

# **Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö 7–13-vuotiailla**

Kasvatustieteiden  
pro gradu -tutkielma

Laatija:  
Maria Källman

Ohjaaja:  
Yliopistonlehtori, psykologian dosentti Timo Ruusuvirta

25.4.2022  
Rauma

Pro gradu -tutkielma

**Oppiaine:** Kasvatustiede, Opettajankoulutuslaitos, Rauma

**Tekijä:** Maria Källman

**Otsikko:** Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö 7–13-vuotiailla

**Ohjaaja:** Yliopistonlehtori, psykologian dosentti Timo Ruusuvirta

**Sivumäärä:** 35 sivua + 6 liitesivua

**Päivämäärä:** 25.4.2022

Suomalaiset mediatutkimukset tutkimukset pyrkivät laajaan yleiskatsaukseen lasten mediankäytöstä. Tästä syystä ne eivät kykene syvälliseen analyysiin lasten mediankäytöstä. Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on paikata tätä puutetta ja tarjota yksi näkökulma lasten mediankäytön tarkasteluun.

Tutkimuksessa tutkittiin 7–13-vuotiaiden lasten digitaalista mediankäyttöä ja selvitettiin, mihin laatukategoriaan lapset sijoittavat käyttämänsä mediasisältöä. Mediasisältö jaettiin kolmeen laatukategoriaan, jotka ovat opetuksellinen, viihteellinen ja väkivaltainen mediasisältö. Lisäksi tutkimuksessa selvitettiin merkitsevimpiä eroja mediasisällön käytössä tyttöjen ja poikien välillä.

Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena kyselytutkimuksena. Tutkimukseen osallistui 67 vastaajaa, jotka olivat iältään 7–13-vuotiaita. Osallistujat olivat kotoisin Keski-Suomesta, Uudeltamaalta ja Varsinais-Suomesta. Aineisto kerättiin sähköisellä Webropol-lomakkeella joulukuusta 2021 alkaen helmikuuhun 2022. Aineisto analysoitiin tilastollisella analyysillä, jossa tarkasteltiin mediasisällön käytön jakautumista kategorioittain ja sukupuolen mukaan.

Tulokset osoittivat, että ajallisesti viihteellistä mediasisältöä käytettiin eniten. Oppimiseen käytettiin useimmin YouTubea, Googlea tai muuta hakupalvelua sekä Wikipediaa. Viihteellisen mediasisällön näkökulmasta suosituimpia sovelluksia ja sisältöjä olivat YouTube, kännykkäpelit, elokuvat, musiikki ja konsolipelit. Väkivaltaista mediasisältöä käsittelevään kysymykseen jätti vastaamatta 20 osallistujaa. Väkivaltaa havaittiin useimmin elokuvissa, YouTubeissa, sarjoissa ja konsolipeleissä. Merkitsevimmät erot tyttöjen ja poikien välillä havaittiin väkivaltaisen mediasisällön käytössä. Pojat altistuivat ajallisesti tyttöjä enemmän väkivaltaiselle mediasisällölle ja he havaitsivat YouTubeissa enemmän väkivaltaa. Lisäksi pojat käyttivät tyttöjä enemmän YouTubea ja Wikipediaa oppimiseen. Tytöt kuuntelivat musiikkia poikia enemmän. Tyttöjen ja poikien väliset erot olivat tilastollisesti merkitseviä.

Väkivalta saattaa hämmentää lapsia ja väkivalta käsitteenä saattaa olla heille epäselvä. Siksi 7–13-vuotiaiden kanssa tulisi käsitellä väkivaltaa käsitteenä ja sen ilmenemismuotoja eri mediasisällöissä. Jos lapset eivät opi tunnistamaan väkivaltaa, he saattavat alkaa pitää sitä hyväksyttävänä tapana ratkaista konflikteja. Vastaisuudessa tulisi tutkia, millaisia käsityksiä lapset liittävät väkivaltaan ja väkivaltaiseen mediasisältöön.

Mediasisällön laatukategoriat kaipaavat päivittämistä, jotta niiden avulla olisi mahdollista kuvata mediankäytön moniulotteisuutta, kuten vuorovaikutusta. Lapsia tulisi tutkia median aktiivisina käyttäjinä eikä vain mediasisällölle altistuvina yksilöinä.

**Avainsanat:** mediasisältö, opetuksellinen mediasisältö, tahditus, viihteellinen mediasisältö, väkivaltainen mediasisältö

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Mediasisällön laatukategoriat</b>	<b>7</b>
2.1	<b>Opetuksellinen mediasisältö</b>	<b>7</b>
2.1.1	Mediasisällön opetuskäyttö	7
2.2	<b>Viihteellinen mediasisältö</b>	<b>8</b>
2.2.1	Mediasisällön viihdekäyttö	8
2.3	<b>Väkivaltainen mediasisältö</b>	<b>9</b>
2.3.1	Altistuminen väkivaltaiselle mediasisällölle	10
2.4	<b>Tahditus</b>	<b>11</b>
2.5	<b>Tyttöjen ja poikien erot mediasisältöjen käytössä</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset</b>	<b>14</b>
<b>4</b>	<b>Tutkimuksen toteutus</b>	<b>16</b>
4.1	<b>Tutkimusmenetelmä</b>	<b>16</b>
4.2	<b>Aineiston hankinta ja tutkimuksen kohdejoukko</b>	<b>17</b>
4.3	<b>Aineiston analyysi</b>	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>Tutkimustulokset</b>	<b>20</b>
5.1	<b>Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö</b>	<b>20</b>
5.1.1	Opetukselliseen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön ajankäyttö	20
5.1.2	Mediasisällön opetuskäyttö	21
5.1.3	Mediasisällön viihdekäyttö	22
5.1.4	Altistuminen väkivaltaiselle sisällölle ja väkivaltaisen sisällön käyttö	23
5.2	<b>Tyttöjen ja poikien väliset erot mediasisältöjen käytössä</b>	<b>24</b>
5.2.1	Ajankäyttö	24
5.2.2	Opetuksellinen mediasisältö	24
5.2.3	Viihteellinen mediasisältö	25
5.2.4	Väkivaltainen mediasisältö	25
<b>6</b>	<b>Pohdinta</b>	<b>26</b>
6.1	<b>Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys</b>	<b>26</b>
6.2	<b>Tutkimuksen merkitys</b>	<b>27</b>
6.3	<b>Jatkotutkimusmahdollisuudet</b>	<b>29</b>

<b>7 Johtopäätökset</b>	<b>30</b>
7.1 Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö	30
7.2 Tyttöjen ja poikien erot mediasisältöjen käytössä	31
<b>Lähteet</b>	<b>32</b>
<b>Liitteet</b>	<b>36</b>
Liite 1. Tutkittavan tiedote ja suostumuslomake	36
Liite 2. Tutkimuksen kyselylomake	38

# 1 Johdanto

Lasten mediankäytöstä tehdään tutkimuksia muutaman vuoden välein, ja tätä tutkielmaa kirjoittaessa uusin on Aikakausmedian (2019) *Lasten ja nuorten mediapäivä: Tutkimus 7–15-vuotiaiden mediankäytöstä*. Tällaiset tutkimukset pyrkivät yleiseen ja laajaan raportointiin lasten vapaa-ajan mediankäytöstä ja heidän suosimistaan ohjelmista, sovelluksista ja sivustoista sekä niihin käytetystä ajasta. Näiden tutkimusten puutteena on syvemmän analyysin puuttuminen. Tämä tutkimus pyrkii vastaamaan puutteeseen tutkimalla lasten mediankäyttöä keskittyen mediasisältöihin ja niiden laatuun.

Mediasisältö on mitä tahansa sisältöä, jota voi tarkastella ja käyttää medialaitteella. Tästä eteenpäin mediasisällöstä puhuttaessa, tarkoitetaan digitaalista mediasisältöä. Mediasisällön ja digitaalisen mediasisällön ero on se, että digitaalisen mediasisällön tuottamiseen on käytetty digitaalisia medialaitteita ja sisältöä tarkastellaan lähtökohtaisesti digitaalisilla medialaitteilla. Esimerkkejä digitaalisesta mediasisällöstä ovat videot, pelit, elokuvat, musiikki sekä kaikki näytöltä luettavat mediatekstit.

Tutkimuksen taustalla on Zimmermanin ja Christakisin (2007) tekemä tutkimus, jossa he jakoivat mediasisällön kolmeen laatukategoriaan, jotka ovat opetuksellinen mediasisältö, viihteellinen mediasisältö ja väkivaltainen mediasisältö. Nämä laatukategoriat on lähtökohtaisesti määritelty havainnollistamaan television katselua, joka on yksi passiivisen mediankäytön muoto. Källman (2021) havaitsi, että nämä kategoriat sopivat kuvaamaan passiivisen mediankäytön lisäksi aktiivista mediankäyttöä. Aktiivinen mediankäyttö eroaa passiivisesta mediankäytöstä siten, että se edellyttää kognitiivista tai fyysistä sitoutumista mediasisällön käyttöön (Sweetser ym., 2012, s. 95). Mediasisällön laatukategoriat on määritelty tarkemmin teoriaosiossa.

Zimmermanin ja Christakisin (2007) tutkimuksen lähtökohtana oli selvittää, millaisten TV-ohjelmien katsominen varhaislapsuudessa oli yhteydessä tarkkaavaisuusongelmiin kouluiässä. Heidän tapansa tutkia TV:n katsomista kolmen kategorian näkökulmasta oli ensimmäinen laatuaan. He havaitsivat, että väkivallattoman viihteen ja väkivaltaisen viihteen katsominen alle 3-vuotiaana oli merkitsevästi yhteydessä tarkkaavaisuusongelmiin viisi vuotta myöhemmin. Opetuksellisen mediasisällön katsominen ei ollut yhteydessä tarkkaavaisuusongelmiin. Toisaalta tutkijat havaitsivat, että television katselu 4–5-vuotiaana

ei ollut yhteydessä ongelmiin myöhemmällä iällä. Tämä viitekehys mielessä pitäen on kiinnostavaa tarkastella, millaista mediasisältöä suomalaislapset käyttävät.

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää, millä tavoin opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö on jakautunut 7–13-vuotiaiden lasten keskuudessa. Tämä on ensimmäinen suomalainen tutkimus, joka kartoittaa opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttöä. Tutkimusta varten kehitettiin kyselylomake, jolla mitataan, miten mediasisältöjen käyttö on jakautunut ajallisesti. Lisäksi mitataan, millaisia sovelluksia ja alustoja käytetään oppimiseen ja viihtymiseen sekä millaisissa sovelluksissa ja alustoissa on havaittu tai käytetty väkivaltaa.

Källman (2021) on tarkastellut Suomessa tehtyjä lasten mediankäyttöä koskevia tutkimuksia, ja tämän tutkimuksen tutkimuskysymykset perustuvat hänen havaintoihinsa. Källman (2021) on esittänyt tarpeen tutkia, millä tavoin opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö on jakautunut tyttöjen ja poikien välillä. Tämän tutkimuksen tarkoituksena onkin saada kokonaiskuva alakouluikäisten mediasisältöjen käytöstä sekä selvittää merkitsevimpiä eroja tyttöjen ja poikien avulla.

## 2 Mediasisällön laatukategoriat

### 2.1 Opetuksellinen mediasisältö

Opetuksellisen mediasisältö on suunniteltu opettamaan jotakin. Opetettava asia voi olla kognitiivinen ja muistuttaa koulussa opettavia asioita, esimerkiksi matemaattisia taitoja tai lukemaan oppimista. Opetettava asia voi vaihtoehtoisesti olla prososiaalinen ja käsitellä esimerkiksi hyväksyttäviä käyttäytymismalleja, päihdevalistusta tai ihmissuhteisiin liittyviä näkökulmia, kuten ystävyyttä ja jakamista. (Zimmerman & Christakis, 2007, s. 987–988.) Lisäksi yhteiskunnallisiin tapahtumiin liittyvät sisällöt ja ilmiöt, kuten uutiset, voidaan luokitella opetukselliseksi mediasisällöksi (Källman, 2021, s. 25). Opetuksellista mediasisältöä pidetään harmittomimpana sisällönmuotona ja sen vaikutuksia pidetään hyödyllisinä tai vähintään harmittomina. Yhtenä syynä voidaan pitää sitä, että lapsille suunnattu opetuksellinen mediasisältö ei sisällä lainkaan väkivaltaa. (Zimmerman & Christakis, 2007.) Toinen syy on opetuksellisen mediasisällön tahditus, josta kerrotaan lisää alaluvussa 2.4. Källmanin (2021, s. 19) mukaan opetuksellista mediasisältöä ovat esimerkiksi opetuspelit sekä kuvaohjelmista Pikku Kakkonen sekä luonto- ja eläindokumentit.

