



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
VASA YRKESHÖGSKOLA  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Anni Marjomäki

# IKÄRAJOITUKSET OSANA MEDIAKASVATUSTA

Sosiaali- ja terveysala  
2014

## TIIVISTELMÄ

Tekijä	Anni Marjomäki
Opinnäytetyön nimi	Ikärajoitukset osana mediakasvatusta
Vuosi	2014
Kieli	suomi
Sivumäärä	56 + 4 liitettä
Ohjaaja	Hans Frantz

---

Opinnäytetyön tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää millaisia ohjelmia ja pelejä 5-7-vuotiaat lapset katsovat ja pelaavat, ja millainen tietämys heillä on ikärajoituksista. Lisäksi opinnäytetyön tavoitteena oli osoittaa huoli siitä, ettei sarjakuviin ole olemassa ikärajamerkintöjä. Tutkimukseen osallistui yhteensä viisi päiväkotia, neljä vaasalaista ja yksi alavutelainen. Tutkimuksessa oli mukana yhteensä 60 lasta, joista 24 oli poikia ja 36 tyttöjä.

Opinnäytetyössä käytettiin teoriapohjana mediakasvatuksen ja media-alan kirjallisuutta sekä tuoretta kuvaohjelmalakiä. Tutkimus toteutettiin haastattelumuotoisena ja tulokset analysoitiin käyttämällä aineistolähtöistä sisällönanalyysiä.

Tutkimuksen tuloksista kävi ilmi, että 5-7-vuotiaat lapset katsovat mieluiten lastenohjelmia ja pelaavat mieluiten itselleen soveltuvia pelejä. Heitä pelottavat pelottavissa ohjelmissa ja peleissä samat asiat, esimerkiksi väkivalta. Tytöt pitävät pelaamisesta lähes yhtä paljon kuin pojat, ja tytöt tiesivät ikärajoitusten merkityksen poikia paremmin.

## ABSTRACT

Author	Anni Marjomäki
Title	Age Limits as Part of the Media Education
Year	2014
Language	Finnish
Pages	56 + 4 Appendices
Name of Supervisor	Hans Frantz

---

The purpose of this bachelor's thesis was to find out what kind of programs and games 5-7-year-old children watch and play, and what kind of knowledge they have of age limits. A further aim was to show concern of how there are no age limit markings on comic books. The study was participated by 5 daycare centres from Vaasa and one from Alavus. Altogether the study was participated by 24 boys and 36 girls.

The theoretical frame is based on professional literature and the new Act on audiovisual programmes. The study was carried out with interviews and the results were analysed with material-based content analysis.

The results of the study showed that 5-7-year-old children like most watching children's programs and they like most playing games that are made for them. They were afraid of the same things both in television programs and games, for example violence. Girls like to play almost as much as boys and they knew the meaning of the age limits better than boys.

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	7
2	MEDIAKASVATUS.....	8
	2.1 Mitä mediakasvatus on?.....	8
	2.2 Mediakasvatuksen tavoitteet ja päämäärät.....	9
	2.3 Aikuiset ja mediakasvatus.....	10
3	MEDIA.....	12
	3.1 Määritelmä.....	12
	3.2 Lapset ja media.....	13
	3.3 Median hyvät ja huonot puolet.....	15
4	IKÄRAJOITUKSET.....	19
	4.1 Määritelmä.....	19
	4.2 Ikärajojen asettaminen ja valvonta.....	21
	4.3 Ikärajojen historia.....	21
5	TELEVISIO.....	23
	5.1 Television positiiviset ja negatiiviset vaikutukset.....	23
	5.2 Lapset ja televisio.....	25
	5.3 Vanhemmat ja televisio.....	28
6	PELIT.....	30
	6.1 Pelit ja pelaaminen.....	30
	6.2 Lapset ja pelit.....	33
	6.3 Vanhemmat ja pelaaminen.....	38
7	SARJAKUVAT.....	40
	7.1 Sarjakuvan historia.....	41
	7.2 Ikärajoitukset sarjakuvissa.....	43
8	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	45
9	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	52
10	POHDINTA.....	54
	LÄHTEET.....	56
	LIITTEET	

**KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO**

<b>Kuvio 1.</b> Tyttöjen tietämys ikärajoista.	<b>s. 45</b>
<b>Kuvio 2.</b> Poikien tietämys ikärajoista.	<b>s. 45</b>
<b>Taulukko 1.</b> 5-7-vuotiaiden tietämys ikärajoista.	<b>s. 46</b>
<b>Taulukko 2.</b> Yleisimmät lasten katsomat ohjelmat.	<b>s. 46</b>
<b>Taulukko 3.</b> Lasten mainitsemat suosikkiohjelmat.	<b>s. 47</b>
<b>Taulukko 4.</b> Pelottavan ohjelman katsominen 5-7-vuotiailla.	<b>s. 48</b>
<b>Taulukko 5.</b> Miksi ohjelma oli lapsesta pelottava.	<b>s. 48</b>
<b>Taulukko 6.</b> Lasten pelaaminen.	<b>s. 49</b>
<b>Taulukko 7.</b> Lasten pelaamia pelejä.	<b>s. 50</b>
<b>Taulukko 8.</b> Lasten mainitsemien pelien mukavat asiat.	<b>s. 50</b>
<b>Taulukko 9.</b> 5-7-vuotiaiden kokemus pelottavista peleistä.	<b>s. 51</b>
<b>Taulukko 10.</b> Pelien pelottavuuden syyt.	<b>s. 51</b>

**LIITELUETTELO**

**Liite 1.** Tutkimuslupapäätös Vaasan Kasvatus- ja opetusvirastolta.

**Liite 2.** Tutkimuslupa-anomus Päiväkoti Kekkulalle.

**Liite 3.** Lupalomake tutkimukseen osallistumisesta lasten vanhemmille.

**Liite 4.** Lapsille haastattelussa esitetyt kysymykset.

## 1 JOHDANTO

Lapsi tarvitsee rakkauden lisäksi rajoja kasvaakseen tasapainoiseksi ihmiseksi. Näitä rajoja asettavat niin vanhemmat, ammattikasvattajat kuin lait ja säännöt. Vuonna 2012 voimaan tullut uusi kuvaohjelmalaki nosti audiovisuaalisen median ikärajoitukset jälleen pöydälle. Televisio-ohjelmissa, elokuvajulkaisuissa ja peleissä on nyt samat merkinnät, jotka suojaavat lasta haitalliselta sisällöltä. Sarjakuvat ovat yksi visuaalisen median muoto ja sitä on olemassa niin lapsille kuin aikuisille. Kuitenkaan niille ei ole säädetty eikä kanteen painettu minkäänlaista ikärajaa tai -suositusta, joka auttaisi kuluttajaa ostopäätöksen teossa ja suojelisi lasta.

Opinnäytetyössä käsitellään lyhyesti mediakasvatusta ja mediaa, mitä ne ovat ja niiden suhdetta lapseen. Ikärajoitukset määritellään ja esitellään uusi kuvaohjelmalaki, kurkistetaan ikärajojen lyhyen historiaan ja selvitetään lasten tietämystä niistä. Opinnäytetyössä kerrotaan myös televisiosta ja peleistä, niiden positiivisista ja negatiivisista vaikutuksista sekä lapsen ja aikuisen suhdetta niihin. Lopuksi puhutaan sarjakuvista ja niiden historiasta sekä ikärajoitusten puuttumisesta suomalaisista julkaisuista. Johtopäätöksiin on koottu opinnäytetyötä varten tehdyistä 5-7-vuotiaiden lasten haastatteluista tehdyt päätelmät ja pohdinnassa kerrotaan opinnäytetyön vaiheet.

## 2 MEDIAKASVATUS

Lapsella on oikeus saada omiin tarpeisiin, ikään ja kehitystasoon pohjautuvaa mediakasvatusta, tutustua mediaan turvallisessa ympäristössä, tutustua ajanmukaiseen mediavälineistöön ja -sisältöihin, ilmaista itseään mediavälineillä, toimia mediassa ja saada siihen tukea varhaiskasvatuksen mediakasvatuksessa (Stakes 2008, 11). Lapset tarvitsevat aikuisten apua jäsentäessään ja tulkitessaan näkemäänsä ja kuulemaansa. Aikuiset voivat olla apuna usealla eri tavalla, kuten keskustelemalla vaikeista asioista. Mediakasvattajalta ei vaadita huikeita teknisiä valmiuksia, vaan halua ja aikaa kuunnella, läsnäoloa, tukea ja ohjausta lapsen niitä tarvitessa. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2.)

### 2.1 Mitä mediakasvatus on?

Korhonen kertoo kirjoituksessaan mediakasvatuksen tarkoittavan tietoista yritystä kehittää ihminen toiminnalliseksi ja kriittiseksi median käyttäjäksi. Mediakasvatuksessa ei hänen mukaansa tarvita asiantuntijoita tai auktoriteetteja, sillä se on yhdessä oppimista. Wernerin (1996, 188) mukaan taas mediakasvatus on oppi mediakentän kasvatuksesta ja opetuksesta. Toisin kuin Korhonen, Werner kertoo termin viittaavan aikuisten tietoiseen yritykseen vaikuttaa lapsiin niin, että he oppisivat käyttämään medioita ja suhtautumaan niihin tietyllä tavalla. Yksinkertaisimmillaan mediakasvatus on sääntöjen ja rajojen asettamista lapselle, mahdollisuuksia kokeilla erilaisia medialaitteita sekä vanhempien ja lasten välistä keskustelua median sisällöistä ja muista aiheeseen liittyvistä ilmiöistä. Mediakasvatus synnyttää mediataitoa, joka saattaa toimia suojana median haittavaikutuksia vastaan. Sitä annetaan niin kotona, päiväkodissa kuin koulussa (Korhonen 2010, 22–23; Werner 1996, 188).

Mediakasvatus tarjoaa myös runsaasti taiteelliseen kokemiseen ja ilmaisemiseen, jossa painotetaan erilaisten mediaesitysten tarkastelua ja itse tekemistä. Onnistuneen mediakasvatuksen edellytyksenä on, että lapsi tutustuu mediaan tutkimalla aineksia, joista mediaesitys on tehty. Analysointi, tulkinta ja keskustelu ovat myös keskeisiä mediakasvatuksen työtapoja. (Stakes 2008, 16.)

Mediakasvatus kannattaisi Korhosen mukaan aloittaa lapsille, kun he alkavat käyttää eri medialaitteita, esimerkiksi katsoa televisiota. Pienten lasten kohdalla mediakasvatuksen tärkein muoto on katselun rajoitus niin määrällisesti kuin laadullisesti. Alle kouluikäiset lapset tarvitsevat vielä runsaasti puuttumista tähän. Perussääntönä voisi pitää sitä, että alle kouluikäinen ei käyttäisi medialaitteita tunteja kauempaa päivässä. (Korhonen, 2010, 22–23.)

## **2.2 Mediakasvatuksen tavoitteet ja päämäärät**

Nykypäivän pienten lasten mediakasvatuksessa korostuvat lapsen hyvinvointi, turvallisuus, toiminnallisuus, lapsilähtöisyys sekä osallisuus. Lapsilla on oikeus virikkeelliseen ja turvalliseen kasvuympäristöön, tasapainoiseen ja monipuoliseen kehitykseen sekä erityiseen suojeluun. Mediakasvatus voi olla omalla panoksellaan tukemassa myönteisen minäkäsityksen vahvistumista. (Niinistö & Ruhala 2007, 128–129.)

Mediakasvatuksessa pitää ottaa huomioon lasten yksilöllisyys ja erilainen kehitys niin suunnittelussa kuin toteuttamisessa. Siinä on tärkeää ottaa huomioon myös lasten ajattelun, tunne-elämän sekä persoonallisuuden kehitystehtävät ja niiden merkitys lapsen mediasuhteelle. Lapsen lähipiiriin kuuluvat aikuiset pystyvät merkittävästi vaikuttamaan siihen, ettei hänen arvo- ja todellisuuskäsityksensä rakennu yksinomaan median pohjalta.

Lapset oppivat usein ensimmäiseksi hallitsemaan erilaisia median välineitä teknisesti. Stakesin mukaan on hyvä muistaa, että median tulkintaan vaadittavat tunteiden hallinta ja sosiaaliset taidot eivät kehity samaa tahtia teknisten taitojen kanssa. Kognitiivinen kypsyminen ja ajattelun kehittyminen vaikuttavat keskeisesti lapsen kykyyn tulkita median sisältöjä.

Faktan ja fiktion erottaminen on keskeistä mediakasvatuksen ja mediatulkintojen näkökulmasta. Tiedollisen kypsymisen myötä lapsi alkaa ymmärtää, että lastenohjelmat ovat satua, mutta uutiset ovat totta. Se vaikuttaa medialukutaitojen lisäksi myös lapsen pelkokehitykseen. (Stakes 2008, 7, 9-11.)

Yhtenä mediakasvatuksen tavoitteena voidaan pitää nykyajan kansalaistaitoa, kriittistä medialukutaitoa, jolloin kriittisyys tarkoittaa kyselevää ja uteliasta suhtautumista maailmaan. Sen oppiminen on elinikäinen prosessi. Pienten lasten mediakasvatuksen ensimmäisissä askelissa harjoitellaan muun muassa mainoksen tunnistamisesta lehden toimitetusta sisällöstä sekä laaja-alaisia mediataitoja pikkuhiljaa. Niillä tarkoitetaan kokonaisvaltaista medialaitteiden ja -sisältöjen hallintaa, kykyä arvioida ja analysoida mediaa, kommunikoida ja osallistua sekä hallita tunteita, omia tarpeita ja mediasuhteita. Mediataidoilla tähdätään tasapainoiseen, hallittuun ja turvalliseen median käyttöön sekä itsen tuntemiseen median käyttäjänä, tuottajana ja vastaanottajana. Tällöin keskeiset osa-alueet ovat turva- ja tunnetaidot, sosiaaliset taidot sekä median vastaanottamisen, tuottamisen ja kommunikoinnin taidot. (Niinistö & Ruhala 2007, 126–127; Stakes 2008, 17.)

### **2.3 Aikuiset ja mediakasvatus**

Valtaosa lasten mediankäytöstä tapahtuu kotona (Stakes 2008, 17–18). Aikuisella on vastuu lapsesta ja hänen turvallisesta median käytöstään. Hänen tulee tukea lasta tämän harjoittellessa mediataitoja, asettaa rajoja ja olla kiinnostunut siitä, mitä lapsi medialla ja medioissa tekee sekä keskustella tästä kaikesta lapsen kanssa. (Suoranta 2003, 85).

