.001$

⁹⁰ $Khi^2=27.919$, $df=4$, $p<.001$

⁹¹ Isä: $Khi^2=25.664$, $df=4$, $p<.001$, Äiti: $Khi^2=39.651$, $df=4$, $p<.001$

⁹² Isä: $Khi^2=19.291$, $df=4$, $p<.01$, Äiti: $Khi^2=43.236$, $df=4$, $p<.001$

liittyy lapsen kokemaan yksinoloon ⁹³ ja siihen, ettei kukaan kuuntele ⁹⁴ vielä hieman isän kiireisyyttä vahvemmin⁹⁵. Tämä saattaa liittyä niihin perinteisiin roolimalliodotuksiin, joita lapsetkin toisintavat: äidiltä odotetaan enemmän aikaa ja läsnäoloa kuin isältä.

Seuraavaksi luon alustavan kuvan vanhempansa kiireisiksi ja kiireettömiksi ilmoittaneiden lasten mediamaailmasta ja vertailen näitä lapsia. Kuten aktiivisesti mediaa käyttävien lasten kohdalla todettiin, vanhempien runsas poissaolo ei näytä olevan yhteydessä lasten mediankäyttöön. Eroa ei löydy myöskään tarkasteltaessa lasten ilmoittamia vanhempien kiireisyyden tai poissaolon indikaattoreita erikseen.

Niillä lapsilla, jotka ovat mielestään liikaa yksin tai joiden vanhemmat ovat kiireisiä, ei ole tv:tä tai tietokonetta omassa huoneessaan tai omaa kännykkää sen useammin kuin muillakaan. Vastaajat, jotka kokevat olevansa liikaa yksin tai joiden vanhemmat ovat kiireisiä, eivät myöskään katsele tv:tä päivittäin, eivät käytä säännöllisesti tietokonetta, eivät pelaa säännöllisesti jollakin pelikoneella, eivätkä soita kännykällä sen useammin kuin muutkaan vastaajat. Samansuuntainen on tulos, jonka mukaan ne vastaajat, jotka kokevat olevansa liikaa yksin tai joiden vanhemmat ovat kiireisiä, eivät saa katsella tv:tä, käyttää tietokonetta tai soitella kännykällä aina halutessaan sen yleisemmin kuin muutkaan vastaajat.

Seuraavaksi tutkin uuden summamuuttujan erottelemana erikseen niitä lapsia, joilla on useita yksinjäämisen kokemuksia. Lasten yksinäisyyttä tarkastelen seuraavien kysymysten kautta: onko äiti usein kiireinen, onko isä usein kiireinen, kokeeko lapsi olevansa liikaa yksin ja kokeeko hän, että kukaan ei kuuntele häntä⁹⁶. Tästä olen luonut summamuuttujan siten, että olen laskenut yhteen lasten kaikki vastaukset näihin neljään kysymykseen. Lapsi on vastannut yksi, jos hän on eri mieltä (ei), kaksi, jos hän on ehkä samaa mieltä (ehkä) ja kolme, jos hän on samaa mieltä (kyllä). Nämä pisteet olen laskenut yhteen, jolloin

⁹³ $r[913]=.206, p<.001$

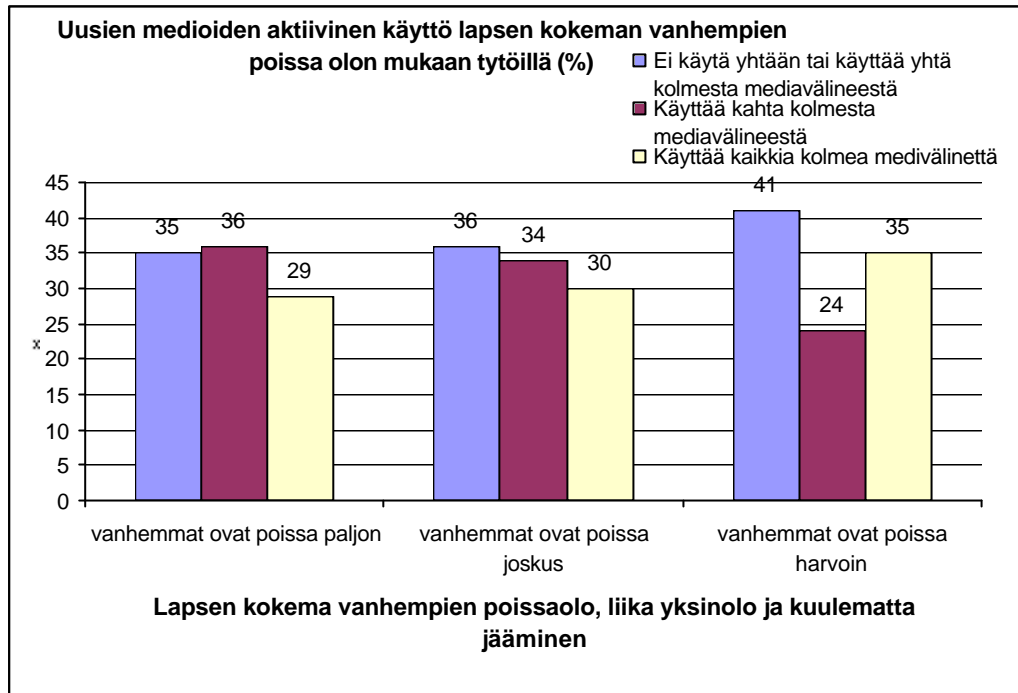
⁹⁴ $r[927]=.203, p<.001$

⁹⁵ *Isän kiireisyys ja yksinolo: $r[915]=.150, p<.001$ sekä isän kiireisyys ja kukaan ei kuuntele: $r[928]=.133, p<.001$*

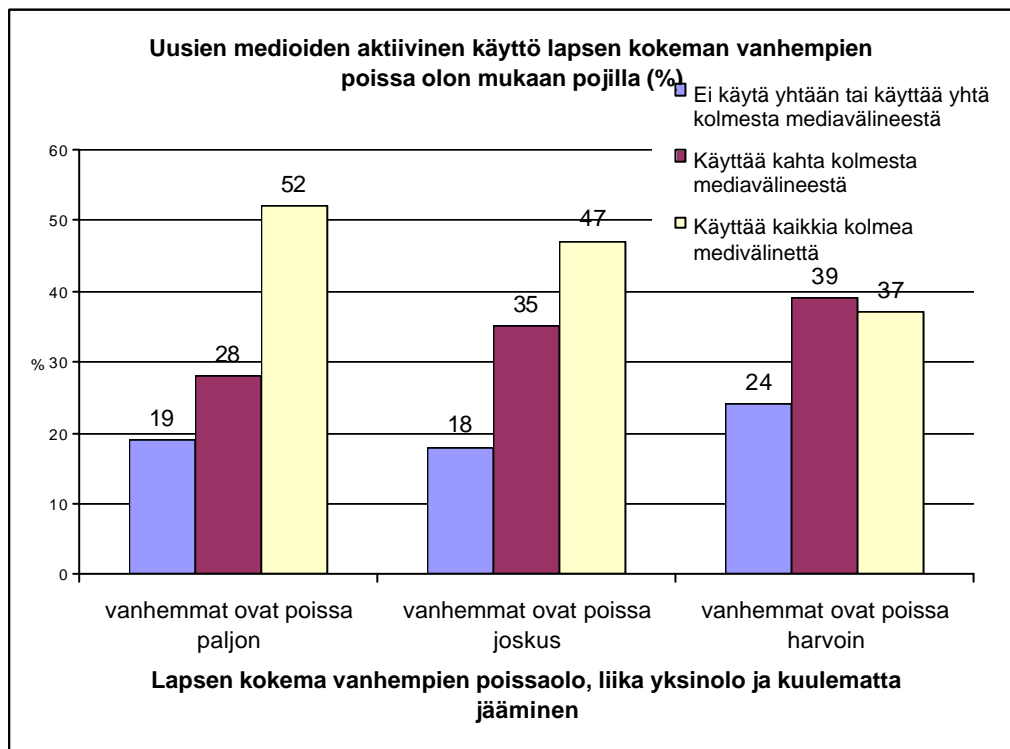
⁹⁶ *Näiden muuttujien Cranbachin alfa on 0,5259, eli melko lähellä hyvänä pidetyn alfan alarajaa 0,6:ta, eli summamuuttujaa voidaan pitää melko hyvänä reliabiliteetiltaan.*

jokainen lapsi saa pistemäärän neljästä kahteentoista. Näistä alhaisin siis tarkoittaa, että lapsi ei koe olevansa yksin eikä vanhempiaan kiireiseksi ja korkein, että hän kokee olevansa paljon yksin ja vanhempansa kiireiseksi. Mikäli lapsi on jättänyt vastaamatta yhteenkään kohtaan, hänelle ei ole laskettu yhteispistemäärää, jotta tulos ei vääristyisi, näitä lapsia oli kuitenkin hyvin vähän. Näiden pisteiden perusteella olen luokitellut lapset kolmeen ryhmään. Ensimmäisessä ryhmässä lasten pistemäärät ovat neljästä kahdeksaan, toisessa yhdeksän tai kymmenen ja kolmannessa yksitoista tai kaksitoista. Ensimmäiseen, vähiten poissaolevien vanhempien lasten ryhmään kuuluu 28 prosenttia, toiseen, hieman enemmän vanhempien poissaoloa kokeneiden ryhmään 44 prosenttia sekä kolmanteen, eniten poissaolevat vanhemmat omaavien ryhmään 27 prosenttia lapsista. Erot sukupuolten välillä eivät ole merkitseviä. Jatkossa kutsun tätä vanhempien kiireisyyttä ja lasten yksinoloa sekä kuulematta jäämistä lyhyesti vanhempien poissaoloksi, jolla siis viitataan sekä lapsen fyysiseen yksinoloon että siihen, että lapsi kokee vanhempansa henkisesti poissaoleviksi, kiireiseksi ja uskoo jäävänsä kuulematta. Seuraavissa analyyseissä käytän tätä luotua vanhempien poissaolon mittaria taustamuuttujana tarkastellessani vanhempien koetun läsnäolon yhteyttä lasten mediankäyttöön, siihen liittyviin asenteisiin ja muuhun vapaa-aikaan.

Vanhempien koettu poissaolo liittyy lasten mediamaailmaan kokonaisuudessaan melko vähän, mutta osa yhteyksistä on selvästi tilastollisesti merkitseviä. Alla olevissa kuvioissa esitän lasten kokeman vanhempien poissaolon yhteyden aktiiviseen uusien medioiden käyttöön.



Taulukko 6. Uusien medioiden aktiivinen ja monipuolinen käyttö lapsen kokeman vanhempien poissaolon mukaan tytöillä.



Taulukko 7. Uusien medioiden aktiivinen ja monipuolinen käyttö lapsen kokeman vanhempien poissaolon mukaan pojilla.

Kokonaisuutena tarkasteltuna niillä lapsilla, jotka ovat mielestään liikaa yksin tai joiden vanhemmat ovat kiireisiä, ei ole tv:tä tai tietokonetta omassa huoneessaan tai omaa kännykkää sen useammin kuin muillakaan. He eivät käytä säännöllisesti medialaitteita sen useammin kuin muutkaan vastaajat, eikä heillä ole lupaa niiden käyttöön muita useammin. Myöskään eroja lasten harrastuneisuudessa ei ole vanhempien poissaolon mukaan.

Poikien kohdalla kaikkia kolmea mediavälinettä aktiivisesti käyttäviä on jonkin verran enemmän niiden joukossa, jotka kokevat vanhempansa paljon poissaoleviksi kuin niiden joukossa, joiden vanhemmat ovat usein läsnä. Tämä ero ei kuitenkaan, kaikki pojat huomioon ottaen, ole tilastollisesti merkitsevä. Jatkossa tuon esiin myös muita poikien kohdalla näkyviä viitteitä siitä, että vanhempien runsas poissaolo saattaa olla yhteydessä lasten runsaaseen mediankäyttöön. Tyttöjen kohdalla tämänsuuntaisia tuloksia löytyi vielä vähemmän kuin pojilla. Vaikka mediankäyttöön vanhempien poissaolo ei näytä suuresti vaikuttavan, joissakin muissa lasten vapaa-aikaan liittyvissä kysymyksissä oli selviä eroja lasten kokeman vanhempien poissaolon mukaan.

Niistä tytöistä, joiden vanhemmat ovat paljon poissa, hieman useampi katselee tv:tä päivittäin (80 prosenttia), kuin niistä tytöistä, joiden vanhemmat ovat poissa vain harvoin (66 prosenttia)⁹⁷. Poikien kohdalla tätä eroa ei ole. Tytöistä ne, joiden vanhemmat ovat enemmän poissa omistavat kännykän ehkä yllättävästi harvemmin (27 prosenttia) kuin ne, joiden vanhemmat ovat harvoin poissa (46 prosenttia)⁹⁸ ja heistä myös hieman pienempi osa soittelee kännykällä viikoittain⁹⁹. Pojista, joiden vanhemmat ovat paljon poissa, sen sijaan hieman suurempi osa (77 prosenttia) käyttää ylipäättään kännykkää kuin niistä, joiden vanhemmat ovat useammin läsnä (59 prosenttia)¹⁰⁰ ja pelaa sillä: paljon

⁹⁷ $Khi^2=9.329$, $df=2$, $p<.05$

⁹⁸ $Khi^2=14.925$, $df=2$, $p<.01$

⁹⁹ $Khi^2=8.502$, $df=2$, $p<.05$

¹⁰⁰ $Khi^2=10.383$ $df=2$, $p<.01$

poissaolevien vanhempien pojista 78 prosenttia pelaa kännykällä, harvoin poissaolevien 61 prosenttia¹⁰¹.

Julkisuudessa kohua nostattaneen kännykkävanhemmuuden ilmentymänä ajateltava paljon poissaolevien vanhempien kommunikointi lastensa kanssa kännykän avulla ei ole kovin paljon vilkkaampaa kuin harvoin poissaolevienkaan. Pojat soittavat paljon (79 prosenttia) tai joskus (75 prosenttia) poissaoleville vanhemmille hieman useammin kuin harvoin (64 prosenttia) poissaoleville¹⁰², tytöillä ei tätä eroa näy. Paljon poissaolevien vanhempien pojat kirjoittavat tekstiviestejä ylipäätään useammin (51 prosenttia) kuin harvoin poissaolevien (35 prosenttia)¹⁰³. Tytöillä ero ei ole merkitsevä, eivätkä paljon poissaolevien vanhempien tytöt myöskään ole muita useammin yhteydessä tekstiviesteillä vanhempiinsa, vaan päinvastoin, sillä usein poissaoleville vanhemmille kirjoittaa viestejä 27 prosenttia ja harvoin poissaoleville 45 prosenttia. Pojat sen sijaan ovat hieman enemmän yhteydessä usein poissaoleviin vanhempiin, sillä paljon poissaoleville vanhemmille kirjoittaa viestejä 37 prosenttia ja harvoin poissaoleville 18 prosenttia¹⁰⁴. Paljon poissaolevat vanhemmat tässä tarkasteltavassa yhteydessä ovat siis lasten kokemusten mukaan kiireisiä, minkä vuoksi yhtenä selityksenä edellä olevaan voidaan tarjota ajatusta, jonka mukaan tytöt saattavat kokea, että vanhemmat eivät ehdi kirjoittamaan viestejäkään.

