

Marja-Liisa Vilo

KUVAOHJELMIEN IKÄRAJAT JA NIIDEN MERKITYS
ALAKOULUIKÄISILLE LAPSILLE

Hoitotyön koulutusohjelma
Hoitotyön suuntautumisvaihtoehto

2011

KUVAOHJELMIEN IKÄRAJAT JA NIIDEN MERKITYS ALAKOULU- IKÄISILLE LAPSILLE

Vilo, Marja-Liisa
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Kesäkuu 2011
Ohjaaja: Flinck, Marja
Sivumäärä: 42
Liitteitä: 3

Asiasanat: alakouluikäinen lapsi, kuvaohjelmat, opetus ja ohjaus

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä apuväline Kaaron koulun opettajien käyttöön, heidän ohjatessaan koulunsa oppilaita median turvallisessa käytössä. Opinnäytetyöllä oli kaksi tehtävää. Ensimmäinen tehtävä oli valmistaa kirjallisuuden pohjalta PowerPoint-esitys, jonka avulla opettajat voivat ohjata alakouluikäisiä lapsia kuvaohjelmien ikärajoista ja niiden merkityksestä heidän hyvinvoinnilleen. Toinen tehtävä oli jakaa oppilaille esityksen jälkeen arviointilomake, jonka avulla he arvioivat esityksen tarpeellisuutta ja mielenkiintoa, sekä tiedusteltiin, pelaavatko he itselleen vahingollisia pelejä. Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Kaaron koulun rehtorin kanssa ja opinnäytetyö tuli Kaaron koulun opettajien käyttöön.

PowerPoint-esityksen avulla oli tarkoitus tehdä oppilaat tietoisiksi siitä, että kuvaohjelmilla on ikäraajat, mitä ikärajoja on ja mihin ne perustuvat, sekä mikä merkitys niillä on heidän hyvinvoinnilleen. Lisäksi oli tarkoitus antaa tietoa, että kuvaohjelmat ovat haitallisia ikärajaa nuoremmille lapsille ja niiden noudattamatta jättämisestä voi olla haittaa heidän psyykkiselle kehitykselleen. Esityksen näkemisen jälkeen yksikään oppilas ei ollut sitä mieltä, että he eivät tietäisi kuvaohjelmilla olevan ikäraajat.

Opinnäytetyön teoreettisessa osuudessa käsiteltiin yleisesti alakouluikäisen lapsen kehitystä, pelien ikärajoja ja niiden perusteita sekä kuvaohjelmien aiheuttamia haittoja lapsille. Tämän tutkimuksen mukaan Kaaron alakoulun oppilaista yli puolet pelaa ikätasoaan vanhemmille tarkoitettuja pelejä joskus tai usein ja K18 pelejä pelaa joskus tai usein alle puolet koulun oppilaista. Pojat pelaavat kiellettyjä pelejä tyttöjä enemmän. Tämän opinnäytetyön tulokset kertovat vain Kaaron alakoulun oppilaiden pelaamistilanteen, eikä sitä voida yleistää muiden koulujen oppilaisiin. Koulun rehtori arvioi esityksen tarpeelliseksi ja uskoi sillä olevan käyttöä jatkossakin.

THE AGE LIMITS OF IMAGE PROGRAMS AND THEIR SIGNIFICANCE TO ELEMENTARY SCHOOL-AGED CHILDREN

Vilo, Marja-Liisa

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Nursing

June 2011

Supervisor: Flinck, Marja

Number of pages: 42

Appendices: 3

Key words: elementary school-aged child, image programs, teaching and guidance

The final project's purpose was to create a tool for the use of Kaaro's school's teachers, as they direct their pupils in the safe use of media. The final project had two tasks. The first task was to prepare a PowerPoint presentation from the basis of literature. With the help of the presentation teachers could teach children about the age limits of image programs and their effects on their well-being. The second task was to hand out evaluation forms after the presentation with the help of which they could evaluate the necessity and interestingness of the presentation. It was also inquired whether the pupils play games that are self-harmful. The final project was made in cooperation with the headmaster of Kaaro's school and for the use of Kaaro's school's teachers.

The PowerPoint presentation's purpose was to make the pupils aware of the fact, that image programs have age limits, what age limits there are and what they are based on, and also what implications the programs have for the well-being of the pupils. Also the purpose was to inform of the image programs' harmfulness to children younger than the age limits require, and that not obeying the limits might have a harmful effect on their mental development. After the presentation none of the pupils claimed, that they didn't know about image programs' age limits.

The final project's theoretical portion dealt with elementary school-aged children's development in general, games' age limits, their reasons and also the harms that image programs may cause to children. According to this research, over half of the pupils in Kaaro's school play games, which are meant for children older than their age level sometimes or often. Less than half of the pupils play K18 games sometimes or often. Boys play restricted games more often than girls. The results of this research only record the playing situation of the pupils in Kaaro's elementary school and cannot be generalized to pupils in other schools. The headmaster of the school thought the presentation useful and believed it to have use also in the future.

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO..... | 6 |
| 2 | OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET | 7 |
| 3 | KESKEISET KÄSITTEET | 8 |
| 3.1 | Alakouluikäinen lapsi..... | 8 |
| 3.1.1 | 7-vuotias lapsi | 9 |
| 3.1.2 | 8 – 9-vuotias lapsi | 10 |
| 3.1.3 | 10 – 12-vuotias lapsi | 12 |
| 3.2 | Kuvaohjelmat | 14 |
| 3.3 | Opetus ja ohjaus | 15 |
| 3.3.1 | Mediakasvatus..... | 15 |
| 3.3.2 | Mediatrauma..... | 16 |
| 3.3.3 | Ikäraajat..... | 17 |
| 3.3.4 | Ikäraajaperusteet | 19 |
| 3.3.5 | Ikäjousto | 21 |
| 4 | KUVAOHJELMIEN ALAKOULUIKÄISILLE LAPSILLE AIHEUTTAMAT HAITAT | 22 |
| 4.1 | Pelko..... | 22 |
| 4.2 | Jäljittely | 24 |
| 4.3 | Tunteiden turtuminen | 24 |
| 4.4 | Moraalin ja häpeän kehityksen ongelmat | 25 |
| 4.5 | Riippuvuus..... | 25 |
| 4.6 | Sosiaalinen eristäytyminen..... | 26 |
| 4.7 | Aggressio..... | 27 |
| 5 | PROJEKTI TYÖMENETELMÄNÄ | 28 |
| 5.1 | Projektin määrittelyä | 28 |
| 5.2 | Projektin suunnittelu ja toteutus | 28 |
| 6 | PROJEKTIN ARVIOINTIA | 29 |
| 6.1 | Tieto kuvaohjelmien ikärajoista | 29 |
| 6.2 | Kuvaohjelmien ikärajoitusten tarpeellisuus | 30 |
| 6.3 | Tieto kuvaohjelmien haittavaikutuksista..... | 30 |
| 6.4 | Esityksen mielenkiintoisuus | 31 |
| 6.5 | Aiheen tärkeys | 31 |
| 6.6 | Omaa ikää vanhemmille tarkoitettujen pelien pelaaminen | 32 |
| 6.7 | K18 pelien pelaaminen..... | 32 |
| 7 | AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET | 33 |
| 8 | POHDINTA..... | 34 |

| | |
|--------------|----|
| LÄHTEET..... | 36 |
| LIITTEET | |

1 JOHDANTO

Vanhempien tehtävä on suojella lapsiaan erilaisilta vaaroilta. Opetamme lapsillemme, miten vilkasliikenteisellä kadulla kuljetaan, miten toimitaan uimarannalla ja miten erilaiset sähkölaitteet toimivat, jotta vaaratilanteilta vältyttäisiin. Varoittelemme heitä usein myös vieraista ihmisistä. Kaikki kun eivät tarkoita hyvää, vaikka antavat niin ymmärtää. Yhtä tärkeää kuin fyysisiltä vaaroilta suojaaminen, on lapsen suojaaminen psyykkisiltä vaaroilta. Lapsia tulee opettaa median turvalliseen ja rajattuun käyttöön ja suojella lapsia heille sopimattomasta ohjelmavalikoimasta. (Mustonen 2005, 25.)

Nykyisin lapset katsovat paljon elokuvia ja muita ohjelmia, sekä myös pelaavat erilaisia tietokonepelejä. Niiden suosio onkin jo noussut perinteisten lautapelien ohi. Vanhempien tulee kuitenkin huomioida, että kaikki ohjelmat ja pelit eivät sovi pienille lapsille ja saattavat olla jopa vahingollisia heille, joten niihin merkittyyä ikärajoja pitäisi noudattaa. Lapset ovat kiinnostuneita aikuisten maailmasta ja siihen liittyvistä asioista. Vanhempien tuleekin asettaa rajat sille mitä aikuisten maailmasta lapselle tarjotaan ja kuinka kauan lapsi saa viettää aikaansa median parissa. Lapset usein myös salaavat pelkojaan ja uhoavat olevansa rohkeampia kuin todellisuudessa ovat ja koska vanhempien on vaikea uskoa, että media saattaisi traumatisoida lasta, jää elokuvien ja pelien ikäraajat helposti huomioimatta. (Mustonen 2005.)

Ikärajoista ja niiden merkityksestä on tärkeää jakaa tietoa lasten vanhemmille, opettajille ja myös lapsille itselleen. Vaikka mediakasvatus kuuluukin pääasiassa vanhemmille, myös opettajilla on merkittävä rooli lasta suojaavan mediakasvatuksen toteuttamisessa. Myös lapsilla on oikeus tietää miksi elokuvaan ja peleihin laitetaan ikärajoja ja mitä ne tarkoittavat. Kun lapsen kanssa yhdessä mietitään ja analysoidaan elokuvien sisältöä, saadaan lapsi itse pohtimaan kuvaohjelmien haitallisuutta heille. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 148–149.)

2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Tämä opinnäytetyö on projektiluontoinen ja sen tarkoituksena on kirjallisuuden ja tehtyjen tutkimusten pohjalta perehtyä kuvaohjelmien ja tietokonepelien ikärajiin ja niiden merkitykseen alakouluikäisille lapsille. Työssä keskitytään selvittämään mitä haittaa alakouluikäisille lapsille on siitä, että he katselevat kuvaohjelmia tai pelaavat tietokonepelejä, joihin he eivät ole riittävän vanhoja. Tarkoituksena on lisätä alakouluikäisten lasten tietoisuutta kuvaohjelmien ikärajoista ja niiden merkityksestä heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa. Tässä opinnäytetyössä tavoitteina on:

1. Selvittää kuvaohjelmien ikärajat ja niiden merkitys alakouluikäisille lapsille ja edistää lasten omaa tietoisuutta rajojen merkityksestä heidän terveyteensä
2. Suunnitella ja tuottaa opetusmateriaalia Kaaron alakoulun opettajien käyttöön, heidän ohjatessaan oppilaita ikärajoista ja niiden merkityksestä alakouluikäisille lapsille
3. Arvioida opinnäytetyön tuloksena syntyvää opetusmateriaalia Kaaron alakoulun oppilaiden näkökulmasta

Tämän opinnäytetyön keskeisiä käsitteitä ovat alakouluikäinen lapsi, kuvaohjelmat, sekä opetus ja ohjaus