Niinistö & Ruhala kertovat, että Lahikaisen ynnä muiden mukaan (2005, 204) perheen yhteisten medialaitteiden lisäksi lapsilla on käytössään henkilökohtaisia mediavälineitä, jotka löytyvät yhä useammin heidän omista huoneistaan, jossa niitä käytetään myös yksin. Vanhempien huolenaiheena ja mediakasvatuksen haasteena on, että lapset käyttävät mediaa jo hyvin nuorella iällä itsenäisesti, vanhempien katseiden ulottumattomissa. Turvallisen mediankäytön pohjana on aikuisen kiinnostus sekä jaettu kokemus. Mitä nuoremmasta lapsesta on kysymys, sitä enemmän mediakasvatuksessa korostuu suojelullinen näkökulma, turvallisen median käytön harjoittelu, median käytön säännöt ja rajat sekä mediaan tutustumien yhdessä aikuisen kanssa. Lisäksi se on lasten ja vanhempien välistä neu-

vottelua median käytöstä. Lapsen varttuessa ja hänen mediataitojensa kehittyessä, suojeleva näkökulma pikku hiljaa väistyy. (Niinistö & Ruhala 2007, 128–129.)

Pienten lasten mediakasvatusta toteutetaan päivähoiton ja kodin yhteistyönä ja yhteistä arvopohjaa rakentaen. Perheiden median käytön tavat heijastuvat varhaiskasvatukseen arkeen esimerkiksi lasten leikeissä, pohdinnoissa, tunteissa, tiedoissa ja taidoissa. Ammattikasvattajan on hyvä ottaa tämä huomioon toimintaa suunniteltaessaan ja toteuttaessaan. Päivähoitossa on hyvä tietää lasten kotien mediakäytännöistä ja median säätelystä sekä kunnioittaa lasten omaa mediakulttuuria. Vanhempainillat ja keskustelut lasten vanhempien kanssa ovat ihanteellinen mahdollisuus vanhempien mediakasvatuksellisen tietämyksen lisäämiseen ja tietojen vaihtoon. Ammattikasvattajat ja vanhemmat keskustelevat mediakasvatuksen arvopohjasta ja luovat pelisäännöt yhdessä. (Stakes 2008, 17–18, 28.)

Myös vanhemmille ja kasvattajille suunnattu mediakasvatus on ensiarvoisen tärkeää. On ensisijaista pohtia myös, millaisen roolimallin kasvattaja antaa itse mediakuluttajana siinä, kuinka hallitseva rooli eri medioilla on omassa elämässä ja salliiko television ja tietokoneen olla perheensä täysivaltainen jäsen ja rytmittäjänä arjessa. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 11.)

### 3 MEDIA

Mediaa on joka puolella yhteiskuntaamme. Nyt kun maantieteelliset rajat tai radioaaltojen puute eivät ole enää esteenä, uudet teknologiset järjestelmät sallivat universaalien ja virtuaalisesti välittömän median levityksen. (Alvarado, Gutch & Wollen 1987, 1.)

Mediat ovat tärkeä ammattiala, ne tuottavat voittoa ja työllistävät. Ne välittävät meille suurimman osan poliittisista prosesseista ja ne tarjoavat meille ideoita, kuvia ja esityksiä, – sekä todellisia että kuvitteellisia – jotka väistämättömästi muovaavat todellisuudenkuvaamme. Tiedotusvälineet ovat epäilemättä tärkeä nykyaikainen kulttuurisen ilmaisun ja kommunikaation väline: tullakseen julkisen elämän aktiiviseksi jäseneksi vaaditaan pakostakin modernin median käyttöä. On usein väitetty, että media on ottanut perheen, kirkon ja koulun roolin suurena sosiaalistavana vaikuttajana nykyajan yhteiskunnassa. Mediat ovat juurtuneet osaksi jokapäiväisen elämän rakennetta ja rutiineja, ja ne tarjoavat monia ”symbolisia resursseja”, joita käytämme suhteidemme ohjaamiseen ja tulkitsemiseen sekä identiteettiemme määrittämiseen. (Buckingham 2003, 5-6.)

#### 3.1 Määritelmä

Stakesin mukaan mediallyä tarkoitetaan viestinnän välineitä ja sisältöjä, esimerkiksi kuvaa, mainoskuvaa, uutiskuvaa, kirjaa, radiota, televisiota, tietokonetta, matkapuhelinta, tekstiviestejä ja uutisia.

Tarinat mediassa välittyvät katsojille kuvallisen, puhutun ja kirjoitetun kielen kautta. Median kieli sisältää tekstiä, kuvaa, ääntä, symboleja ja niiden monia eri yhdistelmiä. Mediassa viestitään kielen avulla ja usein mediaesityksessä itsessään on viesti. Sen käyttämä kieli, kielikuvat ja termit leviävät helposti ja tarttuvat kielenkäyttöön. Jo pienet lapset omaksuvat erilaisia kielellisiä tyynejä ja symboleja nopeasti. (Stakes 2008, 9, 16.)

Buckinghamin mukaan mediat eivät tarjoa läpinäkyvää ikkunaa maailmaan. Ne antavat meille valikoivia versioita maailmasta, enemmän kuin suoran pääsyn sinne. Terminä media sisältää kokonaisen modernien kommunikaatioiden ulottuvuuden, kuten esimerkiksi televisio, radio, sanomalehdet, äänitetty musiikki, tietokonepelit ja internet. Median ”tekstejä” ovat ne ohjelmat, elokuvat, kuvat, nettisivut, ynnä muut, joita nämä kommunikaation eri muodot julkaisevat. Buckinghamin mukaan ei ole mitään syytä, miksi perinteisempiä muotoja kuten kirjoja ei nähtäisi mediana, sillä ne myös tarjoavat meille soviteltuja versioita tai esityksiä maailmasta. (Buckingham 2003, 3.)

### **3.2 Lapset ja media**

Media on vahvasti läsnä lasten jokapäiväisessä elämässä. Tämän seikan huomaa seuraamalla lapsiryhmän leikkejä tai tarkastelemalla lasten piirustuksia ja kyselemällä niistä. Lapset tapaavat kavereitaan internetissä, pelaavat ja käyttävät kännykkää taitavasti. He esimerkiksi kuuntelevat romppusatuja ja seuraavat lastensarjoja televisiosta. Monenlaiset medialaitteet ja median sisällöt kietoutuvat entistä tiiviimmin osaksi lasten elämää. (Stakes 2008, 6.)

Niinistön ja Ruhalan mukaan Koivusalo-Kuusivaara (2006, 14) kertoo, että ensimmäiset toiminnalliset kosketukset mediaan syntyvät useasti kuvakirjojen ja kuvien kautta. Ensikosketus mediaan tulee kuitenkin Stakesin mukaan jo ennen lapsen syntymää, esimerkiksi äänikokemusten kautta. Lapset aloittavat median säännöllisen seuraamisen keskimäärin kolmen vuoden iässä. Pian mediasisällöt ja välineet alkavat näkyä muun muassa leikeissä, puheessa ja sosiaalisissa suhteissa. Median muodot ja sisällöt tulevat tutuiksi iän karttuessa yhä enemmän myös kavereiden kautta, ja niiden myötä lisääntyy painostus katsoa esimerkiksi tiettyjä TV-ohjelmia. Median parissa toimiessa lapsi tarvitsee kuitenkin aina aikuisen tukea.

Mediakulttuuri on lasten keskeinen toiminta- ja oppimisympäristö, jossa he viihtyvät, oppivat ja ovat sosiaalisessa kanssakäymisessä. Yritys rajata se virallisen oppimisympäristön ulkopuolelle ei ole mahdollista eikä edes tarpeen. Sen sijaan

mediaa ja mediakulttuuria voidaan nähdä kasvatuksen voimavarana. Kasvattajien pitää tiedostaa sekä median tarjoamat mahdollisuudet että mediaan liittyvät asiat, joilta pientä lasta tulee suojella. (Niinistö & Ruhala 2007, 123; Stakes 2008, 6, 13.)

Lapsen käsitys todellisuudesta rakentuu osin median kautta. Sen tarinat tarjoavat mahdollisuuden harjoitella omien tunteiden hallintaa, päästä tutustumaan itseensä ja kulttuuriinsa ja löytää samastumiskohteita. Median viestit välittävät yhteiskunnassamme vallitsevia arvoja, mutta muovaavat myös todellisuuttamme ja asenteitamme tarjoamalla erilaisia malleja omaksuttavaksemme. Lapsen elämänpiiriin kuuluvilla aikuisilla on merkittävä rooli vaikuttaa siihen, ettei lapsen arvo- ja todellisuuskäsitys eikä maailmankuva rakentuisi yksinomaan median pohjalta.

Lapsen emotionaalinen, sosiaalinen ja tiedollinen kehitystaso vaikuttavat hänen kykyynsä tulkita mediasisältöjä. Lapset ovat omia persooniaan ja mediakokemuksinkin ovat hyvin yksilöllisiä. Heitä pitää ohjata median käytössä heidän ikänsä ja persoonallisuutensa huomioon ottaen. Huoltaja tuntee lapsensa parhaiten ja hän voi vaikuttaa tämän mediankäyttöön. Yhteistyössä keskenään vanhemmat voivat luoda turvallista, kasvurauhan takaavaa lapsuutta omille ja lähiympäristönsä lapsille. Katselurajoista on tärkeää keskustella vanhempainilloissa. On hyvä kuultella, mitkä ohjelmat ovat sopivia ja mitkä sopimattomia ohjelmia eri-ikäiselle lapselle.

Kinnusen mukaan joskus tapahtuu harmillisia välistävetoja perheissä, joiden lapset saavat katsoa mitä vaan. Vierailta lapsilla on lupa katsoa mitä vain ja he saavat katsoa rajattomasti kaikkea, mitä omatkin katsovat. Lapset joutuvat salaamaan omilta vanhemmiltaan, jos hän on katsonut jotain kiellettyä. Ajoittain vanhemmat sanovat, ettei kannata kieltää jotain tiettyä ohjelmaa, koska lapset pystyvät katsomaan sen kavereidensa luona. Kinnusen mukaan on ikävää tietysti, jos niin käy. Silloin lapsi tahallaan rikko oman perheen sääntöjä. Tällaisissakin tapauksissa kiellolla on merkitystä. Lapset katsovat kiellettyä ohjelmaa kriittisesti ja ajatteleva, että mitä pahaa ohjelmassa on, kun isä tai äiti ei anna katsoa sitä. Tuntien van-

hempansa ajatukset, hän huomaa joitain kohtia, joista he eivät pitäisi. Hän on sitenkin katsonut kiellettyä ohjelmaa edes hieman kriittisesti. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2-4; Kinnunen 2003, 177–178.)

Leikki-ikäisenä eli 3-6-vuotiaana lapsen sukupuoli-identiteetti alkaa hahmottua ja lapset pohtivat mitä tytöt ja pojat ovat ja kumpi hän itse on. Uusi ja monimutkainen asia vaatii ymmärryksen alkuvaiheessa niin sanotun rautalankamallin, koska vasta sisäistymässä oleva asia täytyy rakentaa ääriviivojen avulla. Media ruokkii leikki-ikäisen stereotyyppisiä käsityksiä sukupuolirooleista tarjoamalla esimerkiksi räiskintäelokuvia ja ritaritarinoita pojille ja romanttisempaa aineistoa tytöille. Muun ohella lapsi oppii käyttäytymissääntöjä ja normeja samaan kaavamaiseen tapaan.

Motoriikan, leikin ja kielen kehitykset tuovat iloa ja vahvistavat lapsen riippumattomuuden tunnetta. Vahvat sankarit vahvistavat kehittyvää persoonallisuutta. Lapselle on Mediakasvatuskeskus Metka ry:n mukaan mahtavaa eläytyä Peppi Pitkätossun kaltaisiin sankareihin, jotka pärjäävät ilman vanhempien apua. Erillisyyden ja pätemisen tunteet vuorottelevat kuitenkin riippuvuuden ja erossa olemisen kanssa. Välillä lapsi tuntee tarvetta saada olla pieni ja heikko ja hoivattava, että hänelle tulee ikävä vanhempiaan, eikä voimakas itsenäistymishalu sulje sitä pois. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2-4.)

### **3.3 Median hyvät ja huonot puolet**

Lapsia, nuoria ja mediaa koskeva asia on von Feilitzenin ja Buchtin mukaan ollut keskustelunaiheena jo vuosikymmenten ajan. Yhä visuaalisemman sähköisen ja digitalisoidun median – aivan kuten kirjojen, elokuvan, radion, ynnä muiden – saapumisen myötä, tulevat myös toiveet ja pelot. Ne eivät ole samoja kaikissa medioissa, vaan riippuvat median tuotteesta ja henkilöhahmosta. (von Feilitzen & Bucht 2001, 27.)

Media on sekä uhka että mahdollisuus. Sen kautta voi kehittää muun muassa loogista ajattelua, sekä silmän ja käden koordinaatiota. Mediaa voi käyttää myös

sääntöjen noudattamista ja ohjeiden seuraamista harjoiteltaessa. Lapsen luontainen uteliaisuus ja ilo oppia ohjaavat häntä monipuoliseksi käyttäjäksi. Median tarjoaa lapselle mahdollisuuden harjoitella ja opetella muun muassa tiedon hakua ja sen hallintaa. Mediakulttuuri tarjoaa myös aiheita esimerkiksi leikkiin, keskusteluun ja yhteiseen tekemiseen. Median rooli voi olla merkittävä lapsen sosiaalisen verkoston ja sosiaalisten suhteiden ja sisältöjen muodostajana. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 6, 10; Niinistö & Ruhala 2007, 125.)

Median tarinat ja sadut tukevat empatian kehittymistä tarjoamalla tunnevoimaisia samastumiskohteita ja toimintamalleja ja keskittyvät pääasiassa niihin, joita pidetään viehättävinä ja hyväksyttävänä heidän omassa sosiaalisessa ympäristössään. Lapsi eläytyy tarinan hahmoihin voimakkaasti ja myötäelää heidän tunteitaan. Median ja sen sisältöjen valinnoillaan lapset pystyvät vahvistamaan ja varmistamaan omaa sukupuoli-identiteettiään. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2-3; Werner 1996, 50–51.)

Media ei kuitenkaan ole ainoastaan positiivinen asia lasten elämässä ja sen käyttö saattaa olla kytköksissä monenlaisiin ongelmiin, joista huoltajan on hyvä olla tietoinen, ja jotka on mahdollista välttää. Esimerkiksi, jos televisiota katsotaan monta tuntia vuorokaudessa ja liikunta jää vähäiseksi, voi seurauksena olla muun muassa painonhallintaongelmia ja huonontunutta fyysistä kuntoa. Median suurkulttuuruksesta voi tulla uhka myös sosiaalisten taitojen kehitykselle. Ainoastaan ruudun ääressä istuessa ei kehity riittävästi sosiaalisia tukiverkkoja eikä arkista ongelmanratkaisutaitoja. Median käyttö vie myös aikaa perheen keskinäisestä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta, jos perheenjäsenet käyttävät laitteita paljon yksin. (Mediakasvatusseura 2012, 4; Korhonen 2010, 11–13.)