Vanhempien runsas poissaolo näyttää olevan yhteydessä muiden medioiden kuin kännykän omistukseen ja niiden käyttämiseen korkeintaan tilastollisesti arvioiden melkein merkitsevästi. Tietokonetta käyttää paljon ja joskus poissaolevien vanhempien lapsista hieman useampi (noin 96 prosenttia) kuin harvoin poissaolevien (tytöistä 90 prosenttia ja pojista 89 prosenttia)¹⁰⁵. Sekä tytöt että pojat, joiden vanhemmat ovat paljon poissa, haluaisivat käyttää nettiä muita enemmän, tytöistä tätä mieltä on 29 prosenttia ja pojista 39 prosenttia, kun harvoin poissaolevien vanhempien tyttäristä useammin nettiin mieltä 14

¹⁰¹ $Khi^2=10.842$, $df=2$, $p<.01$

¹⁰² $Khi^2=7.344$, $df=2$, $p<.05$

¹⁰³ $Khi^2=6.715$, $df=2$, $p<.05$

¹⁰⁴ Tyttö: $Khi^2=14.920$, $df=2$, $p<.01$, Poika: $Khi^2=10.529$, $df=26$, $p<.01$

¹⁰⁵ Tyttö: $Khi^2=7.407$, $df=2$, $p<.05$, Poika: $Khi^2=7.090$, $df=2$, $p<.05$

prosenttia ja pojista 27 prosenttia¹⁰⁶. Paljon poissaolevien vanhempien lapsista hieman muita useampi myös pelaa pelejä jollakin pelikoneella, tytöistä näin kertoo 92 prosenttia ja pojista 99 prosenttia, kun harvoin poissaolevien vanhempien tyttäristä 86 prosenttia ja pojista 94 prosenttia pelaa pelikoneella¹⁰⁷.

Paljon poissaolevien vanhempien lapset eivät saa käyttää medioita juuri muita lapsia vapaammin. Paljon poissaolevien vanhempien tyttäret eivät koe puhelinta turvalinjana useammin kuin muut, pojat sen sijaan uskovat voivansa soittaa kännykällä ollessaan peloissaan muita useammin (paljon poissaolevien vanhempien pojista 44 prosenttia ja harvoin poissaolevien 32 prosenttia kertoo näin)¹⁰⁸. Harvoin poissaolevien vanhempien tyttäret eivät halua päättää itse omista asioistaan (31 prosenttia) yhtä usein kuin paljon poissaolevien vanhempien tyttäret (55 prosenttia)¹⁰⁹. Pojilla tätä eroa ei ole havaittavissa. Myöskään eroja lasten harrastuneisuudessa ei ole vanhempien poissaolon mukaan.

Paljon poissaolevien vanhempien lapset ovat muita useammin koulun jälkeen yksin, näistä tytöistä yksin on kolmasosa ja joskus tai harvoin poissaolevien vanhempien tyttäristä kahdeksasosa¹¹⁰. Edelleen lapsen yleisin koulun jälkeinen seura tytöillä, joiden vanhemmat ovat paljon tai joskus poissa, on harvemmin jompikumpi vanhemmista kuin niillä tytöillä, joiden vanhemmat ovat harvoin poissa.¹¹¹ Paljon poissaolevien vanhempien lapset myös ilmoittavat vanhempiensa tekevän töitä kotona tietokoneella hieman useammin kuin muut lapset, mutta ero ei ole merkitsevä.

Tässä käsittelemäni lasten kokema vanhempien kiire ja lasten kokema liika yksinolo on ollut yksi tärkein tekijä lasten monipuolisen ja aktiivisen uusien medioiden käytön sekä siihen liittyvien tekijöiden näkökulma tutkimuskysymyksissäni. Tämän vuoksi tutkin näiden vaikutusta medioiden käyttöön vielä regressioanalyysin avulla, jotta pääsen tarkemmin selvittämään

¹⁰⁶ Tyttö: $\text{Khi}^2=16.081$ $df=4$, $p<.01$, Poika: $\text{Khi}^2=9.515$, $df=4$, $p<.05$

¹⁰⁷ Tyttö: $\text{Khi}^2=6.753$, $df=2$, $p<.05$, Poika: $\text{Khi}^2=7.558$, $df=2$, $p<.05$

¹⁰⁸ Tyttö: $\text{Khi}^2=8.979$, $df=4$, $p=n.s.$, Poika: $\text{Khi}^2=16.897$, $df=4$, $p<.01$

¹⁰⁹ $\text{Khi}^2=17.826$, $df=4$, $p<.01$

¹¹⁰ $\text{Khi}^2=31.677$, $df=10$, $p<.001$

¹¹¹ Vaikka tämän kysymyksen validiteetti oli heikko, ei sen antaman tiedon vertailu aineiston sisällä kärsi tästä epäonnistuneesta kysymyksenasettelusta, koska virhe on kaikilla samanlainen.

mahdollisia kausaalisuhteita.¹¹² Tiedostan tässä vaiheessa myös regressioanalyysin rajoitukset ihmisten toiminnan mallintamisessa. Lasten mediankäyttö on kuitenkin kokonaisuus, johon vaikuttavat lasten itsensä lisäksi mm. heidän ympäristönsä ihmiset, mediatarjonta ja muut virikkeet, eikä yhtään näistä tekijöistä ole mahdollista eristää muista sen selitysarvon mittaamiseksi täysin luotettavasti, vaan vaikutus on aina monen tekijän summa ja itsessään muuttuva. Käytän tässä regressioanalyysiä lähinnä ristiintaulukoita ja korrelaatiokertoimia täydentävänä menetelmänä varmistamassa, että yksikään käytetyistä lasten mediankäyttöä selittävistä tekijöistä ei yksinään vaikuta tavalla, joka summamuuttujien avulla tehdyissä kuvauksissa ei olisi tullut esille.

Regressioanalyysissä sukupuoli selitti uusien medioiden käyttöä 41 %¹¹³. Toisessa askelmassa syötetyt lapsen kokeman yksinolon muuttujat eivät lisänneet uusien medioiden käyttöä tilastollisesti merkitsevästi (ns.) Kokonaisuudessaan malli selitti 44 %¹¹⁴.

Yksittäisten selittävien muuttujien tarkastelu osoitti, että lapsen kokeman yksinolon mittareista yksikään ei selittänyt lapsen monipuolista ja aktiivista uusien medioiden käyttöä. Ainostaan sukupuoli oli tilastollisesti merkitsevä selittävä tekijä¹¹⁵. Pojat käyttävät uusia medioita siis tyttöjä aktiivisemmin. Regressioanalyysin mukaan siis äidin tai isän kiireisyys, lapsen liika yksiolo tai se, ettei lasta kuunnella, ei selitä lapsen uusien medioiden runsasta käyttöä. Kaikkien yksinolomittareiden kulmakerroin on kuitenkin negatiivinen, eli mikäli niiden arvot olisivat merkitseviä, lasten kokema runsas yksiolo ja vanhempien poissaolo lisäisi uusien medioiden käyttöä. Tämä tulos ei siis kuitenkaan tue sitä yleistä julkisuudessa esitettyä pelkoa, että paljon yksin olevien lasten seurana ovat korostetusti mediat ja niiden huolestuttavatkin sisällöt.

¹¹² *Multikollinearisuuden ongelmaa aineistossa ei ole. Korrelaatiot muuttujien välillä vaihtelevat 0.13-0.39, joten ne kaikki pidetään mukana analyysissä. Toleranssit ovat välillä 0.83-0.99 ja aineiston koko analyysiin on riittävä. Regressioanalyysi toteutettiin kahdessa askelmassa enter-menetelmällä. Ensin syötettiin sukupuoli ja tämän jälkeen lasten kokeman yksinolon muuttujat.*

¹¹³ $R^2=0.41$, $F(1, 905)=38,41$, $p<.001$

¹¹⁴ $R^2=0,044$, $F(5, 901)=8, 21$, $p<.001$

¹¹⁵ $Beta=0.203$, $t(940)=6, 18$, $p<.001$

6.3.3. Medioiden käyttö kommunikaatioon

Lapset käyttävät mediaa melko sosiaalisesti sekä läsnä olevien henkilöiden kanssa että yhteydenpitoon poissaoleviin henkilöihin. Tarkastelen vielä erikseen lasten mediankäyttöä kommunikaatioon poissaolevien henkilöiden kanssa kännykällä soittamisen, tekstiviestien lähettämisen, sähköpostin kirjoittamisen ja chat-ryhmiin osallistumisen kautta¹¹⁶. Olen muodostanut summamuuttujan laskemalla, kuinka monta näistä median välittämistä kommunikaatiotavoista lapset ilmoittavat käyttävänsä. En siis ole ottanut mukaan sitä, kuinka sosiaalisesti lapset käyttävät mediaa paikalla olevien ihmisten kanssa.¹¹⁷ Summamuuttujaa kuvaa parhaiten luonnehdinta ”mediankäyttö kommunikaatioon”.

Tässä mitatulla tavalla lapsista 31 prosenttia ilmoitti, ettei käytä yhtään median kommunikaatiotavoista, 27 prosenttia raportoi niistä yhden, 27 prosenttia kaksi ja 16 prosenttia kolmea tai kaikkia neljää kommunikaatiotapaa. Ero sukupuolten välillä ei ole merkitsevä. Tämä tulos ei siis ole yhteneväinen sen usein esitetyn oletuksen kanssa, että tytöt käyttäisivät medioita erityisesti sosiaaliseen viestintään selvästi poikia enemmän. Tytöt käyttävät enemmän kännykän viestintätoimintoja, eli soittamista ja tekstiviestejä, pojat hieman enemmän sähköpostia ja selvästi enemmän chat-ryhmiä, kuten aiemmissa luvuissa käy ilmi.

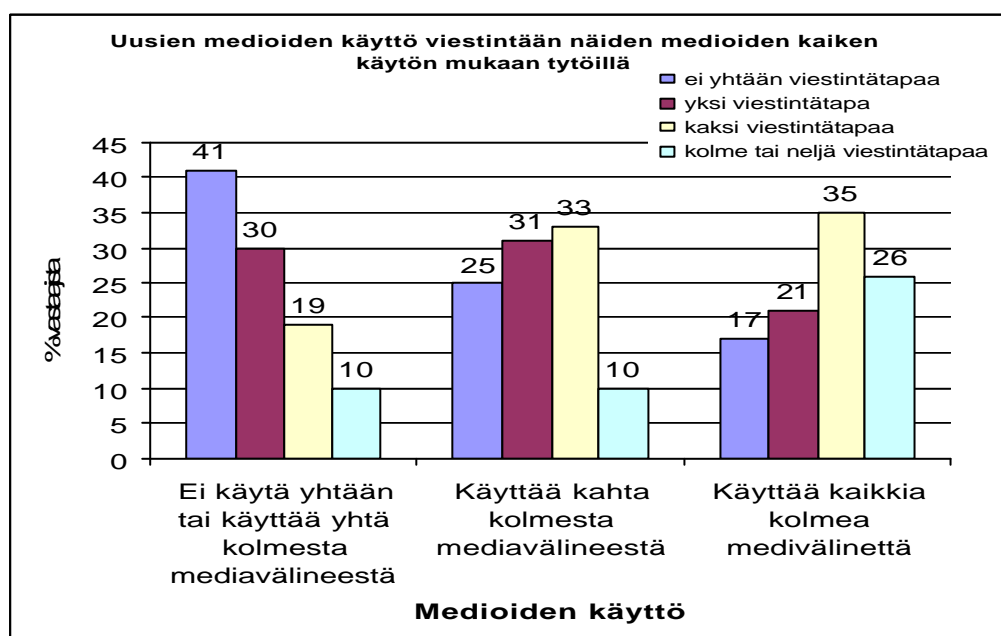
Seuraavissa kuvioissa näkyy selvästi, että useita mediavälineitä käyttävät lapset käyttävät niitä muita monipuolisemmin kommunikaatioon. Vain pieni osa lapsista käyttää uutta mediaa monipuolisesti pelkästään kommunikaatioon, sillä

¹¹⁶ Näiden muuttujien Cranbachin alfa on 0,5384, eli melko lähellä hyvänä pidetyn alfan alarajaa 0,6:ta, eli summamuuttujaa voidaan pitää melko hyvänä reliabiliteetiltaan.

¹¹⁷ Syynä tähän suoraa vuorovaikutusta sisältävän käytön huomiotta jättämiseen tässä mittarissa ovat kyselylomakkeen rajoitukset. Lomakkeella on kysytty tietokoneen käytön seuralaiset, mutta siinä ei ole arvioitu näiden eri ihmisten kanssa koneella vietettyä aikaa suhteessa siihen, paljonko aikaa koneella ylipäätään kuluu (tämä olisi lapsille liian epäselvä kysymys), eli lapset ovat voineet mainita esimerkiksi yhden henkilön, jonka kanssa he ovat käyttäneet konetta vain kerran. Toisaalta joillakin lapsilla ei ole lomakkeella esitettyjä henkilöitä, esim. isovanhempia, kun taas kaikki ne kaverit, joiden kanssa he konetta käyttävät näkyvät vain yhtenä ihmisenä kohdassa ”kavereiden” kanssa.

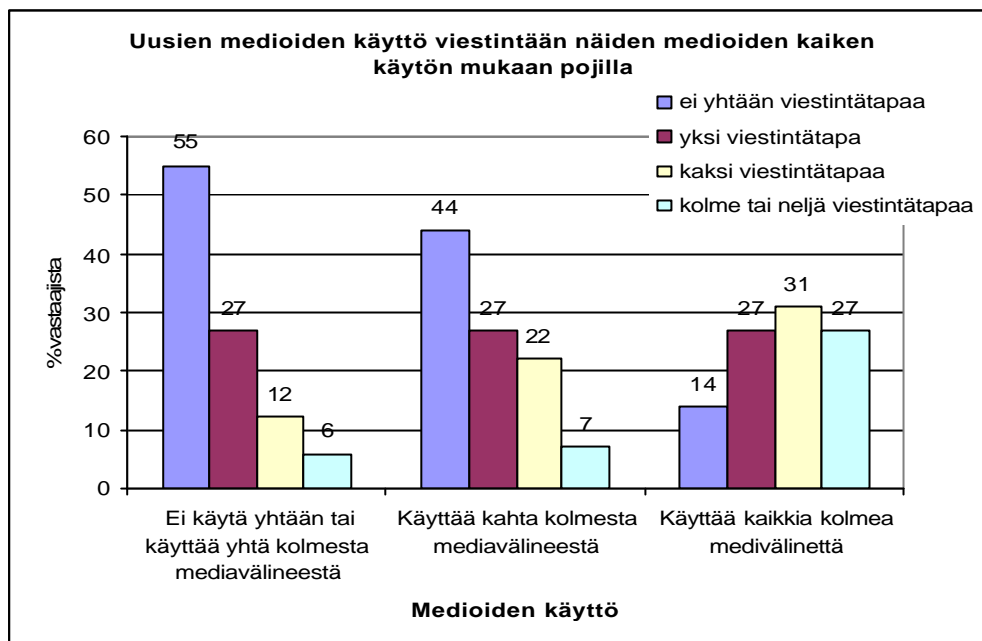
kolmea tai neljää median kommunikaatiotapaa käyttävistä tytöistä kymmenen ja pojista kuusi prosenttia käyttää korkeintaan yhtä kolmesta mainitusta medialaitteesta. Nämä lapset siis käytännössä käyttävät kännykkä, soittelevat sillä, lähettelevät tekstiviestejä ja satunnaisesti myös sähköpostia, mutta eivät käytä tietokonetta säännöllisesti.