#### 2.1.1 Mediasisällön opetuskäyttö

Opetuksellista mediasisältöä käytettiin 2010-luvulla muihin kategorioihin verrattuna selvästi vähiten (Källman, 2021, s. 19). Opetuksellisten kuvaohjelmien seuraaminen ja opetuspelien pelaaminen oli vähäistä ja vain pieni osa 7–12-vuotiaista piti niitä mieluisina. Suosituin tapa käyttää mediasisältöjä opetuksellisesti oli mediasisällön tietokäyttö eli median käyttäminen oman asiantietämyksen lisäämiseksi. Mediasisällön tietokäyttö koostui tiedonhausta sekä uutisten ja ajankohtaisten asioiden seuraamisesta internetissä. 11-vuotiaat kertoivat käyttävänsä mediaa selvittääkseen maailman tapahtumia. (Aikakausmedia, 2019; Merikivi ym., 2016; Suoninen, 2013a.)

Uutisten ja ajankohtaiskeskustelun seuraaminen on vähentynyt 7–12-vuotiaiden keskuudessa vuosien 2016 ja 2019 välillä. Pojat seuraavat tyttöjä hiukan enemmän uutisia tai ajankohtaiskeskustelua. Toisaalta 12–13-vuotiaista tytöistä yli 40 % piti tiedonsaantia tärkeänä ja pojista noin 30 % piti sitä tärkeänä (Aikakausmedia, 2019; Merikivi ym., 2016.) Suosituin opetuksellinen mediasisältö 3. ja 5. luokkalaisten kohdalla olivat erilaiset hakukoneet ja tietosanakirjat (Pääjärvi, 2012).

7–15-vuotiaat kertoivat hakevansa tietoa Googlestä ja YouTubesta (Aikakausmedia, 2019). Sintonen ym. (2015) ovat kuvanneet YouTubea koko kansan oppimisen ja opettamisen areenana ja tämän ajan kulttuurisena sivistysfoorumina. 7–12-vuotiaat kertoivat seuraavansa lyhyitä ohjevideoita YouTubesta, Pikku Kakkosta sekä ohjelmia YLE Areenasta. 10–12-vuotiaat seurasivat vuonna 2012 luonto- ja eläinohjelmia sekä tiedeohjelmia. Oppimislejää pelasi 10–12-vuotiaista säännöllisesti vain 3 %. (Pääjärvi, 2012; Suoninen, 2013a.)

## 2.2 Viihteellinen mediasisältö

Viihteellisen mediasisällön päämääränä on toimia viihteenä ja ajanvietteenä (Källman, 2021, s. 8). Zimmerman ja Christakis (2007, s. 986) määrittivät viihteellisen median ei-opetukselliseksi ajanvietteeksi (eng. *not educational entertainment*) sekä väkivallattomaksi viihteeksi (eng. *nonviolent entertainment*) eli se sisältää kaiken mediasisällön, joka jää opetuksellisen ja väkivaltaisen mediasisällön väliin. On havaittu, että TV-sarjat yleisesti sekä lapsille tarkoitettut ohjelmat sisältävät aikuismaista kielenkäyttöä (Zimmerman & Christakis, 2007, s. 990).

Vaikka viihteellinen mediasisältö on lähtökohtaisesti väkivallatonta, se voi sisältää mahdollisuuksia toteuttaa sitä. Jos väkivalta ei ole olennainen osa mediasisältöä tai sen toimintaa, kyseinen sisältö ei ole väkivaltaista. Esimerkiksi autopelien päätarkoituksena on kilpailla nopeudesta muita ajoneuvoja vastaan, mutta kilpa-ajossa voi syntyä vahingollisia tai tahallisia törmäyksiä. Tällaisessa tilanteessa sisältö on lähtökohtaisesti väkivallatonta, mutta pelaajan toiminta voi tehdä pelistä väkivaltaisen. (Källman, 2021, s. 8.) Siksi viihteellisen mediasisällön määrittelemiseksi on olennaista selvittää sen käyttötarkoitus.

### 2.2.1 Mediasisällön viihdekäyttö

7–15-vuotiaat kertoivat käyttävänsä viihteellistä mediasisältöä muita sisältöjä enemmän (Aikakausmedia, 2019). Tämä voi johtua viihteellisen mediasisällön epätarkasta määritelmästä ei-opetuksellisena ja väkivallattomana viihteenä. Internetin viihdekäyttö painottui pelisivustoihin ja videopalveluihin. Suosituimmat tavat käyttää mediasisältöjä viihteellisesti vuonna 2019 olivat pelaaminen, suoratoistopalvelujen käyttö, television katselu, sekä yhteisöpalvelujen, kuten YouTuben ja TikTokin käyttö (Aikakausmedia, 2019). YouTube oli useassa tutkimuksessa suosituimpien verkkosivustojen kärjessä. YouTuben



lisäksi suosittuja sivustoja 10–12-vuotiaiden keskuudessa olivat Facebook ja ilmaispelipaikat. (Aikakausmedia, 2019; Merikivi ym., 2016; Pääjärvi, 2012; Suoninen, 2013a; Suoninen, 2013b.)

Lapset käyttivät mediaa pääasiassa viihtymiseen (Aikakausmedia, 2019; Merikivi ym., 2016; Suoninen, 2013a; Suoninen, 2013b). Mediasisällön viihdekäytön kerrottiin olevan erityisen kivaa yksin ollessa ja silloin kun on tylsää, eikä ole muuta tekemistä. Sen rentouduttiin ja viihde toimi palkintona, kun kaikki tarpeellinen oli saatu hoidettua. (Aikakausmedia, 2019.)

Suosikkiohjelmikseen lapset mainitsivat vuosina 2011–2013 lastenohjelmat yleisesti, Salatut Elämät -sarjan, Uusi Päivä-sarjan, piirretyt sekä urheiluohjelmat, kuten jalkapallon ja jääkiekon. Lisäksi useita mainintoja saivat Paavo Pesusieni, Galaxi, Barbie, Putous, Hauskat kotivideot sekä Talent-ohjelmat. Katsotuimmat ohjelmat 4.–6. luokkalaisten kohdalla olivat viihdeohjelmat, animaatiot sekä tosi-tv-ohjelmista kykykilpailu- ja toimintaohjelmat. (Pääjärvi, 2012, s. 21–22; Suoninen, 2013a, s. 24, 194; Suoninen, 2013b, s. 19.)

Suosikkipeleikseen lapset mainitsivat vuosina 2011–2013 Super Mario -pelit, NHL- ja jääkiekkopelit, Minecraftin, Nintendo Wii -konsolin pelit, goSupermodel-sivuston pelit, FIFA-pelit sekä Lego- ja LEGO.COM -sivuston pelit (Pääjärvi, 2012, s. 23; Suoninen, 2013a, s. 51–52, 57, 197; Suoninen, 2013b, s. 37). Suosituimmat pelisivustot olivat aiemmin mainittujen lisäksi Pelikone.fi ja Miniclip.com. Tasohyppelypelejä piti mieluisina 25 % varhaisnuorista ja niitä pelattiin säännöllisesti toiseksi eniten. (Suoninen, 2013a; Suoninen, 2013b, s. 30–31.) Kaikki lapset eivät osanneet nimetä suosikkipelejään ja vielä useampi ei osannut nimetä suosikkisivustoaan (Pääjärvi, 2012, s. 24). Tästä syystä tämän tutkimuksen kyselylomakkeeseen on asetettu valmiit vastausvaihtoehdot helpottamaan lasten vastaamista.

### **2.3 Väkivaltainen mediasisältö**

Väkivaltaisen mediasisällön tunnistaa siitä, että väkivalta on keskeinen osa päähenkilön toimintaa tai juonta. Päähenkilön tarkoitus voi olla esimerkiksi taistelemisen tai väkivallalta pakeneminen. Väkivaltaiseksi mediasisällöksi lasketaan lisäksi sellainen sisältö, jossa on enemmän väkivaltaa kuin oletetusti lapsen jokapäiväisessä elämässä. (Vanderwater ym., 2005, s. 77–78; Zimmerman & Christakis, 2007, s. 988.) Väkivaltaisessa mediasisällössä esiintyy äärimmäistä aggressiota eli tarkoituksellisia yrityksiä vahingoittaa muita yksilöitä Anderson & Bushman, 2001, s. 354; Zimmerman & Christakis, 2007, s. 988; Yokota &

Thompson, 2000, s. 2716). Yksilöt voivat olla oikeita ihmisiä, epäinhimillisiä piirroshahmoja tai mitä tahansa tältä väliltä (Anderson & Bushman, 2001, s. 354). Fyysisen toiminnan lisäksi väkivaltaan sisältyy uhkaavaa käyttäytymistä ja vihamielistä kielenkäyttöä, kuten kiroilua. (Zimmerman & Christakis, 2007, s. 988.) Vaikka kaikki väkivalta on aggressiota, kaikki aggressio ei ole väkivaltaa (Anderson & Bushman, 2001, s. 354).

Animaatiot ja animoidut sisällöt sisältävät tunnetusti väkivaltaa, vaikka ne olisi määritelty lapsille sopiviksi (Council on Communication and Media, 2009, s. 1496). Yokota ja Thompson (2000) havaitsivat, että kaikki vuosina 1937–1999 Yhdysvalloissa julkaistut animaatioelokuvat, jotka oli luokiteltu sallituiksi kaikenikäisille (eng. *G-rated*) sisälsivät vähintään jonkin verran väkivaltaa. Yli puolet väkivallasta liittyi hyvän tai neutraalin hahmon ja pahan hahmon väliseen taisteluun. Aseina käytettiin esimerkiksi miekkaa, taikuutta, räjähteitä, myrkkyä tai kehoa. Esimerkkejä väkivaltaisesta mediasisällöstä ovat Simpsonit, Call of Duty -pelit ja Kardashianit (Sekarasih, 2015, s. 7). Elokvien ja animoitujen sisältöjen lisäksi videopelit pursuavat väkivaltaa (Council on Communication and Media, 2009, s. 1496).

Lapsen käytökseen vaikuttaa se sisältö, jolle hän altistuu (Everaert, 2014, s. 75). Useissa tutkimuksissa on havaittu, että mediaväkivalta voi johtaa aggressiiviseen käyttäytymiseen, väkivaltaisuuteen turtumiseen, painajaisiin sekä pelkoon tulla satutetuksi (Council on Communication and Media, 2009, s. 1495). Esimerkiksi Bushman ja Huesmann (2006) havaitsivat, että jo lyhyt altistuminen väkivaltaiselle sisällölle aiheuttaa aggression merkitsevää kasvua. Jatkuva väkivaltaiselle sisällölle altistuminen on yhteydessä aggressiivisen käyttäytymisen lisääntymiseen aikuisiällä. Lisäksi pitkäaikainen altistuminen väkivaltaiselle sisällölle lisää positiivista asennetta sitä kohtaan, ja väkivalta saatetaan nähdä tapana ratkaista ongelmia ja saavuttaa tavoitteita (Anderson ym., 2003, s. 95).

Mediasisällöissä esitetään sankareiden käyttämä väkivalta oikeutettuna tapana ratkaista konflikti, mikä lisää entisestään positiivista asennetta väkivaltaa kohtaan. Siksi lasten tulisi välttää erityisesti väkivaltaisia videopelejä. (Council on Communication and Media, 2009, s. 1496, 1499.) Kamenetzin (2018, s. 54–55) mukaan huomattavin muutos mediaväkivallalle altistuessa on turtuminen muiden kokemalle kärsimykselle.

### 2.3.1 Altistuminen väkivaltaiselle mediasisällölle

Suuri osa lasten media-altistumisesta sisältää väkivaltaisia tekoja, jotka on joko havaittu tai suoritettu virtuaalisesti videopelien välityksellä (Council on Communication and Media,

2009, s. 1496). Vuosina 2011–2013 väkivaltaisista peleistä suosituimpia olivat Star Wars, Call of Duty -pelit, Angry Birds sekä Pokémon. Erityisesti vuonna 2013 Angry Birds mainittiin yhdeksi suosikkipeleistä sekä 7–8-vuotiaiden että 10–12-vuotiaiden keskuudessa. Säännöllisesti pelatuin ja mieluisin pelityyppi yli 10-vuotiailla oli taistelupelit, joita pelasi säännöllisesti 45 % varhaisnuorista. Väkivaltaisiksi luokitelluista ohjelmista suosituimpia olivat Pokémon, Winx Club ja Simpsonit. Näiden lisäksi useita mainintoja saivat Star Wars ja South Park. (Pääjärvi, 2012, s. 21, 23; Suoninen, 2013a; Suoninen, 2013b, s. 19, 37.)

Sekarasih (2015) tutki millaisia syitä amerikkalaiset 6. luokkalaiset esittävät siihen, miksi tiettyihin elokuvaan ja videopelisiin on päätetty sisällyttää väkivaltaa. Vastauksista kumpusi kolme selkeää syytä: väkivalta on viihdyttävää, sopivaa ja realistista. ”Väkivalta on viihdyttävää” oli useimmin mainittu (57 %) syy ja osa lapsista oli sitä mieltä, että mediasisältö olisi ollut tylsä ilman sitä. Väkivaltaa pidettiin innostavana. Toiseksi yleisin syy (36 %) väkivallan sisällyttämiselle oli ”väkivalta on sopivaa”. Vastaaajien mielestä väkivalta sopi juoneen, henkilöihin tai genreen. 17 % vastaajista nimesi syyksi ”väkivalta on realistista”. Perusteluna oli se, että väkivalta on todellista ja sitä tapahtuu. Hiukan yli kolmasosa piti näkemäänsä väkivaltaa hyvänä asiana ja vain 6 % vastaajista arvioi väkivallan teot negatiivisesti. Alle puolet vastaajista antoi ristiriitaisia arvioita väkivallan hyväksyttävyydestä. Vastaaajat tiedostivat, että väkivallalla voi olla negatiivisia vaikutuksia. He olivat kuitenkin sitä mieltä, ettei väkivalta vaikuta negatiivisesti heidän ikäisiinsä, vaan heitä nuorempiin.