Buckinghamin mukaan käsitys siitä, että media tuhoaa lapsuuden, on eniten liitetty amerikkalaisen kriitikon Neil Postmanin kirjaan *Lyhenevä lapsuus* (1983). Buckingham kertoo, että Postman väittää kirjassaan ensisijaisesti, että moderni käsitys lapsuudesta on painetun median luomus, ja että erityisesti televisio, on tuhoamassa sen. Postmanin mukaan televisio on ”täydellisen paljastuksen media”:

sen välityksellä, lapset oppivat yhä kasvavassa määrin aikuiselämän ”salaisuuksista”, jotka ennen oli piilotettu painettuun tekstiin. Tästä johtuen he alkavat yhä enemmän käyttäytyä kuin aikuiset ja alkavat vaatia aikuisten etuoikeuksia.

Viime aikoina, on syntynyt argumentti, joka omalla tavallaan heijastaa Postmanin ajatuksia. Sen ehkä selväpiirteisintä ilmentymää edustaa amerikkalainen journalisti ja mediakonsultti Don Tapscott (1998) kirjassaan *Growing Up Digital*. Tietyillä tavoilla, Tapscott näyttäisi Buckinghamin mukaan tukevan Postmanin diagnoosia, vaikka hän tulkitseekin sitä hyvin eri tavalla. Hän on samaa mieltä siitä, että lapsuuden ja aikuisuuden rajat ovat sumentumassa, ja myös siitä, että mediateknologia on ensisijaisesti vastuussa. Mutta sen sijaan, että hän olisi pahoillaan tästä kehityksestä, hän näkee sen vapautuksen muotona tai ”voimaantumisenä” lapsille.

Postman näkee lapset haavoittuvina ja tarvitsevat suojelua mediateknologian turmevalta vaikutukselta, kun taas Tapscott näkee lapset luonnostaan viisaina, ja synnynnäisesti tiedonjanoisina, minkä mediateknologia voi tyydyttää. Siinä missä Postman rakentaa aikuisten auktoriteetin varaan, Tapscott näkee teknologian yksin vastauksena sosiaalisiin ongelmiin. Niin ollen, jossakin suhteessa, nämä nähtävästi vastakkaiset mielipiteet voidaan nähdä saman kolikon eri puolina. Kuitenkin lopulta, heidän argumenttinsa on Buckinghamin mukaan perustettu hyvin kyseenalaisille – ja kohtuuttoman yleistetyille – käsityksille lapsuudesta ja mediateknologiasta, ja niiden välisestä suhteesta. (Buckingham 2003, 18–20.)

Ikärajoista ja muista suojauskeinoista huolimatta, lapset voivat altistua liian rajuilta mediasisällöille. Median tuottamat vakavimmat uhat lasten kehitykselle aiheutuvat ikätasolle sopimattomista sisällöistä, muun muassa voimakkaasta väkivallasta tai pornografiasta. Pahimmillaan yksittäinen mediakokemus voi olla lapsille niin voimakas, että siitä toipuminen kestää pitkään. (Mediakasvatusseura 2012, 3.) Median haitallisilta vaikutuksilta suojaavat parhaiten turvallinen kasvuympäristö, läheiset turvalliset ihmissuhteet, tasapainoinen tunne-elämä sekä arvostava, myönteinen ja lasta tukeva kasvatus. Ystävät ja heidän kanssaan puuhailu antavat eväitä

sosiaalisiin suhteisiin ja valmiuksia kohdata elämään kuuluvia iloja ja suruja.  
(Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 11.)

## 4 IKÄRAJOITUKSET

On tärkeää, että lasten ja aikuisten ohjelmien välillä säilyy raja, Kinnunen kertoo. Alakoululaiselle jopa uutiset ovat useimmiten liian voimakasta katsottavaa, sillä niissä todellisen elämän kärsimys tulee liian lähelle. On totta, että maailman kärsimykset ovat todellisuutta, mutta lasta on silti suojattava niiltä. Hän ei ole niihin syyllinen eikä hän voi tehdä mitään kärsimyksen helpottamiseksi. Vanhempien tehtävänä on näyttää esimerkkiä rajojen kunnioittamisessa vaatimalla elokuvien ikärajoja noudatettavaksi. Suomessa on Kinnusen mukaan sangen väljät ikärajoitukset, mutta silloin kun se on merkitty, se on aiheellinen. (Kinnunen 2003, 169–170.)

Kuvaohjelmanlaki (L710/2011) määrittää alaikäiselle haitallisen kuvaohjelman seuraavasti:

15 § Lapsen kehitykselle haitallinen kuvaohjelma

Lapsen kehitykselle haitallisena pidetään kuvaohjelmaa, joka väkivaltaisuuksensa tai seksuaalisen sisältönsä vuoksi tai ahdistusta aiheuttamalla taikka muulla näihin rinnastettavalla tavalla on omiaan vaikuttamaan haitallisesti lapsen kehitykseen.

Kuvaohjelman haitallisuutta arvioitaessa on otettava huomioon, millaisessa yhteydessä ja miten tapahtumat ohjelmassa kuvataan.

### 4.1 Määritelmä

16 § (L13.9.2013/673) Laki kuvaohjelmanlain muuttamisesta. Kuvaohjelman luokittelu ja merkintä 18 vuoden ikäraja.

Jos kuvaohjelma on 15 §:ssä tarkoitetulla tavalla haitallinen lapsen kehitykselle, sille on ohjelman sisällön mukaan luokiteltava 7, 12, 16 tai 18 vuoden ikäraja ja annettava ohjelman sisältöä kuvaava symboli. Jos ohjelmaa ei ole pidettävä lapsen kehitykselle haitallisena, se on luokiteltava tarjottavaksi kaikenikäisille.

Jos kyseessä on ohjelma, joka on yksiselitteisesti tarkoitettu tarjottavaksi ainoastaan 18 vuotta täyttäneille, ohjelmaa ei luokitella. Tällaisen ohjelman saa tarjota vain, jos siihen tai sen yhteyteen on tehty selvästi havaittava merkintä 18 vuoden ikäraja.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti voi hyväksyä ohjelmalle Euroopan unionin alueella annetun ikärajan ja sisältöä kuvaavan symbolin Suomessa käytettäväksi tässä laissa tarkoitettulla tavalla ilman, että ohjelma luokitellaan Suomessa. (L710/2011)

Televisio-ohjelmien, digitaalisten pelien ja elokuvien ikärajoitukset eivät ole suosituksia tietyn ikäisille, vaan ne varoittavat lapsen ikätasolle haitallisista sisällöistä. Ikärajojen perustana on kuvaohjelmalaki, joka on luonteeltaan lastensuojelulaki. Suomessa esitettävät tai levitettävät elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit on merkitty ikärajoituksella ja sisältösymbolilla, joka kertoo, millaisen haitallisen sisällön vuoksi ikäraja on asetettu. Ikärajat ovat sitovia, mikä tarkoittaa sitä, ettei tuotetta saa esittää, vuokrata tai myydä rajoitusta nuoremmalle henkilölle. (Mediakasvatusseura 2012, 2.)

Ikärajojen tarkoitus on suojata lasta kuvaohjelmien mahdollisilta haittavaikutuksilta. Ne eivät ole suosituksia, vaan lain velvoittamia rajoituksia lapsen suojelemiseksi. Ikärajoitukset kieltävät myös elokuvan luovuttamisen, myymisen, vuokraamisen tai lainaamisen ikärajaa nuoremmalle henkilölle. Poikkeuksena sääntöön on julkisissa esityksissä toiminnassa oleva kahden vuoden jousto (joka ei koske K18-merkittyjä), kun lapsi on 18 vuotta täyttäneen seurassa. Virallinen ikäraja on kuitenkin se, jonka tarkastusviranomaisen on arvioinut lasten suojelemisen kannalta välttämättömäksi. Lasten herkkyydessä, kehityksessä ja luonteessa on suuria yksilöllisiä eroja, joten aikuisen on tärkeää miettiä tarkasti milloin käyttää ikäjoustoja. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 13.)

## 4.2 Ikärajojen asettaminen ja valvonta

Eräänä mediakasvatuksen osana on erilaisten kieltojen ja rajojen asettaminen ja myös yhteiskunta on ottanut asiakseen hoitaa tätä tehtävää luomalla erilaisille haitallisille mediasisällöille ikärajoja ja ikärajasuositusjärjestelmiä. Joitakin mediasisältöjä, esimerkiksi elokuvien esittämistä teatterissa, voidaan valvoa hyvin tehokkaasti. Joidenkin sisältöjen valvominen jää suurelta osin vanhempien vastuulle, vaikka onkin olemassa tiettyjä suosituksia esimerkiksi peleille ja televisiossa esitettävälle ohjelmille. Internetissä ikärajoja on varsin vähän, mutta sisältöä sitäkin enemmän.

Ikärajoitukset ja niiden valvonta ovat perinteisenkin mediaa tarkasteltaessa osoittautuneet vaikeaksi. On varmasti olemassa paljon ihmisiä, jotka eivät tiedä mitään ikärajoista. Osa vanhemmista valvoo kotona muun muassa pelien ikärajoja, mutta eivät tule ajatelleeksi, että lasten ystävien luona tai verkossa pelaamista. On myös yllättävää huomata kuinka lapset suhtautuvat ikärajoituksiin. Heiltä kysyttäessä asiasta, osa heistä oletti, että ikärajamerkintä kertoo pelin vaikeusasteen ja mielsen pikemminkin suositukseksi. Matikaisen mukaan ikärajojen valvonta ontuu myös kauppoissa. Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekniikan lakautetun Valtion elokuvatarkastamon testeissä pelien ikärajasuosituksia ei noudatettu. Alaikäisen asiakkaan onnistui 37 ostoyrityksestä 16 kertaa ostaa K18-peli. Tämän ikärajan veloittavuutta ei siis joko tunnettu tai siitä ei välitetty. (Matikainen 2008, 126, 128–129.)

## 4.3 Ikärajojen historia

Ikärajoitukset ja niiden sääntely perustuu Mahkosen mukaan alaikäiset – täysi-ikäiset -kahtiajakoon. Samalla se perustuu tiiviiseen käsitykseen siitä, minkä ikäinen henkilö on ruumiillisesti, henkisesti, tiedollisesti ja sosiaalisesti suunnilleen riittävän kehittynyt päättämään omista ja yhteisönsä asioista. Iän merkityksen käsitykset ovat muuttuneet ajan kuluessa. 60-luvun lopulle asti täysi-ikäisyyden raja oli 21 vuotta, jolloin sitä madallettiin yhdellä vuodella. Nykyään katsotaan, että sovelias täysi-ikäisyysraja on 18 vuotta, johon päädyttiin vuonna 1975.

Vaikka täysi-ikäisyyden rajaa on madallettu, oikeusvaikutuksia on kytketty ikäryhmään 18–20-vuotiaat. Heitä pidetään nuorina kansalaisina, jotka eivät ole enää lapsia, mutteivät vielä omillaan toimeentulevia tai omista teoistaan vastuullisia aikuisiakaan. Pääasiallisesti ikärajasäätely tähtää lapsen edun vaalimiseen. (Mahkonen 2002, 138.)

## 5 TELEVISIO

Television kautta lapset saavat aikuisten elämästä tietoa toisella tavalla kuin aiemmin. Talonpoikaisyhteiskunnassa lapset oppivat tuntemaan ympäristönsä osallistumalla työhön yhdessä vanhempien ja muiden aikuisten kanssa. Osittain niin tapahtui myös kaupunkien työläisympäristöissä. Siten lapset saivat tietoa ja kokemuksia tulevaa elämäänsä liittyvistä asioista, kuten perhe-elämästä, työstä ja välttämättömistä yhteiskunnallisista yhteyksistä.

Suuret lapsimäärät ja vanhempien lasten vastuu nuoremmista mahdollistivat suoran ja vähä vähältä tapahtuvan vihkiytymisen elämän mysteereihin. Kaupunkien porvarillisissa perheissä, lapset oli selkeämmin erotettu aikuisten maailmasta. Lapsuus oli suojatumpaa, mutta lapset jäivät monesti tietämättömiksi elämän tärkeistä seikoista, esimerkiksi seksuaalisuudesta. (Werner 1996, 48–49.)

### 5.1 Television positiiviset ja negatiiviset vaikutukset

Television katselu koko perheen kesken voi parhaimmillaan auttaa lasta mahdollisten ohjelmista aiheutuvien pelkojen hallitsemisessa, opettaa lasta mediakriittisyyteen ja auttaa vanhempia tietämään, mitä lapset ruudulta seuraavat. Television yhteinen katselu voi lisäksi lisätä sosiaalista kanssakäymistä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta perheenjäsenten kesken. Sen avulla vietetään aikaa, rentoudutaan ja viihdytään yhdessä. (Korhonen 2010, 11–13.)

Ani harva alle kouluikäinen lapsi leikkii kiltisti toisessa huoneessa vanhempien katsellessa televisiota ja harva äiti tai isä jaksaa pitkän työpäivän ja kotitöiden jälkeen koko illan keksiä virikkeellistä tekemistä lapsilleen pitääkseen heidät ja itsensä poissa television äärestä. Tavallisesti lapset pyörivätkin vanhempiensa jaloissa näiden katsellessa televisiota tuoden lelunsa ja leikkinsä olohuoneeseen seuraten samalla toisella silmällä ohjelmia. (Werner 1996, 105.)

Television myönteiseksi puoleksi mielletään usein myös sosiaalinen oppiminen. Tieto luonnosta, kulttuurista, yhteiskunnasta, kuluttajakysymyksistä, politiikasta ja organisaatiosta kuuluvat siihen. (Werner 1996, 92.)

Lasten elämän perusolotila on toiminta ja aktiivisuus. Toimeliaisuus on heidän tapansa valloittaa maailma ja opetella elämään liittyviä taitoja. Television ja elokuvien parissa vietetty aika on poissa lasten muusta aktiivisesta elämästä. He elävät toisten elämää virtuaalitodellisuudessa ja kuvaruutu tuottaa vaivattomasti ajanvietettä. Rentoutuminen television ääressä tukee fyysistä passiivisuutta. Liikuvista ja leikkivistä lapsista on tullut istuvia lapsia. (Kinnunen 2003, 163,164.)

Alle kouluikäisellä lapsella varsin yleisiä negatiivisia seurauksia television katse- lusta ovat pelot. Korhosen mukaan jopa 80 % 5-6-vuotiaista lapsista kokee ohjel- masisällön silloin tällöin pelottavaksi. Sähköiseen mediaan liittyvät pelot voivat yleistyä koskemaan myös toisia pelkoja, kuten pimeään huoneeseen menemistä, WC:n käyttämistä yöllä ja muita arkisia tapahtumia. Välillä pelko TV-ruudulla nähdystä tapahtumasta voi jopa siirtyä lapsen oman arkeen niin, että hän alkaa pe- lätä jotain ikävää tapahtuvan itselleen tai läheisille ihmisilleen. (Korhonen 2010, 11–13, 14.)