Toisessa ääripäässä ovat lapset, jotka käyttävät aktiivisesti uutta mediaa, mutta eivät hyödynnä sen kommunikaatiomahdollisuuksia. Kuitenkin niistä lapsista, jotka eivät käytä yhtään mediavälineiden kommunikaatiokeinoista, suurin osa ei myöskään käytä mediavälineitä ylipäätään aktiivisesti. Aktiivisesti mediavälineitä käyttävien tyttöjen joukosta 17 prosenttia ja poikien joukosta 14 prosenttia nämä median kommunikaatiokeinot eivät kiehdo tai joilla ei ole niihin mahdollisuutta esimerkiksi Internet-yhteyden ja kännykän puuttuessa. Paljon mediaviestintää hyödyntävistä tytöistä kaikkia kolmea medialaitetta käyttää yli puolet ja pojista yli kolme neljästä¹¹⁸. Kokonaisuudessaan tytöt käyttävät median viestintämahdollisuuksia poikia tasaisemmin, eli jos he käyttävät medialaitteita, he myös viestivät niillä jonkin verran, kun poikien kohdalla medially viestiminen yleisty jyrkästi vasta medialaiteiden käytön muuttuessa hyvin aktiiviseksi.



¹¹⁸ Tyttö: $\chi^2=44,821$, $df=6$, $p<.001$, Poika: $\chi^2=81,410$, $df=6$, $p<.001$

Taulukko 8. Uusien medioiden käyttö viestintään uusien medioiden kaiken käytön mukaan tytöillä



Taulukko 9. Uusien medioiden käyttö viestintään uusien medioiden kaiken käytön mukaan pojilla

Paljon mediaviestintää käyttävien lasten mediasuhde on lähellä kokonaisuudessaan paljon mediaa käyttävien lasten mediasuhdetta: he käyttävät mediaa muita aktiivisemmin ja monipuolisemmin. Heillä on myös runsaammin mediavälineitä ja vähemmän niiden käyttöä koskevia rajoituksia kuin niillä, jotka eivät medioiden kommunikaatiokeinoja käytä.

Lopuksi esitän yleiskuvan paljon ja vähän mediaa kommunikaatioon käyttävien lasten mediamaailmasta. Summamuuttujan kohdalla mitattiin siis kännykällä soittamista ilman säännöllisyysmäärettä, mutta monia medioiden kommunikaatiokeinoja käyttävistä huomattavasti suurempi osa kuin harvoja kommunikaatiokeinoja käyttäviä soittaa kännykällä myös säännöllisesti viikoittain, mikä oli hyvin odotettavaakin. Medioilla paljon viestivistä yli puolet omistaa kännykän, ei-lainkaan viestivistä oma kännykkä on 5 prosentilla ¹¹⁹. Kännykkää käyttää ylipäätään lähes jokainen, joka ilmoittaa käyttävänsä

¹¹⁹ Tyttö: $\text{Chi}^2=83.298$, $df=3$, $p<.05$, Poika: $\text{Chi}^2=94.340$, $df=3$, $p<.001$

medioiden useita viestintäkeinoja, mutta ei yhtään viestintäkeinoa käyttävistä alle neljä kymmenestä käyttää kännykkää¹²⁰. Paljon median viestintäkeinoja käyttävät lapset kertovat myös soittavansa huomattavasti useammalle ihmiselle kuin sitä vähän käyttävät ja tämä näkyy kaikissa niissä ryhmissä, joille lapset soittavat. Paljon median viestintäkeinoja käyttävistä lapsista noin puolet kertoo soittavansa vähintään neljälle ihmiselle, vähän mediaviestintää hyödyntävistä tytöistä näin sanoo noin viidesosa ja pojista vain 6 prosenttia¹²¹. Sama yhteys on tekstiviestien kohdalla: paljon median viestintäkeinoja käyttävät lapset kirjoittavat tekstiviestejä muita enemmän kaikille niille ryhmille, joille lapset ylipäättään viestejä lähettävät. Vähintään kolmelle henkilölle viestejä lähettää paljon median viestintäominaisuuksia hyödyntävistä yli kolmasosa ja vähän hyödyntävistä vain muutama prosenti¹²².

Tietokoneen yleinen käyttö tai sen sijainti kotona tai lapsen omassa huoneessa ei kuitenkaan näytä olevan yhteydessä siihen, viestiikö lapsi medialaitteilla. Paljon medialaitteilla viestivistä pojista yli kahdeksan kymmenestä käyttää tietokonetta vähintään viikoittain, vähän viestivistä kuusi kymmenestä. Tyttöillä tätä eroa ei esiinny. Paljon medialaitteilla viestivistä tytöistä kaksi kolmesta pelaa jollakin pelikoneella ainakin kerran viikossa, vähän mediaviestintää harjoittavista tytöistä hieman alle puolet pelaa näin tiiviisti¹²³. Poikien pelaaminen on kautta linjan yleisempää, kaikista poikaryhmistä vähintään kahdeksan kymmenestä pelaa viikoittain. Sama yhteys näkyy tietokoneen eri toimintojen käytössä: sosiaaliseen viestintään mediaa hyödyntävistä lapsista muita useampi käyttää tietokoneen toimintoja monipuolisesti ja tämä ero korostuu lasten keskuudessa vielä harvinaisten toimintojen kohdalla.¹²⁴

Ne pojat, jotka käyttävät aktiivisesti median viestintäominaisuuksia, käyttävät tietokonetta hieman muita useammin yksin, perheenjäsenten kanssa

¹²⁰ Tyttö: $\text{Khi}^2=136.745$, $df=3$, $p<.001$, Poika: $\text{Khi}^2=117.701$, $df=3$, $p<.001$

¹²¹ Tyttö: $\text{Khi}^2=70.660$, $df=18$, $p<.001$, Poika: $\text{Khi}^2=104.232$, $df=3$, $p<.001$

¹²² Tyttö: $\text{Khi}^2=196.217$, $df=12$, $p<.001$, Poika: $\text{Khi}^2=170.416$ $df=15$, $p<.001$

¹²³ $\text{Khi}^2=12.233$, $df=3$, $p<.01$

¹²⁴ Tietokoneen käytettyjä toimintoja laskettaessa merkitsevään eroon vaikuttaa tietysti se, että koko summamuuttujan laskemisessa käytettiin kahta toimintoa, joita ei lainkaan sosiaalisia viestintäkeinoja käyttävät eivät siis käytä ollenkaan ja runsaasti käyttävät hyödyntävät varmasti.

sekä muita useamman henkilön kanssa¹²⁵. Medialla kommunikoivista pojista käyttää tietokonetta vanhempien kanssa yli puolet¹²⁶ ja kavereiden kanssa jopa yhdeksän kymmenestä¹²⁷, ei-viestivistä pojista vanhempien kanssa konetta käyttää kolmasosa ja kavereiden kanssa kaksi kolmasosaa. Tyttöjen kohdalla tämä ero näkyi vain tietokoneen käytössä kavereiden kanssa, joka oli median viestintäominaisuuksia paljon käyttävillä (88 prosenttia) muita (63 prosenttia) yleisempää. Tämä viittaa siihen, että median sosiaalisen viestinnän mahdollisuuksia käyttävät tytöt eivät käytä mediaa sinällään muita tyttöjä yleisemmin läheistensä kanssa, vaikka sillä siis viestivät, pojat sen sijaan näyttävät käyttävän konetta varsinkin vanhempien kanssa tällöin hieman yleisemmin.

Lapsen vapaa-ajanviettotavoilla ei ole yhteyttä medioiden sosiaaliseen viestintäkäyttöön, ei myöskään sillä, kokeeko lapsi vanhempansa kiireisinä. Median kommunikaatio-ominaisuuksia käyttävillä lapsilla sen sijaan on useammin lupa käyttää medioita, varsinkin kännykkää, vapaasti¹²⁸: tietokoneen, television ja kännykän käyttö on vapaata 23 prosentilla niistä tytöistä ja 29 prosentilla pojista, jotka käyttävät kolmea tai neljää median viestintäominaisuuksista, mutta vain 2 prosenttia niistä, jotka eivät käytä yhtään viestintäominaisuutta. Aktiivisesta median viestintäominaisuuksien käytöstä huolimatta noin kuudesosalle näistä aktiiviviestijöistä yhdenkään mainitun medialaitteen - tietokoneen, television ja kännykän - käyttö ei ole vapaata. Medioiden käytön vapaus on siis yhteydessä median kommunikaatiokäyttöön, mutta rajoitukset eivät kuitenkaan estä lapsia käyttämästä mediaa viestintään. Paljon mediaa kommunikaatioon käyttävät tytöt eivät usko lasten mediankäytölle tarvittavan sääntöjä tai lasten käyttävän mediaa liikaa yhtä usein kuin viestintäominaisuuksia vähän käyttävät tytöt, pojilla tätä eroa ei ole havaittavissa. Paljon mediaa kommunikaatioon käyttävät kokevat puhelimen muita useammin turvalinjana, jota voi käyttää, jos pelottaa. He myös uskovat muita useammin osaavansa käyttää tietokonetta vanhempiaan paremmin.

¹²⁵ $Khi^2=38.649$, $df=15$, $p<.01$

¹²⁶ $Khi^2=9.955$, $df=3$, $p<.05$

¹²⁷ $Khi^2=14.723$, $df=3$, $p<.01$,

¹²⁸ Tyttö: $Khi^2=33.561$, $df=9$, $p<.001$, Poika: $Khi^2=77.745$, $df=9$, $p<.001$

Tarkastelen vielä toisesta näkökulmasta, kuinka uusien medioiden käyttö on yhteydessä niiden kommunikaatiokäyttöön. Lapset jakautuvat median kaiken käytön ja sen kommunikaatiomahdollisuuksien käytön mukaan tehdyssä ristiintaulukossa kahteentoista ryhmään¹²⁹, joista tässä esitän neljä ääriyhmää.

	Aktiivinen uusien medioiden käyttö	Ei aktiivista uusien medioiden käyttöä
Kommunikaatiota uusien medioiden välityksellä	Multimedialapset 10 %	Mediasosiaaliset lapset 2 %
Ei kommunikaatiota uusien medioiden välityksellä	Mediatekniikkalapset 6 %	Traditionaaliset lapset 13 %

Taulukko 10. Uusien medioiden aktiivinen käyttö ja niiden käyttäminen kommunikaatioon

Ääripäinä median ja sen kommunikaatiomahdollisuuksien käytössä ovat yhtäältä lapset, jotka sulkeutuvat median ulkopuolelle sekä toisaalta lapset, jotka päivittäin käyttävät sitä kaikin tavoin hyvin aktiivisesti. Lapsista 13 prosenttia ei käytä yhtään tai käyttää korkeintaan yhtä uutta medialaitetta aktiivisesti eikä raportoi yhtään median kommunikaatioon tähtäävää käyttötappaa. Näitä lapsia kutsun traditionaaliksi. Päinvastaiseen ääriyhmään, eli multimedialapsiin kuuluu tytöistä kahdeksan prosenttia ja pojista 12 prosenttia, he käyttävät aktiivisesti sekä uusia medioita että niiden kommunikaatiomahdollisuuksia.

Mielenkiintoisimmat ryhmät tarkasteltaviksi ovat lapset, jotka käyttävät aktiivisesti uutta mediaa, mutta eivät innostu tai voi käyttää sen kommunikaatiomahdollisuuksia sekä toisaalta sellaiset lapset, jotka tuntuvat käyttävän juuri näitä viestintäkeinoja muita toimintoja aktiivisemmin. Kuusi prosenttia lapsista käyttää aktiivisesti uusia medialaitteita, mutta ei käytä niitä kommunikaatioon ja tätä ryhmää kutsun mediatekniikkalapsiksi. Mediasosiaaliset lapset käyttävät median viestintäkeinoja tarvitessaan, mutta

¹²⁹ Tyttö: $\chi^2=44.821$, $df=6$, $p<.05$, Poika: $\chi^2=81.410$, $df=6$, $p<.001$

eivät aktiivisesti muuten käytä uusia medioita. Mediasosiaaliseen ryhmään kuuluu tytöistä neljä prosenttia ja pojista prosentti. Valitettavasti mediatekniikkalasten ja mediasosiaalisten lasten tarkempi esittely ei ole mielekästä ryhmien pienuuden vuoksi, mutta heidän tutkimisensa on yksi mielenkiintoinen tutkimuksessani heräävä jatkotutkimuksen kohde.

7. Johtopäätöksiä median merkityksestä lapsen arjessa ja vuorovaikutuksessa

Medioituneessa arjessa lapsen aikaa vievät erilaiset mediavälineet, mutta enemmän kuin vain teknologisista edistysaskelista, lasten kannalta tietoyhteiskunnan murroksessa on kysymys uuteen teknologiaan ja sen käyttöön liittyvistä merkitysten ja vuorovaikutuksen muotojen muutoksista. Lähes kaikki tutkimukseni lapset käyttävät ahkerasti medioita, heistä kolmasosa on aktiivikäyttäjiä, eli niitä, jotka käyttävät kaikkia kolmea medialaitetta - tietokonetta ja pelikonetta ja kännykkää - säännöllisesti. Erityisesti tietokoneen käyttö on hyvin yleistä, samoin pelikoneiden (konsolipelien) pelaaminen, joita molempia harrastaa joskus lähes jokainen vastannut lapsi. Vaikka kännykkä ja tietokone ovat aineistoni mukaan lapsille pääasiassa pelivälineitä ja toissijaisesti kommunikaatiivälineitä, lapset käyttävät tietokonetta kuitenkin monipuolisesti. Lapset raportoivat myös perinteisten harrastusten ja kirjojen lukemisen suosiosta.

Lasten mediankäyttöä voidaan ymmärtää kokonaisuudessaan paitsi väistämättömänä nyky-yhteiskunnan piirteenä, myös tärkeänä oppimisen ja viihteen lähteenä sekä sosiaalisen toiminnan areenana. Valitsemalla mediavälineitä ja –sisältöjä sekä tuomalla niiden käytön osaksi arkeaan ja sosiaalisia suhteitaan lapset paitsi toteuttavat välittömiä tavoitteitaan viestiä, viihtyä, oppia tms. myös rakentavat mediasuhdettaan ja omaa identiteettiään (mm. Buckingham 2003).

Tutkimukseni mukaan lasten mediakulttuurinen arki on usein mediavälineiden käyttöä toisten - yleensä kavereiden ja perheenjäsenien - kanssa sekä neuvottelua mediavälineitä koskevista rajoista vanhempien kanssa. Tähän

tukea antaa lasten kertomus siitä, että he käyttävät uusia medioita eniten vanhempien, sisarusten ja kavereiden kanssa yhdessä. Sen sijaan vertaiskommunikaatioon tämänikäiset lapset eivät uusia medioita vielä juuri käytä, vaan viestintäfunktion merkitys kasvaa vasta teini-ikäisten nuorten mediankäytössä (vrt. Luukka ym. 2001).

Osa lapsista mediaviestintä ei ehkä kiehdo, osalla ei ole siihen mahdollisuutta esimerkiksi Internet-yhteyden ja kännykän puuttuessa tai vanhempien asettamien rajoitusten vuoksi. Tärkeää lapsille on voida myös vetäytyä rauhaan ja olla yksin. Mediankäyttö yksin voi olla lapselle hetken hengähdystä hektisen ja meluisan koulu- tai hoitopäivän jälkeen. Kuten Livingstone (2002) esittää, mediankäyttö voi olla paitsi osa lasten- ja nuortenkulttuuria, myös tärkeä osa lapsen omaa aluetta, jossa hän saa kokea tyydytystä oppimisestaan, osaamisestaan, mahdollisuudestaan vaikuttaa omaan mediankäyttöön sekä mediatarjonnan kuluttamisesta ja tuottamisesta sisällöllisesti. Tällöin mediankäyttö voidaan nähdä osana lapsen arkea, kasvua ja identiteetin rakentamista sekä sosiaalisella, eli lapsen verkostojen tasolla että yksilötasolla.