3 KESKEISET KÄSITTEET

3.1 Alakouluikäinen lapsi

Kaikki vakinaisesti Suomessa asuvat lapset ovat oppivelvollisia. Sinä vuonna kun lapsi täyttää seitsemän vuotta, alkaa oppivelvollisuus ja se on laajuudeltaan yhdeksänvuotinen. (Perusopetuslaki 628/1998.) Lähes kaikki suomen kansalaiset suorittavat oppivelvollisuutensa peruskoulussa, joka on jaettu kuusivuotiseen alakouluun ja kolmevuotiseen yläkouluun. Alakoululla tarkoitetaan peruskoulun luokkia 1 - 6 ja yläkoululla luokkia 7 – 9. (Wikipedia) Alakouluikäisellä lapsella tarkoitetaan näin ollen 7 -12- vuotiaita lapsia. Alakouluikäinen lapsi elää lapsuutensa keskivaihetta. Takana ovat varhaislapsuuden kehitysvaiheet ja edessä murrosikä omine muutoksineen. Keskilapsuuden näkyvin kehityspiirre on nopea fyysinen kasvu, johon liittyy liikuntataitojen kehittyminen ja oman kehon hallinta. Hienomotorisesti lapsi kehittyy lähes aikuisen tasolle 11 - 12-vuotiaana. Kaikki tämä kehitys vaikuttaa myös lapsen minäkuvan kehittymiseen. Kun lapsen minäkäsitys ja toiveikkuus omaan oppimiseen kehittyy myönteisesti, suojaavat ne lasta mahdollisilta myöhemmiltä käyttäytymisongelmilta. Keskilapsuudessa itsestä muodostunut kuva on suhteellisen pysyvä ja käsitys omista kyvyistä ja taidoista vaikuttaa lapsen valintoihin ja tulevaisuudensuunnitelmiin. Onnistumisen kokemukset ovat tärkeitä, sillä ne vahvistavat lapsen pysyvyyden tunnetta. Tärkeä kehitystehtävä keskilapsuudessa on ahkeruuden ja uutteruuden oppiminen, sillä tälle pohjalle rakentuu asennoituminen työhön. Myös kavereiden ja ystävien merkitys on tärkeämpää kuin aikaisemmin. Kavereilta saatu palaute ja suhtautuminen omaan itseen ovat tärkeitä, sillä tämä sosiaalinen havaitseminen vaikuttaa omaan käyttäytymiseen. (Kinnunen 2001, 7; Piironen-Malmi & Strömberg 2008, 114–115.)

3.1.1 7-vuotias lapsi

Oppivelvollisuus alkaa Suomessa seitsemänvuotiaana, joten valtaosa koulun aloittavista lapsista on seitsemänvuotiaita. Suurin osa ekaluokkalaisista on valmiita kohtaamaan koulun tuomat uudet haasteet, vaikka lapset ovatkin taidoiltaan, kehitykseltään ja taustaltaan hyvin erilaisia. (Jarasto & Sinervo 1998, 28–39; Kinnunen 2001, 129.)

Fyysinen kehitys. Fyysisesti lapsi kasvaa nopeasti. Hän venyy pituutta ja leveyttä niin nopeasti, että oma keho tuntuu vieraalta ja omaan nahkaan ja mittoihin totuttaminen vie aikansa. Hän saattaa olla fyysisesti kömpelö ja epävarma, mikä aiheuttaa epäonnistumisen tunnetta. Tästä saattaa aiheutua kiukkuttelua ja pahaa mieltä. Lapsi saattaa tuntea myös ristiriitaisia tunteita ollessaan jo iso koululainen, mutta kuitenkin vielä pieni lapsi. Päivän tapahtumat saattavat myllertää mielessä iltaisin ja mielikuvituksen ja ajattelun avartuminen saattaa pitää iltaisin hereillä. Yöllä lapsi saattaa herätä painajaisiin, kun alitajunta työstää päivän tapahtumia unen aikana. Raju kasvu ja kehitys vaativat lepoa ja rauhaa. Toisaalta levottomuus aiheuttaa tarpeen purkaa energiaa ja lihasjännitystä. Tähän auttaa liikunta ja vauhdikkaat leikit. Jos vapaa-aika kuluu tietokonepelien, tv:n ja videoiden äärellä, jää liikuntaharrastukset vähemmälle ja tämä näkyy helposti painonnousuna, ryhtivirheinä, väsymyksenä ja keskittymishäiriöinä. Koulunsa aloittava lapsi innostuu helposti kaikesta uudesta, mutta on toisaalta vastahankainen ja haluton yhteistyöhön. Yleensä joulun mennessä lapsi sopeutuu uuteen rooliinsa koululaisena. (Jarasto & Sinervo 1998, 28–39; MLL 2004, 12–13.)

Psyykinen kehitys. Tämänikäinen on käytöksessään ja olemuksessaan toisinaan vielä hyvin tasapainoton. Sopuisa ja tasapainoinen lapsi saattaa yllättäen muuttua uhmakkaaksi ja hankalaksi ja hänen tunteensa ailahtelevat laidasta laitaan hyvinkin nopeasti. Aikuisten tulisi muistaa että tämän ailahtelevan kiukkupussin sisällä on kuitenkin epävarma ja pelokas lapsi, joka etsii rajojaan ja testaa käytöksensä seurauksia. Paras tapa auttaa lasta on kiitoksen ja kannustuksen antaminen. Kovat otteet ja komenta-

minen vain lisäävät uhmaa ja vastarintaa. Lapsen ajattelu on vielä varsin konkreettista. Vertauksia, kuvakieltä ja henkisiä käsitteitä on vielä vaikea ymmärtää ja lapsi saattaa luoda hyvin omaperäisiä mielikuvia. Ne saattavat olla kiehtovia, mutta myös hyvin pelottavia. Pienemmille lapsille tyypillinen animismi eli kaiken myös elottoman sieluttaminen alkaa vähetä, vaikka television ja tietokonepelien pelottavat hahmot saattavatkin herätä eloon unta odotellessa. Lapsi on vielä taipuvainen maagisuuden ja mielikuvituksen rikastuminen näkyy ajattelussa. Lapsi luulee voivansa vaikuttaa asioihin omilla ajatuksillaan ja tunteillaan. Todellisuus ja mielikuvitus punoutuvat yhteen ja lapsen omat toiveet värittävät ajattelua. Kun vanhemmat viettävät yhdessä aikaa lapsen kanssa ruudun äärellä, he voivat samalla ohjata lasta erottamaan ohjelmien ja pelien keinotodellisuuden oikeasta elämästä. Erityisesti vaikeissa ja ahdistavissa tilanteissa lapsi usein taantuu ajattelussaan lapsenomaisemmaksi kuin hän on ollut ja aikuisten tulisi huomioida tämä ja tarjota ymmärrystä ja hellyyttä. (Jarasto & Sinervo 1998, 28–39; MLL 2004, 20–21.)

Sosiaalinen kehitys. Tässä vaiheessa alkaa lapsen itsenäistyminen ja irtautuminen vanhemmista. Hän alkaa myös tarkkailla muita kriittisesti ja keksii, ettei aikuiset olekaan kaikkietäviä ja erehtymättömiä. Tästä alkaa vaihe, jossa lapsi kuvittelee olevansa viisaampi kuin aikuiset ja suhtautuu varsin epäluuloisesti vanhempien esittämiin perusteluihin ja väitteisiin. Tämä piirre huipentuu murrosikään, jolloin lapsi helposti tyrmää varsinkin vanhempiensa mielipiteet suoralta kädeltä. Lapsen kaikkivoipaisuuskuvitelmat näkyvät hänen moraalissaan. Vaikka lapsi tietää säännöt ja rajat ovat jo tulleet tutuiksi, hän haluaa poiketa säännöistä ja olla tottelematon. (Jarasto & Sinervo 1998, 28–39; MLL 2004, 4.)

3.1.2 8 – 9-vuotias lapsi

8 – 9-vuotias lapsi on yleensä sekä fyysisesti että psyykkisesti elinvoimainen ja tasapainoinen. Tässä vaiheessa vanhemmat ja lapsi saavat elää rauhallista vaihetta. Lapsi ei enää vaadi jatkuvaa hoitoa ja huolenpitoa ja hänen kanssaan on helpompi olla. Lapsi on sopeutunut koululaisen rooliinsa ja vanhemmat ja lapsi voivat luoda tasapainoisempaa suhdetta. (Jarasto & Sinervo 1998, 39–46.)

Fyysinen kehitys. Kahdeksanvuotias on fyysisesti aktiivinen, mutta jaksaa myös keskittyä pitkiä aikoja johonkin mielekkääseen tekemiseen. Erityisesti pojat tutustuvat voimiinsa nyrkkeillen ja painien ja arvostelevat toisiaan taitojen mukaan. Tytöt puolestaan ovat verbaalisesti lahjakkaita ja he ottavat mittaa toisistaan naisellisemmin ottein. Myös erilaisten keräilyharrastusten myötä otetaan mittaa toisista. Tämänikäinen lapsi on utelias ja vauhdikas ja koska hän ei vielä täysin tunne rajojaan, voimiaan ja kykyjään, hän uhkarohkeasti ja huimapäisesti toteuttaa itseään. Hän haluaa voittaa pelkonsa ja arkuutensa ja koska terve itsekritiikki on vielä puutteellista, lapsi on altis tapaturmille. Lapsi tarvitseekin aikuisten rajoja, mallia ja kärsivällisyyttä. (Jarasto & Sinervo 1998, 39–46; MLL 2004, 13.)

Psyykinen kehitys. Lapsi alkaa vertailla ja luokitella asioita ja aivot saavat työtä erilaisten kokonaisuuksien ja yksityiskohtien hahmottamisesta. Itsenäisyyttä ja omaa reviiriä haetaan oman tilan kautta. Lapsi haluaa pitää oman huoneensa omana tilana, jonne pääsee vain hänen luvallaan. Tämänikäisten lempiharrastuksiin kuuluvat nyt sarjakuvat ja jatkokertomukset, joita luetaan kaiken aikaa. Lapset ovat erittäin kiinnostuneita eri maista, ihmisistä ja avaruudesta. Maailma avartuukin nyt suunnattomasti ja myös aikaperspektiivi laajenee menneiden aikojen ja tarinoiden myötä. Heillä on suunnaton tarve tietää ja ymmärtää asioita. Loogisen ajattelun kyky karttuu iän myötä. He oppivat syy-seuraus-suhteita ja heidän ajattelunsa alkaa muistuttaa yhä enemmän aikuisten ajattelua. Lapsen minäkeskeisyys helpottaa ja hän kykenee paremmin asettumaan toisen asemaan, erityisesti lapsen tai eläimen. Todellisuudentaju vahvistuu ja lapsi oivaltaa, että hänen televisiossa näkemänsä asiat voivat tapahtua kenelle tahansa. Ajattelu vapautuu konkreettisuudesta ja tavoittaa myös henkisiä ulottuvuuksia. Ajan- ja paikantaju avartuvat. (Jarasto & Sinervo 1998, 39–46; MLL 2004, 13, 21.)

Sosiaalinen kehitys. Lapset arvostavat sitä että aikuinen ottaa myös heidän mielipiteensä huomioon ja haluaa pohtia asioita aikuisen kanssa. Heillä on voimakas kontaktin tarve ja kavereiden merkitys korostuu entisestään. Nyt onkin otollinen aika sosiaalisuuden kehittymiselle. Se, miten lapsi selviää ikätovereidensa seurassa, vaikuttaa vahvasti hänen itsetuntoonsa. Hyväksytyksi tuleminen on vahva ja minä-

kuva on koetuksella, kun murrosiän itseluottamusta koetteleva aika alkaa. Palkitsevien ystävyys- ja kaverisuhteiden kautta lapsi peilaa itseään ja rakentaa kuvaa itsestään. Ikäkausi 8 - 9 on sosiaalisen kokeilemisen ja oppimisen aikaa. Lapsi siirtyy vanhempien vallasta kavereiden valtaan ja kaveripiirillä onkin suuri vaikutus lapsen elämään. Silti lapsi tarvitsee turvallisia, hyväksyviä, ymmärtäviä ja kuuntelevia aikuiskontakteja. (Jarasto & Sinervo 1998, 39–46; MLL 2004, 4.)