Kinnusen mukaan väkivaltaviihteessä näytetään toisen vahingoittaminen vaarat- tomana ja hauskana. Väkivallan uhria voidaan potkia, lyödä, ampua tai puukottaa, mutta pian hän taas nousee jatkamaan entistä toimintaansa kuin mitään vakavaa ei olisi tapahtunutkaan. Todellisuutta kuitenkin on se, että jo yksi puukonsivallus tai nyrkinisku voi tappaa toisen. Realistinen väkivalta, jossa sen seuraukset nähdään, uhrin kärsimys ja läheisten suru ja hätä synnyttävät katsojassa luonnollisesti ah- distusta ja niin sen kuuluukin tehdä. Silloin se on oikeissa puitteissa. Realistisesta väkivallasta syntyvä ahdistus on kuitenkin lapselle ylivoimainen kestää. Hän sa- mastuu uhrin kärsimykseen ja haluaisi auttaa tätä, muttei voi.

Voimakkaiden elokuvien katsominen ja pelien pelaaminen vaikuttavat lasten tun- ne-elämään. Kun he ovat ensimmäisen kerran nähneet jotain paha tapahtuvan elokuvassa, he pelästyvät ja kauhistuvat. Seuraavalla kerralla he ehkä sulkevat

silmänsä, pelottavien asioiden näkyessä kuvaruudulta. Ihmisen tunne-elämä ei kuitenkaan kestä sitä, että se joutuu toistuvasti reagoimaan kiihkeästi. Sen vuoksi se suojautuu ja alkaa sietää vahvoja ärsykeitä reagoimatta niiden edellyttämällä tavalla. Lapset, jotka ovat ilta illan jälkeen nähneet väkivaltaisia tekoja olohuoneessaan, ei enää pelästy eikä kauhistu, vaan hänen tunteensa alkavat turtua. Lapsen tunteiden turtuminen ilmenee myös hänen muussa elämässään. Lapsen kyky empatiaan alkaa hävitä. Kun kaverit kiusaavat toisiaan, kun pienemmille ollaan ilkeitä, kun avutonta hakataan, ei se enää kosketa läsnäolijoita. Lisääntyvä välinpitämättömyys kanssaihmissä kohtaan on merkki tunteiden turtumisesta.

Suomenkielisen ja tavallisen näköisten ihmisten elämää kuvaava televisio-ohjelma normalisoi ja arkipäiväistää lapsen mielessä kaikki siinä käsitelleet ilmiöt. Lapset uskovat, että se mitä televisiossa nähdään ja tehdään, ovat oikeaa, tavallista elämää. (Kinnunen 2003, 166–169.)

## **5.2 Lapset ja televisio**

Lapset ovat television, elokuvien, tietokonepelien ja internetin suurkuluttajia. He hyväksyvät melko hyvin ja melkein ilman vastaväitteitä sen, etteivät he saa katsella kaikkia samoja ohjelmia kuin aikuiset tai itseään huomattavasti vanhemmat sisaret ja veljet. Sen sijaan keskustelua syntyy, jos lapset tietävät samanikäisten kavereidensa saavan katsoa heiltä kiellettyjä ohjelmia. Varsinaisesti vasta kouluikässä rasitteeksi käyvä ”kun-kaikki-muutkin-saa -ilmiö” alkaa olla tuttu jo alle kouluikäistenkin vanhemmille.

Erityisesti poikien kohdalla katselurajoitusten noudattaminen voi Wernerin mukaan tuottaa hankaluuksia, sillä he ovat erityisen kiinnostuneita toiminnallisista televisio-ohjelmista, jotka ovat usein kiellettyjen listalla väkivaltaisuutensa vuoksi. He puhuvat paljon kaveripiireissään näistä ohjelmista ja paine niiden katseluun on kova niilläkin pojilla, joiden vanhemmat pitävät niitä sopimattomina. Näillä ohjelmilla on aivan erityistä statusta kaveripiirissä, koska välttämättä läheskään kaikki pojat eivät saa katsoa niitä. Siispä kaikki ohjelman katsoneet muistavat tuoda julki katselukokemuksena ja muut pysyvät hiljaa peläten kasvojensa menet-

tämistä. Tämän vuoksi termi ”kaikki muut” ei välttämättä tarkoita todellisuudessa kuin yhtä tai kahta porukan jäsentä.

Lapset puhuvat keskenään televisio-ohjelmista suhteellisen paljon. Yhteiset, mutta erikseen hankitut, katselukokemukset siirtyvät lasten puheeseen ja leikkeihin pihalle ja päivähoitoon. Jokainen lapsi tuntee suositut ohjelmat, ja niistä on helppo löytää puheen- ja leikinaiheita tuntemattomampienkin lasten kanssa. Hoidossa kerrataan yhdessä edellisen illan jännittävän ohjelman tai elokuvan tapahtumia, ja ohjelman nähneet lapset kertovat tarinan lapsille, jotka eivät ole katsoneet ohjelmaa.

Televisiokokemusten käsitteleminen leikin välityksellä on tärkeä osa lapsen televisiotulkintaa. Malleja leikkeihin lapset ottavat kaikenlaisista ohjelmista. Leikin innoittajana voi olla esimerkiksi televisiosarja, urheilulähetys tai mainos siinä missä lastenohjelmakin. Nuorimpien lasten yleisin televisioleikin muoto on yksittäisten asiayhteydestään irrotettujen sanojen, lauseiden tai laulunpätkien toistaminen. Hokemia napataan niin ohjelmista kuin mainoksistakin. Televisiosta opittuja hokemia on lähes kaikilla lapsilla ja aikuisilla, mutta nuorimmat lapset omaksuvat ne usein itseään vanhemmilta lapsilta eivätkä suoraan televisiosta.

Lapsi ottaa oikeassa elämässään eniten leikkimalleja juuri mieluisiksi kokemistaan ohjelmista. Suurin osa lapsista kuitenkin erottaa selvästi leikkikäyttäytymisen ja reaali maailman käyttäytymisen toisistaan, eli selvästi fiktioksi tunnetuilla ohjelmilla on todennäköisesti vähemmän vaikutuksia lasten todelliseen väkivaltaiseen käytökseen kuin realistisiksi katsotuilla ohjelmilla.

Wernerin mukaan on kiistaton tosiasia, että etenkin pienet pojat ottavat paljon malleja leikkeihinsä televisio-ohjelmista. Usein he jäljittelevät leikeissään juuri väkivaltaisiksi laskettavia toiminnallisia seikkailusarjoja. Lapsi erottaa taitavasti leikin ja todellisuuden toisistaan. Niin kutsuttu leikkiminä on erotettu todellisesta minästä, ja leikkiessään hän useimmiten puhuu itsestään kolmannessa persoonassa. Pienten poikien väkivaltaisten televisioleikkien arvostelussa jätetään usein pois se, että nämä leikit voidaan nähdä myös vain ikäikäisten leikkiteemojen uusina

muotoina. Hyvän ja Pahan välinen taistelu on ollut perinteinen kansantarujen ja satujen sekä niihin pohjautuvien leikkien ja pelien keskeinen aihe. Ensisijaisesti medialeikit ovat lapsille kuvitteluleikkejä. He eivät luule voivansa oikeassa elämässä käyttäytyä sankareidensa tavoin, mutta leikeissä mikä tahansa on mahdollista. (Kinnunen 2003, 172–173; Werner 1996, 100–101, 103–104, 105–106, 130–131.)

Tilaisuus samastua johonkin televisio-ohjelman henkilöhahmoon on tärkeää mielekkään katselukokemuksen kannalta. Varsinkin pienemmille lapsille, joiden kyky asettua toisen ihmisen asemaan on rajallinen, on tärkeää, että ohjelmassa esiintyy riittävän samankaltainen henkilöhahmo hänen kanssaan. Lapset samastuvatkin tavallisesti itsensä kanssa suunnilleen samanikäiseen ja samaa sukupuolta olevaan lapsihahmoon tai eläinhahmoon.

Lapset oppivat jäljittelemällä ja matkimalla televisiohahmoja. He näkevät esimerkiksi väkivaltaista käytöstä usein selvästi ja yksityiskohtaisesti esitettynä. He oppivat myös, missä tilanteissa väkivaltaa käytetään, ja että väkivalta saattaa olla ratkaisu riitatilanteissa. Lapsi pelkää enemmän, jos väkivalta kohdistuu lapsiin tai lemmikkieläimiin tai johonkin muuhun hänen omasta todellisuudestaan tuttuun. Pikku hiljaa lapsen asenteet väkivaltaa kohtaa saattavat muuttua myönteisemmiksi. Usein toistuva televisioväkivallan katselu, ilman että hän saa lähiympäristöstään vastakkaisia näkemyksiä, lisää sen todennäköisyyttä, että väkivallalla on vaikutusta häneen. Hänen omat vastakkaiset käsityksensä, sisäiset suojamuurit, voivat heikentyä. Selväkään yhteys ei kuitenkaan todista sitä, että television katselu olisi syy ja aggressiivinen käyttäytyminen seuraus. Yhtä hyvin lapsen aggressiivinen taipumus voi olla syy siihen, että hän hakeutuu television väkivaltaisten ohjelmien äärelle.

Wernerin mukaan oikeutetuksi uskottu väkivalta johtaa katsojien väkivaltaiseen käyttäytymiseen useammin kuin epäoikeudenmukaiseksi koettu väkivalta. Sankarin turvautuessa väkivaltaan puolustaessaan itseään tai muita hyökkäyksen kohteeksi joutuneista, vaikutus on suurempi kuin konnan käyttämä väkivalta. Werner

mainitsee, että on luonnollisesti helpompaa samastua väkivaltaisesti käyttäytyvään hyvän puolustajan kuin hyväksyä epäoikeutettua ja järjetöntä väkivaltaa. Hänen mukaansa voisi olettaa, että suurin vaikutus lasten omaan väkivaltaiseen käyttäytymiseen olisi sellaisella näytelmällisillä sarjoilla ja elokuvilla, jotka lapset kokevat realistisiksi, mutta jotka eivät ole liian todentuntuksia aiheuttaakseen vain ahdistusta.

Jos ohjelma tunnistetaan selkeästi kuvitteelliseksi, siinä esitettyjä käyttäytymismalleja ei yritetäkään soveltaa omassa elämässä. Leikkiminen on asia erikseen. Kaksi todellisuutta, media- ja reaalitytodellisuus, kyetään pitämään erillään toisistaan. Pienten lasten on kuitenkin selvästi vaikeaa erottaa televisio-ohjelmien kuvitteelliset ja todelliset ainekset toisistaan. Kaikki, mikä näyttää vähänkin todelliselta, on totta lapsille. Animaatioelokuvien mielikuvituksellisuus sen sijaan aletaan jo ymmärtää melko varhain. (Werner 1996, 66–67, 115, 118–119, 128–129.)

### **5.3 Vanhemmat ja televisio**

Ensimmäiset kokemuksensa televisiosta lapsi saa kotona yhdessä vanhempien ja sisarusten kanssa. Wernerin mukaan on osoitettu, että lasten television katselun määrä riippuu vanhempien katselun määrästä. Seuraukset ja syyt vaihtelevat lasten iän mukaan. Kun lapset ovat pieniä, vanhemmat ovat sidottuja kotiin ja he katsovat paljon televisiota. Lasten kasvaessa, vanhemmat ja lapset kiinnostuvat samoista ohjelmista ja televisiota katsotaan yhdessä enenevässä määrin.

Vanhemmilla on paljon merkitystä yhtä lailla lastensa television katselun määrän kuin ohjelmavaihtojen kannalta. Vanhemmat säätelevät luonnollisesti enemmän pienempien kuin isojen lasten katselua. Rajoitukset koskevat pääasiassa katse-luaikoja, mutta tiettyssä määrin myös ohjelmatyyppejä.

Vanhemmat antavat pienten lasten katsoa televisiota myös yksin. Kuitenkin lapsilla on yhteys taustalla oleviin vanhempiin, jotka tietävät, mitä lapset katsovat, ja voivat selittää esimerkiksi vaikeita sanoja ja tapahtumia. Lasten television yksin-katselu liittyy myös lapsille annettuun vapauteen. Kehittyäkseen lapset tarvitsevat

vapautta voidakseen oppia toimimaan itsenäisesti. Vapauden rajoista neuvotellaan lasten kasvaessa ja niitä määritellään koko ajan uudelleen. On tärkeää, että vanhemmat katsovat televisiota myös yhdessä lasten kanssa, sillä se vahvistaa vuorovaikutusta ja antaa vanhemmille mahdollisuuden selittää väärinkäsityksiä, vaimentaa pelottavia kohtauksia ja estää epätoivottua katselua.

Televisio on perheissä usein myös taustääänenä ja yleisenä seuralaisena. Useissa lapsiperheissä televisio on auki koko päivän, vaikkei sitä kukaan kovin aktiivisesti katsoisikaan. Kun pienet lapset sitovat perheet iltaisin kotiin, televisio on vanhemmille eräänlainen ikkuna maailmaan. Samanaikaisesti on mahdollista puuhata muutakin, esimerkiksi tehdä käsitöitä, lukea sanomalehtiä, leikkiä lasten kanssa, tarjoilla virvokkeita ja toimia erotuomarina lasten riidoissa. (Werner 1996, 85, 88, 90, 105.)

Tottumukset viettää vapaa-aikaa omaksutaan jo ennen kouluikää. Vanhempien tulee huolehtia, että leikki, ulkoilu ja omaehtoinen touhuilu ovat aina tärkeämpiä kuin kuvaruudun ääressä istuminen. Lapset, jotka kokevat toiminnan iloa varhaislapsuudessaan, ovat taipuvaisia etsimään aktiivisia harrastuksia itselleen myös kouluikäisinä. Kotona yksin aikaansa viettävä lapsi juuttuu usein television tai tietokonepelin pariin tai keskustelee netissä tuntikausia ja lomien aikana jopa päiväkausia. Mitä enemmän koneiden ääressä kuluu aikaa, sitä vaivalloisempaa niistä irtautuminen on. (Kinnunen 2003, 163,164, 172–173.)

## **6 PELIT**

Pelaaminen on lasten ja nuorten tietokoneen käytön yksi suosituimpia muotoja. Pelit ovat yhä enemmän verkossa tai ne voidaan ladata sieltä. Suuri määrä pelejä on edelleen myös verkon ulkopuolella eli niitä pelataan omalla koneella tai erillisellä pelikonsolilla, joskin nekin ovat nykyään verkkoon kytkettävissä. (Kinnunen 2010, 111.)

Mediakasvatus ja kriittinen medialukutaito suojaavat lasta pelien haitallisilta sisällöiltä. Lasta pitää opettaa, etteivät pelien sisällöt ole todellisen elämän heijastuksia, ja etteivät pelien tapahtumat ja sankarihahmot ole totta. Pelien sankarihahmot ovat todellisia alle kouluikäisille lapsille ja he tarvitsevat aikuisen apua erottaakseen virtuaalisen pelimaailman todellisesta elämästä. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 11.)