Aina lapsilla ei ole mahdollisuutta sosiaalisiin kontakteihin, sillä kaksi kolmasosaa lapsista kertoi kokevansa vanhempansa kiireisinä. Vertailtaessa vanhempien poissaolon tuloksia voidaan todeta, että lasten liika yksinolo ja kokemus siitä, että kukaan ei yleensä kuuntele ovat huomattavasti harvinaisempia kokemuksia kuin vanhempien kiireisyys. Kaksi kolmasosa vanhemmista koetaan kiireisinä tai ehkä kiireisinä ja noin neljäsosa vastaajista kertoo olevansa varmasti tai ehkä liikaa yksin ja reilu neljäsosa, että heitä jätetään varmasti tai ehkä kuuntelematta. Nämäkään lapset eivät kuitenkaan mediavälineiden avulla laajasti eristäydy muista ihmisistä tai pyri sen välityksellä sosiaaliseen vuorovaikutukseen, sillä ne lapset, jotka kokivat vanhempansa poissaoleviksi, eivät käyttäneet uutta mediaa tai pelkästään kännykkää muita lapsia enempää. On tietysti todennäköistä, että lasten, kuten aikuistenkin, joukossa on yksittäisiä henkilöitä, jotka yrittävät median avulla paikata elämästään puuttuvia, sisällöllisesti antoisia ihmissuhteita, mutta omassa tilastollisessa aineistossani nämä lapset eivät nouse esiin.

Lasten kokema vanhempien kiireisyys on kuitenkin sinällään huolestuttava tulos, sillä lapset tarvitsevat medioituneessa yhteiskunnassa juuri läheisiä aikuisia tukemaan heidän kasvuaan ja oppimistaan. Useissa tutkimuksissa (ks luku 2.1.2. Työn muutos perheen silmin) nousee esille vanhempien kokema uupumus työelämän polarisoituessa ja vauhdin kiihtyessä. Oman tutkimukseni mukaan lapset kokevat saman ajan niukkuuden kertoessaan vanhempiensa olevan aina kiireisiä. Työelämän uusille joustaville työaika- ja muille järjestelyille on lasten ja vanhempienkin hyvinvoinnin näkökulmasta olemassa selkeä tilaus (ks. mm Kivimäki ja Otonkorpi-Lehtoranta 2003).

Vanhempia koskevan empiirisen aineiston puuttuessa on hankalaa arvioida heidän syytään jatkuvalla kiireelle työelämän kiristyneiden vaatimusten lisäksi. Muiden edellä esiteltyjen ajankuvaa hahmottavien tutkimusten (esim. Giddens 1995) perusteella voidaan todeta, että vanhemmat yrittävät taistella arjen ristiriitojen keskellä ja omien tärkeiden elämänpoliittisten valintojensa kanssa: uran otollisin rakentamisvaihe, opintojen viimeistely ja oman kodin hankinta osuvat monilla lasten varhaisten kasvuvuosien kanssa päällekkäin ja lisäksi aikaa vievät ylläpidettävät ystävyys- ja sukulaisuussuhteet sekä oma parisuhde ja harrastukset. Kuitenkin vanhempia rohkaisten voidaan aineiston perusteella ajatella, että vaikka vain kolmasosa vanhemmista koetaan kiireettöminä ja kaksi kolmasosaa siis ehkä tai varmasti kiireisinä, kokee kuitenkin noin kolme neljäsosaa vastaajista, että he eivät ole liikaa yksin ja että heitä yleensä kuunnellaan.

Lapset kaipaavat sosiaalista vuorovaikutusta ja vanhempien kanssa tätä kommunikaatioita voidaan toteuttaa paitsi perinteisesti, myös sekä medialaitteiden äärellä niiden kanssa puuhailtaessa että medialaitteiden välityksellä vanhempien ollessa satunnaisesti poissa. Omassa tutkimuksessani lasten ja vanhempien yhteydenpito kännykällä tai lanka puhelimella oli yleistä, mutta muita uuden teknologian tuomia kommunikaatiomahdollisuuksia perheet eivät vielä laajasti käyttäneet. Yksi jatkotutkimuksen arvoinen kysymys onkin, miten voitaisiin kehittää sähköisen vuorovaikutuksen muotoja, jotka yhdistäisivät lapsia ja heidän perheitään.

Lasten mediankäytöstä on julkisuudessa esitetty runsaasti huolestuneita ajatuksia koskien median paitsi muista ihmisistä eristävää vaikutusta ja

säännöllisesti mediaa käyttävien lasten erakoitumista myös muiden aktiviteettien katoamista. Tämän aineiston perusteella uhkakuva ei kuitenkaan näyttäisi pitävän paikkansa, kuten olen edellä esittänyt. Lasten medioitunut arki sisältää myös perinteisiä vapaa-ajanviettotapoja, sillä mediateknologioiden säännöllinen ja monipuolinen käyttö ei tämän aineiston perusteella tarkoita, että lapsi unohtaisi muut harrastukset (ks. Suoranta ym. 2001, 96-106). Monipuolisesti mediaa käyttävät lapset myös käyttävät sitä muita lapsia sosiaalisemmin ja ylläpitävät yhtä monia liikuntaharrastuksia kuin ikätoverinsa. Myöskään sosiaaliset ja kulttuuriset harrastukset eivät vähentyneet runsaasti mediaa käyttävien lasten ryhmissä. Tämä runsaasti mediaa kuluttavien lasten perinteinenkin harrastuneisuus viittaisi siihen, että usein julkisuudessa esitetty huoli lasten aktiivisen harrastamisen vähentymisestä mediavälineiden, erityisesti sähköisten pelien, käytön lisääntymisen myötä ei saa vahvistusta tästä tutkimuksesta. Lasten ajanviettotavat ovat muuttuneet monipuolisemmiksi, mutta mediakulttuuriset harrastukset eivät vie aikaa lasten muilta harrastuksilta, vaan liittyvät muiden harrastusten joukkoon. Kuten Livinstone (2002) muotoilee, medioiden käytöstä tulee osa niitä mahdollisuuksien palettia, joka ihmiselle on tarjolla, ja jonka joukosta hän voi tavoitteidensa ja valinnan kontekstin mukaan yhdistellä ne mielekkäimmät.

Mediankäytön diskriminoivuus tutkimuksessani tuli selkeimmin esiin mediankäytön aktiivisuuden kautta: aktiiviset käyttäjät ovat myös monipuolisia ja sosiaalisia käyttäjiä. Lähes kaikki lapset pelailevat ja käyttävät tietokonetta välillä, mutta monipuolinen ja lapsen sosiaalisiin verkostoihin tiivistä lomittanut medioiden käyttö on huomattavasti yleisempää niillä, jotka käyttävät mediaa aktiivisesti sekä niillä, joilla mediankäytön rajoituksia on vähän.

Koska säännöllisesti medioita käyttävät lapset suuntautuvat siis yleensä käyttämään niitä myös muita monipuolisemmin ja sosiaalisemmin, ovat he myös alttiimpia niiden sinänsä kiistanalaisille vaikutuksille ja kiistämättömälle tilaisuudelle oppia. Voidaan olettaa, että paheksutun populaarikulttuurintäyteiset median tarjoamat oppimis- ja toimintaympäristöt ovat paitsi tilaisuuksia omaksua laitteiden teknistä hallintaa myös laajemman kasvun ja oppimisen paikkoja. Ne mediasisällöt, joihin lapset törmäävät ja joiden avulla he pyrkivät ymmärtämään ympäröivää maailmaa, vaikuttavat heidän kehityksessä olevaan

minäkuvaansa ja maailmankuvaansa. Erityisen hyvät lähtökohdat itsensä ja ympäröivän maailman ymmärtämiselle omista lähtökohdista on tällöin Tapscottin (1998) mukaan lapsilla, joilla on ollut pääsy medioiden äärelle, jotka eivät ole pudonneet digitaaliseen kuiluun ja joiden medioiden käyttöä ei ole suunnattomasti rajoitettu.

Lapset puuhaavat uusien medioiden äärellä paljon yksin sekä vertaisryhmänsä kanssa, joten paljon oppimista tapahtuu informaatio- ja viestintäteknikan mahdollistamilla areenoilla ilman vanhempien ja kasvatuksen asiantuntijoiden tietoisuutta asiasta ja ilman heidän ohjailuaan. Koska osa mediasisällöstä on lapsille sopimatonta ja sellaiseksi myös virallisesti luokiteltu, tarvitsevat lapset myös heitä suojelevia sääntöjä ja rajoituksia mediankäytölleen. Pelkkä rajoittaminen ei kuitenkaan riitä alkuunkaan keinoksi ohjata lasta mediankäyttäjänä. Oppiakseen sekä arvioimaan mediaa kriittisesti että osallistumaan siihen aktiivisesti lapset tarvitsevat ensisijaisesti heidän omaa mediankäsittelytaitoaan kehittävää mediakasvatusta. Aktiivisesti mediaa käyttävät lapset käyttävät sitä muita useammin myös vanhempiansa kanssa, joten heillä on enemmän tilaisuuksia oppia mediasisältöjen lukutaitoa erityisesti seuratessaan eri medioita aikuisten kanssa. Vähemmän mediaa käyttävät lapset eivät kohtaa samoja oppimistilanteita eikä heillä ole yhtä monia mahdollisia opettajia seurassaan mediaa käyttäessään. Tämä saattaa johtaa aktiivisten mediankäyttäjien medianlukutaidon kehittymiseen harvoin mediaa käyttävien lasten taitoa vahvemmaksi (Tapscott 1998, 255-280).

Lasten tietokoneen käytön yhteydessä on kuitenkin huomattava, että käyttötaito ja lukutaito ovat eri asioita. Vaikka lapsi kokee osaavansa käyttää tietokonetta ja erityisesti hallitsee sen teknisesti - esimerkiksi hiiren käytön vanhempiaan paremmin - hän ei välttämättä ymmärrä erityisesti Internetissä näkemänsä materiaalin sisältöä tai osaa poimia oleellisinta jotakin tietoa etsiessään, kuten esimerkiksi Herkman 2002, toteaa. Aikuiset saattavat unohtaa, että vaikka lapsille uudet teknologiat ovat olennainen osa arkea ja viihdettä, heidän medialukutaitonsa ei aina ole samalla tasolla median teknisen käytön kanssa. Vanhemmille itselleen on vuosikymmenten aikana kehittynyt taito kyseenalaistaa ja ymmärtää mediasisältöjä riippumatta siitä, minkä median kautta ne välittyvät ja tämän ymmärryksensä avulla vanhemmat osaavat usein

kysyä kysymyksiä, jotka voivat syventää lasten ymmärrystä ja kyseenalaistaa sisältöjä, joiden epäilyttävyttä lapset eivät vielä erota. Tärkeää medialukutaidon opettamisen kannalta on sukupolvien välinen sosiaalinen vuorovaikutus rauhassa ja kasvokkain. Vanhemmat ohjaavat lapsia mediasisällön kriittisessä arvioinnissa ja sen tuottamisessa käyttäessään mediavälineitä yhdessä ja keskustellessaan niiden välittämistä sisällöistä lasten kanssa.

Lasten osallistumismahdollisuudet näyttäytyvät tietoyhteiskuntastrategioissa lähinnä mediaan perustuvina ja ne edellyttävät juuri niitä mediankäyttötaitoja ja intoa, jota lapsilla tutkimuksen mukaan on. Tulevaisuusvisioiden mukaan huimasti lisääntyvien, bittiavaruudessa välittyvien palvelujen ja toimintojen mm. eDemokratian, eBusineksen ja eOppimisen mahdollistumiseksi on kannustavaa havaita, että lähes kaikki tutkimukseen vastanneet lapset (94 prosenttia) käyttävät tietotekniikka. Toisaalta on syytä huolestuneina kysyä, kuinka ne muutamit lapset, jotka eivät tietokonetta käytä, voidaan integroida mukaan yhä tietoteknistyvään opiskeluun, työhön ja muuhun osallistumiseen yhteiskunnassa ja näin estää digitaalisen kuilun aiheuttama mahdollisuuksien kapeneminen heidän osaltaan.

Suomalaisen hyvinvointivaltion ja tietoyhteiskuntarakenteet yhdistävä "Suomen tietoyhteiskuntamalli" (ks. Castells ja Himanen, 2002) antaa hyvät mahdollisuudet sellaisille sosiaalisille innovaatioille, joissa tuotetaan uusia ratkaisuja esimerkiksi aktiiviseen kansalaisosallistumiseen, työn ja vapaa-ajan yhteensovittamiseksi entistä joustavammin tai helpotetaan perheen kanssakäymistä myös työ- ja koulupäivän aikana. Samalla tutkimuskysymykseksi avautuvat uuden teknologian hyödyntämisen mahdollisuudet, innovaatiot, joilla vahvistettaisiin sosiaalista pääomaa, tuettaisiin osallistumista ja helpotettaisiin organisoimaan lisää lasten ja vanhempien yhdessä viettämää aikaa? Suomen tietoyhteiskuntamalli antaa siis mahdollisuuden tulevaisuuden tietoyhteiskunnan suunnittelulle nykyistä enemmän niiden kansalaistensa näkökulmasta, jotka eivät vielä äänestä.

Lapset ovat motivoituneita mediankäyttäjiä ja hakeutuvat mielenkiintoisimpien laitteiden ja sisältöjen äärelle. Medioiden saatavuus on lapsilla yhteydessä niiden aktiiviseen käyttöön, mutta innokkaat harrastajat etsiytyvät medioiden ääneen, vaikka niitä ei olisi kotona tarjollakaan. Yleisimmin

lapsella itsellään on televisio, lähes neljällä kymmenestä se on omassa huoneessa, oma kännykkä on alle kolmanneksella, tietokone on kotona yli neljällä viidestä, mutta omassa huoneessa se on vain reilulla neljäsosalla vastaajista. Erot tyttöjen ja poikien välillä ovat huomattavat, pojilla on tyttöjä useammin tv tai tietokone huoneessaan, tytöt taas omistavat hieman poikia useammin kännykän. Paljon uusia medioita käyttävillä lapsilla on oma kännykkä tai tietokone kotona vain hieman muita useammin, mutta he käyttävät niiden toimintoja huomattavasti monipuolisemmin ja useamman eri ihmisen kanssa kuin muut. Nämä lapset vaikuttavat siis kiinnostuneilta käyttämään mediaa vaihtelevasti ja sosiaalisesti, eikä tämä edellytä laitteen omistamista, vaan lapset ovat valmiita näkemään vaivaa saadakseen jonkun toisen omistaman medialaitteen hetkeksi käyttöönsä.