Tämän tutkimuksena haasteena väkivallan näkökulmasta voivat olla väkivallan tuomat mielikuvat. Väkivalta mielletään negatiiviseksi, eikä osallisuutta siihen haluta välttämättä myöntää. Lisäksi väkivallan määritelmä ulottuu laajemmalle kuin fyysisiin tekoihin. Vaikka väkivalta on määritelty kyselyssä, vihamielinen puhe ja kiroilu saatetaan sivuuttaa kyselyyn vastattaessa. Kiinnostavaa tämän tutkimuksen kannalta onkin se, millaisissa sovelluksissa ja alustoissa on havaittu väkivaltaa.

## 2.4 Tahditus

Tahditus (eng. *pace*) on keskeisin mediasisältöjen laatukategorioita erottava tekijä. Tahdituksen voi jakaa kahteen luokkaan: formaaliin tahditukseen (eng. *formal pace*) ja kognitiiviseen tahditukseen (eng. *cognitive pace*). Formaaliselle tahditukselle ominaista on

visuaalisten tai auditiivisten ominaisuuksien muuttuminen. Tämä on havaittavissa häivytyksinä, leikkauksina, äänitehosteina sekä taustamusiikin tempona. Formaalia tahditusta on mahdollista tulkita subjektiivisesti ja mitata objektiivisesti. Kognitiivinen tahditus liittyy nopeuteen, jolla informaatio esitetään ja se on riippuvainen katsojan tulkinnasta. Katsojan on ponnistettava informaation sisäistämiseksi silloin, kun informaatio on haastavaa ja se esitetään lyhyessä ajassa. Jos aihepiiri on katsojalle tuttu, informaation sisäistämiseksi ei tarvitse ponnistella yhtä paljon kuin sen ollessa uutta. (Greer ym., 1982, s. 611; Koolstra ym., 2004, s. 355.)

Runsas ruutu-aika tehostaa tahdituksen vaikutusta. Kun altistuu pitkään sellaiselle mediasisällölle, joka on tahditukseltaan nopeaa ja sisältää paljon ärsyksiä, kiihtymys lisääntyy, keskittyminen häiriintyy ja riippuvuus medialaitteeseen vahvistuu. (Ahonen ym., 2014, s. 130–131.) Tästä voidaan päätellä, että mediasisällön tahditus saattaa tarjota liikaa ärsyksiä kehittyville aivoille (Zimmerman & Christakis, 2007, s. 990).

Opetuksellinen mediasisältö on tahditukseltaan hitaampaa kuin viihteellinen mediasisältö. Tämä ilmenee esimerkiksi siten, että opetuksellisten ohjelmien yksittäinen kuvakulma tai kohta kestää kauemmin kuin ei-opetuksellisen ohjelman. Siksi opetuksellista mediasisältöä pidetään harmittomampana. (Zimmerman & Christakis, 2007, s. 987–988.) Viihteellisen mediasisällön tahditus on opetuksellista mediasisältöä nopeampaa, sillä nopean tahdituksen uskotaan ylläpitävän erityisesti nuorten katsojien mielenkiintoa (Koolstra ym., s. 359; Zimmerman & Christakis, 2007, s. 990). Nopea tahditus ja äkilliset kuvakulman muutokset palkitsevat keskittymisen lukuisilla ärsyksillä, sillä nopean mediasisällön seuraaminen saa pupillit laajenemaan, hengityksen kiihtymään ja sydämen syketaajuuden kohoamaan. (Kamenez, 2018, s. 54; Zimmerman & Christakis, 2007, s. 987).

## **2.5 Tyttöjen ja poikien erot mediasisältöjen käytössä**

Sukupuoli oli yhteydessä pelaamisen useuteen. Tytöistä 33 % pelasi päivittäin ja 16 % hyvin harvoin. Pojista 51 % pelasi päivittäin ja 7 % hyvin harvoin (Pääjärvi, 2012, s. 22).

Mieltymykset suosikkipelien suhteen olivat vahvasti sukupuolittuneita ensimmäisen luokan oppilaiden joukossa. Tyttöjen suosikkipelejä olivat Pikku Kakkonen -sivuston pelit, Nintendo Wii -konsolipelit, Franklin sekä yleisesti tyttöjen pelit ja prinsessapelit. Poikien suosikkipelejä olivat Lego-pelit, Super Mario -pelit, Star Wars sekä yleisesti ralli- ja autopelit. 10–12-

vuotiaiden suosikkipelityypit olivat jonkin verran sukupuolittuneita. Pojat pelasivat useimmin taistelu- ja toimintapelejä. Näiden lisäksi pojat pelasivat urheilupelejä, ajo- ja lentopelejä, tasohyppelypelejä sekä seikkailu- ja roolipelejä. Tytöt pelasivat useimmin tasohyppelypelejä, seura- ja perhepelejä, simulaatiopelejä sekä lisäksi taistelu- ja toimintapelejä. Poikien suosikkipelejä olivat Call of Duty -pelit, Minecraft sekä NHL- ja FIFA-sarjan pelit. Tyttöjen suosikkipelejä olivat The Sims -sarjan pelit sekä goSupermodel-sivuston pelit. (Pääjärvi, 2012, s. 23; Suoninen, 2013a.)

### 3 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tutkimusongelma on yleisluontoinen kysymys, jonka alle jäsenyy koko tutkittava kokonaisuus. Tutkimusongelma jaetaan usein alaongelmiin, jotka tarkentavat tutkimuksen ongelmanasettelua ja lähestyvät tutkittavaa aihetta eri näkökulmista. Alaongelmista saaduilla vastauksilla koostetaan vastaus tutkimuksen pääongelmaan. (Hirsjärvi ym., 2018, s 122, 124.)

Tämän tutkimuksen tavoite on selvittää tilastollisella analyysillä, millä tavoin opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö on jakautunut 7–12-vuotiaiden lasten keskuudessa sekä mitkä ovat merkittävimmät erot tyttöjen ja poikien mediasisältöjen käytössä.

Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Millä tavoin opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö on jakautunut 7–13-vuotiaiden keskuudessa?
  - 1.1. Miten opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö on jakautunut ajallisesti?
  - 1.2. Millaista mediasisältöä käytetään opetuksellisesti?
  - 1.3. Millaista mediasisältöä käytetään viihteellisesti?
  - 1.4. Millaisessa mediasisällössä havaitaan tai käytetään väkivaltaa?
2. Millaisia eroja tyttöjen ja poikien mediasisällön käytössä on opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön näkökulmasta?

Ensimmäinen tutkimusongelma on opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käytön jakautumisen mittaaminen. Mediasisällön käyttöön sisällytetään alaongelmien aiheet eli ajallinen jakautuminen, opetuksellinen mediasisältö, viihteellinen mediasisältö ja väkivaltaisen sisällön havaitseminen tai käyttö. Ensimmäisen alaongelman avulla pyritään mittaamaan, mitä mediasisällön laatu-kategorioista käytetään ajallisesti eniten. Toisen alaongelman avulla pyritään selvittämään millaisia sovelluksia, sivustoja ja alustoja käytetään oppimiseen. Kolmannen alaongelman avulla pyritään selvittämään, millaisia sovelluksia, sivustoja, alustoja käytetään viihtymiseen. Neljännessä alaongelmassa pyritään selvittämään,

millaisissa sovelluksissa, sivustoissa ja alustoissa havaitaan tai käytetään väkivaltaa. Toinen tutkimusongelma on erojen mittaaminen tyttöjen ja poikien mediasisältöjen käytössä.

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen liittyvät hypoteesit ovat, että viihteellistä mediasisältöä käytetään ajallisesti eniten ja siihen liitetään muihin sisältöihin verrattuna enemmän sovelluksia ja alustoja. Hypoteesit perustuvat havaintoon siitä, että peruskouluikäiset käyttävät viihteellistä sisältöä eniten (Aikakausmedia, 2019, s. 18). Lisäksi viihteellisen mediasisällön määritelmään on mahdollista sisällyttää enemmän sisältöä kuin opetuksellisen ja väkivaltaisen mediasisällön määritelmään (Zimmerman ja Christakis, 2007, s. 986).

Toiseen tutkimuskysymykseen liittyvät hypoteesit ovat, että tyttöjen ja poikien käyttämät mediasisällöt ovat sukupuolittuneita, ja pojat käyttävät mediasisältöjä keskimäärin tyttöjä enemmän. Pääjärven (2012) ja Suonisen (2013a) havainnot tukevat sukupuolten eroihin liittyviä hypoteeseja.

Tutkimuskysymyksiin vastataan viidennessä luvussa jokaiselle kysymykselle varatun otsikon alla ja hypoteesien toteutumista käsitellään seitsemännessä luvussa.

## 4 Tutkimuksen toteutus

### 4.1 Tutkimusmenetelmä

Tutkimus suoritettiin sähköisenä kyselytutkimuksena Webropol-kyselyalustaa käyttäen. Kyselytutkimus tarjoaa numeerista dataa ja mahdollisuuden tehdä yleistyksiä tutkimusotoksen pohjalta. Sen avulla voidaan kuvailla ja selittää ilmiöitä. (Cohen ym., 2007, s. 84.) Menetelmä on poikkitieteellinen, sillä se sisältää sekä laadullisia että määrällisiä ominaisuuksia. Kyselytutkimus menetelmänä on enimmäkseen määrällistä, tilastollisia menetelmiä soveltavaa tutkimusta (Vehkalahti, 2019, s. 13.)

Määrällisesti tässä tutkimuksessa oltiin kiinnostuneita siitä, minkä kategorian mukaista mediasisältöä käytetään eniten: opetuksellista, viihteellistä vai väkivaltaista. Laadullisesti oltiin kiinnostuneita siitä, millaisia sovelluksia, sivustoja ja alustoja käytetään pääasiassa opetuksellisesti, viihteellisesti ja väkivaltaisesti. Lisäksi määrällisesti oltiin kiinnostuneita siitä, mitkä ovat merkitsevimmät erot tyttöjen ja poikien mediasisältöjen käytössä.

Kyselylomake laadittiin Zimmermanin ja Christakisin (2007) määritelmien pohjalta ja käsitteet *opetuksellinen mediasisältö*, *viihteellinen mediasisältö* ja *väkivaltainen mediasisältö* operationalisoitiin eli muutettiin ymmärrettävään ja mitattavaan muotoon. Tutkimusaineiston monivalintakysymyksiin liittyi tilastollisen analyysin kannalta haasteita, jotka huomioitiin kyselylomakkeen laadinnassa. Tutkimuksen kannalta oleelliset käsitteet eivät välttämällä olleet vastaajalle yksiselitteisiä, mikä saattoi lisätä tulkinnanvaraisuutta. Käsitteiden operationalisointi tehtiin huolella, jotta lapset kykenivät ymmärtämään kysymykset ja vastaamaan niihin.

Ennen kyselylomakkeen laatimista käsitteistä hahmoteltiin mittausmalli, jonka avulla havainnollistettiin tutkimuksen ilmiöt ja määriteltiin esitettävät kysymykset ja kysymystyypit. Kuvailevalle tutkimukselle tyypillisesti kysymykset muotoiltiin niin, että saatiin vastauksia kysymyksiin ”mikä”, ”millainen”, ”missä” ja ”milloin”. Tutkimuksen onnistuminen perustui pääosin kyselylomakkeen toimivuuteen. (Tähtinen ym., 2020, s. 36; Vehkalahti, 2019, s. 18, 20–22.) Ensimmäinen versio kyselystä laadittiin keväällä 2021 ja sitä testasi yli kaksikymmentä aikuista ( $N = 24$ ). Esitestauksessa selvitettiin, millaisia sovelluksia ja ohjelmia liitetään kuhunkin laatu-kategoriaan. Esitestauksesta saatujen vastausten ja palautteen pohjalta kyselyä muokattiin kohderyhmälle sopivaksi. Osa kyselyn sovellus- ja



sivustovaihtoehtoista on peräisin Aikakausmedian (2019) tutkimuksesta, jossa lapset nimesivät käyttämäänsä mediaa.