3.1.3 10 – 12-vuotias lapsi

Varhaismurrosikä eli esipuberteetti alkaa nykyään tytöillä 9 – 12-vuotiaana, pojilla pari vuotta myöhemmin. Kehitysrytmi vaihtelee tässä iässä suuresti. Kun yksi jo kättelee ensi-ihastuksen huumassa, saattaa toinen vielä leikkiä nukeilla. Murrosikä on luonnollisesti vahva kehityskausi, mutta yksilöllinen kehitys värittää näitä lapsuusiän viimeisiä vuosia. Yksi saattaa elää suurta murrosta kapinavaiheineen, kun taas toinen selviää pienemmin tunnemyrskyin. (Jarasto & Sinervo 1998, 47–58.)

Fyysinen kehitys. Esimurrosiässä alkaa murrosikään liittyvä voimakas fyysinen kasvu. Lapsen raajat kasvavat vartaloon nähden rajusti ja lapsi saattaa kokea hämmennystä, epävarmuutta ja kömpelyyttä. Lapsi alkaa vertailla itseään ikätovereihinsa ja kehitykseen liittyvät poikkeamat saatetaan kokea häpeällisiksi. Vaihe on erittäin herkkää aikaa minäkuvan ja itsetunnon kehittymiselle ja vanhempien tai kavereiden huomautukset lapsen ulkoisesta olemuksesta vaikuttavatkin suuresti itsetuntoon ja minäkuvaan. Hormonaaliset muutokset saattavat aiheuttaa mielialan vaihteluita joka hämmentää vanhempien lisäksi lasta itseäänkin. Sukupuolisen kypsyminen myötä lapsi alkaa tutkia seksuaalista identiteettiään ja seksuaalisuuteen liittyvät vieraat tunteet ja ajatukset askarruttavat mieltä. Lapsi kiinnostuu vähitellen vastakkaisesta sukupuolesta ja tässä vaiheessa itsetunnon kehityksen kannalta on tärkeää, että erityisesti isä arvostaa tytön orastavaa naisellisuutta ja vastaavasti äiti pojan heräävää miehyyttä. Lapsi elää jonkinlaisessa lapsuuden ja nuoruuden välimaastossa ja etsii

omaa paikkaansa. Kasvuvaiheesta toiseen siirtyessä lapsi käy läpi kasvukriisin ja se on myös lapselle hämmentävää ja voimia kysyvää. (Jarasto & Sinervo 1998, 47–58; MLL 2004, 13.)

Psyykinen kehitys. Lapsen ajattelussa tapahtuu kehitystä yhä abstraktimpaan eli käsitteellisempään suuntaan. Hän kykenee yhä paremmin loogiseen ajatteluun ja miettii mielellään syy-seuraus-suhteita. Hän myös väittelee mielellään. Vaikka esimurrosikäisen käytös onkin välillä vanhempia hämmentävää, on kuitenkin tärkeää säilyttää yhteys lapseen. Lapsi toivoo että vanhemmat keskustelevat hänen kanssaan ja näin hän tuntee, että hänestä välitetään. Jos vanhemmat kokevat kommunikaation lapsen kanssa liian hankalaksi ja vetäytyvät syrjään, jää tyhjiö, jonka kaverit täyttävät nopeasti. Vanhempien pitää vain löytää tapa, jolla kommunikoida lapsen kanssa, eikä yrittää kilpailla toveripiirin kanssa. Pitää muistaa, että lapsi tarvitsee sekä kaverit, että vanhemmat. Lasta ei tulisi kohdella enää pikkulapsena, vaan hänen tulisi saada lisää vastuuta ja itsenäistymisen myötä hänen tulisi saada enemmän osallistua itseään koskeviin päätöksiin. Vanhemmilta saatu luottamus ja arvostus tuntuvat lapsesta hyvältä ja lisää itsetuntoa. Aikuinen on kuitenkin vielä se, joka asettaa rajat toiminnalle. (Jarasto & Sinervo 1998, 47–58; MLL 2004, 4.)

Sosiaalinen kehitys. Tässä ikävaiheessa yhteenkuuluvuuden tunne ikätovereihin lisääntyy. Ryhmä luo normit, joihin lapsi mukautuu. Samaistutaan tovereihin, pukeudutaan samanlaisesti ja tehdään samoja asioita. Lapsi irtaantuu yhä enemmän kodista ja vanhemmista, eivätkä vanhemmat saisi hänen mielestään puuttua hänen asioihinsa. Lapsi ei ehkä enää halua osallistua perheen yhteisiin menoihin, vaan viihtyy yksin kotona tai haluaa kaverin esim. mökkireissuille. Silti pitää muistaa että hän on vielä lapsi ja tarvitsee edelleen tiukkoja rajoja, jotta voi tuntea olonsa turvalliseksi ja rakastetuksi. Vanhemmilta tarvitaan myös paljon tukea tämän ikävaiheen läpikäymiseen. Lapsi peilaa nyt omaa minuuttaan vanhempien sijaan kavereista. Hän testaa vanhempiaan. Hyväksyvätkö he hänet sellaisena kuin hän on ja myös vanhempien asettamat rajat ja säännöt ovat koetuksella. (Jarasto & Sinervo 1998, 47–58.)

3.2 Kuvaohjelmat

Kuvaohjelmalla tarkoitetaan elokuvaa tai muuta tallennetta, joka on tarkoitettu katseltavaksi liikkuvina kuvina, kuten filmiä, videokasettia, tietokonelevykettä tai kova-levyä. Vuorovaikutteisella kuvaohjelmalla tarkoitetaan sellaista kuvaohjelmaa, jossa käyttäjä pystyy vaikuttamaan näyttölaitteella näkyviin tapahtumiin. Tällaisia ovat esimerkiksi video- ja tietokonepelit. (Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 775/2000.) Elektroniset pelit jaetaan tietokonepeleihin sekä video- eli konsolipeleihin. Näiden lisäksi on olemassa online-pelejä, jotka toimivat verkossa (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 92). Wikipedian mukaan videopeli on käyttöliittymän ja näyttölaitteen vaatima elektroninen peli. Vuorovaikutus käyttöliittymän kanssa tuottaa näyttöruudulle välittömän visuaalisen palautteen. Termi ”tietokonepeli” on tarkempi ilmaisu sanalle videopeli. Pelien pelaamiseen tarvittava alusta voi olla esim. tietokone, pelikonsoli tai matkapuhelin. Pelaaminen tapahtuu peliohjaimen avulla, jonka ominaisuudet vaihtelevat alustan mukaan. Tietokonepelejä voidaan pelata näppäimistön tai hiiren avulla, mutta konsolipeleissä on yleensä varta vasten pelaamiseen suunniteltuja ohjaimia. Pelikonsoli on yleistermi sanalle alusta, joka viittaa erityiseen tietokoneeseen tai elektroniseen laitteistoon, joka mahdollistaa pelin pelaamisen yksinkertaisen ohjelmiston kanssa. Termi tietokonepeli viittaa yleisessä käytössä videopeliin, jota pelataan tietokoneella. Videopelit, joita pelataan erityisellä televisioon tai näyttölaitteeseen kytketyllä alustalla, kutsutaan puolestaan konsolipeleiksi. (Wikipedia.)

3.3 Opetus ja ohjaus

Opetus kuuluu kasvatuksen maailman peruskäsitteisiin. Sen sukulaiskäsitteitä ovat sivistys, kasvatustieteet ja koulutus. Kaikki nämä käsitteet viittaavat yhteiskunnan uusiutumisprosessiin, joka on uskottu koululle. Opetus on koulun keino kasvattaa. (Hellström 2008, 202.) Opetuksen keskeinen piirre on opettajan ja opetettavan välinen tavoitteinen vuorovaikutus, jonka tarkoituksena on saada aikaan oppimista. Opetus ei kuitenkaan aina johda oppimiseen. (Eloranta & Virkki 2011, 20; Hellström 2008, 203; Liekki & Lehtisalo 2002.) Ohjaus on pedagogista toimintaa ja oppimisen ohjaamista. Jotta oppimista tapahtuisi, ilmenee ohjaus opettajan antamina ja välittämänä tietoina. Ohjaus on myös oppimisen ohjaamista. Se ilmenee opettajan pedagogisina ratkaisuuksina tuoda esille erilaisia tapoja ymmärtää ja oppia opetettava asia. Ohjaus voidaan suunnata joko ryhmälle tai yksilölle. Opiskelumotivaation ylläpitäminen tai sen uudelleen löytämiseen tähtäävä toiminta voi myös olla ohjausta. Ohjaus voidaan nähdä myös opiskelemisen ohjaamisena, jolloin opettaja ohjaa opiskelutottumuksia kertomalla erilaisista opiskelutavoista ja – tekniikoista. Ohjaukseen liittyy myös henkilökohtaisen vuorovaikutuksen ja yksilöllisen huomioimisen ulottuvuus, joka määrittyy kuuntelemisena, keskustelemisena, kysymisenä sekä kontaktin hakemisena ja saamisena. (Lätti 2008, 49–52.) Ohjauksessa ohjaaja ja ohjattava kohtaavat vuoropuhelussa tasavertaisina. Ohjattava määrittää itse ohjauksen sisällön omista lähtökohdistaan käsin ja näin ohjaus kannustaa ohjattavaa auttamaan itseään omassa elämässään. (Eloranta & Virkki 2011, 19–20.)

3.3.1 Mediakasvatus

Lapselle olisi tärkeää opettaa kriittistä median käyttöä, koska se kuitenkin kuuluu jokapäiväiseen elämäämme tavalla tai toisella. Lisäksi tietokone on oiva oppimisen apuväline, joka lisää oppimismotivaatiota ja oppimistuloksia. Lasta ohjataan pelamaan kehittäviä, lapsen kehitystä tukevia pelejä. Mediakasvatuksen avulla lapselle voidaan opettaa tietotekniikan aktiivista ja valikoivaa käyttöä, joka mahdollistaa innostavan tekemällä ja tutkimalla oppimisen sekä kriittisten tulkintatapojen kehittymisen. Vanhempien tulee huomioida pelien ja palvelujen luokitusjärjestelmä, jonka

avulla vanhemmat voivat ohjata lastensa mediankäyttöä ja opettaa heitä kriittisyyteen. Lisäksi vanhempien tuki ja ohjaus muuhun kuin tietotekniikan viihdekäyttöön ja mediassa vietetyn ajan rajoittaminen ovat merkittäviä tekijöitä lasten suojaamiselle median haitoilta. Tärkeää on muistaa, että elävät ihmissuhteet ovat koneen kanssa seurustelua tärkeämpiä. (Mustonen 2005, 24.)

Aina kun lapsi toimii tai on tekemisissä median parissa, kuuluu se mediakasvatukseen. Kodilla ja erityisesti vanhemmilla on merkittävä rooli lapsen mediakasvatuksessa. Vanhempien tehtävänä on luoda turvalliset puitteet ja rajat lapsen mediankäytölle ja näin edistää lapsen tervettä kasvua. Tähän liittyy paitsi mediatraumojen ennaltaehkäisy, myös jo olemassa olevien mediapelkojen ja –traumojen havaitseminen. Kodin lisäksi kirjastot, iltapäiväkerhot, elokuvateatterit, päiväkodit ja koulut ovat merkittäviä mediankäytön toimintaympäristöjä. Näin ollen myös kouluilla on merkittävä rooli mediakasvatuksen antajana. Paras tulos saadaan kaikkien tahojen yhteistyöllä. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 122–123.)