Lasten näkemyksiin medioiden käytön rajoituksista vaikuttaa johdonmukaisesti se, saavatko he niitä itse käyttää vapaasti ja onko heidän kotonaan tai jopa lapsen omassa huoneessa kyseinen medialaite saatavilla. Paljon mediaa käyttävillä lapsilla on muita lapsia vähemmän mediaa koskevia rajoituksia ja he ovat innokkaampia myös lisäämään käyttöään sekä kokevat rajoitukset tarpeettomiksi. Medioiden omistamisen yhteys niiden rajoituksettomaan käyttöön saattaa liittyä paitsi vanhempien sallivampaan asenteeseen lasten mediankäyttöä kohtaan myös siihen, että medialaitteen käyttöä on vaikeampi valvoa silloin, kun se on lapsen huoneessa tai laukussa, verrattuna tilanteeseen, jossa laite sijaitsee perheen yhteisissä tiloissa. Mielenkiintoinen näkökulma nousisi siitä, onko tämä vähän mediaa käyttävien lasten muita penseämpi suhtautuminen mediaan syynä siihen, että he käyttävät sitä muita vähemmän, eivät tunne mediavälineitä tai usko osaavansa niitä käyttää tai onko taustalla myös näiden lasten vanhempien kielteinen suhtautuminen mediaan ja sitä kautta mediarajoitukset, eli omaksuvatko lapset vanhempien media-asenteet, kuten esimerkiksi Kytömäen (1999, 120) tutkimuksien perusteella voidaan arvioida.

Lapset suosivat rajoituksia kysyttäessä usein ehkä –vastausvaihtoehtoa, mikä saattaa viitata siihen keskusteluun lasten mediankäytön uhista, jota lapset ovat kuulleet yhteiskunnassa ja ympärillään käytävän ja tästä syystä valitsevat erityisen paljon epäilevää ehkä – vaihtoehtoa. Pojat uskovat saavansa käyttää eri

medioita hieman yleisemmin kuin tytöt, jotka taas ilmoittavat hieman useammin niiden käytössä olevan rajoituksia. Rajoitetaanko tyttöjen mediankäyttöä enemmän kuin poikien vai myöntävätkö ja muistavatko tytöt vain rajoitukset paremmin? Ymmärtävätkö tytöt rajoitusten relatiivisuuden ja neuvoteltavuuden valitessaan ehkä -vaihtoehdon, vai ovatko he epävarmoja rajoitusten olemassaolosta? Kokevatko tytöt vertaisryhmän vaikuttavan mediankäyttönsä näin tiedostamattomasti, kuten Holloway ja Valentine (2001) ehdottavat?

Perheiden sisäisissä mediankäyttöä koskevissa neuvotteluissa työstetään ja rakennetaan tietoyhteiskuntaa mikrotasolla, mietitään, mitä se tarkoittaa lapsille ja heidän perheilleen, mikä on sallittua ja mikä rajoitettua. Jokaisen lapsen elämäntilanne, ihmissuhteet ja muu ympäristö ovat erilaisia, eikä siten ole olemassa yhtä selvää, koko lasten sukupolvelle yhteistä mediasuhdetta tai sopivia mediankäytön sääntöjä. Suoranta ym. (2001, 26–27, 37–38) näkevät lasten ja heidän vanhempiensa käymän neuvottelun lasten mediankäytöstä olevan erilaista silloin, kun lapsella on omia medialaitteita. Useammin laitteita on poikien kuin tyttöjen huoneissa, mikä tuo vielä uuden näkökulman tarkastellessani lasten kertomia rajoituksia mediankäytössään. Uusien medioiden käytön mahdollisesti vähenemässä olevaa yhteisöllisyyttä omat medialaitteet eivät kuitenkaan näytä kiihdyttävän, sillä tutkimukseni mukaan omassa huoneessa olevan tietokoneen äärellä puuhaa lasten kanssa yhtä monia läheisiä kuin kodin yhteisissäkin tiloissa.

Tärkeää on myös kysyä, miten lapsia voitaisiin saattaa kasvamaan monipuolisesti tietoyhteiskunnan mediakulttuurisissa ympäristöissä ja rohkaista heitä käyttämään sen mahdollisuuksia nykyistä monipuolisemmin, sillä erityisesti tytöt rajoittavat itse omaa mediankäyttöään. Heidän motiivejaan tämän rajoittamisen takana on vaikea arvioida, osaa medialaitteet eivät ehkä kiinnosta, he eivät löydä niistä itselleen kiehtovia sisältöjä tai heidän kaverinsakaan eivät käytä niitä. Tämänhetkisen mediakulttuurin kaavamaisuudesta ja vanhojen roolimallien siirtymisestä kertovat tyttöjen ja poikien mediankäytön aktiivisuuden erot sekä vanhempien mediahankintojen kautta vahvistama sukupuolierottelu, jonka mukaan tytöt saavat oman puhelimen, kun pojille hankitaan oma tietokone. Tämä oli yksi vahvimpia mediankäytön esiin tuomia erotteluja, diskriminaatioita, koko tutkimuksessani. Livingstone (2002, 67) on

huolissaan tyttöjen ja poikien erilaisista sisältösuosikeista, joita nämä vanhempien perinteistä sukupuolijakoa tukevat hankinnat vain vahvistavat. Poikien ja tyttöjen tietokoneenkäyttö on yhtä aktiivista, mutta pojat kuitenkin mahdollisesti kulttuuristen arvojen ja odotusten mukaan olettavat, että heidän tietokoneenkäyttönsä pitää olla tyttöjen tietokoneenkäyttöä vakuuttavampaa ja tytöt vastaavasti väheksyvät omia taitojaan. Tämän mukaan lapset oppivat vanhempien tietokoneenkäytöstä ainakin sukupuolimallit, eli sen, että miesten on suotavaa osata käyttää koneita paremmin, vaikka tämä olisikin riippumaton lasten todellisesta tietokoneen käytöstä, sen oppimisesta ja taidoista.

Omassa tutkimuksessani sukupuolien väliset erot tietokoneen käytössä eivät kuitenkaan olleet yhtä suuria kuin esimerkiksi Holloway ja Valentin (2003) aineistossa. Syynä tähän saattaa olla tutkimieni lasten ikä: he eivät ole vielä murrosiän ja seksuaalisuuden pohdinnan vaiheessa, vaan heidän kiinnostuksensa koulussakin suuntautuu vielä enemmän muihin asioihin kuin vastakkaisen sukupuolen miellyttämiseen.

Tietotekniikka mielletään edelleen kulttuurissamme maskuliiniseksi alueeksi, jonka osaaminen on nivellettävissä jatkoksi muulle tekniikalle ja soveltuvaksi osaksi miehistä identiteettiä. Naisille ja tytöille sen sijaan on tarjolla vähän malleja tekniikan rakentajien, kehittäjien ja soveltajien rooleissa ja kapeasti pelkkien käyttäjien tehtävissä. tärkeässä roolissa ovat nimenomaan lasten vanhemmat, joiden keskustelut lasten kanssa pelimaailmojen epärealistisista ja kärjistyneistä sukupuolimalleista auttavat lapsia käsittelemään tätä vääristymää. Tärkeä jatkokysymys onkin, miten voitaisiin tukea lasten avointa mediakulttuuria, jossa aikuisten maailman (sukupuoli)roolimallit ja uutta mediaa kohtaan esitettävät ennakkoluulot eivät enää nykyiseen tapaan rajoittaisi lasten toimintaa? Tätä mediakulttuuria rakennettaessa lasten kanssa on korostettava mediakasvatuksen tärkeyden lisäksi lasten omaa aktiivista otetta ja motivaatiota uusien medioiden käyttöön.

8. Lähdeluettelo

- Aho, Sirkku & Laine, Kaarina (1997) *Minä ja muut kasvaminen sosiaaliseen vuorovaikutukseen*. Otava, Helsinki.
- Ariès, Philippe (1979) *Centuries of childhood*. Harmondsworth Penguin.
- Babad, Elisha & Birnbaum, Max & Benne, Kenneth (1984) *The Social Self, Group Influences on Personal Identity*. Sage, Beverly Hills.
- Bardy, Marjatta, Salmi, Minna & Heino, Tarja (2001) Mikä lapsiamme uhkaa? suuntaviivoja 2000-luvun lapsipoliittiseen keskusteluun. Raportteja 263. Stakes, Helsinki, 188.
- Bauman, Zygmunt (1998) *The Information Age*, *Political Studies*, 46 : 4, 803.
- Baym, Nancy K. (2002) *Interpersonal Life Online*. Teoksessa Leah Lievrouw & Sonia Livingstone (toim.) *Handbook of new media social shaping and consequences of ICTs*. Sage, London.
- Blom, Raimo, Melin, Harri & Pyöriä, Pasi (2001) *Tietotyö ja työelämän muutos: palkkatyön arki tietoyhteiskunnassa*. Gaudeamus, Helsinki.
- Bordo, Susan (1997) *Twilight zones. The hidden life of cultural images from Plato to O.J.* University of California Press cop., Berkeley.
- Bourdieu, Pierre (1985) *Sosiologian kysymyksiä*. Vastapaino, Tampere.
- Bovill, Moira & Livingstone, Sonia (2001) *Bedroom Culture and the Privatisation of Media Use*. Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.) *Children and their changing media environment a European comparative study*. Lawrence Erlbaum, Mahwah (N.J.), 179-200.
- Buckingham, David (2000) *After the death of childhood. Growing up in the age of electronic media*. Polity Press, Cambridge.
- Buckingham, David (2003) *Media education. Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press, Cambridge.

- Castells, Manuel (1996) *The information Age: Economy, Society and Culture*. Volume 1. *The Rise of the Network Society*. Blackwell, Oxford.
- Castells, Manuel (1997) *The information Age: Economy, Society and Culture*. Volume 2. *Power of Identity*. Blackwell, Oxford.
- Castells, Manuel (1998) *The information Age: Economy, Society and Culture*. Volume 3. *End of Millenium*. Blackwell, Oxford.
- Corsaro, William A. (1997) *The sociology of childhood. Sociology for a new century*. Pine Forge Press, Thousand Oaks .
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004) *Pelien voima ja pelaamisen hallinta.. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6*. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44->. (Luettu 19.4.2004)
- Friedman, John (2000) *Reading Castells: Zeitdiagnose and social theory*. *Environment and Planning D:Society and Space* 18: 299, 111-120
- Forsberg, Hannele & Pösö, Tarja (2001) *Virtuaaliyhteisöllisyys ja langaton kommunikaatio – uhka ja mahdollisuus lapsille*. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere University Press, Tampere, 193–206.
- Forsberg, Hannele (2003) *Johdanto: Kriittistä näkökulmaa jäljittämässä*. Teoksessa Hannele Forsberg & Ritva Nätkin (toim.) *Perhe murroksessa. Kriittisen perhetutkimuksen jäljillä*. Gaudeamus, Helsinki.
- Gauntlett, David (1996) *Video critical. Children, the environment and media power*. University of Luton Press, Luton.
- Giddens, Anthony (1995a) *Elämää jälkitraditionalistisessa yhteiskunnassa*. Teoksessa Ulrich Beck & Scott Lash (toim.) *Nykyajan jäljillä refleksiivinen modernisaatio*. Vastapaino, Tampere, 83–152.
- Giddens, Anthony (1995b) *Politics, sociology and social theory. Encounters with classical and contemporary social thought*. Polity Press, Cambridge.
- Giddens, Anthony (2000) *Runaway world. How globalisation is reshaping our lives*. Profile, London.
- de Gournay, Chantal & Smoreda, Zbigniew (2003) *Communication Technology and Sociability: Between Local ties and “Global Ghetto”*. Teoksessa James E. Katz (toim.) *Machines that Become Us*. Transaction Publishers, New Brunswick, 57-70.
- Hall, Stuart (1992) *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Vastapaino, Tampere.

- Hakulinen, Sampsa & Inkinen, Tommi & Lehtimäki, Hanna (2003) Lapset ja Nuoret tietoyhteiskuntastrategioissa. Liikenne ja viestintäministeriö 24/2003, Helsinki.
- Harris, Judith Rich & Heikkilä, Johanna & Holopainen, Tiina & Niinimäki, Pirkko (2000) Kasvatuksen myytti. Art house, Helsinki.
- Herkman, Juha (2002) Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Vastapaino, Tampere.
- Hietala, Pentti & Ovaska, Saira (2002) Lasten käyttöliittymät. Raportti B-2002-2. Tietojenkäsittelytieteiden laitos, Tampereen yliopisto.
- Hodge, Robert & Tripp, David (1986) Children and television a semiotic approach. Polity Press, Cambridge.
- Hoikkala, Tommi & Roos, J.P. (2000) Onko 2000-luku elämänpolitiikan vuosituhat? Teoksessa Tommi Hoikkala & J.P. Roos (toim.) 2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhatvuoden vaihteesta. Gaudeamus, Helsinki, 9-32.
- Holloway, Sarah & Valentine, Gill (2001). "Technophobia" Parents' and children's fears about information and communication technologies and the transformation of culture and society. Teoksessa Hutchby, Ian & Moran Ellis, Jo (toim.) Children, Technology and Culture. The Impacts of Technologies in Children's Everyday Lives. RoutledgeFalmer, London.
- Holloway, Sarah & Valentine, Gill (2003) Cyberkids children in the information age. RoutledgeFalmer, London.
- Information Society Advisory Board (2000). Finland as an Information Society. The report of the Information Society Advisory Board to the Government. Edita, Helsinki.
- Inkinen, Sam (2001) Datan, verkkojen ja maailmankylän sukupolvi. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 220–233.
- Jaakkola, Risto (2003) Lapsen oikeuksien sopimus ja Suomen lapset. [www-dokumentti] <<http://tilastokeskus.fi/tk/el/hyv974.html#oikeudet>> (luettu 12.5.2003).
- Jankowski, Nicholas W. (2002) Creating Community with Media: History, Theories and Scientific Investigations. Teoksessa Leah Lievrouw & Sonia Livingstone (toim.) Handbook of new media social shaping and consequences of ICTs. Sage, London.
- Jones, Gerard (2002) Killing monsters. Why children need fantasy, super heroes, and make-believe violence. Basic Books cop, New York.
- Julkunen, Raija & Nätti, Jouko & Anttila, Timo (2004) Aikanyrjähdys. Keskiluokka tietotyön puristuksessa. Vastapaino, Tampere.

- Järventie, Irmeli (2001) Eriarvoisen lapsuuden muotokuvia. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.) Eriarvoinen lapsuus. WSOY, Porvoo, 83–124.
- Kalliala, Marjatta (1999) Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Gaudeamus, Helsinki.
- Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (2003). Perustilastoaineisto. Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.) Teknologisoituva nuoruus. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 11–28.
- Kangassalo, Marjatta. Tutkiva oppiminen ja tietotekniikan mahdollisuudet. Tulossa.
- Kartovaara, Leena & Sauli, Hannele (2000) Suomalainen lapsi. Tilastokeskus, Helsinki.
- Karvonen, Erkki (2000) Elämmekö tieto- vai informaatioyhteiskunnassa? Teoksessa Matti Vuorensyrjä ja Reijo Savolainen (toim.) Tieto ja tietoyhteiskunta. Gaudeamus, Helsinki, 81–108.
- Kasesniemi, Eija-Liisa & Rautiainen Pirjo (2001) Kännyssä piilevät sanomat. Tampere University Press, Tampere.
- Kasvi, Jyrki J.J. (2000) Nollia ja ykkösiä tarinoita tietokoneista, tietoyhteiskunnasta ja meistä ihmisistä. Otava, Helsinki
- Kasvi, Jyrki J. J.(2001) Lasten tietokonepelit. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 106–126.
- Kasvio, Antti (2001) Yhteenvedo: Lapset, tietoyhteiskunta ja tutkimus. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 241–253.
- Kellner, Douglas (1995) Media culture cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern. Routledge, London.
- Kemppinen, Jukka (2001) Lapset ja media. Teoksessa Sirpa Sulku ja Juha Aromaa (toim.) Kohtaamispaikkana lapsuus. Vuoropuhelua lapsen maailmasta. Edita, Helsinki, 95–100.
- Kinder, Marsha (1999) Kids' media culture. Duke University Press, Durham.
- Kivimäki, Riikka (1996) Isät, äidit, työ ja perhe. Tampere.
- Kivimäki, Riikka (2001) Perhe ja lapset tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 183–192.