## 4.2 Aineiston hankinta ja tutkimuksen kohdejoukko

Aineisto kerättiin joulukuusta 2021 helmikuuhun 2022. Kyselyyn osallistui kouluja Keski-Suomesta, Uudeltamaalta ja Varsinais-Suomesta. Kyselyyn osallistuvat koulut valittiin harkinnanvaraisella otannalla. Harkinnanvaraiselle otannalle tyypillisellä tavalla tutkittavat henkilöt valittiin mielenkiinnon mukaan ja aineisto koostui helposti saaduista henkilöistä (Metsämuuronen, 2009, s. 61). Tässä tutkimuksessa käytettiin harkinnanvaraista otantaa, sillä aineisto koostui 7–13-vuotiaista (halu tutkia tiettyjä henkilöitä), joiden koulut antoivat tutkimusluvan (helposti kokoon saatu joukko). Harkinnanvaraista otantaa käytettiin mahdollisimman suuren aineiston saamiseksi.

Tutkimuksen perusjoukkona toimivat alakouluikäiset (7–13-vuotiaat) lapset. Suurin osa vastaajista täytti kyselyn itse. Tutkija auttoi nuorimpia tutkittavia kyselyyn vastaamisessa lukemalla kysymykset heille ääneen ja avaamalla käsitteitä. Aineiston numerus oli  $N = 67$ .

Aineisto kerättiin Webropol-pohjaisella verkkokyselylomakkeella. Kyselylomake välitettiin QR-koodilla avoimena kyselylinkkinä joko suoraan vastaajille tai opettajille, jotka välittivät sen vastaajille. Vastaukset annettiin anonyymisti, eikä tutkijan ollut mahdollista yhdistää osallistuneiden henkilöllisyyttä vastauksiin. Kyselyyn vastanneiden kokonaismäärä oli 67. Vastaukset esitellään tämän tutkimuksen tulososiossa koko otoskoko huomioiden. Lisäksi vastauksia tarkastellaan kahden vastaajaryhmän näkökulmasta. Vastaajaryhmät olivat tytöt ( $N = 33$ ) ja pojat ( $N = 33$ ). Yksi vastaajista ilmoitti sukupuolekseen *Joku muu / En halua kertoa*. Tutkimuksen validiteetin ylläpitämiseksi tämä poikkeava vastaus jätettiin pois.

Aineisto siirrettiin Seafile-pilvipalveluun Webropol-järjestelmästä 17.2.2022. Aineistosta poistettiin kaikki vastaajan ikään liittyvät taustatiedot. Aineistoa käsiteltiin noudattamalla yleisesti tunnettuja hyviä tutkimuseettisiä periaatteita ja käytäntöjä. Aineistoa ei annettu ulkopuolisten henkilöiden nähtäväksi. Aineisto siirrettiin IMB SPSS Statistic 27 -ohjelmistoon 23.2.2022. Aineiston käsittely ja analyysi suoritettiin SPSS-ohjelmistossa käyttäen vain sukupuolta käsitteleviä tunnisteita. Pääsy ja tarkastelu oikeus aineistoon Webropol-, Seafile- ja SPSS-työympäristössä oli vain tämän tutkimuksen laatijalla 28.3.2022. asti.

Aineistonkeruutilanteissa kyselyyn vastaamista edelsi lyhyt esitys tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja tutkittavan oikeuksista ikäkohtaisesti sopivalla tavalla. Esityksen jälkeen kyselyyn vastasivat ne lapset, joiden huoltaja oli allekirjoittanut tutkimuslupalomakkeen, ja jotka olivat halukkaita osallistumaan. Vastaajille annettiin älylaite vastaamista varten ja tutkija auttoi nuorimpia vastaajia kyselyn täyttämässä selittäen, esimerkiksi, mitä käsitteet tarkoittivat ja mitä kussakin kysymyksessä kysyttiin.

Tutkimuksen kyselylomake koostui seitsemästä osiosta. Ensimmäinen osio käsitteli vastaajan taustatietoja, kuten ikää ja sukupuolta. Toisessa osiossa selitettiin lyhyesti, mitä tarkoittaa *digitaalinen mediasisältö* ja kysyttiin, kuinka monta tuntia sitä käytettiin keskimäärin päivässä. Vastaus annettiin liu'uttamalla liukukytkintä haluttua tuntimäärää edustavan numeerisen arvon kohdalle. Osiot 3–5 sisälsivät lähes identtiset kysymykset ja vastausvaihtoehdot. Näkökulma vaihtui laatukategorian mukaan. Aluksi käsite selitettiin lyhyesti ja sitten kysyttiin kuinka monta tuntia päivässä käytettiin mediaa kyseisestä näkökulmasta. Viimeisenä tuli valita kaikki vaihtoehdot, joita käytettiin laatukategorian näkökulmasta. Kyselylomakkeen viimeisessä osiossa oli avoin kysymys, johon sai antaa palautetta ja halutessaan lisätä jotain. Kyselylomake löytyy kokonaisuudessaan liitteessä 1.

### 4.3 Aineiston analyysi

Aineisto analysoitiin poikkitieteellisesti eli sekä määrällisesti että laadullisesti käyttäen Excel- ja SPSS-ohjelmistoja. Analysoinnin ensimmäinen vaihe oli Webropol-kyselyllä kerättyjen vastausten tallentaminen Excel-tiedostoksi sekä havaintomatriisin ja vastausten yleinen selailu. Excel-tiedostoa säilytettiin Seafile-palvelussa. Analysoinnin ensimmäinen vaihe oli selvittää, onko jakauma normaalisti jakautunut. Normaalisuusjakaumaoletus jouduttiin hylkäämään jokaisen muuttujan kohdalla ja erojen selvittämiseen käytettiin ei-parametrisistä menetelmistä *Mann-Whitney U* -testiä. Tulos oli tilastollisesti merkitsevä, kun  $p < 0,05$ . Erittäin merkitsevä tulos oli silloin, kun  $p < 0,01$ . Tällä tavoin analysoitiin kaikki tutkimuskysymykset.

Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käytön määrä (tunteina) mitattiin siirtämällä liukukytkintä halutun numeerisen arvon kohdalle. Ennen tulosten analysointia aineistossa havaittiin tallentumattomia vastauksia aikaa käsittelevissä kysymyksissä. Liukukytkimellä vastatessa vastaus ei tallentunut, ellei liukukytkintä siirretty. Liukukytkin oli

valmiiksi arvon 0 kohdalla (*Vähemmän kuin 1 tunnin päivässä*), mistä johtuen liukukytkintä ei todennäköisesti siirretty, kun haluttiin vastata pienimmän arvon mukaisesti. Tämän seurauksena osa vastauksista tallentui vastaamattomina. Aikaa käsittelevät vastaukset käytiin läpi ja tallentumattomat vastaukset koodattiin vastaamaan pienintä mahdollista arvoa. Mediasisällön käytön määrä analysoitiin tarkastelemalla keskiarvoa ja mediaania jokaisen muuttujan kohdalla erikseen.

## 5 Tutkimustulokset

Kyselyyn vastasi 67 lasta, jotka olivat iältään 7–13-vuotiaita. Heistä 33 oli tyttöjä ja 33 poikia. Yksi vastaajista oli muunsukupuolinen tai ei halunnut ilmoittaa sukupuoltaan. Vastaajista 20 jätti vastaamatta kysymykseen, jossa tuli valita kaikki ne sisällöt, joissa oli nähty tai toteutettu väkivaltaa.

### 5.1 Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö

#### 5.1.1 Opetukselliseen, viihteelliseen ja väkivaltaisen mediasisällön ajankäyttö

Kyselyssä oli neljä kysymystä mediasisällön ajankäytöstä. Tavoitteena ei ollut saada tarkkaa vastausta mediankäytön tuntimäärästä, vaan lapsen oma arvio siitä, minkä mediasisällön parissa hän vietti eniten ja vähiten aikaa.

Keskimäärin päivässä mediasisältöjä käytettiin lähes kaksi ja puoli tuntia ( $M = 2,43$ ) ja mediasisällön käytön mediaani oli kaksi tuntia ( $Mdn = 2,00$ ) päivässä. Osa kertoi käyttävänsä mediasisältöä vähemmän kuin tunnin päivässä. Enimmillään mediasisältöä käytettiin yhdeksän tuntia (9,00) päivässä. Korkein mahdollinen tuntimäärä kyselylomakkeessa oli 10 tuntia.

Opetuksellista mediasisältöä käytettiin keskimäärin lähes tunti päivässä ( $M = ,97$ ) ja käytön mediaani oli tunti ( $Mdn = 1,00$ ). Suurin osa käytti opetuksellista mediasisältöä vähemmän kuin tunnin päivässä ja enimmillään sitä käytettiin kolme tuntia päivässä (3,00). Viihteellistä mediasisältöä käytettiin keskimäärin lähes kaksi tuntia päivässä ( $M = 1,79$ ) ja käytön mediaani oli kaksi tuntia päivässä ( $Mdn = 2,00$ ). Osa kertoi käyttävänsä mediasisältöä viihtymiseen vähemmän kuin tunnin päivässä ja enimmillään sitä käytettiin kahdeksan tuntia päivässä (8,00). Väki-valtaista mediasisältöä käytettiin keskimäärin puoli tuntia päivässä ( $M = ,597$ ) ja käytön mediaani oli vähemmän kuin tunnin päivässä ( $Mdn = ,00$ ). Tämä selittyy sillä, että suurin osa käytti väki-valtaista mediasisältöä vähemmän kuin tunnin päivässä.

Enimmillään väki-valtaista sisältöä käytettiin viisi tuntia päivässä (5,00).

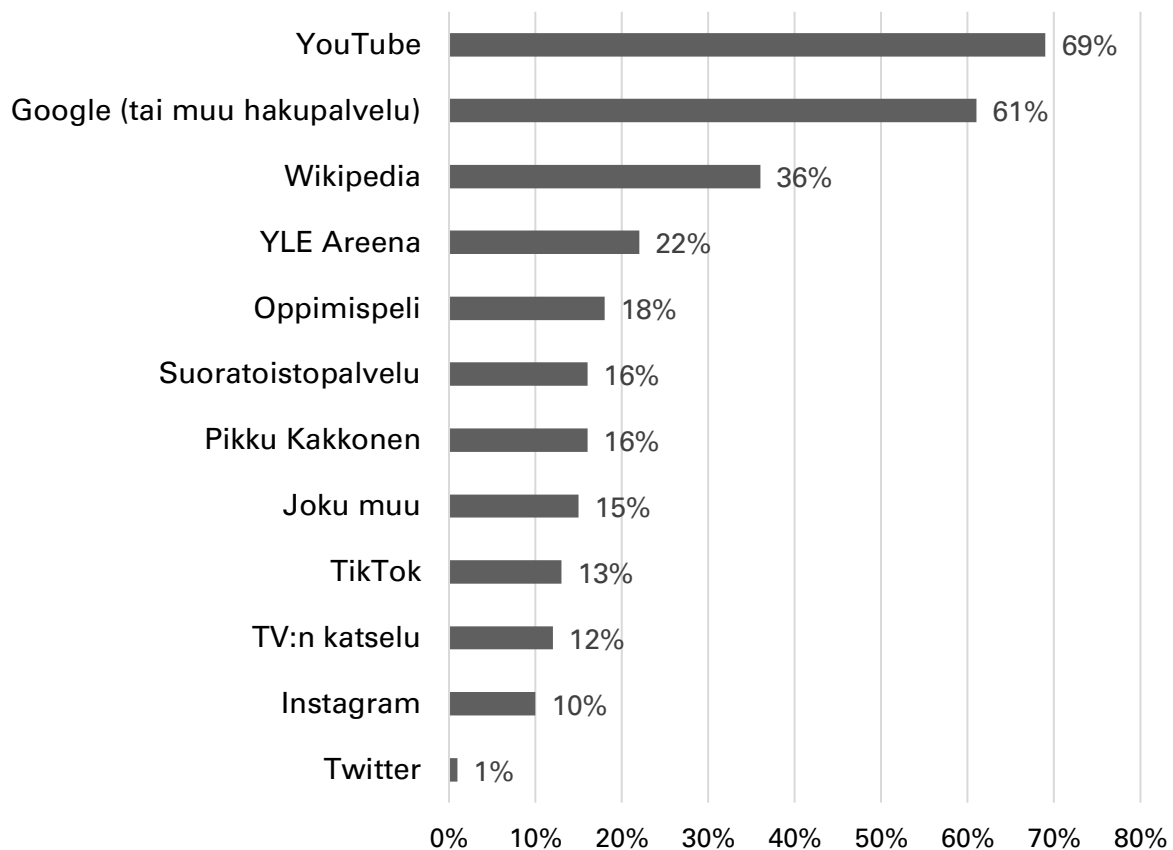
Viihteellistä mediasisältöä käytettiin muita sisältöjä enemmän. Tämä voi johtua viihteellisen mediasisällön laajasta määritelmästä (ks. luku 2.2). Vähiten käytettiin tai altistuttiin väki-valtaiselle mediasisällölle.