Pelaamisen aiheuttamia riskejä voidaan vähentää keinoilla, jotka lisäävät sosiaalista ulottuvuutta. Pelit olisi hyvä sijoittaa yhteisiin tiloihin, jotta vanhemmat voivat seurata millaisia pelejä lapset pelaavat ja myös osallistua pelituokioihin. Tämä lisää myös perheen yhteistä puuhasteluaikaa. Aikuisen tulee olla ”ilonpilaaja”, joka muistuttaa vastuusta ja velvoitteista, opettaa elämään ryhtiä ja rytmiä, itsekuria ja itsehillintää. (Mustonen 2004, 2711.)

3.3.2 Mediatrauma

Trauman voi aiheuttaa mikä tahansa uhkaava tilanne, josta aiheutuu voimakkaita, normaalia elämää häiritseviä reaktioita, jotka voivat olla kestoiltaan muutamasta tunnista jopa vuosiin. Jos psyykkistä traumaa ei käsitellä, vaikuttaa se terveyteen ja toimintakykyyn myöhemmin elämässä. Lapsen kokemusmaailmaan jääneet pelot saattavat aiheuttaa sen, että lapsi alkaa kieltää herkkyyttään ja sulkee pelkääviä, herkkiä puolia itsestään oman itsensä ulkopuolelle, mikä kapeuttaa hänen elämänsä.

Tämä taas köyhdyttää lapsen kokemusmaailmaa, ja saattaa altistaa myöhemmin monille mielenterveyden häiriöille, kuten depressiolle ja ahdistuneisuudelle, joilla saattaa olla vaikutuksia lasten koulumenestykseen. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 74.)

Lapset salaavat mielellään pelkojaan. He eivät kerro aikuisille peloistaan ja uhoavat, etteivät pelkää mitään. Vanhemmat eivät myöskään aina usko, että media voisi traumatisoida lasta. Lisäksi tietämättömyys siitä, että ikärajojen laiminlyönti on vastoin lakia, aiheuttaa sen, että lapsiin kohdistuvat mediahaitat ovat erittäin yleisiä. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 13–14.)

3.3.3 Ikärajat

Nykyajan vanhemmat ja kasvattajat tietävät jo varsin hyvin, että kaikki televisio-ohjelmat eivät sovellu lapsille. Vielä monilla on kuitenkin se harhakäsitys, että tietokonepelit ovat vain lasten ja nuorten harrastus, kaikki pelit soveltuvat lapsille ja ikärajamerkinnät peleissä tarkoittavat niiden vaikeusastetta, niin kuin perinteisissä lautapeleissä. Näin ei kuitenkaan ole, vaan myös aikuiset pelaavat ja ikärajat on merkitty peleihin sen lapsille sopimattoman sisällön takia. (Mustonen 2005, 25; Salokoski 2004, 201–202.) On tärkeää, että vanhemmat keskustelevat lastensa kanssa ikärajoista ja syistä, miksi kuvaohjelmiin laitetaan ikärajat ja mikä merkitys niillä on lapsen kehityksen kannalta. Aikuisten olisi hyvä keskustella myös opettajien ja toisten vanhempien kanssa, sillä lasten mediankäyttö tapahtuu usein kavereiden kanssa kodin ulkopuolella. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 150; Salokoski 2004, 202.)

Suomessa kuvaohjelmien tarkastamisesta vastaa valtion elokuvatarkastamo ja se myös määrää ikärajat sen mukaan kuinka haitallinen sen sisältö on lapsille. Elokuvi-en ikärajat ovat velvoittavia, eikä elokuvia saa luovuttaa ikärajaissa mainittua ikärajaa nuoremmille edes vanhempien lupalapulla. Julkisesti esitettävien elokuvien kohdalla

voidaan kuitenkin noudattaa ikärajojousto, jolloin ikärajaa kaksi vuotta nuorempi pääsee täysi-ikäisen seurassa katsomaan elokuvaa. Ikäjousto ei kuitenkaan koske K18-elokuvia. Elokuvatarkastamossa työskentelee kuvallisen viestinnän ja lasten kehityksen asiantuntijoita, muun muassa psykologeja ja opettajia, joiden tehtävänä on tarkistaa lähinnä videolevitykseen ja elokuvateatterilevitykseen tulevia elokuvia. Ainoa näkökulma, joka otetaan huomioon, on lastensuojelu. Ikärajasta pyritään yleensä päättämään vähintään kahden hengen tiimissä, mutta suosittujen elokuvien kohdalla tarkastajia voi olla enemmän. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 85–87.) Ikärajamerkinntä kuvaohjelmissa perustuvat lakiin kuvaohjelmien tarkastamisesta (Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 775/2000). Kuvaohjelmat, jotka kuuluvat tarkistuksen piiriin, ovat elokuvat, VHS-tallenteet ja dvd-tallenteet, sekä erityistapa- uksessa tietokone- ja konsolipelit. Ikärajoilla ei oteta kantaa siihen, onko ohjelma lapsen kannalta hyvä vai huono. Se perustuu ainoastaan elokuvan haitallisuuteen lap- sen kehitykselle. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 86, 91.) Kuviossa 1 näkyy elokuvien ikärajamerkinntä, jotka on merkitty numeroin ympyrän sisään.

| | |
|---|---|
|  XXXXXXXX VIETSFI | Sallittu kaikenikäisille. Aikaisempi ikäsymboli on S/T. |
|  XXXXXXXX VIETSFI | Kielletty alle 7-vuotiailta. |
|  XXXXXXXX VIETSFI | Kielletty alle 11 -vuotiailta. |
|  XXXXXXXX VIETSFI | Kielletty alle 13-vuotiailta. |
|  XXXXXXXX VIETSFI | Kielletty alle 15-vuotiailta. |
|  XXXXXXXX VIETSFI | Kielletty alle 18-vuotiailta. |

KUVIO 1. Elokuvien ikärajamerkinntä (Valtion elokuvataarkastamo).

Pelit on lain mukaan vapautettu ennakkotarkastuksesta, mutta ne on kuitenkin varustettava lain mukaisilla ikärajasuosituksilla pelin valmistajan tai maahantuojan toimesta. Tietokonepeleissä ikäraajat ovat muuten suosituksia, paitsi K18 pelien kohdalla. Pelissä oleva ikäraja K18 tarkoittaa siis sitä, että sitä ei saa pelata, eikä sitä saa luovuttaa alle 18-vuotiaalle. Jos on aihetta epäillä, että kuvaohjelma sisältää lapsille haitallista aineistoa, voi tarkastusviranomaisen määrätä pelin tarkistettavaksi. (Martola & Mäkelä-Rönholm 2006, 92–93.) Kuviossa 2 näkyy ikärajasuositukset, jotka on merkitty numeroin neliön sisään.



KUVIO 2. Pelien ikärajasuositukset (Valtion elokuvatarkastamo).

3.3.4 Ikärajaperusteet

Väkivalta. Mediaväkivallan on osoitettu vaikuttavan tietyin edellytyksin alaikäiseen katsojaan. Erityisesti lapselle, joka elää haavoittavassa ja väkivallan hyväksyvässä ympäristössä, väkivaltamedia on erityisen haitallista. Se voi aiheuttaa ahdistusta, pelkoa, levottomuutta ja painajaisia. Kun arvioidaan väkivallan vaikutusta lasten kehitykseen, ratkaisevaa on jäsenyykö väkivalta katsojan maailmaan, toimiiko väkivalta ongelmien ratkaisijana vai niiden aiheuttajana, ihannoidaanko vai arvostellaanko väkivallan käyttöä, onko väkivalta perusteltu osa tarinaa ja onko väkivallalla tarinassa vastavoimaa? Realistisinta väkivalta on yleensä toimintaelokuvissa. Kun väkivaltaan tai seksuaaliseen väkivaltaan yhdistetään huumori, on se tutkimuskirjallisuudessa esitettyjen arvioiden mukaan asennevaikutuksiltaan erityisen haitallista. Tietoko-

ne- ja konsolipelit sisältävät yleensä runsaasti erityyppistä väkivaltaa ja haitallisuutta lisää pelaajan aktiivinen osallistuminen siihen. Toisaalta pelitapahtumassa on ensisijaista itse pelaaminen ja pelissä eteneminen. (Valtion elokuvatarkastamo.)

Seksuaalinen sisältö. Seksikuvausten vaikutusta lapsiin on tutkittu varsin vähän, mutta on arvioitu, että lapsen ikätasolle sopimattomat seksikuvaukset voivat olla kehitykselle varsin haitallisia. Lisäksi ne antavat vääriä malleja ja lyhentävät lapsuutta. Aikuisten seksiin ja seksuaalisuuteen liittyvät asiat usein hämmentävät lapsia ja se miten lapsi pystyy käsittelemään seksiin liittyviä kysymyksiä, riippuu hänen kehitysvaiheestaan. Erityisesti seksuaalisen väkivallan ja muiden seksuaalisuuteen liittyvien vaikeiden teemojen kuvauksissa on tarkoin arvioitava lasten ja nuorten kehitysvaihe. Arvioinnissa keskeistä on myös esitystapa: onko kysymyksessä viitteellinen, eroottinen vai pornografinen esitystapa. Pornografia jaetaan pehmeään ja kovaan pornografiaan. Kova pornografia esittää sukupuoliaktit yksityiskohtaisesti ja on tarkoitettu vain aikuisille. Pehmeässä pornografiassa sukupuoliaktit on peitetty. Lapsi-, eläin- ja väkivaltapornografian esittäminen ja levittäminen on rikoslain mukaan kielletty. Lisäksi se kieltää erikseen lapsipornografian hallussapidon. Pelien kohdalla seksuaalinen sisältö on yleensä toissijaista, mutta levityksessä on myös pornografisia pelejä. (Valtion elokuvatarkastamo.)

Kauhun herättäminen. Jo elokuvan syntyhetkistä väkivalta, seksi ja kauhu ovat kuuluneet sen peruskuvastoon. Usein on kyse niiden yhdistämisestä. Kauhukuvausten vaikutuksista lapsiin on tutkittu varsin vähän, mutta tutkimuksissa kirjattuja kokemuksia ovat lähinnä toistuvat painajaiset ja erilaiset pelot. Jos lapset altistuvat ikätasoaan vanhemmille tarkoitetuille kauhukuvauksille, eivät myöskään suoranaiset traumaoireet ole harvinaisia. Ihminen on kautta aikojen halunnut tulla pelotelluksi, kunhan hän pystyy säilyttämään tietyn turvallisuuden. Kauhun viehätys perustuukin juuri hallitun pelon kokemiseen. Avainkäsitteenä on järkyttävyys, kun arvioidaan kauhun herättämisen haitallisuutta katsojalle. Kauhu saattaa järkyttää katsojaa niin

paljon, että seurauksena on pitkäaikainen ahdistus- tai pelkotila. Ratkaisevaa on kuitenkin kokonaisuus, erityisesti se, onko pelolle ja kauhulle vastavoimaa. Eri ikäkausina erilaiset asiat koetaan pelottavina. Se että kauhu voidaan kokea viihteenä, vaatii psyykkisiä valmiuksia, jotka kehittyvät vähitellen iän mukana. Myös peleissä kauhuelementit ovat yleisiä ja kauhutehosteet muuttuvat realistisemmiksi ja siten myös haitallisemmiksi peligrafiikan edistyessä. (Valtion elokuvatarkastamo.)

Muut perusteet. Muita ikärajaan vaikuttavia perusteita on huumeiden käyttö, myynti tai välittäminen, itsemurhan kuvaus sekä vaarallisen käyttäytymisen ihannoiva esittäminen. Lakiin ei ole kirjattu ikärajaperusteita rivosta tai karkeasta kielenkäytöstä, mutta se voi kuitenkin vahvistaa muuta arviota. Näiden lisäksi voidaan mainita vielä syrjintä ja uhkapelaaminen. (Valtion elokuvatarkastamo.) Kuviossa 3 näkyy ikärajan perusteena olevat symbolit.