- Kivimäki, Riikka (2003) Perhe tuli työelämään. Teoksessa Hannele Forsberg & Ritva Nätkin (toim.) Perhe murroksessa kriittisen perhetutkimuksen jäljillä. Gaudeamus, Helsinki, 186–201.
- Kivimäki, Riikka & Otonkorpi-Lehtoranta, Katri (2003) Pomot ja perheet. Työelämä ja perheiden hyvinvointi. Edita, Helsinki
- Koroma, Johannes (2001) Työn ja perhe-elämän suhdetta ei voi normittaa. Teoksessa Sirpa Sulku ja Juha Aromaa (toim.) Kohtaamispaikkana lapsuus. Vuoropuhelua lapsen maailmasta. Edita, Helsinki, 115–120 .
- Korttinen, Martti (2000) Kohti 2000-luvun sosiaalitieteellistä ajattelua. Keskustelua Anthony Giddensin kanssa. Teoksessa Tommi Hoikkala & J.P. Roos (toim.) 2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhannen vaihteesta. Gaudeamus, Helsinki, 32–53.
- Kumpulainen, Kristiina (2001) Sosiaalinen vuorovaikutus ja oppiminen tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 135–144.
- Kupiainen, Reijo (2002) Mediakokemuksia viihteen, mielihyvän ja nautinnon labyrinteissa. Teoksessa Sara Sintonen (toim.) Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Finn-Lectura, Helsinki, 70–81.
- Kytömäki, Juha (1999) Täytyy katsoa jos saa katsoa. Tummavuoren kirjapaino, Vantaa.
- Kytömäki, Juha (2001) Kertomuksia kertomuksista: fiktion merkityksestä varhaisnuorten kasvussa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 49–59.
- Lahikainen, Anja Riitta & Kraav, Inger & Kirmanen, Tiina & Maijala L. (1995) Lasten turvattomuus Suomessa ja Virossa. 5-12 –vuotiaiden lasten huolten ja pelkojen vertaileva tutkimus. Kuopion yliopiston julkaisuja E. Yhteiskuntatieteet 25, Kuopio.
- Lahikainen, Anja Riitta. (2001) Lasten kuuntelemisesta ja sen esteistä. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.) Eriarvoinen lapsuus. WSOY, Porvoo, 21–46.
- Lahikainen, Anja Riitta (2002) Estääkö rakenteellinen välinpitämättömyys lapsuuden? Esitys iltapäivätoiminnan kansallinen seminaari 16.–18.11.2002, Helsinki.
- Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta 8.4.1983/361, 1§
- Laki lasten päivähoidosta 19.1.1973/36, 2§
- Lash, Scott (2002) Critique of information. Anonymous Theory, culture & society. Sage, London.
- Lastensuojelulaki 5.8.1983/683, 1§

- Lee, Nick (2001) The extensions of childhood. Technologies, children and independence. Teoksessa Ian Hutchby & Ellis Jo Moran (toim.) Children, Technology and Culture. The Impacts of Technologies in Children's Everyday Lives. RoutledgeFalmer, London, 153-169.
- Lees, Tim & Ralph, Sue & Brown, Langham (2002) Is Regulation Still an Option in a Digital Universe. Papers from the 30th University of Manchester International Broadcasting Symposium, 1999. University of Luton Press, Kent.
- Lehtimäki, Hanna & Keso, Heidi & Pietiläinen, Tarja (2001) Näkymättömät lapset tietoyhteiskuntastrategioissa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 207–219.
- Lehtimäki, Hanna & Suoranta, Juha. Lapsuuden sukupuoli tietoyhteiskunnassa ja sen tutkimuksessa. tulossa.
- Lemis, Dafna & Liebes, Tamar & Seidmann, Vered (2001) Gendered Media Meanings and Uses. Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.) Children and their changing media environment a European comparative study. Lawrence Erlbaum, Mahwah (N.J.), 263–282.
- Levä, Ilkka & Näre, Sari & Oksanen, Atte (2003) Nuorten yksilöllisyyden hajoaminen – teknologisoitumisen riski jälkitraumaattisessa yhteiskunnassa. Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.) Teknologisoituva nuoruus. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 117-127.
- Lindroos, Kirsi & Parviainen, Immo & Pirhonen, Eeva-Riitta & Kavilo, Tiina (2002) Koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminnan järjestäminen. Opetusministeriön työryhmien muistioita 29:2002.[www-dokumentti]
<http://www.minedu.fi/julkaisut/julkaisusarjat/29_02koulul_toiminta/29_02koulul_toiminta.pdf> (luettu 12.5.2003).
- Lindstrom, Martin & Seybold Patricia (2003) Brandchild. Remarkable insights into the minds of today's global kids and their relationships with brands. Kogan Page, London.
- Livingstone, Sonia (2002) Young people and new media. Childhood and the changing media environment. Sage, London
- Lokka, Antti (2003) Mediakasvatus uuden edessä. Teoksessa Annika Suoninen & Tuija Modinos (toim.) Merkillinen media. Tekstit nuorten arjessa. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Mattelart, Armand (2003) Informaatioyhteiskunnan historia. Vastapaino, Tampere.

- Metsämuuronen, Jari (2002) Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. International Methelp Ky, Helsinki.
- Morley, David & Robins, Kevin (1995) Spaces of identity global media, electronic landscapes and cultural boundaries. International library of sociology. Routledge, London.
- Mussen, Paul Henry & Conger, John Janeway & Kagan, Jerome (1990) Child Development and Personality. HarperCollinsPublishers.
- Mustonen, Anu (1997) Media violence and its audience. University of Jyväskylä, Jyväskylä.
- Mustonen, Anu (2001) Mediapsykologia. WSOY, Helsinki.
- Mäenpää, Pasi (2000) Digitaalisen arjen ituja. Kännykkä ja urbaani elämäntapa. Teoksessa Tommi Hoikkala & J.P. Roos (toim.) 2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhannen vaihteesta. Gaudeamus, Helsinki, 132–152.
- Mäki, Esko & Virtanen, Niko (2003) Tasa-arvoinen tietoyhteiskunta? 3-6 -luokkalaisten tietotekniikan käyttötottumuksista. Hervanta-sarja 5/2003. Tampereen kaupunki, Tampere.
- Mäntylä, Sari (2003) Lapsiperheet, IT ja tasa-arvo –tutkimuksen aineisto. Saatavana Sari Mäntylältä ja Ulla Matikkalalta.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2003) Mikä nuoria peleissä viehättää? Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.) Teknologisoituvuus. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 98–105.
- Nupponen, Heimo & Telama, Risto (1998) Liikunta ja liikunnallisuus osana 11-16 -vuotiaiden eurooppalaisten nuorten elämäntapaa. Liikuntakasvatuksen julkaisuja, 1. laitos & Liikuntakasvatuksen tutkimus- ja kehittämiskeskus, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Nurmela, Juha & Heinonen, Risto & Ollila, Pauli & Virtanen, Vesa (2000) Matkapuhelin ja tietokone suomalaisen arjessa. Suomalaiset ja tuleva tietoyhteiskunta –tutkimushanke. Vaihe II, raportti I. Katsauksia 2000/2. Tilastokeskus. Helsinki
- Nurmela, Juha & Ylitalo, Marko (2003) Tietoyhteiskunnan kehkeytyminen. Suomalaisen tietoyhteiskuntavalmiuksien ja –asenteiden muutokset 1996-2002. Katsauksia 2003/3 Tilastokeskus. Helsinki

- Nätkin, Ritva (2003) Moninaiset perhemuodot ja lapsen hyvä. Teoksessa Hannele Forsberg & Ritva Nätkin (toim.). Perhe murroksessa, Kriittisen perhetutkimuksen jäljillä. Gaudeamus, Helsinki
- Oksman, Virpi & Rautiainen, Pirjo (2001) ”Se on sitä nykypäivää”. Matkaviestintä lasten ja nuorten tietoyhteiskuntana. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 72-86.
- Paajanen, Pirjo (2001) Lapsen vapaa-aika huoltajan silmin. Väestöliitto Väestöntutkimuslaitos E 12/2001, Helsinki.
- Paquier, Dominique (2001) Media at Home: Domestic Interactions and Regulation. Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.) Children and their changing media environment a European comparative study. Lawrence Erlbaum, Mahwah, 161–178.
- Pekki, Anu & Tamminen, Tuula (2002) Lapsen ehdoilla. Kunnallissalan kehittämissäätö, Vammala.
- Pekkola, Juhani & Ylöstalo, Pekka (1996) Tietotyö ja työmarkkina-asema, Tietotyön yhteyksiä työmarkkina-asemaan Suomessa vuoden 1993 työolobarometrin perusteella. Työpoliittinen tutkimus 158, työministeriö, Helsinki.
- Pekonen, Osmo & Pulkkinen, Lea (2001) Teknologian arviointeja 11. Sosiaalinen pääoma ja tieto- ja viestintätekniikan kehitys. Esiselvitys. Eduskunnan kanslian julkaisu 5/2002. Tulevaisuusvaliokunnan teknologiajaosto, Helsinki.
- Perhepoliittinen strategia. Linjauksia ja taustoja perhepolitiikan kehittämiseen. (2003) Sosiaali- ja terveysministeriö. Helsinki
- Postman, Neil (1982) Lyhenevä lapsuus. WSOY, Juva.
- Pulkkinen, Lea (2002) Mukavaa yhdessä. Sosiaalinen alkupääoma ja lapsen sosiaalinen kehitys. PS-kustannus, Jyväskylä.
- Putnam, Robert (2000) Bowling alone. The collapse and revival of American community. Simon & Schuster, New York.
- Pyöriä, Pasi (1998) Informaatioajan verkostot. Tiede ja edistys:1, 76–78
- Pyöriä, Pasi (2002) Tietotyö, työelämän muutos ja hyvinvointi. Teoksessa Mikko Härmä & Tarja Nupponen (toim.) Työn muutos ja hyvinvointi tietoyhteiskunnassa. Sitra. Helsinki.
- Pääministeri Matti Vanhasen hallituksen ohjelma 24.6.2003.[www-dokumentti] <<http://www.valtioneuvosto.fi/tiedostot/pdf/fi/39357.pdf>> (luettu 03.05.2004).

- Rahikainen, Marjaana & Ilomäki, Liisa & Muukkonen, Hanni & Hakkarainen, Kai & Lakkala, Minna & Lipponen, Lasse & Lehtinen, Erno (2000) Ala-asteen oppilaiden käsityksiä tietotekniikasta, oppimisesta ja tiedosta. Helsingin kaupungin opetusviraston julkaisusarja A 6:2000. Helsingin kaupungin opetusvirasto, Helsinki.
- Rimpelä, Arja (2002) Informaatio- ja kommunikaatioteknologian vaikutus nuorten terveyteen. Esitys Lapset ja tietoyhteiskunta –seminaarissa 11.11.2002 Tampere-talolla, Tampereella.
- Ritala-Koskinen, Aino (2001) Lasten haastattelu tutkijan haasteena. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 145–169.
- Roberts, Donald & Foehr, Ulla & Rideout, Victoria & Brodie, Mollyann (1999) Kids Media @ the New Millennium. A Comprehensive National Analysis of Children's Media Use. A Kaiser Family Foundation Report.
- Roberts, Donald & Foehr, Ulla (2003) Kids and media in America, Cambridge University Press, Cambridge.
- Rönkä, Anna (2001) Anna lapselle aikaa. Vanhempien työpaineet ja ajanpuute heijastuvat lapsiin. Teoksessa Sirpa Sulku & Juha Aromaa (toim.) Kohtaamispaikkana lapsuus. Vuoropuhelua lapsen maailmasta. Edita, Helsinki, 52–57.
- Rönkä, Anna & Kinnunen, Ulla (2002) Perhe ja vanhemmuus. suomalainen perhe-elämä ja sen tukeminen. PS-Kustannus, Jyväskylä.
- Saanilahti, Marja (1999) Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri tutkimusraportti 1. Julkaisuja Sarja B 42/1999. Tampereen yliopisto, Tampere.
- Saarikoski, Petri (2003) Pelien lumo: Tietokonepelit nuorten kotimikroharrastuksessa. Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.) Teknologisoitua nuoruus. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 74-84.
- Sauli, Hannele (2001a) Lapset tietoyhteiskunnan tilastoissa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 127–134.
- Sauli, Hannele (2001b) Lasten osuus yhteiskunnan voimavaroista 1990-luvulla. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.) Eriarvoinen lapsuus. WSOY, Porvoo.
- Seppälä, Nina (2000) Perhebarometri 2000. Yhteispelillä lapsen parhaaksi, vanhempien ja ammattikasvattajien näkemyksiä lasten kasvatuksesta. Väestöliitto, Helsinki.

- Sirkkunen, Esa & Kotilainen, Sirkku (2004) (toim.) Toimijaksi tietoverkoissa. Raportti kansalaislähtöisen verkkoviestinnän mahdollisuuksista. Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos. Julkaisu/Sarja B44/2004, Tampere.
- Starting Strong. Early Childhood Education and Care (2001) OECD Publications.
- Strandell, Harriet (1995) Mikä on lasten hyvinvointia? Tiedon tarpeen kartoitus. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Helsinki.
- Suoranta, Juha & Lehtimäki, Hanna & Hakulinen, Sampsu (2001) Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina. Tampereen yliopiston tietoyhteiskunnan tutkimuskeskuksen työraportteja 16. Tampereen yliopisto, Tampere.
- Suoranta, Juha (2003) Kasvatus mediakulttuurissa. Mitä kasvattajien tulee tietää. Vastapaino, Tampere.
- Suoranta, Juha & Lehtimäki, Hanna (2003) Verkostosiaalisuus ja nuoret. Teoksessa Sonja Kangas & Tapio Kuure (toim.) Teknologisoituva nuoruus. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 30-38.
- Suoninen, Annika (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus, Helsinki.
- Suoninen, Annika (2001) The Role of Media in Peer Group Relations. Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.) Children and their changing media environment a European comparative study. Lawrence Erlbaum, Mahwah, 201-220.
- Süss, Daniel & Suoninen, Annika & Garitaonandia, Carmelo & Juariisti, Paxti & Koikkalainen, Riitta & Olega Jose A (2001) Media childhood in Three European Countries. Teoksessa Ian Hutchby & Ellis Jo Moran (toim.) Children, Technology and Culture. The Impacts of Technologies in Children's Everyday Lives. RoutledgeFalmer, London.
- Tamminen, Tuula (2001) Lapset tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 234-240.
- Tamminen, Tuula (2004) Olipa kerran lapsuus. WSOY, Helsinki.
- Tapscott, Don (1998) Growing up digital. The rise of the net generation. McGraw-Hill, New York.
- Tiainen, Tarja (2002) Information System Specialist Propositions. Department of Computer and Information Sciences, University of Tampere, Tampere.