### 5.1.2 Mediasisällön opetuskäyttö

Suurin osa käytti oppimiseen YouTubea (69 %) sekä Googlea tai muuta hakupalvelua (61 %). Yli kolmasosa (36 %) käytti Wikipediaa oppimiseen ja yli viidesosa (22 %) käytti oppimiseen YLE Areenaa. Oppimispelien avulla oppi kahdeksantoista prosenttia ja suosituin oppimispeli oli Ekapeli, joka sai neljä mainintaa. Muita mainittuja oppimislejää olivat sanapeli, Growtopia, Pikku Kakkosen eskari, Duolingo, ViLLE sekä Minecraft ja Fortnite. Vähintään 12 % vastaajista kertoi käyttävänsä oppimiseen jotakin suoratoistopalvelua, Pikku Kakkosta, TikTok-palvelua, TV:n katselua sekä Instagramia. Vaihtoehtojen ulkopuolista mediasisältöä kertoi käyttävänsä 15 % vastaajista. Muuksi opetukselliseksi mediasisällöksi nimettiin Lasten uutiset, Lasten Raamattu -ohjelma, Lasten YouTube, Roblox, Flipaclip ja kirja. Yksi prosentti vastaajista kertoi oppivansa lisäksi Twitteristä. Oppimiseen käytettävät mediasisällöt näkyvät kuviosta 1.

**Kuvio 1**

*Opetuksellinen mediasisältö*

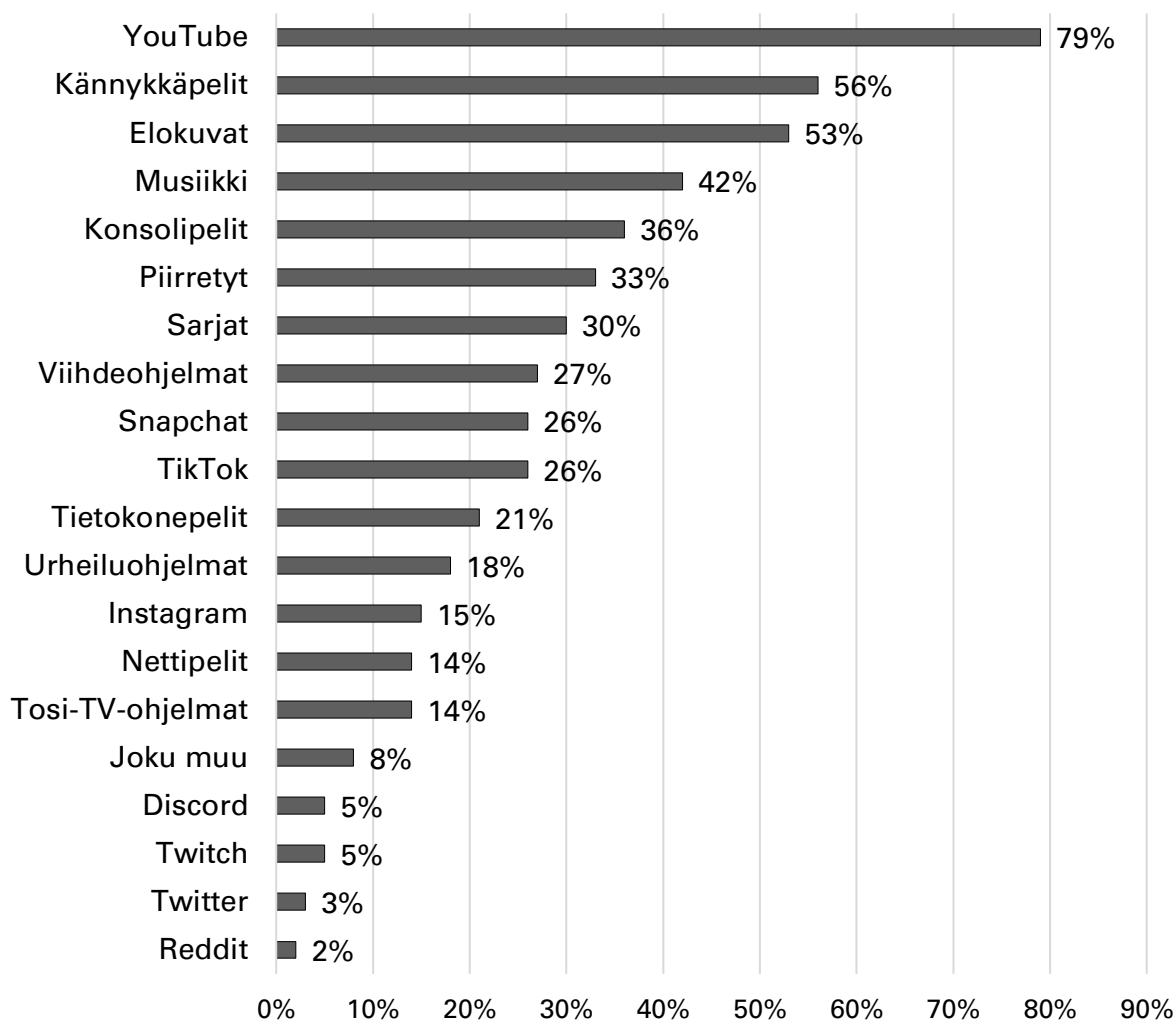


### 5.1.3 Mediasisällön viihdekäyttö

Suurin osa käytti viihteellisenä ajanvietteenä YouTubea (79 %). Yli puolet viihtyivät kännykkäpelien (56 %) ja elokuvien (53 %) parissa. Musiikin nimesi viihteeksi 40 %. Noin kolmasosa kertoi pelaavansa konsolipelejä (36 %) sekä katsovansa piirrettyjä (33 %) ja sarjoja (30 %). Yli neljäsosa kertoi katsovansa viihdeohjelmia (27 %) sekä käyttävänsä Snapchat- (26 %) ja TikTok-sovellusta (26 %). Lisäksi viihteenä toimivat tietokonepelit, urheiluohjelmat, Instagram, nettipelit, tosi-TV-ohjelmat, Discord, Twitch, Twitter ja Reddit. Vaihtoehtojen ulkopuolista viihteellistä mediasisältöä kertoi käyttävänsä 8 %. Muuksi viihteeksi nimettiin Lasten YouTube, SM-liiga, Netflix, Chrome sekä anime ja Genshi-peli. Kaikki viihtymiseen käytettävät mediasisällöt näkyvät Kuviosta 2.

**Kuvio 2**

*Viihteellinen mediasisältö*

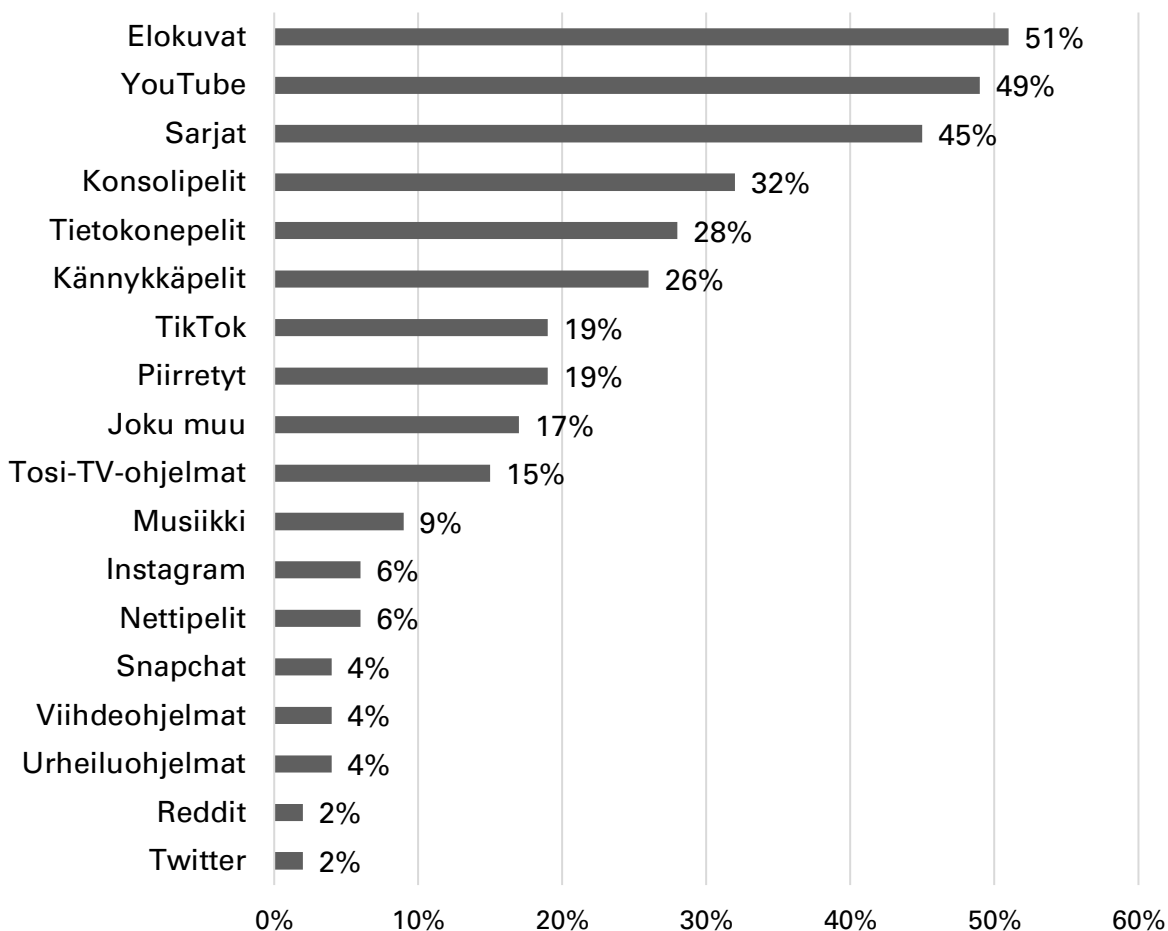


#### 5.1.4 Altistuminen väkivaltaiselle sisällölle ja väkivaltaisen sisällön käyttö

Väkivaltaista sisältöä käsittelevään kysymykseen vastasi 47 lasta. Puolet heistä (51 %) olivat nähneet väkivaltaa elokuvissa. Seuravaksi eniten väkivaltaa havaittiin YouTubessa (49 %) ja sarjoissa (45 %). Alle kolmasosa vastaajista altistui väkivallalle tai toteutti sitä konsoli-, tietokone- ja kännykkäpeleissä. Seuraavaksi eniten väkivaltaa havaittiin TikTokissa (19 %) ja piirretyissä (19 %). Seitsemäntoista prosenttia vastanneista kertoi altistuneensa tai toteuttavansa väkivaltaa muissa kuin vaihtoehdoiksi annetuissa sisällöissä. Huomioitavaa on, että osa tämän vaihtoehdon valinneista kaksi kirjoitti lisätietoihin, ettei altistunut väkivallalle ollenkaan. Vaihtoehtojen ulkopuolisista sisällöistä väkivaltaa havaittiin tai toteutettiin Googlessa sekä Dragon City-, Super Mario- ja Fortnite-peleissä. Kuviosta 3 näkyvät mediasisällöt, joissa on havaittu tai toteutettu väkivaltaa.

**Kuvio 3**

*Väkivaltainen mediasisältö*



Yhdestä vastauksesta kävi ilmi, ettei väkivaltaisen mediasisällön määritelmä ollut selvä: ”pelaan fortnaittia et en tiiä onko se väki valtaa en mä nyt mun konetta siinä rikki hakkaa kun sitä pelaan :D” (Vastaja 65, 2022). Toinen vastaaja kirjoitti avoimeen kysymykseen pohdintansa animaatioissa esiintyvistä väkivallasta: ”Animessa voi olla paljon väkivallan tapaista muuhun väkivaltaan en ole keskittynyt” (Vastaja 60, 2022).

## 5.2 Tyttöjen ja poikien väliset erot mediasisältöjen käytössä

### 5.2.1 Ajankäyttö

Tyttöjen ja poikien välinen ero ajankäytössä oli tilastollisesti merkitsevä väkivaltaiselle mediasisällölle altistumisessa. Merkitsevyys tarkastettiin *Mann-Whitney U* -testillä ja p:n arvoksi saatiin 0,01. Pojat viettivät tyttöjä enemmän aikaa väkivaltaisen mediasisällön ääressä.

Pojat viettivät yleisesti tyttöjä enemmän aikaa mediasisältöjen ääressä, mutta ero ei ole tilastollisesti merkitsevä. Mediasisällön päivittäisen käytön mediaani oli tytöillä kaksi tuntia ( $Mdn = 2,00$ ) ja pojilla kolme tuntia ( $Mdn = 3,00$ ). Huomattavaa on, että tyttöjen mediasisällön ääressä käyttämä aika päivittäin vaihteli poikien käyttämää aikaa enemmän eli ajankäyttö ei ollut normaalisti jakautunutta. Tyttöjen viettämä aika mediasisällön ääressä oli enimmillään yhdeksän tuntia ja pojilla viisi tuntia.

### 5.2.2 Opetuksellinen mediasisältö

Pojat mainitsivat tyttöjä useammin käyttävänsä YouTubea oppimiseen. *Mann-Whitney U* -testillä p:n arvoksi saatiin 0.018 eli tulos on tilastollisesti merkitsevä. Pojista lähes kaikki (82 %) nimesivät YouTubea opetukselliseksi sisällöksi, kun tytöistä näin teki yli puolet (55 %). Pojat käyttivät tyttöjä enemmän lisäksi Wikipediaa. *Mann-Whitney U* -testillä p:n arvoksi saatiin 0,042 eli ero on tilastollisesti merkitsevä. Pojista lähes puolet (48 %) ja tytöistä vajaa neljäsosa (24 %) käytti Wikipediaa oppimiseen.