KUVIO 3. Ikärajan perusteena olevat symbolit (Valtion elokuvatarkastamo).

3.3.5 Ikäjousto

Julkisesti esitettävien elokuvien kohdalla voidaan noudattaa ikärajajoustoja, joka tarkoittaa sitä, että ikärajaa kaksi vuotta nuorempi pääsee täysi-ikäisen seurassa katsomaan elokuvaa. Ikäjousto ei kuitenkaan koske K18-elokuvia. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 85 - 87.) Kun koulussa katsotaan elokuvia, opettajan tulee muistaa, että luokassa olevien lasten kehitystaso vaihtelee suuresti ja joukossa on aina niitä,

jotka reagoivat herkästi pelottaviin asioihin. Tämän vuoksi on tarkoin harkittava, onko elokuva sovelias kaikille katseluun osallistuville lapsille. Ikäjoustop tulisi olla vanhempien päätäntävällässä, sillä he tuntevat lapsensa parhaiten. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 129.)

4 KUVAOHJELMIEN ALAKOULUIKÄISILLE LAPSILLE AIHEUTTAMAT HAITAT

Lapset ovat television ja tietokonepelien suurkuluttajia. Erityisesti yksin kotona ollessaan lapset juuttuvat usein television tai tietokoneen äärelle. Kun lapsen vapaaajan vietto täyttyy television katselemisella ja elektronisten pelien pelaamisella, on se aika pois lapsuuteen kuuluvilta leikeiltä ja vie lapsen liian varhain maailmaan, joka ei hänelle kuulu. Lapsi joutuu aikuisten maailmaan, johon kuuluu väkivaltaa, kauhua ja ihmissuhderistiriitoja, ennen kuin hän on saanut satujen ja leikin avulla rakentaa myönteistä minäkuvaa. Lapsella tulisi olla oikeus elää suojassa kaikesta aikuisten maailmaan kuuluvasta. (Kinnunen 2003, 162–164.) Ruudun äärellä vietetty aika on usein myös pois lapsen liikuntaan käyttämästä ajasta, ja tämä näkyy painonnousuna, ryhtivirheinä, väsymyksenä ja keskittymishäiriöinä (MLL 2004, 13).

4.1 Pelko

Pelko kuuluu lapsen normaaliin kehitykseen. Kehityksellisiä pelkoja ovat esimerkiksi kolmevuotiaan pelko äidistä eroamisesta, viisivuotiaan pelko sängyn alla lymyilevästä möröstä tai kuusivuotiaan pelko, ettei hän opi mitään koulussa. Nämä kehitykseen kuuluvat pelot palvelevat lapsen kehitystä. Pelko on ikään kuin saavutus, kehityksen tulos, joka palvelee lasta itseään. Mediapelot ovat selvästi nähtyyn materiaaliin liit-

tyviä. Tällöin lapsi pelkää esimerkiksi kuvaohjelmissa esiintyviä hahmoja tai tehos- teita. Mediapelot eivät ole lapsen kehityksen palveluksessa, eikä lapsi kehity näiden pelkojen kautta. Hän ei saa sitä, mitä kehityksellisesti tarvitsee. Tuottaakseen itse pelottavia mielikuvia, lapsi tarvitsee kykyä kuvitteellisuuteen ja ympäröivän maail- man hallitsemisen oppimista. Tämän pelon toimivuutta säätelee lapsen oma psyko- fyysinen mekanismi. Media ei ota huomioon lapsen tarpeita, eikä säätele antiaan. Vain lasta ymmärtävä ihminen voi ottaa lapsen tarpeet huomioon. Kouluikäisillä lap- silla pelot tulevat esiin yleensä välttelynä tai vetäytymisenä. Pelko-oirehdinta voi olla seurausta normaalista kehitykseen kuuluvasta, tai lapsen ulkopuolelta aiheutuneesta tapahtumasta. Jotta saadaan selville, onko kyseessä mediapelko, tulee lapsen kanssa keskustella ja käydä läpi mitä hän on tehnyt ja nähnyt. (Martsola & Mäkelä- Rönholm 2006, 58–59.) Pelot ilmenevät esimerkiksi painajaisunina. Jos lapsi on kokenut voimakkaita tunteita ennen nukkumaanmenoa, hän saattaa herätä aamuyöllä painajaisuniin. Pelottavien tv-ohjelmien katseleminen ja videopelien pelaaminen il- lalla ennen nukkumaanmenoa ruokkivat usein painajaisia. (MLL 2004, 20.)

Julkisuudessa vähätellään usein kuvaohjelmien vaikutuksia lapsiin vetoamalla siihen, että lapsille tarkoitetut pelottavat sadut ja tarinat ovat tärkeitä lapsen aggressiivisuu- den ja vaikeiden tunteiden käsittelyn oppimisen kannalta. Ei ole katsottu olevan eroa sillä, saako lapsi jännityksen kokemusta tärkeistä myyttisistä, sadunomaisista ainek- sista luettavana vai katsottavana versiona, eikä tämän takia kuvaohjelmia ole pidetty sen vahingollisempana kuin kirjallistakaan. Siinä on kuitenkin se ero, että kuunnel- lessaan tarinaa, lapsi luo itse symboliset mielikuvat ja hänellä on käytössään oman psyykensä suojamekanismit. Tällöin satu tai tarina tuottaa pelkoa vain tiettyyn rajaan asti. Lapsi ei itse tuota itselleen kestävämpiä mielikuvia. Kuvamateriaalissa sym- bolinen taso on jo valmiiksi luotu, eikä lapsen mieli voi sitä itse rajoittaa. Lapsen ky- ky suojautua hänelle vahingollisilta elementeiltä kehittyy vähitellen, eikä lapsi ennen tätä kehittymistä pysty suodattamaan itselleen vahingollisia elementtejä näköhavain- noistaan. Se, miten kuvaohjelma vaikuttaa lapseen, alkaako hän pelätä tai voimaan huonosti, riippuu kuvaohjelmasta, katsomistilanteesta, lapsen persoonallisuudesta ja kehitysvaiheesta, sekä tematiikasta, joka hänen elämässään sattuu olemaan esillä. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 51–52; Salokoski 2007, 81.) Lisäksi väkival- taviihde luo epävarmuutta ja turvattomuutta, luoden epäluuloisen maailmankuvan,

jossa maailma nähdään vaarallisena paikkana. Tämä taas luo ahdistuneisuutta ja lisää epäluuloa ja pelkoja suhteissa sosiaaliseen ympäristöön. (Mustonen 2005, 21–22.)

4.2 Jäljittely

Usein lapset jäljittelevät ihannoimiaan hahmoja elokuvista tai tv-ohjelmista. Käyttäytymismallit eivät välttämättä kopioitu suoraan mediasta, vaan media tuottaa malleja, joita lapsi vähitellen pitää normaaleina ja hyväksyttävinä. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 60.) Kuvallisella viestinnällä on todettu olevan vahva vaikutus lasten ihanteisiin ja elämäntavoitteisiin ja se vaikuttaakin heidän elämäkäsityksiinsä, ellei vanhemmat suodata median sisältöä (Kinnunen 2003, 163). Pelkkää väkivaltaviihteen katsomista haitallisempaa on väkivaltaisen pelin pelaaminen, jossa pelaaja samaistuu johonkin roolihenkilöön ja katselee tilannetta tämän roolin kautta. Eläytyminen ja rooliin uppoutuminen on tällöin varsin voimakasta. Tämä on erityinen riski niille lapsille, jotka pelaavat paljon ja joille fantasiamaailman erottaminen todellisuudesta on vaikeaa. Normaali lapsi pystyy irtautumaan roolista heti pelin loputtua, mutta vaaravyöhykkeessä oleva lapsi jatkaa roolihahmossa myös pelin jälkeen. (Kinnunen 2003, 177; Salokoski 2004, 201.)

4.3 Tunteiden turtuminen

Kun lapsi ensimmäisen kerran näkee jotain paha tapahtuvan esimerkiksi elokuvassa, hän kauhistuu ja pelästyy. Tunteet reagoivat voimakkaasti ja adrenaliinia erittyy vereen. Tunne-elämä ei kuitenkaan toistuvasti kestä kiihkeää reagoimista ja pikkuhiljaa se alkaa suojautua vahvoja ärsykeitä kohtaan jättämällä reagoimatta niiden edellyttämällä tavalla. (Kinnunen 2003, 167.) Voimakkaita tunteita kokeva lapsi ahdistuu, saattaa nähdä painajaisunia ja kokee pelkoja, mutta vielä suurempi ongelma syntyy tunnemaailman turtumisen eli desensitisaation seurauksena. Jos lapsi elää jatkuvasti voimakkaassa elämyksellisessä yltäkylläisyydessä, hän vähitellen tottuu siihen ja hä-

nen tunteensa turtuvat jatkuvaan väkivaltaan. Tämän seurauksena hänen tunnereaktionsa loivenevat ja saman tunnereaktion aikaansaamiseksi tarvitaan yhä enemmän ja yhä rajumpaa väkivaltaa. Myös eläytymiskyky, myötätunto ja empatiakyky heikenevät. On hyvä, että arka ja pelokas lapsi saa rohkeutta elämysvoimaisesta viihdestä ja pääsee turhien, ylikorostuneiden pelkojensa hallitsijaksi, mutta on kuitenkin tärkeää opettaa lapselle median kohtuullista ja valikoivaa käyttöä. (Kinnunen 2003, 167; Mustonen 2005, 22–23.) Väkivaltaiset pelit ovat riskitekijä erityisesti niille lapsille ja nuorille, joilla elämän perusturva ja psyykinen tasapaino on huera, eikä vielä ole vakiintunut (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 64).

4.4 Moraalin ja häpeän kehityksen ongelmat

Media voi vaurioittaa lapsen persoonallisuuden kehitystä siinä missä vääränlainen kasvatusta ja muukin ulkopuolinen häirintä. Aikuisille tai nuoruusikäisille tarkoitettu media tavoittaa aina myös niitä, joille se ei ole tarkoitettu ja tällöin aiottu viesti saattaa muuttua aivan muuksi kuin alun perin oli tarkoitus. Aikuisille tarkoitettu media saattaa vaikuttaa lapsen moraalikäsitteisiin ja häpeän tunteen kehittymiseen. Ahdistusta lisää, jos hänen näkemänsä pelottava tai hämmentävä asia liittyy hänen sillä hetkellä läpikäymäänsä elämänvaiheeseen. Mediassa häpeä on joskus vaihtunut häpeämättömyyteen. Siitä on tullut minän puolustuskeino, defensi. Televisiossa esitetään joitain reality-ohjelmia, joissa nuoret ”kilpailevat siitä”, kuka uskaltaa käyttäytyä hölmöimmin. Mitä huonommin nuoret voivat, sitä rajumpaa on häpeämättömyys. Kun millään ei enää ole mitään väliä, johtaa se vähitellen välinpitämättömyyteen omia ja toisten tunteita kohtaan. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 65–68.)

4.5 Riippuvuus

Tietokonepohjainen media aiheuttaa voimakasta riippuvuutta elämysvoimaisuutensa, vuorovaikutteisuutensa ja erityisesti palkitsevien sosiaalisten kontaktiensa vuoksi. Jos internetin tai tietokonepelien käytöstä tulee hallitsematonta tai pakonomaista, käyttäjän elämästä katoaa rytmi, eikä hän muista syödä tai nukkua, voidaan puhua netti-, verkko- tai peliriippuvuudesta eli addiktiosta. (Mustonen 2005, 23.)