### **6.1 Pelit ja pelaaminen**

Interaktiivinen media on laajentanut merkittävästi lasten mediatarjontaa. Elektroniset pelit ovat viime vuosikymmenten kuluessa nousseet keskeiseksi osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja vaikuttaneet olennaisesti heidän kasvuympäristöönsä. Niitä on erilaisia ja niitä voidaan pelata eri koneilla, kuten tietokoneella, pelikonsoleilla ja kännyköillä. Teknologian kehittyminen tekee peliharrastuksen aloittamisen mahdolliseksi yhä nuorempina erilaisten lisälaitteiden, esimerkiksi kosketusnäytön, ansiosta, jolloin pelaaminen ei edellytä niin monimutkaisia toimintoja pieneltä lapselta. Pelien parissa vietetty aika on lisääntynyt osittain perheen yhteisen ajan kustannuksella ja niiden merkitys lapsen kehitykselle ja kasvatukselle on ilmeinen. Sen vuoksi on perusteltua ymmärtää pelien sisältöjä ja vetovoimaisuutta sekä hankkia tietoa mahdollisuuksista käyttää pelejä lapsen kehityksen, leikin ja oppimisen tukena. Sen lisäksi tietoa tarvitaan myös pelien tuottamien kehitysrisien ehkäisemiseen.

Tietokone- ja konsolipelit saattavat olla virtuaalisia satukirjoja ja elokuvaikin puoleensavetävämpiä seikkailuja. Useat televisiosta ja satukirjoista tutut hahmot seikk-

kailevat myös pelien juonissa. Pelit tarjoavat lasten mediatarjontaan vuorovaikutteisen luonteensa vuoksi myös uudenlaisia piirteitä verrattuna perinteisiin satukirjoihin ja television tarjontaan. Kuultuun tai luettuun tarinaan lapsi luo itse kuvat oman kehitystasonsa mukaisesti, jolloin psyykeen omat suojamekanismit suojaavat muun muassa pelottavan materiaalin juuri niin pelottavaksi tai ahdistavaksi kuin lapsi on valmis käsittelemään. Pelissä sen sijaan tapahtumien kuvaukset pamahtavat lapsen silmien eteen sellaisena kuin ne on siinä kuvattu. Tässä tapauksessa tapahtumien ja kuvien suodattaminen ei ole yhtä helppoa tai edes mahdollista.

Peleissä vaadittu interaktiivisuus ja eri aisteja yhdistävä toiminta erottaa ne muista audiovisuaalisista medioista kietoen lapsen tarkkaavaisuuden tehokkaammin osaksi pelin tarinaa kuin vaikkapa televisio-ohjelmat, joiden tapahtumien eteneminen on lapsesta riippumatonta. Peli ei voi edetä ilman lapsen aktiivista toimintaa ja siihen uppoutuessaan hän eläytyy voimakkaasti pelien tapahtumiin ja pelihahmoihin. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2-3.)

Ensisijaisesti pelit ovat vapaaehtoista toimintaa eli ne voidaan aloittaa ja lopettaa silloin kun halutaan. Peliin osallistuvat suhtautuvat siihen tosissaan, vaikka se onkin määritelmänsä mukaan rajattu todellisuuden ulkopuolelle. Pelaajien on hyväksyttävä peliin liittyvät säännöt ja kunnioitettava ja noudatettava niitä. Pelaamalla ei yritetä saavuttaa mitään pelin ulkopuolisia hyödykkeitä, sillä ilon tunne on riittävä. Epävarma lopputulos pelissä perustuu pelaajien taitavuuteen ja sattumaan, joka aiheuttaa jännitystä, jolla on sitä suurempi merkitys, mitä enemmän peli saa kilpailun piirteet.

Jotta pelaamista olisi mahdollista ymmärtää, on tutkittava myös pelaajan näkökulmaa ja pelikokemusta. Tarjolla olevien pelien ja niiden vaikutusten tutkiminen korostavat niiden väkivaltaisuutta ja seksismiä, joita peleissä on tietysti paljon. Tästä ei kuitenkaan voi vetää johtopäätöstä, että pelejä pelattaisiin juuri väkivallan vuoksi, vaan syitä voi olla muita. (Matikainen 2008, 62–64.)

Pelin alkaessa, pelaajat suhtautuvat sen sisäisiin tapahtumiin eri lailla, kuin jos ne tapahtuisivat sen ulkopuolella. Pelin aikana pelaajan kokemus ajasta voi myös poiketa normaalista arkielämän aikakäsityksestä. Kun uppoudutaan peliin, voi tuntikausien pelaaminen tuntua vain lyhyeltä ajalta. Pelin päätyttyä jännitys purkautuu ja edessä on paluu arkeen.

Varsinaiset pelin tapahtumat sekä pelaajan omat onnistumiset ja epäonnistumisista syntyneet pettymykset ovat syy siihen, että pelaamisesta nautitaan. Peli voi olla virkistys hetki arjen rutiinien keskellä, jonka jälkeen jaksaa aiempaa paremmin jatkaa päivittäisiä askareita. Pelaamisen positiiviset vaikutukset antavat energiaa arjessa toimimiseen, vaikkei se ensisijainen motivaatio olisikaan. Mikäli peliin uppoudutaan liian keskittyneesti, voi pelaajan sosiaalinen ja taloudellinenkin tilanne kärsiä sen vuoksi. (Kinnunen 2010, 106–107, 111.)

Matikainen kertoo Aki Järvisen esittävän, että pelaaminen liittyy kolmenlaisiin psykologisiin tekijöihin. Ensiksikin hyvin tärkeää peleissä ovat päämäärät. Pelien pääidea on päämäärien tavoittelu, mikä voi olla monipuolinen ja vaikea tehtävä. Toinen tärkeä tekijä peleissä ovat tunteet. Pelien päämäärien tavoittelu herättää monenlaisia tunteita, kuten jännitystä, pelkoa, iloa, onnistumista ja pettymyksiä. Päämäärien ja tunteiden lisäksi syynä pelaamiseen voi olla sosiaalinen vuorovaikutus pelaajien kesken. Vuorovaikutus pelissä voi olla niin kilpailua kuin yhteistyötäkin, jotka tavallisesti innoittavat ihmisiä toimintaan, oli kyse sitten pelaamisesta tai jostain muusta elämänalueesta. (Matikainen 2008, 62–64.)

Motivaatiot pelaamiseen ovat monilla pelaajilla kuitenkin tiedostamattomia. Kysyttäessä syitä pelaamiseen, on vastauksena usein, että pelejä pelataan ajanvietteeksi tai kun ei ole parempaa tekemistä. Pelinkäyttö osoittautui monisyiseksi tarkemmassa analyysissä: toisaalta arkielämään kietoutuneeksi ja toisaalta siitä vapauttavaksi elämän alueeksi. Monet pelaavat samaa peliä yhä uudelleen ja uudelleen, toiston tuomasta rutiinista nauttien. Jotkut pelaavat aina yksinään, kun taas toisten pelaaminen on hyvinkin sosiaalista pelaamisen kytkiessä heidät osaksi tiiviisti toimivaa peliyhteisöä. Pelejä pelataan virkistymisen ja toisaalta rentoutumi-

sen vuoksi. Ne voivat auttaa viemään ajatukset pois opinnoista, työstä ja stressin aiheista, mutta haastava peli voi itsessään olla myös vaativa ja turhauttava kokemus. (Sihvonen & Mäyrä 2009)

## **6.2 Lapset ja pelit**

Lasta kiinnostavat erilaiset pelit eri ikäkausina. Nuorimpia lapsia kiinnostavat yksinkertaiset pelit, jotka ovat yllätyksellisiä ja joissa on selkeät, kirkkaanväriset hahmot, mahdollisuus toistaa asioita sekä epätyypilliset visuaaliset yhteydet, esimerkiksi taikapilvi, josta sataa kukkia. Myös tehosteäännet pelissä lisäävät lasten kiinnostusta peliin.

Pelin valintaa ohjaavat merkittävästi tarinoiden teemat. Ennen kouluikää sekä tytöt että pojat suosivat pelejä, joissa on eläinhahmoja tai mielikuvitushahmoja, kuten Nalle Puh tai Muumit. Mediakasvatuskeskus Metka ry:n mukaan erilaiset tansohyppeypelit ja virtuaaliset sadut ovat tässä vaiheessa kaikkein suosituimpia ja niiden hahmot ovat suuria idoleita pienille pelaajille. Lapsi pitää näitä ihanteitaan voimakkaasti myös roolimalleinaan.

Teknisten taitojen lisääntymisen myötä pelaaminenkin lisääntyy ja itsenäinen pelaaminen ilman vanhempia mahdollistuu. Lapsen kehityksen eteneminen ja uudet taidot lisäksi laajentavat pelitarjontaa ja lapsia kiinnostavia teemoja.

Suunnilleen 5-6 vuoden iässä sukupuoli-identiteetti herää. Peleistä haetaan tällöin samaa sukupuolta olevia sankareita ja idoleita ja omaa sukupuolta korostetaan äärimmillään. Silloin tytöt ovat kiinnostuneet barbi- ja prinsessapeleistä, kun taas pojat etsivät sankareita ja toimintaa, jolloin myös väkivaltaiset taistelupelit alkavat kiinnostaa.

Lapsia kiinnostavia ja heille tarkoitettuja pelejä on tarjolla suhteellisen paljon ja niiden ikärajasuositus on aina 3+. Valtaosa tällä merkinnällä varustelluista peleistä on kuitenkin muita kuin varsinaisesti lapsille suunnattuja pelejä. Sellaisia ovat erityisesti erilaiset urheilu- ja ajopelit, jotka usein sopivat kaikenikäisille pelaajille. Tyypillinen väkivalta lasten peleissä on animaatioista tuttu fiktiivinen hassun-

hauska väkivaltainen toiminta, jonka seuraukset jäävät esittämättä tai ne ovat hyvin epärealistisia.

Lapset pelaavat jo varsin varhain myös itseään vanhemmille suunnattuja ikärajoitettuja pelejä erityisesti esimerkiksi silloin, jos heillä on vanhempia sisaruksia. Silloin he altistuvat hyvin herkästi heille sopimattomiin pelisisältöihin, kuten raakaan ja todenmukaisesti kuvattuun väkivaltaan, seksiin ja huumetarinoihin.

Lapsen subjektiiviset tekijät vaikuttavat siihen, kuinka hän kokee ja tulkitsee pelisisällön ja tapahtumat, jotka liittyvät siihen. Lapsen kokemukset elämästä, kasvatuksesta, ajattelun rakenteet, sosiaalinen ympäristö ja henkilökohtaiset mieltymykset vaikuttavat siihen, kuinka hän tulkitsee näkemänsä pelisisällön. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 2-4.)

Merkittäviä tekijöitä vaikutusten kannalta ovat myös lapsen persoonallisuus ja identiteetti. Esimerkiksi toisen tappaminen verisesti pelimaailmassa aiheuttaa eri lapsissa erilaisia reaktioita. Toista tapahtunut ahdistaa, toisen kohdalla se lisää aggressiivisuutta. Lapset samastuvat siis siihen, millaiset hahmot heitä kiehtovat ja keiden kohtaloihin he eläytyvät. Lapsen ikä on myös merkittävä tekijä, sillä pienellä lapsella ajattelun rakenteet, kyky erottaa mediamaailma todellisesta maailmasta on kehittymättömämpi kuin aikuisella.

Sisällölliset tekijät peleissä ovat merkittävässä osassa mahdollisten vaikutusten suuntaajina. Mitä enemmän lapsi altistuu jollekin tietylle pelisisällölle, sitä todennäköisemmin sillä on vaikutusta hänen käyttäytymiseensä, uskomuksiinsa ja asenteisiinsa. Pelin tapahtumien esittämistapa vaikuttaa omalta osaltaan siihen, millaisia sen mahdolliset vaikutukset ovat. Kuvitteellisten tarinoiden vaikutukset lapseen ovat erilaisia kuin todenmukaisesti kuvattujen pelisisältöjen vaikutukset. Mitä lähemmäs todellista kuvausta päästään pelissä, sitä voimakkaampia tunnekokemuksia se voi lapsessa synnyttää ja sitä helpompaa samastuminen ja toimintamallien omaksuminen saattaa olla. Sankarin toimintana esitetyt teot lisäävät todennäköisyyttä, että lapsi omaksuu sallivia asenteita niitä kohtaan. Sen sijaan ne-

gatiivisessa valossa esitettynä vaikutukset saattavat olla päinvastaisia. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 4-5.)

Pelaamisen positiivisista vaikutuksista on tuotu eniten esille lapsen kielellisen ja kognitiivisen kehityksen tukeminen. Tiettyjen taitojen kehittämiseen suunnatut pelit, kuten matematiikkapelit tai lukemisen harjoitteluun suunnatut pelit erityisesti, tarjoavat tehokkaan välineen monipuoliseen oppimiseen. Lisäksi viihdepelit opettavat useita tärkeitä ajatteluprosesseja, muun muassa ongelmanratkaisua, päätelyä ja visuaalista hahmottamista. Ne harjaannuttavat lisäksi lapsen avaruudellista ajattelua ja -muistia. Pelaaminen myös madaltaa kynnystä uusien teknisten välineiden ja tietokoneen hyötykäyttöön, vaikka se itsessään ei opeta ATK-taitoja. Lapset oppivat eri peliteemojen kautta erilaisia asioita, esimerkiksi historiasta ja vieraista kulttuureista. Useat viihdepelit myös tukevat englannin kielen oppimista. Ne saattavat synnyttää laajemman kiinnostuksen joihinkin asioihin, kuten esimerkiksi jääkiekkoon tai eläinten hoitoon.

Pelit antavat lapsille sosiaalisia toimintamalleja. Pelitaidot ja pelaaminen ovat myös keino päteä toveripiirissä sekä saada ystäviä. Yhdessä pelatessaan lapsi jouuu samalla harjoittelemaan sosiaalisia taitoja neuvottelemalla pelivuoroista sekä kohtaamalla häviämistä ja voittamista.

Keskeinen tehtävä peleillä lapsen kehityksen tukemisessa on tarjota hänelle tunnekokemuksia, elämyksiä, persoonallisuuden ja identiteetin rakennusaineita sekä roolimalleja. Pelit laajentavat lapsen kokemusmaailmaa, tarjoavat stereotypioita, ideologisia ja sosiaalisia voimia, jolloin niillä on välillisesti vaikutusta identiteetin ja persoonallisuuden kehityksessä.

Pelit tuottavat lapsille voimakkaita elämyksiä sekä samastumiskohteita ja niiden seikkailuissa kohdataan muun muassa erilaisia tunnetiloja. Virtuaalisten sankaritarinoiden ja satujen herättämät tunteet tukevat lasten tunne-elämän kehitystä siten, että he kykenevät pelatessaan kokemaan erialaisia tunteita. He voivat peleissä olevien seikkailujen tiimellyksessä opetella erottelemaan perustunteita ja harjoittelemaan niitä. Sen lisäksi lapsi voi harjoitella pelien tarjoamien sijaiskokemusten ja

samastumisen kohteiden avulla roolin ottamisen taitojaan ja empatiakykyjään. Pelien virtuaaliset seikkailut haastavat lapset kokemuksiin tunteidensa kanssa ja tarjoavat turvallisen ympäristön kohdata myös jännitystä, vihaa, pelkoa ja jopa aggressiota sekä niiden hallinnan opettelua.