Pojista kuusi ja tytöistä vain kaksi kertoi katsovansa televisiota oppimistarkoituksessa. *Mann-Whitney U* -testillä p:n arvoksi saatiin 0,134 eli ero ei ole tilastollisesti merkitsevä. Twitteriä käytti oppimiseen vain yksi poika.



### 5.2.3 Viihteellinen mediasisältö

Tytöt kuuntelivat enemmän musiikkia kuin pojat ja ero on tilastollisesti merkitsevä, sillä *Mann-Whitney U* -testillä p:n arvoksi saatiin 0,025. Yli puolet tytöistä (55 %) kuunteli musiikkia, kun pojista näin kertoi tekevänsä yli neljäsosa (27 %).

Tyttöjen ja poikien viihteellisen mediasisällön käytössä on selkeitä eroja, mutta ne eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Vastauksista ilmeni muun muassa neljä viihteellistä mediasisältöä, joita vain pojat käyttivät. Näitä olivat Discord, Reddit, Twitter ja Twitch. Taulukosta 1 näkyy, mitä mediasisältöjä sukupuolet käyttävät toisiaan enemmän.

**Taulukko 1**

*Viihteellisen mediasisällön suosio sukupuolittain*

Tyttöjen suosiossa	Poikien suosiossa
Musiikki	Discord
Instagram	Reddit
Elokuvat	TikTok
Piirretyt	Twitter
Sarjat	Twitch
Tosi-tv-ohjelmat	YouTube
	Konsolipelit
	Kännykkäpelit
	Tietokonepelit
	Viihdeohjelmat
	Urheiluohjelmat

### 5.2.4 Väkivaltainen mediasisältö

Väkivaltaista mediasisältöä koskevaan kysymykseen vastasi 24 poikaa ja 23 tyttöä eli otos oli 47. Pojat havaitsivat YouTubessa enemmän väkivaltaa kuin tytöt. *Mann-Whitney U* -testillä p:n arvoksi saatiin 0,001 eli ero tilastollisesti erittäin merkitsevä. Pojista yli puolet (61 %) ja tytöistä yli kolmasosa (39 %) ilmoitti altistuneensa väkivaltaiselle sisällölle YouTubessa.

## 6 Pohdinta

### 6.1 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Jotta tutkimus olisi luotettava, uskottava ja eettinen, sen täytyy rakentua hyvää tieteellistä käytäntöä noudattaen ja tutkijan tulee huomioida tutkittavan joukon moraalisen asema ja oikeudet (Launis, 2007, s. 28). Tutkija sitoutui tutkimuksen jokaisessa vaiheessa toimimaan näiden periaatteiden mukaisesti.

Tutkimuksen luotettavuus rakentuu reliabiliteetista ja validiteetista. Reliabiliteetti tarkoittaa tutkimustulosten toistettavuutta ja tutkimuksen kykyä antaa tuloksia, jotka eivät ole sattumanvaraisia. (Hirsjärvi ym., 2009, s. 226.) Yksi tapa todeta tutkimuksen reliabiliteetti on tarkastella, kuinka hyvin otos edustaa perusjoukkoa (Vilka, 2014). Tässä tutkimuksessa perusjoukkona toimivat 7–13-vuotiaat lapset. Vertaamalla saatuja tuloksia aiemmin tehtyihin tutkimuksiin lasten mediankäytöstä, voidaan tehdä päätelmiä siitä, vastaavatko tähän tutkimukseen osallistuneet lapset perusjoukkoa.

Validiteetti eli pätevyys tarkoittaa sitä, että tutkimukseen valittu menetelmä mittaa sitä, mitä sen on tarkoitus mitata. Kyselytutkimukseen vastattaessa on riski ymmärtää kysymykset eri tavalla kuin tutkija on ne tarkoittanut. (Hirsjärvi ym., 2009, s. 226–227.) Väärinymmärryksiä pyrittiin ehkäisemään määrittelemällä kyselyn kannalta oleelliset käsitteet lyhyesti ja ymmärrettävästi ennen jokaista kysymystä.

Ennen kyselyn toteuttamista 7–13-vuotiaiden oppilaiden huoltajia tiedotettiin kyselytutkimuksesta toimittamalla *Tutkittavan tiedote ja suostumuslomake*, jossa oli kattavat tiedot tutkimuksesta ja siinä toteutettavasta kyselystä. Asiakirja on luettavissa kokonaisuudessaan Liitteestä 1. Huoltajille kerrottiin tutkimuksen tarkoituksesta ja sen toteutuksesta. Tiedotteessa kerrottiin lyhyesti kyselyssä esitettävät kysymykset. Huoltajille tehtiin selväksi heidän lapsensa tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuus ja mahdollisuus keskeyttää kysely missä vaiheessa tahansa.

Webropol-kyselyn ensimmäisellä sivulla kerrottiin lyhyesti tutkijasta ja tutkimuksen tarkoituksesta. Ensimmäisellä sivulla tuotiin esille se, että tutkimukseen vastaaminen on vapaaehtoista ja että sen voi keskeyttää missä vaiheessa tahansa. Lisäksi ensimmäisellä sivulla oli kysymys, johon vastaamalla tutkittava hyväksyi osallistumisensa tutkimukseen sekä sen, että hänestä kerätään tunnistetietoja (ikä ja sukupuoli).

Vastaajien tiedot käsiteltiin luottamuksellisesti eikä heitä voi tunnistaa vastausten perusteella. Tutkimus ei aiheuttanut vastaajalle riskiä tai haittaa, ja vastaamiseen kului keskimäärin 5–20 minuuttia.

Analysoitava aineisto koostui pääasiassa monivalintamuuttujista, joilla mitattiin lasten käyttämää mediasisältöä oppimiseen, viihtymiseen sekä väkivallalle altistumiseen tai sen toteuttamiseen. Monivalintakysymykset puoltavat paikkaansa selkeästi rajatussa kyselytutkimuksessa, jossa vaihtoehdot ovat konkreettisesti määriteltävissä.

Vastausvaihtoehdot helpottavat vastaamista, tuottavat suhteellisen homogeenistä aineistoa ja mahdollistavat siten vastausten mielekkään vertailun. (Heikkilä 2008, s. 50–52; Hirsjärvi ym., 2009, s. 201.) Kyselyyn sisällytettiin avoimia kysymyksiä, joilla pyrittiin saamaan esiin valmiista vaihtoehdoista poikkeavia tai uusia näkökulmia.

Pääjärvi (2012, s. 23–24) havaitsi tutkimuksessaan, että kaikki lapset eivät osanneet nimetä suosikkipelejänsä ja vielä useampi ei osannut nimetä suosikkisivustoaan. Siksi kyselytutkimukseen asetettiin valmiit vastausvaihtoehdot, joista lapset voivat valita käyttämänsä sovellukset, palvelut, alustat ja sivustot. Vastausvaihtoehdot perustuvat viimeisimpiin lasten mediankäyttöä koskeviin tutkimuksiin.

Aineistosta saatuja tuloksia verrattiin luvussa 7 tämän tutkielman teoriaosuuteen, joka perustuu useaan aiempaan lasten mediankäyttöä koskevaan tutkimukseen. Tämä on luotettava tapa arvioida tutkimuksen validiteettia ja reliabiliteettia, sillä vahva teoriapohja ja selkeä käsitys aiemmista tutkimuksista vahvistaa tutkimuksen rakennetta. Lisäksi tällä menettelyllä on mahdollista huomata mahdollisia mittausvirheitä ja eroavaisuuksia (Vehkalahti, 2019, s. 22, 41.)

Vastausten luotettavuuteen voi vaikuttaa se, että nuorimmat vastaajista olivat tyttöjä ja vanhimmat vastaajista olivat poikia. Ikä on saattanut vaikuttaa siihen, kuinka hyvin eri mediasisältöjä tunnetaan. Poikien vanhempi ikä on voinut vaikuttaa siihen, että he valitsivat vaihtoehdoista enemmän mediasisältöjä kuin tytöt.

## 6.2 Tutkimuksen merkitys

Tutkimuksen avulla saatiin selville lasten antamia merkityksiä eri mediasisällöille. Vastausten avulla on mahdollista luoda ajankohtaisia määritelmiä opetukselliselle, viihteelliselle ja

väkivaltaiselle sisällölle. Källman (2021) on todennut, että mediankäyttöä kuvaavat käsitteet kaipaavat tarkempaa määrittelyä. Mediasisällön laadun määritelmään tulisi sisältyä mediasisällön alkuperäinen tarkoitus tai tavoite sekä yksilön syy mediasisällön käyttämiseen. Näin voidaan muodostaa kokonaisvaltainen käsitys mediasisällöstä ja sen käyttötarkoituksesta. Viihteellinen mediasisältö kaipaisi tarkemman määritelmän, sillä vallitsevan määritelmän mukaan kaikki mediasisältö, joka ei ole opetuksellista tai väkivaltaista, on viihdettä (Zimmerman & Christakis, 2007).

Mediasisällön laatukategorioita tulisi päivittää ja lisätä kategoriaksi esimerkiksi *vuorovaikutuksellinen mediasisältö*. Rideout (2015) on kehittänyt mediankäyttöä koskevia luokkia, jotka perustuvat niiden käyttötarkoitukseen. Hänen jaotteluun voisi soveltaa kuvaamaan mediasisältöä. Koska alkuperäiset kolme laatukategoriaa kehitettiin kuvaamaan passiivista mediankäyttöä, ne eivät kykene kuvaamaan kaikkia mediankäytön ulottuvuuksia. Sosiaalisen median ja yhteisöpalvelujen ytimessä on sosiaalinen vuorovaikutus. Päivittämällä laatukategorioita olisi mahdollista tutkia mediankäyttöä monipuolisemmin.

Väkivallan käsittelyyn tulisi kiinnittää huomiota. Väkipalta on luonnollinen osa elämää, eikä siltä voi välttyä, sillä lapsille suunnattu mediasisältö sisältää väkivaltaa (Council on Communication and Media, 2009). Lapset kertoivat altistuneensa väkivaltaiselle sisällölle tai toteuttavansa väkivaltaa yli kahdeksassatoista sovelluksessa, alustassa tai palvelussa. Lasten tekemät havainnot perustuivat heidän käsityksiinsä väkivallasta. Epäselvää on, kuinka laajasti lapset altistuvat väkivallalle tunnistamatta sitä väkivallaksi. Siksi tulisi kiinnittää tarkempaa huomiota väkivallan ja väkivaltaisen mediasisällön määritelmään. Lasten tulisi oppia tunnistamaan väkivaltainen sisältö, jotta he eivät itse alkaisi pitää väkivaltaisia tekoja hyväksyttävänä tapana toimia (Anderson ym., 2003; Council on Communication and Media, 2009).

Väkivallasta puhumiseen tulisi kiinnittää huomiota myös siksi, että se saattaa herättää lapsissa hämmennystä. Kaksikymmentä lasta jätti vastaamatta väkivaltaista mediasisältöä käsitteleviin kysymyksiin. He olivat todennäköisesti altistuneet väkivaltaiselle sisällölle, mutta päättivät sivuuttaa sen pohtimisen kyselyyn vastatessa. Kyse voi olla siitä, että lapset eivät katso tarkoitushakuisesti sisältöä, jonka ydinpiirteenä on väkipalta. Siksi he saattavat ajatella, etteivät altistu väkivallalle (Sekarasih, 2015). Väkipaltaisen sisällön käyttämiseen saattaa liittyä syyllisyyttä, ja sekin voi olla syynä siihen, miksi lähes kolmasosa jätti vastaamatta.

Tässä tutkimuksessa käytettiin sanaa *altistua*, jotta lasten ei tarvitsisi kokea syyllisyyttä näkemästään tai kokemastaan.

### 6.3 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Tässä tutkielmassa käsiteltiin, millaisia sovelluksia, palveluja ja alustoja 7–13-vuotiaat liittävät opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön laatukategorioihin sekä mitkä ovat merkitevimät erot tyttöjen ja poikien mediasisältöjen käytössä. Samoja tutkimuskysymyksiä käyttäen voitaisiin selvittää opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttöä yläkouluikäisillä ja toisen asteen opiskelijoilla. Tällaisella tarkastelulla olisi mahdollista selvittää, antavatko yli 13-vuotiaat mediasisältöjen laatukategorioille eri merkityksiä kuin alle 13-vuotiaat.

Tyttöjen ja poikien eroja olisi oleellista tutkia tarkemmin. Tässä tutkimuksessa saatiin selkeä käsitys siitä, millaista mediasisältöä pojat käyttävät ja minkälaiset sisällöt korostuvat heidän mediankäytössään. Tyttöjen osalta ainoa merkitevä tulos oli se, että he kuuntelevat enemmän musiikkia. Tämän tutkimuksen valossa vaikuttaa siltä, että tyttöjen tulokset hukkuvat muiden tulosten sekaan. Tämä voi johtua siitä, että tyttöjen mediankäytössä on enemmän ikään liittyviä eroja kuin poikien mediankäytössä. Jatkotutkimusten tarkastelun kohteena voisi olla tästä syystä median sukupuolittuneisuus ja iän vaikutus mediasisältöjen käyttöön.