- Tilastokeskus. Tietokoneen ja tietoverkon koulukäyttö. [www-dokumentti] <<http://tilastokeskus.fi/tk/yr/tietoyhteiskunta/koulu.html>> (luettu 7.5.2004)
- Tuomi, Ilkka (2002) Networks of innovation change and meaning in the age of the Internet. Oxford University Press, Oxford.
- Tuomivaara, Seppo (2000) Vapaa-ajan ja työn tietokonesuhteet ja käyttöhalukkuusmallit. Tampereen yliopistopaino Oy Juvenes Print.
- Turkle, Sherry (1996) Life on the screen identity in the age of the Internet. Weidenfeld & Nicolson, London.
- Turtiainen, Pirjo (2001a) Lapsen kuulemisen mahdollisuudet ja rajoitukset haastattelututkimuksen näkökulmasta. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 170–182.
- Turtiainen, Pirjo (2001b) Miten kuulla lasta? Esimerkkinä päiväkotilasten ja koululaisten haastattelut. Tutkimuksia 2001:2. Helsingin kaupungin tietokeskus, Helsinki .
- Unicef, lasten oikeudet. <http://www.unicef.fi/koulut/lapsenoikeudet4.html>. (luettu 29.4.2003)
- Valkonen, Satu & Pennonen, Marjo & Lahikainen, Anja Riitta. Televisioruutu uhkien ja mahdollisuuksien välittäjänä pienten lasten arjessa. Tulossa.
- Vehviläinen, Marja (1997) Gender, expertise and information technology. University of Tampere, Tampere.
- Viherä, Marja-Liisa (2001) Tietoyhteiskuntavalmiuksia viestintäleirillä. Teoksessa Marjatta Kangassalo & Juha Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere University Press, Tampere, 87–105.
- Viherä, Marja-Liisa (2000) Digitaalisen arjen viestintä – miksi, millä ja miten. Edita, Helsinki.
- Vygotskij, Lev Semënovic (1982) Ajattelu ja kieli. Weilin+Göös, Espoo.
- Woodward, Kathryn (1997) Identity and difference. Culture, media and identities. Sage, London.
- Ylä-Kotola, Mauri (2000) Uusmediatieteen perusteet. Edita, Helsinki.

LIITE 1: Kyselylomake

Kyselylomake • Lapset ja tietoyhteiskunta -tutkimusohjelma • Tampereen yliopisto

- 1. Olen** 1. tyttö.....2. poika
- 2. Katselen televisiota joka päivä** 1. kyllä.....2. ei
- 3. Minulla on televisio omassa huoneessani** 1. kyllä.....2. ei
- 4. Soittelen kännykällä ainakin kerran viikossa** 1. kyllä.....2. ei
- 5. Minulla on oma kännykkä** 1. kyllä.....2. ei
- 6. Käytän tietokonetta ainakin kerran viikossa** 1. kyllä.....2. ei
- 7. Kotonani on tietokone**..... 1. kyllä.....2. ei
- 8. Minulla on tietokone omassa huoneessani** 1. kyllä.....2. ei
- 9. Pelaan jollain pelikoneella ainakin kerran viikossa**..... 1. kyllä.....2. ei
- 10. Luen jotain kirjaa ainakin kerran viikossa** 1. kyllä.....2. ei
- 11. Mitä teet kännykällä? Kännykän ei tarvitse olla sinun omasi.**
- a. Jos et käytä kännykkää ympäröi ykkönen..... 1. En käytä kännykkää
- b. Soittelen..... 1. kyllä.....2. ei
- c. Pelaan pelejä 1. kyllä.....2. ei
- d. Sävellän soittoääniä 1. kyllä.....2. ei
- e. Tekstailen 1. kyllä.....2. ei
- f. Tilailen logoja 1. kyllä.....2. ei
- g. Tilailen soittoääniä 1. kyllä.....2. ei
- h. Tilailen pelejä 1. kyllä.....2. ei
- 12. Kenelle soitat kännykällä tai puhelimella?**
- a. Äidille 1. kyllä.....2. ei
- b. Muualla asuvalle äidille 1. kyllä.....2. ei
- c. Isälle 1. kyllä.....2. ei
- d. Muualla asuvalle isälle 1. kyllä.....2. ei
- e. Kavereille 1. kyllä.....2. ei
- f. Isoisälle 1. kyllä.....2. ei

- g. Isoäidille 1. kyllä.....2. ei
- h. Siskolle tai veljelle 1. kyllä.....2. ei
- i. Soitan jollekin muulle, kenelle? _____

13. Kenen kanssa kirjoitat tekstiviestejä? Kännykän ei tarvitse olla sinun omasi.

- a. Jos et kirjoita tekstiviestejä, ympäröi ykkönen.....1. En kirjoita tekstiviestejä
- b. Äidin 1. kyllä.....2. ei
- c. Isän 1. kyllä.....2. ei
- d. Kaverien 1. kyllä.....2. ei
- e. Isoisän 1. kyllä.....2. ei
- f. Isoäidin 1. kyllä.....2. ei
- g. Siskon tai veljen 1. kyllä.....2. ei
- h. Kirjoitan tekstiviestejä jonkun muun kanssa, kenen? _____

14. Kenen kanssa käytät tietokonetta?

- a. Jos et käytä tietokonetta ollenkaan, ympäröi vaihtoehto yksi 1.en käytä tietokonetta
- b. Yksin 1. kyllä.....2. ei
- c. Isän kanssa 1. kyllä.....2. ei
- d. Äidin kanssa 1. kyllä.....2. ei
- e. Isoisän kanssa 1. kyllä.....2. ei
- f. Isoäidin kanssa 1. kyllä.....2. ei
- g. Kavereiden kanssa 1. kyllä.....2. ei
- h. Siskon tai veljen kanssa 1. kyllä.....2. ei
- i. Jonkun muun kanssa, kenen? _____

15. Mitä teet tietokoneella?

- a. Koulutehtäviä 1. kyllä.....2. ei
- b. Piirrän piirto-ohjelmalla 1. kyllä.....2. ei
- c. Pelaan pelejä 1. kyllä.....2. ei
- d. Haen tietoa rompuilta 1. kyllä.....2. ei
- e. Lähetän sähköpostia 1. kyllä.....2. ei
- f. Surffaan netissä 1. kyllä.....2. ei
- g. Kuuntelen musiikkia 1. kyllä.....2. ei
- h. Kirjoittelen keskusteluryhmiin (Chat)..... 1. kyllä.....2. ei

16. Missä *mieluiten* käytät tietokonetta? Valitse ympäröimällä *yksi* vaihtoehto:

- a. Kotona
- b. Kavereiden luona
- c. Koulussa
- d. Nuorisotiloilla
- e. Kirjastossa
- f. Sukulaisten luona
- g. Jossain muualla, missä? _____

17. Kenen kanssa *mieluiten* katselet televisiota? Valitse ympäröimällä *yksi* vaihtoehto:

- a. Yksin
- b. Isän kanssa
- c. Äidin kanssa
- d. Isoisän kanssa
- e. Isoäidin kanssa
- f. Kavereiden kanssa
- g. Siskon tai veljen kanssa
- h. Jonkun muun kanssa, kenen? _____

18. Kenen kanssa olet yleensä koulun jälkeen? Valitse ympäröimällä *yksi* vaihtoehto:

- a. Olen äidin tai isän kanssa
- b. Olen veljen tai siskon kanssa
- c. Olen isoäidin tai isoisän kanssa
- d. Olen yksin
- e. Olen kavereiden kanssa
- f. Olen jonkun muun kanssa

19. Mitä teet yleensä koulun jälkeen? Valitse ympäröimällä *yksi* vaihtoehto:

- a. Menen iltapäiväkerhoon
- b. Leikin ulkona kavereiden kanssa
- c. Pelaan tietokoneella kotona
- d. Pelaan tietokoneella kaverin luona
- e. Teen läksyjä

- f. Katselen televisiota
 - g. Luen sarjakuvia
 - h. Luen kirjoja
 - i. Kuuntelen musiikkia
 - j. Teen jotain muuta, mitä?
-
-

20. Mitä mieltä olet alla esitetyistä asioista? Valitse vaihtoehdoista 1. totta, 2. ehkä tai 3. ei se, joka sinun mielestäsi pitää paikkansa. Esimerkiksi jos olet sitä mieltä että Koulussa on kivaa, ympäröi vastausvaihtoehdon 1. totta.

- a. Isä tekee töitä kotona tietokoneella 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- b. Äiti tekee töitä kotona tietokoneella 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- c. Isä on usein kiireinen 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- d. Äiti on usein kiireinen 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- e. Olen liikaa yksin 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- f. Kukaan ei yleensä kuuntele minua 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- g. Saan soitella kännykällä aina kun haluan1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- h. Voin soittaa äidille tai isälle työpäivän aikana 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- i. Voin soittaa puhelimella aina kun minua pelottaa..... 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- j. Voin soittaa kännykällä aina kun minua pelottaa 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- k. Saan katsella televisiota aina kun haluan1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- l. Surffailen netissä aivan liikaa 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- m. Haluaisin käyttää nettiä enemmän 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- n. Saan käyttää tietokonetta aina kun haluan 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- o. Osaan käyttää tietokonetta paremmin kuin isä 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- p. Osaan käyttää tietokonetta paremmin kuin äiti 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- q. Pitäisin siitä, että minulle luettaisiin iltaisin 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- r. Haluan päättää omista asioistani 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- s. Lapset soittavat aivan liikaa kännykällä 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- t. Lapset katselevat aivan liikaa televisiota 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- u. Lapset pelaavat aivan liikaa tietokoneella 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- v. Lasten kännykällä soittamiselle täytyy olla sääntöjä ... 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- w. Lasten televisionkatselulla täytyy olla sääntöjä 1. totta.....2. ehkä.....3. ei

- x. Lasten tietokoneenkäytöllä täytyy olla sääntöjä 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- y. Lasten mielipiteet pitää ottaa huomioon kotona 1. totta.....2. ehkä.....3. ei
- z. Lasten mielipiteet pitää ottaa huomioon koulussa 1. totta.....2. ehkä.....3. ei

21. Millaisia pelejä pelaat tietokoneella tai pelikoneella? Voit valita useampia vaihtoehtoja.

- a. En pelaa mitään pelejä
- b. Urheilupelejä
- c. Taistelupelejä
- d. Strategiapelejä
- e. Muistipelejä
- f. Roolipelejä
- g. Seikkailupelejä
- h. Sotapelejä
- i. Ralli/autopelejä
- j. Joitain muita
pelejä _____

22. Mitkä ovat mieliharrastuksiasi? Kirjoita vastauksesi alla oleville riveille.

23. Mitkä ovat mielihjelmiasi televisiossa?

24. Mikä on mielilukemistasi? Esimerkiksi mitkä kirjat tai sarjakuvalehdet.

25. Mikä on toiveammattisi?

26. Mitä kivaa sinulle on tapahtunut viime päivinä?

27. Mitä kurjaa sinulle on tapahtunut viime päivien aikana? Jos et halua vastata voit jättää kohdan tyhjäksi.

Kiitos vastauksestasi!

Jos sinulle jäi ylimääräistä aikaa voit piirtää tähän jotakin

LIITE 2: Kyselylomakkeen tilastollisesta käsittelystä

Kyselylomakkeen tallennus on osa sen tulkintaa, minkä vuoksi tallennusvaiheessa on tärkeää noudattaa tiettyä johdonmukaisuutta esiin tulevien epäselvyyksien ratkaisemisessa sekä kirjata taustatiedoiksi nämä valinnat. Seuraavassa kuvaan lyhyesti aineiston tallentamisessa tehtyjä ratkaisuja, jotka saattavat vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin. Kaikki lasten vastaukset on tallennettu siten, kuin he ovat ne itse ilmoittaneet, mutta tässä kuvaamani metodologiset ongelmat ovat silti olennaisia huomioitavia seikkoja ja kuvaavat lasten arkea usein vähintään yhtä osuvasti kuin tilastoanalyysit.

Vastausten tulkintaa

Kyllä- ja ei – vastausten merkitys ei kaikissa papereissa ollut ehdoton. Puhelimella tai kännykällä soittaminen on tulkittu joissakin papereissa nopeasti vain kännykällä soittamiseksi. Joillakin on ”ei” joka kohdassa, vaikka todellisuudessa on epätodennäköistä, ettei vastaaja koskaan soittaisi kenellekään puhelimella. Moni on vastannut ”en käytä kännykkää”, mutta kuitenkin pelaa sillä, tai käyttää sen muita sekundaarisia ominaisuuksia, esim. säveltää soittoaani. Samoja ristiriitoja löytyy tekstiviesti- ja tietokonekohdista: lapsi käyttää niitä, vaikka on ensimmäiseen kohtaan vastannut ”ei”. Olen koodannut nämä vastaukset niin kuin lapset ovat ne ympyröineet, ristiriitaisuuksineen, mikä heikentää joidenkin mittareiden validiteettia.

Myös erinneiden vanhempien kanssa yhteydenpito oli hankalasti ilmaistavissa. Soittaminen äidille vs. muualla asuvalle äidille (ja sama isälle) on joissakin papereissa tulkittu niin, että molempiin on vastattu, usein ensimmäiseen kyllä ja jälkimmäiseen ei. On siis vaikea sanoa, tarkoittaako vastaus, että lapsella ei ole muualla asuvia vanhempia, vai että hän ei soita heille. Tässä on kuitenkin muistettava, että vastaajat ovat saattaneet ymmärtää muualla asuvan vanhemman tarkoittavan esim. matkalla olevaa vanhempaa tai ajatelleet tässä kohdassa eronneiden vanhempiensa uusia puolisoja. Eli sama vastaaja on saattanut vastata myöntävästi sekä kotona että muualla asuvan vanhemman kohtaan, joten kotona ja muualla asuvalle vanhemmalle soittavien prosenttimääriä ei voida laskea luotettavasti yhteen.

Joissakin luokissa opettaja ei ilmeisesti ole korostanut, että mikäli vastaa ”ei”, täytyy ympyröidä ”ei” –vastaus, pelkkä kohdan ohittaminen ei ole sama asia, sillä muutaman luokan papereissa on ympyröity lähinnä vain ”kyllä” –vastauksia. Lopulta myös ohje yhden valitsemisesta muistettiin, sillä moni on rastinut peleistä vain yhden. Pelaavatko lapset vain yhtä peliä vain muistivatko he aiemmista kysymyksistä säännön: ”vain yksi vaihtoehto”?

Kysymysten muotoiluissa oli myös epätarkkuutta. ”Kenen kanssa kirjoitat tekstiviestejä?” ovat jotkut ymmärtäneet niin, että viesti pitäisi kirjoittaa yhdessä kyseisen henkilön kanssa ja vastanneet avoimeen kohtaan ”yksin”. Nämä on koodattu tekstaileviksi, mutta ei sitä, keille he viestejä lähettelevät, koska siihen he siis eivät ole vastanneet.

Tulkinnallisuutta kuvaa, että muutama sukupuolensa merkitsemisen unohtanut on koodattu lomakkeen perusteella joko tytöksi tai pojaksi, mikäli sen on voinut siitä selvästi päätellä, mutta muutaman unohtaneen kohdalla tämä kohta on jätetty tyhjäksi.