Nuorilla lapsilla keskeisiä negatiivisia pelaamisen vaikutuksia ovat pelot ja painajaiset, joita voi syntyä pelien tarinoista, hahmoista, tai siitä, kuinka ne on kuvattu. Ärsykkeet, jotka herättävät pelkoja, muuttuvat lapsen kehityksen myötä. Alle kouluikäisillä lapsilla ja pienillä koululaisilla yleisimpiä pelon kohteita ovat muun muassa eläimet, pimeä sekä yliluonnolliset olennot kuten kummitukset ja hirviöt. Pelien interaktiiviset hahmot voimakkaasti äänitehosteineen voivat lapsesta tuntua hyvinkin todellisilta, mikä saattaa vauhdittaa pelkojen kehittymistä.

Peleissä väkivaltaisuus on eräs keskeisimpiä pelkojen aiheuttajia. Pelkojen lisäksi peliväkivallalle altistuminen voi joillain lapsilla lisätä heidän aggressiivisuuttaan, väkivaltaa hyväksyviä asenteita, empatian hiipumista sekä turtumista. Lapset totta kai matkivat sankareittensa taisteluita leikeissään, mutta tärkeää heidän toimintansa arvioinnissa on, pysyykö aggressio leikkinä vai vahingoittavatko he oikeasti toisiaan tai esineitä.

Pelin taistelujen ja todellisen elämän väkivaltaisuuden eron hämärtyminen – mikä pienillä lapsilla voi helposti tapahtua – on usein myös peleistä omaksutun väkivaltaisen toiminnan taustalla. Jo ennestään aggressiivisilla sekä väkivaltaa hyväksyvissä kasvu-ympäristössä elävillä lapsilla on suurin riski. Siksi tulisikin suosia lapsille soveltuvia, ikärajoiltaan sallittuja pelejä, joissa ei raakaa väkivaltaa esitetä, mutta myös lastenpeleissä on hyvä valita ne väkivallattomat pelit. Pelit sisältävät väkivallan ohella myös muita lapsille sopimattomia teemoja, esimerkiksi seksiä ja erotiikkaa.

Pelien haitalliset roolimallit voivat olla vahingollisia myös lapsen moraalikehitykselle. Pieni lapsi arvioi moraalipäätelyllään, että väärin on se, josta rangaistaan ja oikein on se, josta hän pitää. Hän ei vielä siis ymmärrä hahmojen toimintaa moraalisesti oikeana eikä vääränä ja näin ollen hän pitää hyväksyttynä sellaista toi-

mintaa, josta ei esitetä rangaistuksia ja hyväksyy kritisoimatta sankarihahmonsa toiminnan. Myöhemmin keskeisenä on sosiaalinen moraalinen päättely, jolloin muiden hyväksyntä tai yleisten sääntöjen periaatteet osoittavat, mikä on väärin ja oikein. Sen perusteella taas peleissä normatiivisena toimintana esitetty, esimerkiksi väkivaltainen käyttäytyminen hyväksytään helposti oikeutettuna toimintana. Mikäli pelit hallitseva lapsen kasvuympäristöä ja moraalikasvatusta, lopputulos voi olla hieman erilainen, kuin mitä reaali maailmassa edellytettäisiin.

Vetovoimaisuutensa vuoksi pelaaminen saattaa myös tulla liian hallitsevaksi jo hyvin pienten lasten arjessa. Se saattaa viedä liian paljon aikaa vapaalta leikiltä, mielikuvitukselta ja muulta luovuuden kannalta hyödylliseltä toiminnalta sekä sosiaaliselta kanssakäymiseltä niin ikätovereiden kanssa kuin perheen yhteisestä ajasta. Pelaaminen kuluttaa paljon lapsen psyykkistä energiaa kiihkeään otteensa takia. Hektisen pelaamisen jälkeen on hyvin hankalaa heti rauhoittua. Tästä saattaa muodostua ongelma erityisesti silloin, jos lasten pelaika on sijoitettu ennen nukkumaanmenoa. Unen saanti voi viivästyä, mikä näkyy päivähoidossa väsymyksenä. Pelaamisen tulisi siis pysyä kohtuun rajoissa ja pelaajien tulisi ajoittua niin, että ennen nukkumaanmenoa olisi aikaa rauhoittua.

Liika pelaaminen voi myös muilla tavoin häiritä lapsen arkirutiineja. Voidaan puhua riippuvuudesta, mikäli lapsi ei ehdi syödä, nukkua eikä itsekontrolli riitä pelaamisen lopettamiseen ja vanhemman puuttuminen aiheuttaa ylitsepääseviä kiukkuuksia, tai jos pelaamattomuus synnyttää levottomuutta ja kyvyttömyyttä muihin leikkeihin, sekä mikäli pelaaminen syrjäyttää leikkiverit. Ongelmaan on puututtava ajoissa, sillä pelaaminen ei ole enää lapsestakaan hauskaa.

Parhaimmillaan pelaaminen on kaikesta huolimatta lapsille mukavaa ajanvietettä ja kiva harrastus yhdessä kavereiden ja jopa omien vanhempien kanssa. Jotta peliharrastus olisi turvallinen, se edellyttää mahdollisten riskitekijöiden huomioimista. Kasvattajien ja vanhempien ohjaava tuki on tärkeä pelaamisen suojatekijä. Lisäksi kohtuupelaamisen turvaavat tietokoneen hyötykäyttö viihteellisen käytön

vastapainona sekä perinteiset leikit, sadut sekä liikunta. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 5-11.)

### **6.3 Vanhemmat ja pelaaminen**

Lapsen yliminä muodostuu 3-7 vuoden välillä. Hän on alkanut kulkea itsenäistymisen tietä. Lapsi elää kuitenkin vielä lapsuuden maailmassa aikuiseen verrattuna. Vanhemmat asettavat lapsilleen rajoja sekä fyysisesti että sanallisesti ja ajatuksellisesti antamalla käskyjä ja tekemällä huomautuksia. Lapsi kapinoi näitä vastaan, mutta vanhemmilla on yliote ja lapsen on lopulta tehtävä niin kuin käsketään. Yliminä rajaa lapsen yksilöllisyyttä ja vähentää spontaanisuutta, mutta samalla se auttaa lasta tulemaan toimeen ympäröivän maailman kanssa. Ulkomaailman normien ja sääntöjen sisäistäminen antaa lapselle rajat, joissa hänen yksilöllisyytensä pääsee kehittymään. (Dunderfelt 1997, 78–79, 80–81.)

Pelaamiselle tulee asettaa sellaiset säännöt, jotka ovat reiluja myös lasten kannalta. Ajallisesti on myös syytä säilyttää kohtuus, mutta minuutilleen merkityt aikarajat ovat lapselle epäreiluja, jos pelin joutuu aina lopettamaan kesken. Toimivampana sääntönä voisivat olla eräänlaiset pelipäivät, jolloin saa pelata kohtuullisen ajan ja toisena päivänä puuhattaisiin jotain muuta. Pelaamisen valvonnassa aikaa-kin tärkeämpää on kuitenkin sisällöllinen valvonta ja ikärajoitusten noudattaminen. Ikärajat yksinään eivät suojaa lasta, joten aikuisten tulee valvoa ja olla läsnä lapsen pelatessa sekä tutustua pelien sisältöihin ja juonenkäänteisiin. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 5-11.)

On toivottavaa, että jokainen vanhempi tietää, millaisia pelejä heidän kattonsa alla pelataan. Peleihin kuuluu jännitys ja haasteet, mutta jos jännitys saadaan vain väkivalasta, ollaan vaarallisilla vesillä. (Kinnunen 2003, 175–177.) Valvomista helpottaa tietokoneen sijoittaminen perheen yhteisiin tiloihin, jolloin lapsen pelaamista voi luontevasti seurata. Se ei kuitenkaan vaadi sen ihmeellisempiä teknisiä taitoja. Lapsen viereen voi istahtaa ja pyytää häntä näyttämään, miten peliä pelataan. Yhteinen pelaaminen opettaa myös vanhemmille pelien sisällöistä ja virtuaa-

lisesta pelimaailmasta sekä sen vetovoimaisuudesta. Pelaamisesta voi samalla tulla perheen yhteinen harrastus.

Vanhempien oma tieto peleistä, pelaaminen sekä heidän mediakasvatukselliset näkökulmat ovat merkittävässä asemassa sekä suojaavana tekijänä että riskinä. Mikäli vanhemmat rajoittavat pelaamisen määrää ja valvovat sitä, mitä heidän lapsensa pelaavat, negatiiviset vaikutukset voivat vähentyä. Mediakasvatuskeskus Metka ry:n mukaan Salokosken tutkimus (2005) osoitti, että vanhemmat, jotka itse pelaavat elektronisia pelejä, valvovat lastensa pelaamista muita vanhempia enemmän. Se, että vanhemmat ovat tutustuneet pelitarjontaan, lisää todennäköisesti ymmärrystä siitä, etteivät kaikki pelit ole lapsille soveltuvia. Jos lapsen kasvuympäristö on epäedullinen eivätkä vanhemmat ota vastuuta lastensa pelaamisesta, voi riski pelaamisen negatiivisille vaikutuksille kasvaa. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2006, 4-11.)

## 7 SARJAKUVAT

Olellaisena piirteenä sarjakuvailmaisussa ovat kertovasti eli eräällä tavalla sarjalisesti esitetyt kuvat. Suomenkielinen termi ”sarjakuva” onkin tässä tapauksessa täsmällinen ja asiallinen ilmaisu kuvaamaan kyseistä ilmiötä. Sen sijaan sarjakuvan englanninkielinen käsite ”the comics” on pulmallinen. Ensimmäiset USA:ssa julkaistut sarjakuvat olivat sisällöltään toki humoristisia ja populaarikulttuurin ilmiöt on amerikkalaisessa kulttuurissa totuttu tavallisestikin katsomaan lähinnä viihteen näkökulmasta. Manninen mainitsee Gowansin (1981, 160) kertovan, että nämä tekijät saattavat selittää sarjakuvien humoristisuutta ja viihteellisyyttä korostavan comics-käsitteen käyttöön tulon.

Mannisen mukaan voidaan epäillä, että tämä yksipuolinen termi on voinut jopa olla omalta osaltaan vaikeuttamassa asiallista suhtautumista sarjakuviin. Tämän vuoksi etenkin USA:ssa on pyritty kehittämään vaihtoehtoisia käsitteitä, joita voitaisiin käyttää sekä hieman vakavamielisemmässä tekstissä että sarjakuvatuotteiden myynnin edistämiseksi. Sarjakuva on tavallaan itse kasvanut ohi comics-nimityksestään, joten on ymmärrettävää, että kuvaamapien termien löytämiseen on ollut tarvetta. Termi on kuitenkin jo niin käyttöönsä vakiintunut, että vaihtoehtoisten käsitteiden on haasteellista syrjäyttää sitä laajemmalla mittakaavassa.

Yksinkertaisin sarjakuvamuoto on sanomalehden arkinumeroissa ilmestyvä ”strippi”. Se muodostuu muutamasta ruudusta, tyypillisimmillään kolmesta tai neljästä. Peräkkäin asetetuista ruuduista syntyy pitkänomainen kuvarivi, jonka muotoon viittaa englanninkielestä levinnyt käsite ”strip”. Stripit voivat sisältää joka päivä erillisiä jaksoja tai sitten useampia päiviä tai viikkoja jatkuvia tarinoita. Päivittäinen jakso kuljettaa niitä aina tietyn matkaa eteenpäin. Yksittäinen strippi on kuitenkin erillinen kokonaisuus.

Sivun pituinen sarjakuva muodostuu tavallisesti useista stripeissa muistuttavista kuvariveistä. Yhtä sivua laajempia kokonaisuuksia voidaan kutsua sarjakuvanovelleiksi. Sarjakuva-albumit puolestaan ovat omalla tavallaan itsenäisiä jul-

kaisuja, joiden pituudelle ei voida määrittää mitään tiettyä ylärajaa. (Manninen 1995, 11, 33–34.)

## 7.1 Sarjakuvan historia

Sarjakuvat mielletään hyvin moderniksi keksinnöksi, mutta on mahdollista nähdä yhteyksiä niiden ja varhaisten sivilisaatioiden käyttämien kommunikaatiojärjestelmien välillä. Esimerkiksi egyptiläiset käyttivät viestinnässä kuvia ja hieroglyfejä. Kuitenkin nykyaikana tunnettu sarjakuvan muoto luotiin 1800-luvun loppupuolella Englannissa. Ensimmäinen säännöllinen sarjakuvastriippi ilmestyi vuonna 1884 ja ensimmäinen sarjakuvasankari oli Ally Sloper. Muutamaa vuotta myöhemmin, vuonna 1890, ilmestyi Comic Cuts, jota monet pitävät maailman ensimmäisenä säännöllisesti ilmestyvänä sarjakuvana. Amerikkalaiset sarjakuvahistorioitsijat mainitsevat The Yellow Kid -nimisen hahmon ensimmäiseksi sarjakuvahahmoksi, joka ilmestyi ensimmäisen kerran 1896 The New York World -lehden sunnuntainumerossa.

Välittömän suosionsa vuoksi, sarjakuvastriipeistä tuli pian vakituinen osa sanomalehtiä. Jotkut niistä hahmoista, jotka tällä varhaisella aikakaudella luotiin (Krazy Kat erityisesti) ovat vielä nykyäänkin kuuluisia. Rohkaistuneina striippien kasvavasta suosiosta, osa kustantajista alkoi 30-luvun alussa kerätä sanomalehdistä strippejä kirjoiksi, tästä termi ”sarjakuvakirja”. Nämä kokoelmat menestyivät huomattavasti, kun taas sanomalehtien sarjakuvastriippien tuottamista jatkettiin ja muita kuuluisia hahmoja luotiin kuten Tarzan ja Mikki Hiiri.

Ensimmäinen sarjakuvakirja, jossa oli uutta materiaalia sanomalehtistriippien sijaan, oli New Fun Comics, jota julkaistiin vuonna 1935. Tämän jälkeen moni muu julkaisu seurasi, mukaan lukien Mickey Mouse Magazine ja King Comics, joka sisälsi sellaisia kuuluisia hahmoja kuin Kippari-Kalle, Flash Gordon sekä Taika-Jim. Samaan aikaan Euroopassa (erityisesti Belgiassa, Ranskassa, Italiassa ja Espanjassa) lasten lehdet alkoivat julkaista sarjakuvia myös. Sarjakuvien suosio nousi tasaisesti ja monia tunnettuja hahmoja luotiin, kuuluisimpana Hergén Tintti.