Tahdituksen rooli jäi tässä tutkimuksessa pieneksi. Mediasisältöjen laatukategorioita voisi tarkastella formaalisen tahdituksen näkökulmasta tutkimalla, kuinka usein sisällössä tapahtuu visuaalisia tai auditiivisia muutoksia. Kognitiivista tahditusta olisi mahdollista tutkia tarkastelemalla, kuinka paljon informaatiota esitetään tietyssä ajassa. (Greer ym., 1982; Koolstra ym., 2004.)

Väkivaltaista mediasisältöä käsittelevät tulokset herättivät tässä tutkimuksessa eniten kysymyksiä ja tulkintamahdollisuuksia. Jatkossa tulisi tutkia sitä, millaisia käsityksiä 7–13-vuotiaat liittävät väkivaltaan ja väkivaltaiseen mediasisältöön. Lisäksi olisi tärkeää tutkia, millaisia vaikutuksia väkivaltaiselle sisällölle altistumisessa on.

## 7 Johtopäätökset

### 7.1 Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen liittyvä hypoteesi toteutui, sillä lasten mediankäytössä painottui viihdesisällön käyttö. 7–13-vuotiaat käyttivät viihteellistä mediasisältöä ajallisesti eniten, ja muihin mediasisältöihin verrattuna viihteelliseen mediasisältöön liitettiin eniten sovelluksia ja alustoja. Nämä tulokset tukevat Aikakausmedian (2019) tekemää havaintoa siitä, että peruskouluikäiset käyttävät mediaa pääasiassa itsensä viihdyttämiseen.

Opetukselliseen mediasisältöön liitettiin yli kaksitoista palvelua, sovellusta ja alustaa mukaan lukien vaihtoehtojen ulkopuoliset sisältöä. Aikakausmedian (2019) tutkimuksesta poiketen, tässä tutkimuksessa suosituin tapa käyttää mediaa opetuksellisesti oli YouTuben käyttäminen. Mediasisällön tietokäyttö eli median käyttäminen asiantietämyksen lisäämiseksi oli toissijaista. YouTuben jälkeen Googlen ja muiden hakukoneiden käyttö oli suosituin tapa käyttää mediaa opetuksellisesti. Wikipedian käyttäminen oli kolmanneksi suosituin tapa oppia. Pääjärvi (2012) havaitsi, että sekä kolmasluokkalaisten että viidesluokkalaisten keskuudessa toiseksi suosituin tapa käyttää internetiä oli hakukoneiden käyttö.

YouTubesta löytyi annetuista vaihtoehdoista monipuolisimmin mediasisältöä. Se oli opetuksellisen ja viihteellisen mediasisällön näkökulmasta käytetyin sovellus ja alusta. Väkivaltaisesta viitekehuksesta tarkasteltuna YouTubessa havaittiin elokuvien jälkeen eniten väkivaltaa. Aikakausmedian (2019, s. 5, 9) tutkimukseen osallistuneet kertoivat, että YouTubesta löytyivät kiinnostavimmat sisällöt. Tämä voi olla syynä siihen, miksi YouTube on käytetyin media-alusta tässäkin tutkimuksessa.

Väkivaltainen sisältö käsitteenä saattoi herättää lapsissa kielteisiä ja hämmentyneitä tunteita, sillä lapsista kaksikymmentä (30 %) jätti kokonaan vastaamatta väkivaltaista mediasisältöä käsitteleviin kysymyksiin. Syynä vastaamatta jättämiseen voi olla sekin, että nämä lapset eivät olleet altistuneet väkivaltaiselle sisällölle tai eivät tiedostaneet sitä. Väkivaltaa olisi tärkeä käsitellä lasten kanssa, jotta he tulisivat tietoisiksi. Esimerkiksi animaatioissa ja animoiduissa sisällöissä on usein väkivaltaa (Council on Communication and Media, 2009, s. 1469). Viihteellistä mediasisältöä käsittelevässä kysymyksessä yli puolet (53 %) lapsista kertoivat katsovansa elokuvia ja kolmasosa (33 %) kertoi katsovansa piirrettyjä. Väkivaltaa elokuvissa havaitsi noin puolet (51 %) kysymykseen vastanneista ja piirretyissä lähes viidesosa (19 %).

Jos lapset eivät tiedosta havaitsemaansa väkivaltaa, he saattavat hyväksyä sen ajatellen, että väkivalta on hyväksyttävä tapa ratkaista konflikteja.

## 7.2 Tyttöjen ja poikien erot mediasisältöjen käytössä

Tyttöjen ja poikien mediankäytön eroihin liittyvä hypoteesi toteutui osittain. Hypoteesi siitä, että pojat käyttävät mediasisältöjä tyttöjä enemmän, toteutui. Tämä näkyi siten, että pojat valitsivat useampia sovelluksia ja palveluja kuvaamaan mediasisältöjä. Tämän perusteella voidaan päätellä, että pojat käyttävät monipuolisemmin mediasisältöjä kuin tytöt. Ero oli tilastollisesti merkitsevä ( $p = 0,01$ ). Mediankäytön sukupuolittuneisuutta ei tämän tutkimuksen vaihtoehtojen perusteella pystytty todentamaan.

Merkitsevää on se, että pojat turvautuivat oppimisessa tyttöjä enemmän YouTubeen ( $p = 0,018$ ) ja Wikipediaan ( $p = 0,042$ ). Tytöt kuuntelivat poikia enemmän musiikkia ja ero oli tilastollisesti merkitsevä ( $p = 0,025$ ). Pääjärvi (2012, s. 23) teki samanlaisen havainnon. Hänen mukaansa lähes kaikki 7–9-vuotiaat tytöt kuuntelivat musiikkia vähintään joskus.

Huomattavaa on se, että pojat altistuivat ajallisesti tyttöjä enemmän väkivaltaiselle mediasisällölle. Erityisesti YouTubessa pojat havaitsivat huomattavasti enemmän väkivaltaa kuin tytöt ja tulos oli tilastollisesti erittäin merkitsevä. Yksi syy väkivallalle altistumiseen saattoi se, että pojat seurasivat väkivaltaista sisältöä tarkoitushakuisesti. Toinen syy saattoi olla se, että pojat tunnistivat väkivaltaisen sisällön tyttöjä paremmin. Poikien runsas altistuminen väkivallalle ei ole yllättävä tulos. Suoninen (2013a) havaitsi poikien pelaavan yleisimmin taistelupelejä, ja suosituin peli poikien keskuudessa oli *Call of Duty* -pelisarja.

Tulosten perusteella voidaan tehdä kolme johtopäätöstä. YouTube on lähes joka laatukategoriassa käytetyin ja monipuolisin media-alusta. Pojat tuntevat ja käyttävät tyttöjä monipuolisemmin erilaisia sovelluksia, alustoja ja palveluja. Lisäksi pojat altistuvat tyttöjä enemmän väkivaltaiselle sisällölle.

## Lähteet

- Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L., Ruoppila, I. & Nurmi, J. (2014). *Ihmisen psykologinen kehitys* (5., uud. p.). PS-kustannus.
- Aikakausmedia. (2019). Lasten ja nuorten mediapäivä: Tutkimus 7–15-vuotiaiden mediankäytöstä. Haettu 13.5.2021 osoitteesta <https://www.aikakausmedia.fi/tietoa-aikakausmedioista/tutkimukset/lasten-ja-nuorten-mediapaiva/>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111%2F1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., ... & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological science in the public interest*, 4(3), 81–110. [https://doi.org/10.1111%2Fj.1529-1006.2003.pspi\\_1433.x](https://doi.org/10.1111%2Fj.1529-1006.2003.pspi_1433.x)
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 160(4), 348–352. <https://doi.org/10.1001/archpedi.160.4.348>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203029053>
- Council on Communications and Media. (2009). Media violence. *Pediatrics*, 124(5), 1495–1503. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2146>
- Everaert, E. (2014). Bandura's Bobo doll experiment and violence in the media. *Social Cosmos*, 5(1), 74–80.
- Greer, D., Potts, R., Wright, J. C., & Huston, A. C. (1982). The effects of television commercial form and commercial placement on children's social behavior and



- attention. *Child Development*, 53(3), 611–619. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1982.tb03433.x>
- Heikkilä, T. 2008. Tilastollinen tutkimus. 7. uudistettu painos. Edita.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2007). *Tutki ja kirjoita* (13. osin uud. painos.). Tammi.
- Kamenetz, A., & Ljungberg, T. (2018). Sopiva ruutu-aika: löydä tasapaino digitaalisen ja todellisen elämän välillä. Viisas elämä.
- Koolstra, C. M., Van Zanten, J., Lucassen, N., & Ishaak, N. (2004). The formal pace of Sesame Street over 26 years. *Perceptual and motor skills*, 99(1), 354–360. <https://doi.org/10.2466%2Fpms.99.1.354-360>
- Källman, M. (2021). *Aktiivisen ja passiivisen mediasisällön käyttö 7–12-vuotiailla. Kirjallisuuskatsaus aktiivisen ja passiivisen mediasisällön käytöstä opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen sisällön näkökulmasta 7–12-vuotiaiden lasten kohdalla.* [julkaisematon seminaarityö]. Turun yliopisto.
- Launis, V. (2007). Tutkimuksen eettinen ennakoarviointi-mitä se on?. *Tieteessä tapahtuu*, 25(1).
- Merikivi, J., Myllyniemi, S., & Salasuo, M. (2016). Media hanskassa. Lasten ja Nuorten vapaa-aikatutkimus, 9–124.
- Metsämuuronen, J. (2009). *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä: Tutkijalaitos* (4. laitos.). International Methelp.
- Pääjärvi, S. (2012). Lasten mediabarometri 2011. *Mediakasvatusseuran julkaisuja*, 1.
- Rideout, V. (2015). The common sense census: Media use by tweens and teens.

- Sekarasih, L., Walsh, K. R., & Scharrer, E. (2015). "Media violence is made to attract and entertain people": Responses to Media Literacy Lessons on the Effects of and Institutional Motives Behind Media Violence. *Journal of Media Literacy Education*, 6(3), 1–13.
- Sintonen, S., Vesterinen, O., & Kynäslahti, H. (2015). YouTube koko kansan oppimisen ja opettamisen areenana. *Aikuiskasvatus*, 35(3), 208–214.  
<https://doi.org/10.33336/aik.94147>
- Suoninen, A. (2013a). Lasten mediabarometri 2012. 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö. *Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, Verkkojulkaisuja 62*.
- Suoninen, A. (2013b). Lasten mediabarometri 2012. 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. *Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, Verkkojulkaisuja 75*.
- Sweetser, P., Johnson, D., Ozdowska, A., & Wyeth, P. (2012). Active versus passive screen time for young children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 37(4), 94–98.  
<https://doi.org/10.1177%2F183693911203700413>
- Tähtinen, J., Laakkonen, E., Broberg, M. & Tähtinen, R. (2020). Tilastollisen aineiston käsittelyn ja tulkinnan perusteita (2. uudistettu painos.). Turun yliopiston kasvatustieteiden laitos.
- Vandewater, E. A., Lee, J. H., & Shim, M. S. (2005). Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. *Media Psychology*, 7(1), 73–86.  
[https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0701\\_4](https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0701_4)
- Vehkalahti, K. (2019). *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Finn. Lectura.
- Vilkka, H. (2014). Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Yokota, F., & Thompson, K. M. (2000). Violence in G-rated animated films. *Jama*, *283*(20), 2716–2720. <https://doi.org/10.1001/jama.283.20.2716>

Zimmerman, F. J., & Christakis, D. A. (2007). Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. *Pediatrics*, *120*(5), 986–992. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-3322>

## Liitteet

### Liite 1. Tutkittavan tiedote ja suostumuslomake

#### Tutkittavan tiedote ja suostumuslomake

Tutkimus on tieteellinen tutkimus, jolla ei ole taloudellisia tavoitteita. Se tarkastelee 7–13-vuotiaiden lasten käyttämiä mediasisältöjä opetuksellisesta, viihteellisestä ja väkivaltaisesta viitekehystä. Tarkempaa tietoa tutkimuksesta voi tiedustella tutkijalta. Tämän menettelyn ei kuitenkaan voida katsoa millään tavoin vaikuttavan niihin tekijöihin, joiden perusteella tutkittava antaa suostumuksensa.

Tutkimus on täysin turvallinen, eikä siihen liity epämukavuutta. Siinä tutkittava täyttää sähköisen kyselyn, joka koostuu liukukytkin- ja monivalintakysymyksistä. Itse kyselyn täyttäminen kestää n. 5–15 min.

Tutkimukseen valitaan lapsia, jotka ovat iältään 7–13-vuotiaita.

Tutkimus antaa mahdollisuuden pohtia, millaisia sovelluksia, alustoja ja palveluita lapsi käyttää oppiakseen ja viihdyttääkseen itseään. Lisäksi lapsella on mahdollisuus pohtia, missä käyttämissään mediasisällöissä hän on havainnut väkivaltaa.