Lapset jotka pelaavat yömyöhään asti, ovat koulussa väsyneitä ja levottomia ja tämä näkyy oppimistuloksissa. Pahimmassa tapauksessa lapsi ei tule kouluun enää lainkaan. Lapsi saattaa miettiä pakkomielteisesti koko ajan pelaamista ja hänen elämänsä pyörii ainoastaan tietokonepelien kiehtovassa maailmassa. Lapsi saattaa pelata tunteita ilman ajantajua ja taukoja ja hän tulee levottomaksi jos ei pääse tietokoneelle. Lapsi saattaa ärtyä, jos hänen pelaamistaan tai tietokoneen käyttöönsä yritetään rajoittaa. Nämä ovat yleensä selviä merkkejä riippuvuudesta. Syy riippuvuuteen löytyy yleensä muualta kuin itse tekemisestä. Se saattaa olla keino purkaa ahdistusta, masennusta tai sosiaalisten tilanteiden pelkoa. Koneen parissa vietetty aika heijastuu psyykkisen hyvinvoinnin ohella myös fyysiseen hyvinvointiin. WHO:n määritelmän mukaan kyse on liiallisesta pelaamisesta tai riippuvuudesta kun päivittäin pelataan kolme tuntia tai kauemmin. Riippuvuutta on pyritty kuitenkin mittaamaan yleensä sisällöllisin kriteerein, kun lapsen fyysinen kunto heikkenee ja unirytmii häiriintyy. (Martsola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 68–69.)

Riittävä aika ala-asteikäisille lapsille ruudun äärellä on yksi tunti. Jos lapsilla on rajattu aika television katsomista tai pelien pelaamista varten, he oppivat valikoimaan ja suunnittelemaan ennakolta, mitä he aikovat katsoa. Tällöin katselu toimii virikkeenä, tiedon lähteenä ja rentouttajana. Näin lapsi myös oppii mediakasvatusta ja tulee kriittiseksi median suhteen. (Kinnunen 2003, 171.) Oppimisen perusedellytys on, että lapsi saa riittävästi unta ja hänen vireystasonsa on hyvä. Jos lapsi viettää aikaa ruudun äärellä iltamyöhään, hän ei saa riittävästi unta ja oppiminen ja muistaminen vaikeutuvat. Väsyneinä lapset ovat ärtyneitä, rauhattomia, ylivilkkaita ja heidän on vaikea keskittyä tekemisiinsä. Tämä vaikuttaa oppimistuloksiin koulussa. (MLL 2004, 16.)

4.6 Sosiaalinen eristäytyminen

Sosiaaliset taidot tulevat entistä merkityksellisemmiksi, kun lapsi aloittaa koulun. Toisten lasten palaute ja suhtautuminen ovat tärkeitä. Sosiaalisiin taitoihin kuuluu paitsi vuorovaikutustaidot, myös havaintojen teko muiden ihmisten käyttäytymisestä erilaisissa tilanteissa. Se, miten lapsi tulkitsee ja ymmärtää saamansa palautteen

omasta toiminnastaan, vaikuttaa hänen itsetuntonsa kehittymiseen. Jos lapsella on vaikeuksia sosiaalisissa taidoissa, hänellä on kielteinen minäkäsitys tai hän kokee itsensä torjutuksi, hän jää herkästi kaveripiirin ulkopuolelle ja on vaarassa tulla kiusatuksi. Jos ihmiseltä puuttuu tunne, että hän itse hallitsee omaa elämäänsä, saattaa hän joutua muiden vietäväksi ja muut tekevät ratkaisut hänen puolestaan. Jos lapsella on luottamusta itseensä ja vahva usko osaamiseensa ja kykyynsä oppia, selittää se enemmän koulussa menestymistä kuin älykkyys. Itsetunto on näin ollen koulumenestyksen merkittävin selittäjä. (Piironen-Malmi & Strömberg 2008, 146–147.)

Tietokonepelien pelaaminen on parhaimmillaan hyvinkin sosiaalista tekemistä, koska siinä voidaan olla ison pelaajajoukon kanssa vuorovaikutussuhteessa reaaliaikaisesti. Se valmentaa kuitenkin harvoin elävän elämän ihmissuhteissa tarvittaviin sosiaalisiin taitoihin. Nuorille, joilla on ongelmia sosiaalisessa elämässä, tietokoneen käytöstä saattaa tulla pakokeino todellisuudesta ja virtuaalinen vuorovaikutus koetaan palkitsevampana kuin vuorovaikutus todellisissa vuorovaikutustilanteissa. Tällöin on vaarana että pettymykset ihmissuhteissa lisäävät pelaamista ja pelit saavat käyttäjänsä erityisen vahvasti koukkuun. Tällöin nuoren mahdollisuudet vuorovaikutustaitojen harjoitteluun jäävät vähäisiksi. (Mustonen 2005, 21–22.)

Paljon pelaavilla itsetunto pönkittyy, kun muut kehuvat lasta tai nuorta hyvistä pelitaidoista tai hän pääsee opettamaan vanhempiaan tai opettajaa tietokoneen käytössä. Tunne-elämän haasteita tuovat arvojen ja normien mustavalkoisuus, faktan ja fiktion hämärtyminen sekä jatkuva elämyksellinen tykytys. (Mustonen 2004, 2708.) Lapsen maailmankuva ja itsetunto ovat alttiita ympäristövaikutuksille. Media on merkittävä tekijä lapsen elämässä ja kasvussa. Sillä on vaikutusta lapsen tunne-elämän kehittymiseen ja täten myös hänen kokonaispersoonallisuuteensa. Sillä on merkittävä osuus sosiaalisen kehityksen kannalta. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 53.)

4.7 Aggressio

Sosiaalisen eristäytymisen lisäksi pelaamiseen saattaa liittyä tunne-elämän kehityksen vääristymiä. Tämä koskee erityisesti aggressiivisia lapsia ja nuoria, jotka saavat

väkivaltaisten pelien pelaamisesta tukea omalle aggressiivisuudelleen. Aggressiiviset lapset ja nuoret suosivat väkivaltaviihdettä, josta he omaksuvat ajatuksia väkivallan hyväksymisestä ja heidän tapansa ratkoa ongelmia väkivallattomasti vähenevät. Lapsi ei opi rakentavia ongelmanratkaisutaitoja. (Kinnunen 2003, 166; Mustonen 2005, 21–22.) Lapset, jotka näkevät ja kokevat lähiympäristössään paljon väkivaltaa, omaksuvat väkivaltaisen käyttäytymismallin herkemmin kuin lapset jotka eivät ole tekemisissä väkivallan kanssa (Mustonen 2004, 2708).

5 PROJEKTI TYÖMENETELMÄNÄ

5.1 Projektin määrittelyä

Projekti tarkoittaa hanketta, ehdotusta tai suunnitelmaa, jolla on selkeä tavoite tai tavoitteita. Projektilla on etukäteen määritelty aikataulu, joka johdetaan tavoitteista ja kun tavoitteet on saavutettu, projekti päättyy. Koska ympäristötekijät ja ihmiset muuttuvat ajassa, projektia ei voi toistaa samanlaisena, eikä kahta samanlaista projektia voi olla. Lisäksi projekti voi myös muuttua elinkaarensa aikana. (Ruuska 2008, 18–19.) Tavoitteensa toteuttamisen kautta projektin tulisi tuottaa asettajalleen lisäarvoa ja hyötyä kohteelleen (Rissanen 2002, 14).

5.2 Projektin suunnittelu ja toteutus

Projekti käynnistyi syksyllä 2010 yhteistyöneuvotteluilla Kaaron koulun rehtorin kanssa. Koululla oli juuri järjestetty vanhempainilta, jossa lastenpsykiatri, psykologi kertoi oppilaiden vanhemmille kuvaohjelmien ja tietokonepelien ikärajoista ja niiden merkityksestä lapsen kehitykselle. Neuvottelujen tuloksena syntyi päätös opetusmateriaalin tekemisestä koulun opettajien käyttöön heidän opetustilanteitaan varten käsiteltäessä kuvaohjelmien ja tietokonepelien ikärajoja ja niiden merkitystä alakouluikäisille lapsille (LIITE 1).

Projekti alkoi tutustumalla alan kirjallisuuteen ja teoriaosuuden kirjoittamiseen. Näiden pohjalta tehtiin PowerPoint-esitys (LIITE 2), joka luovutettiin Kaaron alakoulun rehtorille huhtikuun puolivälissä. Esitykset näytettiin oppilaille toukokuussa, viikolla 20 ja 21. Rehtori esitti PowerPointin kaikille muille luokille, paitsi kuudesluokkalaisille, joille esityksen näytti oma opettaja. Esityksen jälkeen jokainen oppilas täytti arviointilomakkeen.

6 PROJEKTIN ARVIOINTIA

Koulussa on yhteensä 147 oppilasta, joista 142 näki esityksen. Ensimmäisellä luokalla oppilaita on yhteensä 36, toisella luokalla 15, joista kaikki näki esityksen. Kolmannella luokalla on yhteensä 22 oppilasta, joista yksi oli poissa esityspäivänä, eikä näin ollen nähnyt esitystä. Neljännellä luokalla oppilaita on 21, joista 19 näki esityksen. Viidennellä luokalla oppilaita on 28, joista 27 näki esityksen. Kuudennen luokan 25 oppilaasta 24 näki esityksen. Vastaajista 64 oli tyttöjä ja 78 poikia.

6.1 Tieto kuvaohjelmien ikärajoista

Koko koulun arviointiin vastanneista oppilaista 92 % oli sitä mieltä, että he tietävät nyt kuvaohjelmilla olevan ikäraajat. Vastanneista 11 % ei osannut sanoa mielipidettään, ja kukaan ei ollut sitä mieltä, että he eivät tietäisi, että kuvaohjelmilla on ikäraajat. (Taulukko 1.).

TAULUKKO 1. Tieto kuvaohjelmien ikärajoista

| | <i>Lkm</i> | <i>%</i> |
|---------------|------------|----------|
| samaa mieltä | 131 | 92 |
| en osaa sanoa | 11 | 8 |
| eri mieltä | 0 | 0 |
| Yht. | 142 | 100 |

6.2 Kuvaohjelmien ikärajoitusten tarpeellisuus

Koko koulun arviointiin vastanneista oppilaista 65 % oli sitä mieltä, että on hyvä, että kuvaohjelmilla on ikäraajat. Kantaansa ei osannut sanoa 27 % ja 8 % oli sitä mieltä, että ei ole tärkeää, että kuvaohjelmilla on ikäraajat. (Taulukko 2.).

TAULUKKO 2. Kuvaohjelmien ikäraajat ovat hyväksi

| | <i>Lkm</i> | <i>%</i> |
|---------------|------------|----------|
| samaa mieltä | 92 | 65 |
| en osaa sanoa | 39 | 27 |
| eri mieltä | 11 | 8 |
| Yht. | 142 | 100 |

6.3 Tieto kuvaohjelmien haittavaikutuksista

Vastanneista oppilaista 58 % tiesi, että kuvaohjelmat saattavat aiheuttaa heille jotain haittaa. Kantaansa ei osannut sanoa 32 % vastanneista ja 10 % ei tiennyt kuvaohjelmilla voivan olla heille jotain haittaa. Yksi oppilas ei vastannut tähän kysymykseen. (Taulukko 3.).

TAULUKKO 3. Tieto kuvaohjelmien haittavaikutuksista

| | <i>Lkm</i> | <i>%</i> |
|---------------|------------|----------|
| samaa mieltä | 82 | 58 |
| en osaa sanoa | 45 | 32 |
| eri mieltä | 14 | 10 |
| Yht. | 141 | 100 |

6.4 Esityksen mielenkiintoisuus

Esitystä piti mielenkiintoisena 48 % vastaajista. Mielipidettään ei osannut sanoa 41 % ja 11 % oli sitä mieltä, että esitys ei ollut mielenkiintoinen. Kaksi oppilasta jätti vastaamatta tähän kysymykseen. (Taulukko 4.).