Ensimmäinen supersankariasuun pukeutunut sankari oli Ace Comics -lehdessä vuonna 1938 ensikerran esiintynyt Mustanaamio. Saman vuoden kesäkuussa oman ensiesiintymisensä teki Teräsmies, maailman kuuluisin supersankari, Action Comics -lehden ensimmäisessä numerossa. Toinen kuuluisa sankari, Batman, ilmestyi ensimmäisen kerran seuraavana vuonna Detective Comics -lehdessä. Näiden kolmen supersankaripukuisen sankarin suosion jälkeen moni muukin hahmo luotiin saman aikakauden aikana, kaikilla samankaltaiset ominaispiirteet. 40-luvun loppua kohden supersankari-genren suosio alkoi hiipua, kun taas niin kutsutut ”rikos”- ja ”kauhusarjakuvat” alkoivat saavuttaa yhä enemmän ja enemmän suosiota lukijoiden keskuudessa.

Kun rikoksia ja väkivaltaa alkoi lisääntyvässä määrin esiintyä sarjakuvissa, monet alkoivat huolestua siitä, millainen vaikutus tällaisilla julkaisuilla saattoi olla nuorempiin lukijoihin. Tohtori Frederic Wertham Amerikassa ja George Pumphrey Britanniassa olivat etunenässä ilmaisemassa tätä huolta. Huoli näistä sarjakuvien oletetuista vahingollisista vaikutuksista lapsiin, nostatti kampanjan sarjakuvia vastaan sekä Amerikassa että Britanniassa, mikä johti sensuuriin 50-luvun puolivälissä. Ehkä ei ole yhteensattumaa, että Tenavat, yksi suosituimmista stripeistä koskaan, luotiin tällä aikakaudella. Sarjakuvista oli hitaasti tulossa älyllisempiä.

60-luvun alkupuolella supersankari-genre sai uutta tuulta purjeisiinsa uusilla hahmoillaan, Hämähäkkimies ja Ihmenelosek. Vielä tärkeämpää tällä aikakaudella oli underground sarjakuvien synty. Näissä julkaisuissa sekä sisältö että muoto olivat enemmän kokeellisia ja pääasiassa suunnattu aikuisille lukijoille. Tämä suuntaus kasvoi 60-luvun loppua kohden ja jatkui läpi koko 70-luvun.

Sarjakuvien muuttumien älyllisemmiksi oli erityisen silmiinpistävää Euroopassa, jossa ne alkoivat kiinnostaa myös tutkijoita. Aikuisille tarkoitettujen julkaisujen määrä kasvoi ja osa niistä on tunnustettu korkean taiteellisen arvon vuoksi, kuten Hugo Prattin Corto Maltese. Sillä välin Amerikassa Will Eisnerin 70-luvulla kirjoittama ja piirtämä, A Contract with God, oli ensimmäinen julkaistu ”sarjaku-

vanovelli”. Vaikka termiä myöhemmin käytettiin lähinnä mainonnallisiin tarkoituksiin, se vahvisti ajatuksen, etteivät sarjakuvat enää olleet vain lapsille.

80-luvun alussa, manga (japanilainen sarjakuvaa tarkoittava sana), esittäytyi läntiselle maailmalle mukanaan japanilaisen animaation tulva Eurooppaan ja Amerikkaan. Kaikista japanilaisen sarjakuvan tekijöistä Osamu Tezuka on luultavasti kaikkein kuuluisin.

Yksi sarjakuva, joka ehdottomasti osoitti sarjakuvien olevan myös aikuisille tarkoitettu taidemuoto, oli Art Spiegelmanin Maus (julkaistiin 1985–1992). Tässä sarjakuvakirjassa, jossa kirjailija selostaa isänsä kokemukset Auschwitzissa, sai kansainvälistä tunnustusta ja sai valtavasti huomiota kriitikoilta, lukijoilta ja tutkijoilta.

90-luvulla julkaistiin monia niin kutsuttuja ”aikuisten sarjakuvia”, joissa vakavat teemat yhdistyivät sarjakuvan kokeellisiin muotoihin. Tämä suuntaus jatkuu nykyäänkin uusien tekijöiden tutkiessa internetin ja digitaalisen grafiikan uusia mahdollisuuksia. (Saraceni 2003, 1-3.)

## **7.2 Ikärajoitukset sarjakuvissa**

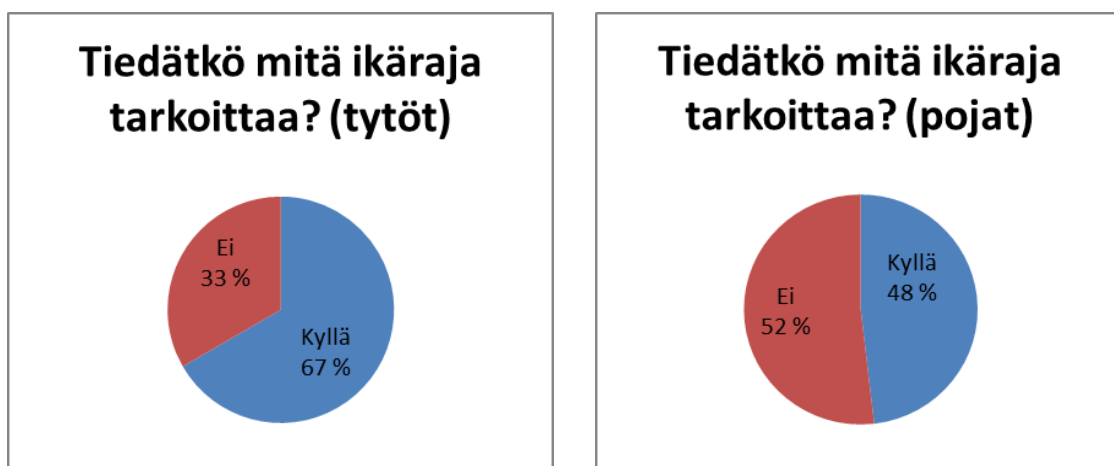
Ensimmäinen säännöllinen sarjakuvastrippi ilmestymisestä on kulunut 130 vuotta. Vaikka 1950-luvulla sarjakuvakulttuuri kohtasikin sensuuria Amerikassa ja Britanniassa, ei sarjakuvakirjojen ja -albumien takakansista siltikään ole löydettävissä ikärajoja tai -suosituksia. Tämä ongelma koskee suurimmaksi osaksi niin sanottua länsimaisia sarjakuvia, joihin lukeutuvat amerikkalaiset ja eurooppalaiset sarjakuvat. Sen sijaan Japanissa, jossa sarjakuvaa on olemassa kaikenikäisille, on pokkareihin printattu selkeä ikärajoitus tai -suositus. Merkinnät poikkeavat hienoisesti eri kustantamojen välillä, mutta yleisin tyyli on käyttää kirjaimia: A, Y, T, OT sekä A ja M, eli All ages, Youth (10+) Teen (13+), Older Teen (16+) sekä Adult ja Mature (18+). A-merkatut sarjakuvat ovat usein lapsille suunnattuja sarjakuvia, joista aikuisetkin voivat nauttia, länsimaisena esimerkkinä voisi käyttää Aku Ankkaa tai Asterixia. Muut merkinnät on laitettu usein samoista syistä kuin televi-

sio-ohjelmiin, elokuvaan ja peleihin, ne sisältävät tietynlaista väkivaltaa, seksiä, voimakasta kieltä, ynnä muita tekijöitä, jotka soveltuvat vain tietyn ikäisille. Nämä merkinnät löytyvät niin alkuperäisistä japaninkielisistä että englanninkielisistä käännöksistä. Myös suomennetuista japanilaisista mangaista on löydettävissä vähintään ikäsuositus, (yleensä 12+) joka useissa tapauksissa on kuitenkin liian alhainen. Esimerkiksi Soul Eater-nimisessä mangassa on juuri tämä merkintä, mutta vilkaisu sisälle kertoo heti, että suosituksen pitäisi olla korkeampi (sisältää esimerkiksi puolialastomia naisia ja rintojen koskettelua). Suomessa pitkään julkaistun Salapoliisi Conanin ikäsuositus on myös 12+. Kuitenkin jopa sarjan fanien keskuudessa on käyty keskustelua siitä, että suositusta olisi nostettava päähenkilön selvittämien raakojen murhamysteerien vuoksi. Toistaiseksi asialle ei ole tehty mitään.

Selvästi lapsille suunnatun sarjakuvan tunnistaa tavallisesti värikkäistä hahmoista, jotka usein ovat eläimiä ihmisten vaatteissa ja hyvin karikatyyrisiä. Aikuisille suunnatut sarjakuvat sen sijaan ovat realistisempia niin värimaailmaltaan kuin hahmoiltaan. Joukkoon mahtuu kuitenkin vanhemmalle yleisölle tarkoitettuja sarjakuvia, joita ensisilmäyksellä voisi erehtyä luulemaan lasten sarjakuvaksi. Hyvä esimerkki tästä on espanjalaisten sarjakuväksikirjoittaja Juan Diaz Canalesin ja sarjakuvapiirtäjä Juanjo Guarnidon luoma sarjakuva Blacksad. Karikatyyriset vaattetut eläinhahmot seikkailevat ”todellisessa” 1940–1950-lukujen Yhdysvalloissa. Asetelma saattaa kuulostaa ja hetken jopa näyttää sopivalta lapsille, mutta hetken selailun jälkeen, paljastuu hyvin aikuismaisia teemoja ja aiheita: rasismia, fasismissä, ydinsotaa, realistista seksiä ja väkivaltaa, korruptiota, ja niin edelleen. Lapset eivät ymmärrä eikä heidän pidäkään ymmärtää vielä näin vaikeita aiheita. Tämän vuoksi ikärajamerkinnän laittaminen sarjakuvan kanteen auttaisi esimerkiksi vanhempia valitsemaan lapsilleen heidän ikätasolleen sopivaa luettavaa.

## 8 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

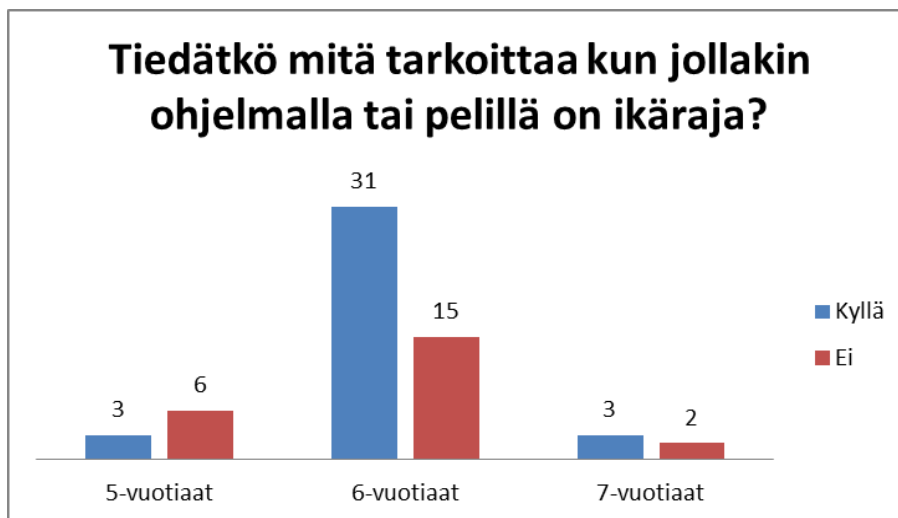
Keväällä 2014 tehtyyn tutkimukseen osallistui neljä päiväkotia ja 60 lasta, jotka olivat iältään 5-7-vuotiaita. Tutkimus suoritettiin haastatteluina ja yhden kysymyksen tehtävä oli selvittää, tiesivätkö lapset mitä tarkoitti kun jollakin televisio-ohjelmalla tai pelillä on ikäraja. 36 tytöstä 67 % vastasi ”kyllä” ja 33 % ”ei”, tyttöistä suurin osa siis osasi kertoa, mitä ikärajat tarkoittavat (ks. Kuvio 1.). 24 pojan kohdalla tulos oli tiukempi: 54 % vastasi ”kyllä” ja 46 % ”ei” (ks. Kuvio 2.).



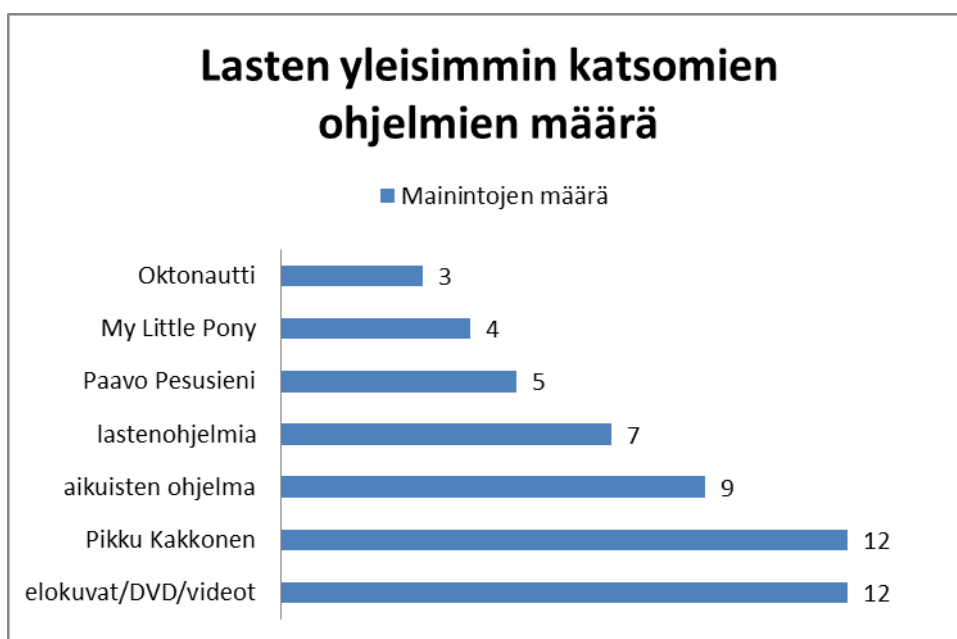
**Kuvio 1.** Tyttöjen tietämys ikärajoista.

**Kuvio 2.** Poikien tietämys ikärajoista.

Lapsista 6-vuotiaat tunsivat parhaiten ikärajoitusten merkityksen, sillä 67 % heistä vastasi kyllä. Ikärajoitukset olivat vähiten tutut 5-vuotiaille, joista vain kolme yhdeksästä osasi selittää mitä ne tarkoittivat (ks. Taulukko 1).

**Taulukko 1.** 5-7-vuotiaiden tietämys ikärajoista.

Lasten tavallisesti televisiosta katsomat ohjelmat ovat yleisimmin heille suunnattuja ohjelmia, mutta mukaan mahtuu myös aikuisille tarkoitettuja ohjelmia, kuten Poliisit ja Master Chef. Lapset mainitsivat eniten katsovansa televisiossa esitettäviä elokuvia ja DVD-elokuvia. Lastenohjelmista useimmin mainittiin Pikku Kakkonen, lastenohjelmat yleensä sekä Paavo Pesusieni (ks. Taulukko 2).