Osa vain yhden vastauksen kysymyksistä oli vastaajien mukaan myös ilmeisen rajoittavia. Kohdassa ”tv-seura” olen koodannut avoimen vaihtoehdon ”8”, mikäli vastaaja on valinnut useamman ydinperheeseen kuuluvan ja/tai isovanhempia. Olen tulkinnut tämän siis vastaukseksi ”koko perheen” tai ”suvun” minkä moni vastaaja on itse kirjoittanutkin avoimeen kohtaan. Kysymysten 12, 13, 14, 16, 17,18, 19 ja 21 viimeiset vaihtoehtoehdot ”kenelle muulle” tai ”missä muualla” tms. olen koodannut viimeiseen kohtaan, jos vastaaja on nimennyt ihmisiä tai pelejä, jotka ilmeisimmin kuuluvat johonkin edellä annetuista ryhmistä, mutta joita ei ulkopuolinen niihin voi sijoittaa. Vain jos vastaus avoimessa on suoraan sijoitettavissa annettuihin luokkiin, se on koodattu sinne (esim. soitan kavereille, papalle tai mummulle). Kohdassa 21 jotkut ovat vastanneet vain viimeiseen vaihtoehtoon, esim. ”kaikenlaisia pelejä”. Tässä tapauksessa en ole koodannut kuin tämän viimeisen vaihtoehdon, vaikka todennäköisesti vastaaja pelaa moniakin edellä mainittujen ryhmien pelejä.

Kysymyksissä 16, 17, 18 ja 19 on pyydetty yhtä vastausta, mutta joissakin papereissa oli ympyröity monia. Näistä olen ohjeiden mukaan koodannut vastaukseksi ensimmäisen, tai mikäli avoimeen on vastattu, olen koodannut avoimen. Esimerkiksi kohdassa 16 moni on vastannut käyttävänsä tietokonetta joko kotona tai kaverilla ja sen lisäksi jossain alemmista vaihtoehdoista, mutta jälkimmäisiä ei siis ole koodattu. Kohdassa 17 taas painottuu vastaus ”yksin”, vaikka sen lisäksi olisi valittu alempiakin, esim. ”kavereiden kanssa”. Kohdassa 18 vastaukset kasautuivat niin, että jos jompikumpi vanhemmista oli kotona, lapsella oli

useimmin seuranaan myös sisaruksia tai kavereita. Tällöin siis vain ”äiti/isä” on koodattu vastaukseksi. Mikäli lapsi oli yksin tai kavereiden kanssa, on ylempi vastaus, eli ”yksin” koodattu ainoana. Tässä kohdassa oli myös epäloogisuuksia kohdan 19 kanssa, koska lapsi saattoi vastata olevansa yksin, mutta menevänsä iltapäiväkerhoon tai leikkivänsä kavereiden kanssa. Lapsi on siis mahdollisesti ajatellut, että ”yksin” tarkoittaa ilman muita perheenjäseniä. Kohdassa 19 oli usein ympyröity ulkona leikkimisen ja läksyjen teon lisäksi sisäpuuhia: lukemista, musiikkia, tv:n katselua. Nämä eivät tulleet koodatuiksi yllä olevan säännön vuoksi, mutta on ymmärrettävää, että kotona ollessaan lapsi vaihtaa puuhailunsa kohdetta usein. Tässä kohdassa avoimeen oli vastattu muutaman kerran ”syön välipalaa”, kirjaimellisesti kysymystä ”koulun jälkeen” ajatellen.

Muut tietokonepelit – kohdassa viimeiseksi ryhmäksi on laskettu avoimet vastaukset, jotka on luokiteltu joksikin muuksi kuin johonkin edellä olevaan kategoriaan kuuluvaksi peliksi. Kännykkä-pelejä (esim. matopelit) ei ole laskettu mukaan ryhmään muut tietokonepelit, vaikka ne kummittelevatkin näistä avoimista vastauksista tehdyssä taulukossa. Vaikka vastaaja olisi maininnut useammankin uuden kategorian (Korttipelit, Lastenpelit ja sadut, Koulu- ja oppimispelit, Eläinpelit, Piirtopelit, Rakennus- ja elokuvantekopelit alla) pelejä, on ne laskettu vain yhdeksi, koska nämä kategoriat ovat niin pieniä.

Ajankohta saattoi vaikuttaa harrastuksissa niin, että talvilajeja, esim. lumilautailua, laskettelua tai luistelua, oli vähän, sen sijaan jalkapallo ja uinti sekä pyöräily tai rullien päällä liikkuminen olivat erittäin suosittuja. Myös lukeminen toistui usein, tietokonepelit paljon harvemmin, eli vaikka tietokonepelejä pelaa lähes jokainen, harva nimeää ne harrastukseksi. Sama ilmiö on usein havaittavissa tutkimuksissa tv:n katselun kohdalla.

Kivat tapahtumat ovat pieniä: herkkuja, uusia tavaroita, menestystä urheilussa. Kurjia tapahtumia ei juuri muistettu, muutama kiusaaminen oli joukossa. Yleisesti kivoja tapahtumia kirjattiin paljon useammin ja esitettiin usein ”vähän kaikkea” muodossa, kun kurjien tapahtumien puolelta mainintoja useasta tapahtumasta ei juuri ollut.

Summamuuttajat ja tilastoanalyysit

Uudet muuttajat on luotu, jotta ”Keille soittaa kännykällä tai puhelimella, lähettää tekstiviestejä tai keiden kanssa käyttää tietokonetta?” -kysymystä sekä muita avoimia kysymyksiä voitaisiin käyttää tilastollisesti summamuuttujan tekemiseen. Muuttajat ovat muuten samoja kuin vanhat vaihto-ehdot (kenelle soittaa) mutta niiden vastausvaihtoehdot

ovat vain 1=kyllä ja 0=ei tai tyhjä. Uudet muuttajat on luotu joko-tai -periaatteella siten, että jos vastaaja soittaa/viestittelee/käyttää tietokonetta yhdellekään ryhmään kuuluvista, tämä koko ryhmä on saanut kyllä-vastauksen. Eli jos lapsi soittaa vain äidille, mutta ei isälle, lapsen on kuitenkin katsottu soittavan ryhmälle ”vanhemmat”. Näistä muuttujista on siis muodostettu seuraavat ryhmät:

- Vanhemmat: äiti, muualla asuva äiti, isä tai muualla asuva isä
- Isovanhemmat: isoisä tai isoäiti
- Kaverit
- Sisarukset
- Muut sukulaiset: serkut, vanhempien sisarukset, kummit ja lemmikit
- Opettaja, valmentaja tai muu suvun ulkopuolinen aikuinen (vain soittamisen ja tietokoneen käytön kohdalla)

Koska vastauslomakkeessa vaihtoehdot ”kavereille” ja ”siskolle tai veljelle” ovat valmiiksi ryhmiä ja koska lapset ovat vastanneet kohtaan äidistä ja isästä epäloogisesti kotona tai muualla asuvan äidin tai isän suhteen, näitä vastauksia ei voi sellaisenaan laskea summamuuttujaksi. Ryhmiä muodostettaessa tavoiteltiin vertailtavuutta näiden medialaitteiden käytön sosiaalisessa verkostossa ja sen laajuudessa. Avoimista vastauksista on muodostettu kaksi viimeistä ryhmää, mutta yksittäiset nimet on jätetty pois laskuista, koska on mahdoton sanoa, mihin ryhmään nämä henkilöt kuuluvat. Lisäksi katseltaessa vastauspaperia kokonaisuutena, voidaan usein huomata, että nämä yksittäiset nimet ovat mitä todennäköisemmin vastaajan kavereita. Myös avoin vastaus ”tutut” on jätetty laskematta, koska on mahdoton sanoa, keitä se sisältää. Kaikki uusien muuttujaryhmien kyllä-vastaukset on sitten laskettu vielä uudeksi summamuuttujaksi, jonka arvo siis osoittaa, monelleko edeltävistä ryhmistä vastaaja soittaa, viestittelee tai monenko ryhmän kanssa käyttää tietokonetta.

Summamuuttuja kysymyksestä ”Montako edellä mainituista kännykän/tietokoneen toiminnoista käyttää?” on luotu yksinkertaisemmin kuin edellinen. Havaintomatriisiin on luotu ensin vanhojen muuttujien rinnalle uudet, joiden vastausvaihto-ehdot ovat vain 1=kyllä ja 0=ei tai tyhjä. Nämä kyllä – vastaukset on sitten laskettu uudeksi summamuuttujaksi, josta siis ilmenee, montako edellä mainituista toiminnoista lapsi käyttää.

Väittämistä on koodattu uudet muuttajat vaihtamalla vastausten koodit siten, että muuttajat voidaan tulkita järjestysasteikollisiksi (molemmissa totta=1, alkuperäisessä

ehkä=3 ja ei=2, uusissa ehkä=2 ja ei=3). Järjestysasteikko on haluttu, jotta olisi mahdollista nähdä väittämien väliset korrelaatiot (spearmanin korrelaatio).

Avoimien vastausten luokittelut

Liikuntaharrastukset -muuttujan sisältö

Lasten vastaukset avoimeen kysymykseen harrastuksista on pääpiirteissään luokiteltu kahteen luokkaan: liikuntaharrastukset sekä sosiaaliset ja kulttuuriset harrastukset.

Liikuntaharrastuksiksi on luettu selvien urheilulajien lisäksi myös: partio, muu luonnossa liikkuminen, leikkiminen, kalastus, rullalautailu, potkulautailu, moottoriurheilu (esim. mikroautoilu) ja sirkuskoulu sekä akrobatia.

Harrastuksista on myös laskettu summamuuttujat, eli katsottu, montako liikunta harrastusta ja montako kulttuuri- ja sosiaaliharrastusta vastaajalla on.

Liikuntaharrastukset on luokiteltu summamuuttujia varten seuraaviin luokkiin: maila- ja pallopelit, kamppailulajit, yleisurheilu ja juoksu, pyöräily, uinti, sukellus ja uimahypyt, voimistelu ja tanssi, rullaluistelu, -lautailu ja potkulautailu, partio, alppilajit, hiihto ja luistelu, moottoriurheilu, luontoliikunta ja kalastus, sekä viimeisenä yleisesti vastattu liikunta, lenkkeily, ulkoilu ja urheilu, johon sisällytettiin myös muut liikunnalliset touhut, esim. ulkoleikit.

Kulttuuri- ja sosiaaliharrastukset -muuttujan sisältö

Kulttuuri- ja sosiaaliharrastuksiksi on luettu: instrumentin soitto, kuoro, kuvaamataito, piirtäminen, askartelu, maalaus, käsityö, lukeminen, kirjoittaminen, teatteri, kerhotoiminta, eläinten hoito, kavereiden ja perheen kanssa toimiminen, keräily, tieteet.

Mukana eivät ole: tietokoneen käyttö, pelaaminen, tv:n katselu, penkkiurheilu (todennäköisimmin tv:n katselua).

Kulttuuri- ja sosiaaliharrastukset on luokiteltu seuraavasti: instrumentin soitto, kuvataide, käsityö ja teatteri, eläimet, lukeminen ja kirjoittaminen, kuoro ja laulu sekä tietotekniikka.

Mielilukeminen

Lukeminen luokiteltiin vain lehtiin ja kirjoihin, joista laskettiin erikseen huiman suosion saaneet Aku Ankka ja Harry Potter. Näin siksi, että lasten nimeltä mainitsemien kirjojen

jakaminen edes esim. lasten- ja nuortenkirjoihin osoittautui asiaan vihkiytymättömälle mahdottomaksi.

LIITE 3 Kyselylomakkeen saatekirja – Opettajan ohje

Lapset ja tietoyhteiskunta -tutkimusohjelma • Tampereen yliopisto

Lapset ja tietoyhteiskunta -tutkimusohjelma

Kyselylomakkeen opettajanohjeet

Yleisiä ohjeita ja havaintoja kyselyn täyttämisestä

- Olemme kirjoittaneet seuraavat ohjeet niiden kokemusten ja opetusten perusteella, joita saimme, kun olimme testaamassa lomaketta 2. ja 3. luokkalaisilla oppilailla. Oppilaat suhtautuivat kyselylomakkeen täyttämiseen vakavan innostuneesti ja pitivät kysymyksiä hyvinä ja kiinnostavina.
- Kysymyslomakkeen täyttämiseen menee sekä 2. että 3. luokkalaisilta keskimäärin 30 minuuttia. Nopeimmat oppilaat molemilla luokka-asteilla täyttivät lomakkeen 20 minuutissa, hitaimmilla meni 40 minuuttia. Yksi oppitunti näyttää siis riittävän lomakkeen huolelliseen täyttämiseen.
- Kysymys on informoidusta kyselystä, jossa lapsia kannattaa rohkaista kysymään sinulta (tai mahdolliselta kouluavustajalta tai harjoittelijalta), jos jokin kohta on vaikea tai sitä ei oikein ymmärrä. Ohjeiden antaminen on siis suotavaa ja lisää tutkimuksen luotettavuutta.
- Vaikka jokainen oppilas täyttää lomakkeen yksin, silti oppilaiden pienimuotoinen ja luonnollinen keskustelu ei ole kiellettyä, esim. silloin, jos oppilaat istuvat ryhmissä. Kokemuksemme mukaan lomakkeen täyttäminen on oppilaista kiinnostavaa ja haastavaa, ja tunnille kannattaakin luoda leppoisa ilmapiiri.
- Oppilaat keskittyvät hyvin lomakkeen täyttämiseen; supattelu alkaa, kun valtaosa on saanut sen täytetyksi. Siksi lomakkeen viimeisellä sivulla on tyhjää tilaa ja toivomus, että paperille voi piirtää, jos - ja kun - aikaa jää.

- Voit kopioida kyselylomaketta opetuskäyttöösi. Uskoaksemme siinä on monia asioita, joita on mahdollista integroida opetukseen.

Kerro ennen tunnin alkua ja lomakkeen täyttämistä seuraavat asiat

1. Tutkimus kuuluu Lapset ja tietoyhteiskunta -tutkimusohjelmaan ja siitä vastaa professori Juha Suoranta;
2. Lomakkeeseen ei tarvitse kirjoittaa omaa nimeä;
3. Tietoja käsitellään ehdottoman luottamuksellisesti;
4. Kyselyssä ollaan kiinnostuneita oppilaiden elämästä ja kysely on henkilökohtainen;
5. Kannattaa painottaa, että lomakkeessa ei ole oikeita tai väärä vastauksia; tärkeätä on se, mitä kukin oppilas itse ajattelee kysytyistä asioista;
6. Pääosassa kysymyksistä vastaus ympyröidään.

Kysymyskohtaiset ohjeet

Ohjeet on laadittu lomakkeen testauksessa esiin tulleiden epäselvyyksien ja oppilaiden esittämien kysymysten pohjalta:

Kysymys 1: Ei tarvitse kirjoittaa nimeä.

Kysymys 11-13: Vastauksissa ei ole väliä onko kännykkä oma vai jonkun muun.

Kysymykset 16-19: Kannattaa painottaa, että valitaan vain yksi vaihtoehto.

Kysymys 27: Oppilas voi myös aivan hyvin jättää vastaamatta ellei halua kertoa mitä kurjaa hänelle on mahdollisesti tapahtunut. Muuten kysymys voi tuntua joistain oppilaista ahdistavalta.

OPPILAITA SAA JA KANNATTAA NEUVOA PIENESSÄKIN EPÄSELVÄSSÄ ASIASSA

Palautusohjeet

Mukana on valmiiksi maksettu palautuspaketti, jonka saat rehtorilta ellei se jo ole sinulla.

Mukana on myös kansilomake, johon merkitset luokka-asteen (2. luokka tai 3. luokka) ja yhteystietosi (laita myös sähköpostiosoitteesi).

Laita oppilaiden täyttämät kyselylomakkeet ja täyttämäsi kansilomake palautuspakettiin ja postita se meille.