TAULUKKO 4. Esityksen mielenkiintoisuus

| | <i>Lkm</i> | <i>%</i> |
|---------------|------------|----------|
| samaa mieltä | 67 | 48 |
| en osaa sanoa | 57 | 41 |
| eri mieltä | 16 | 11 |
| Yht. | 140 | 100 |

6.5 Aiheen tärkeys

Vastanneista oppilaista 68 % oli sitä mieltä, että aihe on tärkeä. Kantaansa ei osannut sanoa 24 % ja 8 % oli sitä mieltä, että aihe ei ole tärkeä. (Taulukko 5.).

TAULUKKO 5. Aiheen tärkeys

| | <i>Lkm</i> | <i>%</i> |
|---------------|------------|----------|
| samaa mieltä | 97 | 68 |
| en osaa sanoa | 34 | 24 |
| eri mieltä | 11 | 8 |
| Yht. | 142 | 100 |

6.6 Omaa ikää vanhemmille tarkoitettujen pelien pelaaminen

Itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä tytöistä ei koskaan ole pelannut 65 % ja pojista 35 %. Joskus itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä on pelannut tytöistä 31 % ja pojista 69 %. Usein itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä on pelannut tytöistä 18 % ja pojista 82 %. Tämän mukaan siis itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä pelaa joskus tai usein yli puolet kyselyyn vastanneista koulun oppilaista. (Taulukko 6.).

TAULUKKO 6. Omaa ikää vanhemmille tarkoitettujen pelien pelaaminen

| <i>%</i> | <i>en kos-</i> | | | <i>Yht.</i> |
|----------|----------------|---------------|--------------|-------------|
| | <i>kaan</i> | <i>joskus</i> | <i>usein</i> | |
| tyttö | 65 | 31 | 18 | 45 |
| poika | 35 | 69 | 82 | 55 |
| Yht. | 100 | 100 | 100 | 100 |
| N | 66 | 59 | 17 | 142 |

6.7 K18 pelien pelaaminen

Tytöistä 59 % ei ole pelannut koskaan K18 pelejä, pojista 41 %. Joskus K18 pelejä on pelannut tytöistä 17 % ja pojista 83 %. Usein K18 pelejä pelaavista on tyttöjä 40

% ja pojista 60 %. Tähän kysymykseen jätti vastaamatta yksi oppilas. Tämän kyselyn mukaan K18 pelejä pelaa joskus tai usein vajaa puolet vastanneista Kaaron koulun oppilaista. (Taulukko 7.).

TAULUKKO 7. Pelaa K18 pelejä

| % | <i>en kos-</i> | | | <i>Yht.</i> |
|-------|----------------|---------------|--------------|-------------|
| | <i>kaan</i> | <i>joskus</i> | <i>usein</i> | |
| tyttö | 59 | 17 | 40 | 45 |
| poika | 41 | 83 | 60 | 55 |
| Yht. | 100 | 100 | 100 | 100 |
| N | 85 | 36 | 20 | 141 |

7 AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET

Tutkimuksia lasten median käytöstä ja sen vaikutuksista lapsiin on tehty jonkin verran. Näistä mainittakoon Piia Korhosen (2008) tekemä tutkimus, jossa hän tutki alle kouluikäisten lasten tv-ohjelmiin liittyviä pelkoja ja niiden yhteyttä lasten näkemiin painajaisuniin sekä lasten pelonhallintaa. Pelkojen ja vaikeiden tilanteiden käsittely voi jatkua yöllä painajaisunien muodossa. Tutkimuksen mukaan painajaisunet ovatkin yleisiä 4-6-vuotiailla lapsilla. Nyky-yhteiskunnan merkittävä uhkakuvien esittäjä on media, joka tuo kaukaiset tapahtumat lapsen lähelle ja Korhosen mukaan media tarjoaa monenlaisia uhkaavia ärsykeitä, joita erityisesti lasten saattaa olla vaikea ymmärtää. Tutkimukseen osallistuneista lapsista lähes kaikki pelkäsivät jotain tv-ohjelmaa, eikä sukupuolten välillä löytynyt eroja. Useimmiten lapset pelkäsivät tv-ohjelmien mielikuvitusolentoja ja väkivaltaa. Lastenohjelmissa lapset pelkäsivät erityisesti mielikuvitusolentoja, ja aikuisten ohjelmissa väkivaltaa. Tämä tutkimus

osoittaa, että media aiheuttaa lapsille pelkoja, joista saattaa seurata painajaisunia. Sen vuoksi olisi tärkeää, että lapset katselisivat ikäisilleen tarkoitettuja ohjelmia ja koska myös lapsille suunnatut ohjelmat aiheuttavat pelkoja, tulisi heillä olla mahdollisuus käsitellä pelkojaan aikuisen kanssa. Lasten kyvyt käsitellä omia pelkojaan kehittyvät vähitellen ajan kuluessa.

Laura Ermi, Satu Heliö ja Frans Mäyrä (2004) ovat tehneet selvityksen pelien voimasta ja pelaamisen hallinnasta lapsien ja nuorien näkökulmasta. He olivat kiinnostuneita erityisesti pelaamisesta lastenkulttuurisena ilmiönä ja pelien voimaan liittyvistä elementeistä. Tutkimus osoitti, että pelien viehäytykseen ja vetovoimaan ei ole löydettävissä mitään yksittäistä avaintekijää, vaan syyt pelaamisen viehäytyksen taustalla ovat moninaiset, riippuen niin pelien, pelilajityyppien, pelilaitteiden kuin pelaajienkin moninaisuudesta. Yhdeksi pelien viehäytyksen keskeiseksi syyksi nousivat niiden tarjoamat fiktiiviset maailmat, joissa lapsi saattoi vapaasti ja ilman reaali maailman ja – ympäristön rajoitteita, toimia ja kokeilla uusia asioita. Pelit voivat olla myös voiman, osaamisen ja saavuttamisen tunteen näyttämöitä, sekä tärkeää pääoma mediayhteiskunnassa. Suurin merkitys on kuitenkin pelaamisen itseisarvossa. Pelejä pelataan, koska ne ovat elämyksellisiä viihdetuotteita ja koska pelaaminen itsessään on antoisaa. Tutkimus osoitti myös, että 10–12-vuotiaat ovat todella aktiivisia pelikulttuurien toimijoita. Tämän vuoksi olisi tärkeää, että he pelaisivat vain sellaisia pelejä, joista ei ole heidän kehitykselleen haittaa. Kun he ovat tietoisia ikärajoista ja niiden merkityksestä, he voisivat tietoisesti valita pelattavakseen vain heidän ikätasolleen sopivia pelejä.

8 POHDINTA

Opinnäytetyön aihe oli hyvin ajankohtainen, koska alakouluikäiset ovat hyvin aktiivisia median käyttäjiä ja erityisesti 10–12-vuotiaat lapset ovat pelien suurkuluttajia. He myös pelaavat ikätasoaan vanhemmille tarkoitettuja pelejä. Koska alakouluikäisten persoonallisuus ja pelonhallintakeinot ovat vasta kehittymässä, on erittäin tärkeää suojella heitä median haitoilta. Lasten mediakasvatus on pääasiassa vanhempien vastuulla, mutta myös kouluilla on tärkeä rooli vanhempien kasvatustyön tukijana. Kun

vanhemmat ja koulu antaa kasvatuksessa samanlaista ohjausta, on lapsen helpompi sisäistää saamansa oppi. Tämän tutkimuksen mukaan Kaaron alakoulun oppilaista noin 54 % pelaa itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä joskus tai usein. K18 pelejä pelaa 40 % oppilaista joskus tai usein. Kiellettyjä pelejä pelasivat enemmän pojat kuin tytöt. Tämä opinnäytetyö on tehty Kaaron alakoulun käyttöön ja arvio on kerätty vain tämän koulun oppilailta, joten tulokset eivät ole yleistettävissä muiden koulujen oppilaiden pelaamiskulttuuriin.

Rehtori näytti esityksen kaikille muille luokille, paitsi kuudesluokkalaisille, joille esityksen näytti oma opettaja. Rehtorin mukaan erityisesti nuorimmille oppilaille piti tarkoin selvittää arviointilomakkeen täyttö, joten lomake on ilmeisesti ollut vaikea. Tähän saattaa vaikuttaa myös se, että lapset eivät ole ehkä aikaisemmin täyttäneet vastaavanlaisia kyselyjä ja asia oli heille uusi. Jonkin verran tulokseen saattoi vaikuttaa myös lomakkeen muotoilu. Kahden viimeisen kysymyksen kohdalla hymiöiden merkitys vaihtui, ja tämä on saattanut aiheuttaa hämmennystä erityisesti nuorimpien vastaajien kohdalla. Esityksen jälkeen oppilaat olivat keskustelleet aiheesta innostuneesti. Jatkotutkimusaiheina mielenkiintoisia olisi, onko esityksen nähneiden oppilaiden kuvaohjelmien käytössä tapahtunut muutoksia esityksen näkemisen jälkeen, kun ikärajat ja haitat ovat tulleet selviksi. Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia vanhempien näkökantoja aiheeseen. Kuinka hyvin he ovat selvillä ikärajoista ja ovatko he tietoisia lastensa pelaamisesta ja pelaavatko lapset heidän luvallaan itselleen haitallisia pelejä. Projektin tekeminen oli sen ajankohtaisuutensa ja tärkeytensä takia erittäin mielenkiintoinen ja haastava. Toivottavasti tämän projektin avulla on saatu Kaaron alakoulun oppilaat tietoisiksi kuvaohjelmien ikärajoista ja niiden merkityksestä heidän hyvinvointiinsa. Toivon myös, että entistä harvempi esityksen nähnyt oppilas pelaisi omaa ikätasoaan vanhemmille tarkoitettuja pelejä.

LÄHTEET

Eloranta, T. & Virkki, S. 2011. Ohjaus hoitotyössä. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto: Hypermedialaboratorio. Saatavissa verkossa: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>. Viitattu 31.5.2011.

Hellström, M. 2008. Sata sanaa opetuksesta. Keskeisten käsitteiden käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

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

Kinnunen, S. 2001. Keskilapsuuden tärkeät vuodet. Juva: WS Bookwell. 3.painos. Ilmestynyt aikaisemmin Kohti murrosikää – nimisenä.

Kinnunen, S. 2003. Anna mun olla lapsi. Helsinki: Kirjapaja Oy.

Korhonen, P. 2008. Lasten TV-ohjelmiin liittyvät pelot, painajaisunet ja pelonhallinta. Tampereen yliopisto. Saatavissa verkossa: <http://acta.uta.fi/teos.php?id=11093>. Viitattu 22.10.2010.

Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 775/2000

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2000/20000776?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=775%2F2000>. Viitattu 12.2.2011.

Lieki & Lehtisalo 2002. Tieto, oppiminen, sivistys – Avauksia ihmisen vuosisataan. Vantaa: WSOY.

Lätti, M. 2008. Ohjaus osana opettajan työtä – Perusopetuksen aineenopettajien käsitteitä ohjauksesta. Joensuu. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu.

MLL (Mannerheimin lastensuojeluliitto) ja Suomen sydänliitto ry. 2004. Onnea opintielle! Terveys ja huolenpito 7-12v. Kouluikä.

Martsola, R. & Mäkelä-Rönholm, M. 2006. Lapsilta kielletty – kuinka suojella lasta mediatraumalta. Hämeenlinna: Karisto Kirjapaino Oy.

Mustonen, A. 2005. Tietokonepelaamisen mahdollisuudet ja riskit. Lastenkulttuuri-julkaisu Tyyris tyllerö 1; 21 - 25.

Mustonen, A. 2004. Katsaus. Joulupukilla sikapeli säkissä. Duodecim-lehti 2004; 120(23): 2805.