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Tutkittavalla on oikeus keskeyttää tutkimus sen missä vaiheessa tahansa ilman, että hänelle koituu tästä mitään seuraamuksia. Tutkittava sitoutuu pyrkimykseen noudattaa kokeenjohtajan ohjeita, joista merkittävä poikkeaminen voi johtaa kokeen keskeyttämiseen. Tutkittavilla on oikeus saada lisätietoa tutkimuksesta missä tutkimuksen vaiheessa tahansa. Kyselyn ensimmäisellä sivulla lapselle kerrotaan lyhyesti tutkimuksesta sekä hänen oikeuksistaan keskeyttää tutkimus. Ensimmäisessä kysymyksessä lapsi päättää, osallistuuko hän tutkimukseen ja luovuttaako hän tutkimuksen vaatimat henkilötiedot (ikä, sukupuoli).

Tutkimuksesta ei makseta korvausta tutkimukseen osallistujille.

Tutkimustiedot pidetään luottamuksellisina. Tutkittavilta kerätyt henkilöön liittyvät tiedot (ikä, sukupuoli) eivät mahdollista yksittäisen tutkittavan identifiointia. Tutkimustiedoista muodostunutta aineistoa ei julkaista avoimesti, vaan aineistosta saadut tulokset julkaistaan ainoastaan Pro Gradu-tutkielmassa. Lisäksi valmis Pro Gradu-tutkielma sekä tärkeimmät tutkimustulokset toimitetaan niihin kouluihin, joissa tutkittavat opiskelevat.

Lisätiedot liittyen tutkimukseen, tutkittavien oikeuksiin, tai muihin tutkimukseen liittyviin asioihin: Maria Källman, [makopp@utu.fi](mailto:makopp@utu.fi), 040 755 6997.

Graduohjaaja: Timo Ruusuvirta, ROKL/Rauma, Seminaarinkatu 1, 26100, Rauma, [timo.ruusuvirta@utu.fi](mailto:timo.ruusuvirta@utu.fi), +358 29 450 3562

Tutkimuksella ei ole erillistä rahoitusta eikä siihen liity eturistiriitoja. Tutkija opiskelee Turun yliopistossa, Rauman kampuksella.

## SUOSTUMUS TUTKIMUKSEEN

*Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö 7–vuotiailla*

Lastani on pyydetty osallistumaan mediasisältöjä käsittelevään sähköiseen kyselytutkimukseen.

Olen saanut, lukenut ja ymmärtänyt tutkimuksesta kertovan tiedotteen (*versio 1.2*). Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta (*Opetuksellisen, viihteellisen ja väkivaltaisen mediasisällön käyttö 7–13-vuotiailla, OVVMK*) ja sen yhteydessä suoritettavasta tietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta. Olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini. Nämä tiedot välitti opettaja. Minulle on kerrottu, mitä tietoa lapsestani hankitaan ja minulla on ollut riittävästi aikaa harkita lapseni osallistumistani tutkimukseen.

Annan luvan lastani koskevien, tutkimuksen kannalta tarpeellisten tietojen keräämisen Maria Källmanin tutkimusrekisteriin. Kaikki lapsesta tutkimuksen aikana kerättävät tiedot käsitellään luottamuksellisina. Tutkimuksessa kerättyjen tietojen ei voida kohtuudella katsoa mahdollistavan tutkittavien henkilöllisyyksien selvittämistä.

Ymmärrän, että lapseni osallistuminen tähän tutkimukseen on täysin vapaaehtoista. Minulla ja lapsellani on oikeus milloin tahansa tutkimuksen aikana ja syytä ilmoittamatta keskeyttää tutkimukseen osallistuminen. Tutkimuksesta kieltäytyminen tai sen keskeyttäminen ei aiheuta kannaltani mitään seuraamuksia.

**Allekirjoituksellani vahvistan suostumukseni lapseni osallistumiselle tähän tutkimukseen. Lapseni tekee oman päätöksen tutkimukseen osallistumisesta.**

\_\_\_\_\_  
Allekirjoitus

\_\_\_\_\_  
Päiväys

\_\_\_\_\_  
Nimen selvennys

\_\_\_\_\_  
Syntymäaika

\_\_\_\_\_  
Sähköpostiosoite (jos haluat valmiin Pro gradu-tutkielman luettavaksi)

### Suostumus vastaanotettu

\_\_\_\_\_  
Tutkijan allekirjoitus

\_\_\_\_\_  
Päiväys

\_\_\_\_\_  
Nimen selvennys


**Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkittavan tiedotteesta jäävät tutkijan arkistoon.**

## Liite 2. Tutkimuksen kyselylomake



# TURUN YLIOPISTO

## Opetuksellinen, viihteellinen ja väkivaltainen mediasisältö

 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (\*) ja ne tulee täyttää lomakkeen lähettämiseksi.

Moi!

Olen Maria Källman, luokanopettajaopiskelija Turun yliopistosta ja teen kyselytutkimusta 7-13-vuotiaiden mediankäytöstä. Tarkoitukseni on tutkia, millaista mediasisältöä alakouluikäiset käyttävät.

Vastaukset käsitellään anonyymisti ja käytän niitä Pro gradu -tutkielmassani. Vastaaminen kestää 5-15 minuuttia.

Osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja voit lopettaa vastaamisen missä vaiheessa tahansa. Osallistumalla kyselyyn annat luvan käyttää vastauksia Pro gradu -tutkielmassani. Jokainen vastaus on tärkeä!

Kiitos jo etukäteen!

### 1. Tietojani (ikä, sukupuoli) saa käyttää Pro gradu -tutkimukseen. \*

Kyllä

### 2. Ikä \*

Vedä palkki ikäsi kohdalle.

### 3. Sukupuoli \*

Tyttö

Poika

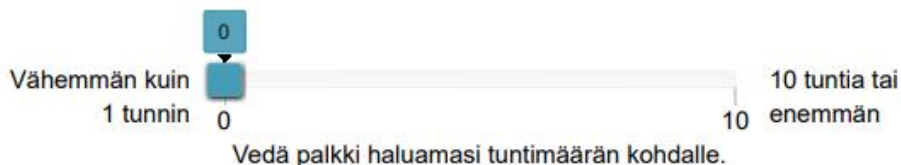
Joku muu / En halua kertoa

## Median ääressä käytetty aika

Lue huolella alla olevat selitykset, jotta voit vastata tämän sivun kysymyksiin.

Digitaalinen mediasisältö = Mikä tahansa sisältö, jota voi katsoa tai käyttää digitaalisella medialaitteella. Esim. pelit, videot, kuvat, sarjat, elokuvat.

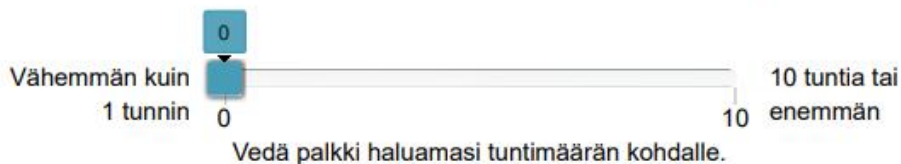
### 4. Kuinka monta tuntia käytät digitaalista mediasisältöä keskimäärin päivässä?



## Opetuksellinen media

Opetuksellisen median päätarkoitus on opettaa jotain. Esim. opetusvideot, -pelit, dokumentit.

### 5. Kuinka monta tuntia käytät mediaa keskimäärin päivässä oppiaksesi jotain?



### 6. Valitse kaikki vaihtoehdot, joita käytät kun haluat oppia jotain. \*

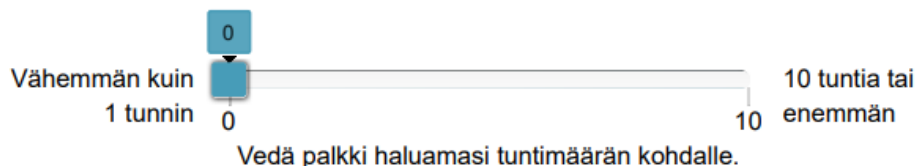
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> YouTube                                 | <input type="checkbox"/> Google (tai muu hakupalvelu)         |
| <input type="checkbox"/> TikTok                                  | <input type="checkbox"/> Instagram                            |
| <input type="checkbox"/> Facebook                                | <input type="checkbox"/> Twitter                              |
| <input type="checkbox"/> TV:n katselu                            | <input type="checkbox"/> Suoratoistopalvelu (esim. Netflix)   |
| <input type="checkbox"/> YLE Areena                              | <input type="checkbox"/> Papunet                              |
| <input type="checkbox"/> Wikipedia                               | <input type="checkbox"/> Pikku Kakkonen                       |
| <input type="checkbox"/> Oppimispeli, mikä? <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Joku muu, mikä? <input type="text"/> |

## Viihteellinen media

**Viihteellinen media** on mitä tahansa sisältöä, jonka tarkoituksena ei ole opettaa mitään. Se ei myöskään sisällä väkivaltaa. Esim. elokuvat, pelit, sarjat, musiikkivideot.

Yleensä viihdemediaa käytetään, kun halutaan saada aika kulumaan.

### 7. Kuinka monta tuntia käytät mediaa keskimäärin päivässä viihdyttääksesi itseäsi?



### 8. Valitse kaikki vaihtoehdot, joita käytät tai katsot.

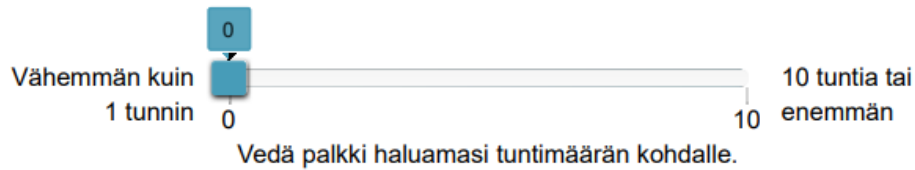
- |                                    |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> Discord   | <input type="checkbox"/> Twitch                           | <input type="checkbox"/> Piirretyt (esim. Paavo Pesusieni)    |
| <input type="checkbox"/> Facebook  | <input type="checkbox"/> YouTube                          | <input type="checkbox"/> Sarjat (esim. Salatut elämät)        |
| <input type="checkbox"/> Instagram | <input type="checkbox"/> Konsolipelit (esim. Xbox, PS)    | <input type="checkbox"/> Tosi-TV-ohjelmat (esim. Selviytyjät) |
| <input type="checkbox"/> Reddit    | <input type="checkbox"/> Kännykkäpelit                    | <input type="checkbox"/> Viihdeohjelmat (Putous)              |
| <input type="checkbox"/> Snapchat  | <input type="checkbox"/> Nettipelit (esim. 1001pelit.com) | <input type="checkbox"/> Urheiluohjelmat                      |
| <input type="checkbox"/> TikTok    | <input type="checkbox"/> Tietokonepelit                   | <input type="checkbox"/> Joku muu, mikä? <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Tumblr    | <input type="checkbox"/> Musiikki                         |   |
| <input type="checkbox"/> Twitter   | <input type="checkbox"/> Elokuvat                         |   |

## Väkivaltainen media

**Väkivaltaisessa mediassa** väkivalta on toiminnan keskiössä. Siinä voidaan vahingoittaa jotakuta, taistella, paeta tappeluita sekä puhua vihamielisesti tai käyttäytyä uhkaavasti. Esim. taisteluelokuvat, -pelit.



**9. Kuinka monta tuntia käytät keskimäärin päivässä mediaa, jossa esiintyy väkivaltaa?**



**10. Valitse kaikki vaihtoehdot, joissa olet nähnyt tai toteuttanut väkivaltaa.**

- |                                    |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> Discord   | <input type="checkbox"/> Twitch                           | <input type="checkbox"/> Piirretyt (esim. Simpsonit)          |
| <input type="checkbox"/> Facebook  | <input type="checkbox"/> YouTube                          | <input type="checkbox"/> Sarjat                               |
| <input type="checkbox"/> Instagram | <input type="checkbox"/> Konsolipelit (esim. Xbox, PS)    | <input type="checkbox"/> Tosi-TV-ohjelmat                     |
| <input type="checkbox"/> Reddit    | <input type="checkbox"/> Kännykkäpelit                    | <input type="checkbox"/> Viihdeohjelmat                       |
| <input type="checkbox"/> Snapchat  | <input type="checkbox"/> Nettipelit (esim. 1001pelit.com) | <input type="checkbox"/> Urheiluohjelmat                      |
| <input type="checkbox"/> TikTok    | <input type="checkbox"/> Tietokonepelit                   | <input type="checkbox"/> Joku muu, mikä? <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Tumblr    | <input type="checkbox"/> Musiikki                         |   |
| <input type="checkbox"/> Twitter   | <input type="checkbox"/> Elokuvat                         |   |

Jes! Olet päässyt melkein loppuun. Haluaisitko vielä lisätä jotain tai antaa palautetta? Unohdinko kysyä jotain oleellista?

**11. Haluaisitko lisätä jotain?**