Perusopetuslaki 628/1998

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=oppivelvollisuus>. Viitattu 12.2.2011.

Piironen-Malmi U. & Strömberg S. 2008. Välittämisen pedagogiikka. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Rissanen, T. 2002. Projektilla tulokseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Ruuska, K. 2008. Pidä projekti hallinnassa – suunnittelu, menetelmät, vuorovaikutus. 7. painos. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy.

Salokoski, T. 2004. Onko väkivallalla vaikutusta? Väkiältä osana pelimaailmaa. Teoksessa: Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Salokoski, T. Turvallista mediamatkaa! Taitavaksi median tulkitsijaksi aikuisen tukemana. Teoksessa: Pentikäinen, L., Ruhala, A. & Niinistö, H. (toim.) Mediamatkaa! Osa 2 – kasvattajan matkaopas lasten mediamailmaan. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006 – 2007. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Valtion elokuvatarkastamo.

<http://www.vet.fi>. Viitattu 2.1.2011.

www.wikipedia.fi Viitattu 12.1.2011.



SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU
Tiedepuisto 3
28600 PORI

OP07
SOPIMUS
OPINNÄYTETYÖN
TEKEMISESTÄ

SAMK / Sopimus opinnäytetyön tekemisestä

| | | |
|---|---|-----------------------------|
| Opinnäytetyön tekijä: <i>Marja-Liisa Vilo</i> | Opiskelijanumero: <i>1001581</i> | Aloitusryhmä: <i>AHT10P</i> |
| Koulutusohjelma: <i>Hoitotyön Koulutusohjelma</i> | | |
| Opinnäytetyötä ohjaavan opettajan nimi, sähköposti, puhelinnumero ja osoite: <i>Marja Flinck, marja.flinck@samk.fi, 044-7103430</i> | | |
| Toimeksiantaja, yhteys henkilön nimi, sähköposti, puhelinnumero ja osoite: <i>Johanna Korpi, johanna.korpi@rauma.fi, 02-8345156 Sirkkanuorankie 51, 26410 KAARO 044-7935156</i> | | |
| Opinnäytetyön nimi: <i>Kuvahjelmien ja tietokonepoliion ikärajajen merkitys alakoulukäisille lapsille</i> | | |
| Työn etenemisaikataulu: <i>Työ on valmis keväällä 2011</i> | | |
| Tarkempi selvitys on sopimuksen liitteenä olevassa hyväksytyssä tutkimus-/projektisuunnitelmassa. | | |
| <p>Vakuutukset. Jos opinnäytetyö tehdään kokonaan tai osittain työsuhteessa palkkaa vastaan, niin toimeksiantajan on laadittava asianmukainen kirjallinen työ sopimus. Työnantaja huolehtii lainmukaisista vakuutuksista, sillä ammattikorkeakoulun vakuutukset eivät kata työsuhteessa tehtävän opinnäytetyön tekijää.</p> <p>Opinnäytetyön kustannukset ja niiden korvaaminen. Opinnäytetyöstä mahdollisesti aiheutuvien kustannusten (ml. Aineiston hankinta, raaka-aineet, matkat, työkorvaus jne.) korvaamisesta sopivat toimeksiantaja ja opiskelija keskenään. Pääsääntöisesti Satakunnan ammattikorkeakoulu ei vastaa yksittäisen opinnäytetyön kustannusten korvaamisesta.</p> <p>Oikeudet opinnäytetyön tuloksiin. Toimeksiantaja saa käyttöoikeuden opinnäytetyön tuloksiin ja niiden kaupalliseen hyödyntämiseen. Opinnäytetyön tekijä on velvollinen raportoimaan opinnäytetyön tulokset toimeksiantajalle.</p> <p>Immateriaalioikeudet. Tekijänoikeus ja muut immateriaalioikeudet opinnäytetyöhön kuuluvat opinnäytetyön tekijälle. Opinnäytetyön tekijä ja toimeksiantaja sopivat erikseen, missä laajuudessa tekijänoikeus tai muut immateriaalioikeudet siirtyvät toimeksiantajalle.</p> <p>Opinnäytetyön ohjaus ja vastuu. Vastuu opinnäytetyön tekemisestä ja tuloksista on opiskelijalla. Ammattikorkeakoulu vastaa työn ohjauksesta, seurannasta ja työn riittävästä laadustasosta. Ammattikorkeakoulu ei ole taloudellisesti vastuussa työn tuloksista tai aikataulusta. Opinnäytetyön tekijä ei vastaa toimeksiantajalle vahingosta, joka toimeksiantajalle syntyy opinnäytetyön viivästyisestä, ellei erikseen toisin sovita. Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön kaikki opinnäytetyön tekemisessä tarvittavat tiedot ja aineistot sekä ohjaamaan opinnäytetyötä toimeksiantajaorganisaation näkökulmasta. Opiskelija sitoutuu palauttamaan toimeksiantajalle työn aikana saamansa luottamuksellisen aineiston, kun opinnäytetyö on valmistunut, tai kun osapuolet yhdessä toteavat, että yhteistyöedellytyksiä opinnäytetyön loppuun saattamiseksi ei ole.</p> <p>Tulosten julkistaminen ja luottamuksellisuus. Opinnäytetyö on kokonaisuudessaan julkinen. Mikäli opinnäytetyö sisältää liikesalaisuuksia tai muuta julkisuuslaissa salassa pidettäväksi määrättyjä tietoja, on opinnäytetyön raportti laadittava niin, että tietojen luottamuksellisuus säilyy. Tarvittaessa salassa pidettävät tiedot on jätettävä työn tausta-aineistoon. Opinnäytetyö tai sen osia voidaan julkaista myös internetissä sopimalla niistä erikseen. Opinnäytetyön osapuolet (opiskelija, toimeksiantaja ja opettaja) sitoutuvat pitämään salassa kaikki opinnäytetyön tekemisessä ja sitä edeltävissä tai sen jälkeisissä neuvotteluissa esiin tulevat luottamukselliset tiedot ja asiakirjat sekä pidättäytymään käyttämästä hyväkseen toisen osapuolen ilmaisemia luottamuksellisia tietoja ilman erillistä lupaa.</p> <p>Tätä sopimusta koskevat erimielisyydet pyritään ratkaisemaan ensisijaisesti neuvottelemalla osapuolten kesken. Mikäli asiasta ei päästä sopimukseen, erimielisyydet ratkaistaan Satakunnan käräjäoikeudessa.</p> <p>Tätä sopimusta on laadittu kappaleita, yksi kullekin osapuolelle.</p> <p>Satakunnan ammattikorkeakoululla on oikeus käyttää yhteistyöhanketta referenssinä ammattikorkeakoulun työelämäyhteyksistä, mukaan lukien SAMKin yhteistyötietokanta, johon voi tehdä hakuja internetissä. Opinnäytetyöstä näkyvät otsikko, organisaatio ja organisaation yhteyshenkilö. Hanketta voidaan lisäksi hyödyntää ammatillisen korkeakoulutuksen tavoitteita edistävästi esim. opetusmateriaalina tai -metodina edellyttäen, ettei hankkeeseen sisältyneiden tietojen luottamuksellisuutta vaaranneta.</p> | | |
| Päiväys: <i>17.3.2011</i> | | |
| Toimeksiantajan edustajan allekirjoitus, nimike ja nimen selvitys: <i>Johanna Korpi REHTORI JOHANNA KORPI</i> | Koulutusjohtajan/Toimintajohtajan allekirjoitus ja nimen selvitys: <i>Mullurba</i> | |
| Opinnäytetyön tekijän allekirjoitus: <i>M-L Vilo</i> | | |

Sisältövastaava: Anne Sankari

Tarkistettu viimeksi: 22.11.2010



PELIEN IKÄRAJASUOSITUKSET

- Pelien ikärajasuositus on merkitty numerolla neliön sisään
- Pelien ikäraja on suosituksia, paitsi K-18 kohdalla
- K-18-pelejä ei saa pelata, eikä niitä saa luovuttaa alle 18-vuotiaalle

| | | | | |
|---------------------------|---------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 3 www.pegi.info | 7 www.pegi.info | 12 www.pegi.info | 16 www.pegi.info | 18 www.pegi.info |
|---------------------------|---------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|

(LÄHDE: Valtion elokuvataarkastamo)

ELOKUVIEN IKÄRAJAT

| | |
|-----------|---|
| 3 | Kaikille sallittu |
| 7 | Elokuva on kielletty alle 7-vuotiailta. |
| 11 | Elokuva on kielletty alle 11-vuotiailta |
| 13 | Elokuva on kielletty alle 13-vuotiailta |
| 15 | Elokuva on kielletty alle 15-vuotiailta |
| 18 | Elokuva on kielletty alle 18-vuotiailta ja ikäraja on ehdoton |

(LÄHDE: Valtion elokuvataarkastamo)

Elokuviin liittyvät ikärajoitukset

- Elokuviin liittyvät ikärajoitukset on merkitty numerolla ympyrän sisään
- Elokuviin liittyvät ikärajoitukset on velvoittavia, eikä elokuvaa saa luovuttaa alaikäiselle edes vanhempien lupalapulla
- Julkisesti esitettävien elokuvien kohdalla voidaan noudattaa ikärajoitusta, jolloin ikäraja on kaksi vuotta nuorempi pääsee täysi-ikäisen seurassa katsomaan elokuvaa
- Ikärajoitus ei koske kuitenkaan K18-elokuvia

IKÄRAJAN PERUSTEENA OLEVAT SYMBOLIT

| | |
|----------------------|---------------------|
| VÄKIVALTA | SYRJINTÄ |
| SEKSUAALINEN SISÄLTÖ | KIROILU, RUMA KIELI |
| KAUHUN HERÄTTÄMINEN | UHKAPELAAMINEN |
| HUUMEET | |

(LÄHDE: Valtion elokuvataarkastamo)

KUVAOHJELMIEN ALAKOULUKÄITILLE
VAIKUTTEET KÄYTTÄMÄT HALVAT

- PELKO** → Lapsen kyky suojautua hänelle vahingollisista elementeistä kehittyi vähiten.
- JÄLJITTELY** → Usein pelin hahmoja ihannoimien hahmoja elokuvista ja televisioista.
- TUNTEIDEN TURTUMINEN** → Pelin eläimiä jatkuvasti voimakkaassa elämyksessä. Pelin myötä, hän vähiten tuntuu aistien ja tarvitsee enemmän väkivaltaisuutta saadakseen tunteita.
- MORAALIN JA HIDEAN KENNYTYKSEN ONGELMAT** → Alkuaikoinen tunteellinen media saattaa vaikuttaa lapsen moraali- ja tunteiden kehitykseen.

- RIIPPUVUUS** → Media aiheuttaa voimakasta riippuvuutta, joka ilmenee siten, että elämä pyörii tietokonepelin ympärillä. Lapsi saattaa pelata tuntikausia ilman ajantajuja ja tules lauttomaksi ja ärtyneeksi jos ei saa pelata tai jos pelaamista rajoitetaan. Lapsia jotka pelaavat yömyöhään asti, ovat koulussa väsymättä ja tämä näkyy oppimistuloksissa.
- SOSIAALINEN ERISTÄYTYMINEN** → Tietokonepelin pelaaminen valmentaa harvoin elävän elämän ihmissuhteissa tarvittaviin sosiaalisiin taitoihin. Lapsille, jotka pelaavat paljon, jää vähemmän aikaa normaaliin ajankäyttöön kavereiden kanssa.
- AGGRESSIO** → Pelaamiseen saattaa liittyä tunne-elämän kehityksen vääristymiä. Aggressiiviset lapset suosivat väkivaltaisuutta, josta he omaksuvat ajatuksia väkivallan hyväksymisestä ja heidän tapansa ratkoa ongelmia väkivalteettomasti vähenevät.