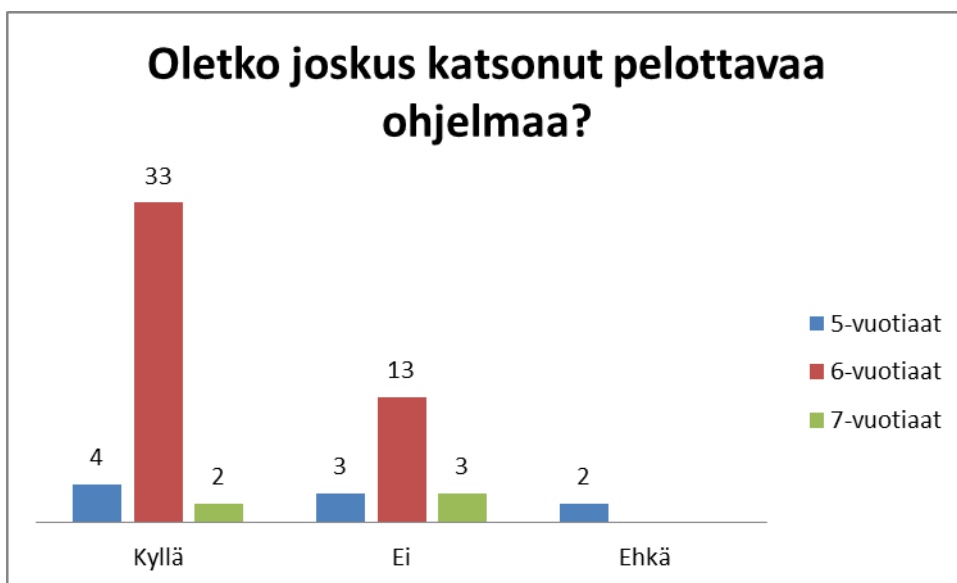
**Taulukko 2.** Yleisimmät lasten seuraamat ohjelmat.

Lapsilta kysyttiin myös heidän suosikkiohjelmaansa. Useimmin lapset mainitsivat Barbie-ohjelmat ja Oktonautti-nimisen lastenohjelman. Yksittäin mainittuja ohjelmia oli kaikkein eniten, mutta mukaan mahtui muutama maininta muun muassa My Little Ponysta ja Pikku Kakkosesta. Suosikkiohjelmat olivat, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, lastenohjelmia (ks. Taulukko 3.).

**Taulukko 3.** Lasten mainitsemat suosikkiohjelmat.



Haastatteluissa lapsilta kysyttiin myös, olivatko he katsoneet ohjelmaa, joka oli pelottanut heitä. 5- ja 6-vuotiaista suurin osa kertoi katsoneensa joskus ohjelmaa, joka oli ollut heistä pelottava. 7-vuotiaista taas vain kaksi viidestä oli katsonut sellaista ohjelmaa (ks. Taulukko 4.).

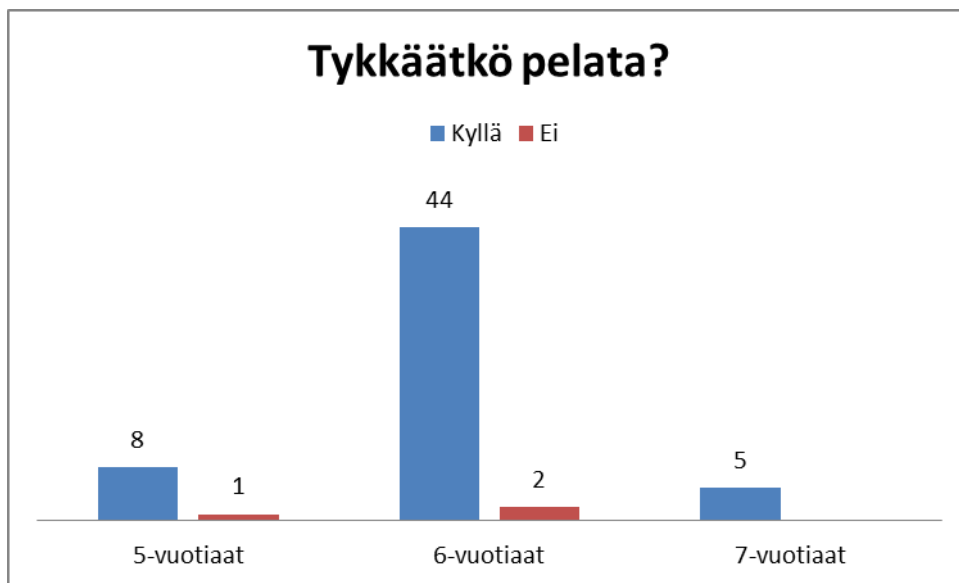
**Taulukko 4.** Pelottavan ohjelman katsominen 5-7-vuotiailla.

Suurin osa lapsista, jotka olivat katsoneet pelottavaa ohjelmaa, eivät osanneet sanoa tai eivät muistaneet, mikä ohjelmassa oli ollut pelottavaa. He kertoivat useita yksittäisiä syitä pelottavuuteen, mutta hurjat, usein yliluonnolliset, otukset ja väkivalta olivat monella lapsella syynä. Myös dinosaurukset ja taikominen pelottivat lapsia (ks. Taulukko 5.).

**Taulukko 5.** Miksi ohjelma oli lapsesta pelottava.

Haastatteluihin osallistuneista 60 lapsesta 57 harrasti pelaamista, pojista kaikki 24 ja 36 tytöstä 33. 6-vuotiaista kaksi tyttöä ja 5-vuotiaista yksi ei harrastanut pelaamista (ks. Taulukko 6).

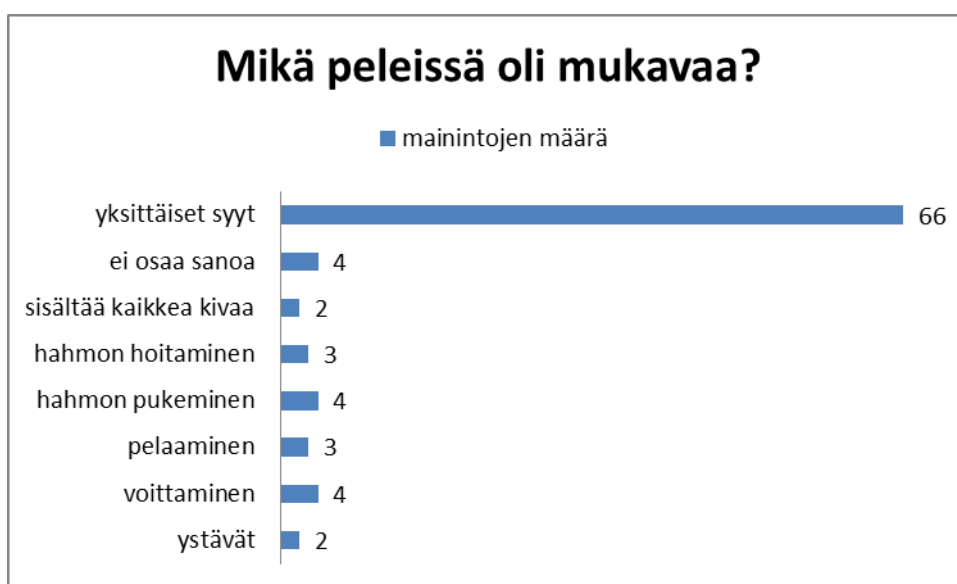
**Taulukko 6.** Lasten pelaaminen.



Lapset, jotka vastasivat myöntävästi, kertoivat pelaavansa yleisesti monenlaisia pelejä sekä erilaisia eläinpelejä. Suosittuja pelejä olivat myös ajopelit, Hertan Maailma ja Angry Birds. Muita yksittäisiä pelejä mainittiin yhteensä 27, esimerkiksi Madagascar 3 ja My Little Pony (ks. Taulukko 7).

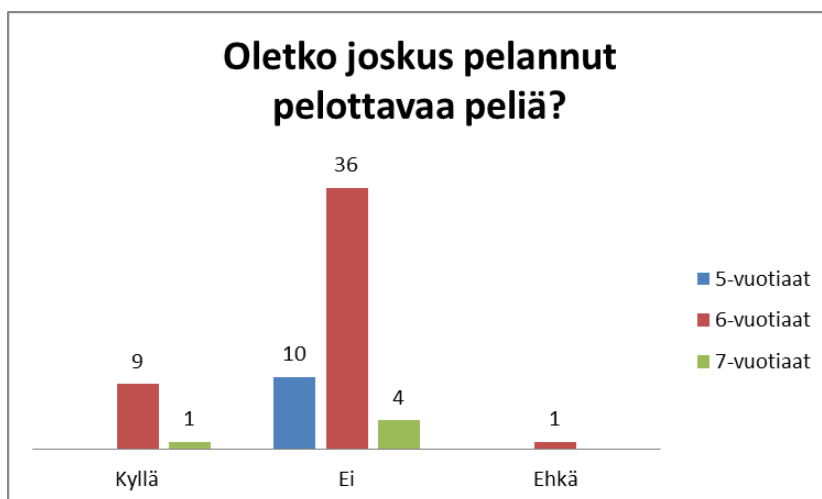
**Taulukko 7.** Lasten pelaamia pelejä.

Yksittäisiä syitä siihen, miksi lasten pelaamat pelit olivat mukavia, oli 66, esimerkiksi ajopeleissä viehätti vauhti ja tempu. Useimmin toistuvia syitä olivat voittaminen ja hahmon pukeminen ja hoitaminen. Myös pelkkä pelaaminenkin oli mukavaa lasten mielestä (ks. Taulukko 8).

**Taulukko 8.** Lasten mainitsemien pelien mukavat asiat.

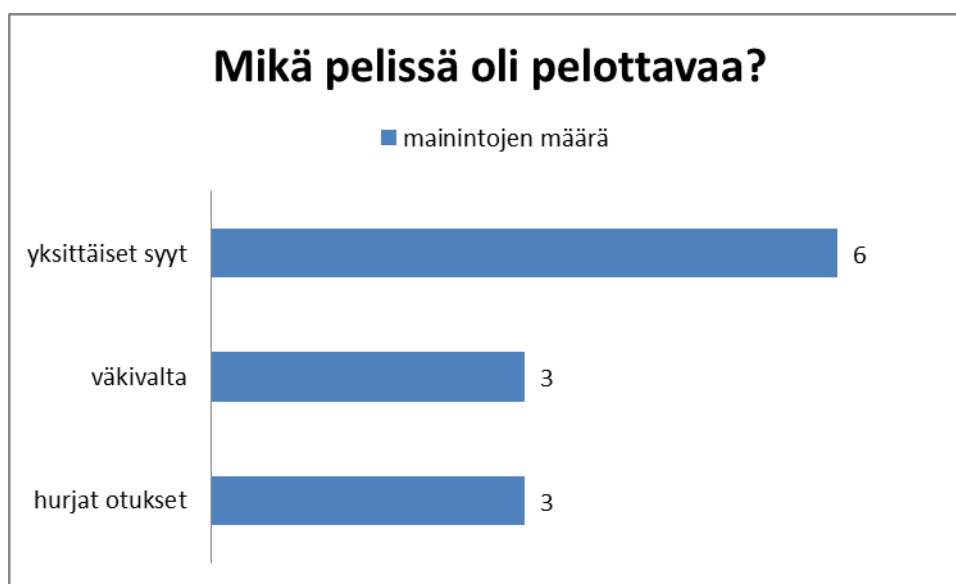
Kun pelaavilta lapsilta kysyttiin, olivatko he joskus pelanneet pelottavaa peliä, 5-vuotiaista kaikki vastasivat ei. 6-vuotiaista taas yhdeksän 46:sta ja 7-vuotiaista yksi viidestä kertoivat pelanneensa peliä, joka oli pelottanut heitä (ks. Taulukko 9).

**Taulukko 9.** 5-7-vuotiaiden kokemus pelottavista peleistä.



Lapset, jotka olivat pelanneet pelottavaa peliä, mainitsivat useimmin syyksi väkivallan ja hurjat, yliluonnolliset, otukset. Yksittäisiä syitä oli yhteensä kuusi, esimerkiksi kuolema ja vihaiset silmät (ks. Taulukko 10.).

**Taulukko 10.** Pelin pelottavuuden syyt.



## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Haastattelun yhteydessä lapsille esitetyistä kysymyksistä (ks. Liite 4) kävi ilmi, että 5-7-vuotiaiden lasten yleensä televisiosta katsomat ohjelmat ja suosikkiohjelmat ovat lastenohjelmia. Erinäisiä aikuisille suunnattuja ohjelmia mainittiin toki, kuten esimerkiksi Master Chef, Poliisit ja Putous, mutta niiden määrä jäi hyvin vähäiseksi.

Lapsille suunnattujen ohjelmien ja lastenkanavien määrä on noussut viimeisen kahden vuosikymmenen aikana, minkä seurauksena laadukkaita, lapsille sopivia ohjelmia on saatavilla. Tämä taas voi olla syynä siihen, että aikuisten ohjelmien seuraaminen on vähentynyt. Lapset näkevät silti edelleen heille sopimattomia ohjelmia, jotka pelottavat heitä. Pelkoa aiheuttavat heissä asiat, jotka ovat selvästi negatiivisia (esimerkiksi väkivalta ja varastaminen) ja asiat, joita he eivät kohtaa oikeassa elämässä (esimerkiksi taikuus ja hurjat yliluonnolliset olennot).

Haastatteluista saatujen tulosten mukaan tytöt pitävät pelaamisesta nykyään lähes yhtä paljon kuin pojat, mikä voi johtua siitä, että heille suunnattuja pelejä on saatavilla enemmän ja paremmin kuin ennen. Lasten pelaamat pelit ovat suurimmaksi osaksi heille suunnattuja, kuten Lego-pelit ja Hertan Maaailma. Mukaan mahtuu myös sellaisia pelejä, joita he voivat pelata, mutta joita ei alun perin ole tehty heitä varten, esimerkiksi SingStar.

Valtaosa lapsista (kaikki 10 5-vuotiasta, 36 6-vuotiasta sekä neljä 7-vuotiasta) ei ollut pelannut peliä, joka olisi herättänyt heissä pelkoa. Ne 10 lasta, jotka olivat pelanneet pelottavaa peliä, kertoivat heidän pelkäämiensä asioiden olleen muun muassa hurjat (yliluonnolliset) olennot sekä väkivalta, samoja aiheita kuin pelottavissa televisio-ohjelmissa.

Haastattelujen perusteella voidaan tehdä se johtopäätös, että tytöt tietävät poikia paremmin, mitä ikäraajat ovat ja mitä ne tarkoittavat. Samoin 6-7-vuotiaat tuntevat ikärajoitukset paremmin kuin 5-vuotiaat.

Tietoa ja info-tilaisuuksia ikärajoituksista on olemassa lasten vanhemmille, mutta entä isovanhemmille? He saattavat vahingossa ostaa lapsenlapsilleen esimerkiksi ikätasolle sopimattomia pelejä, koska heidän tietämyksensä ikärajamerkinnöistä on vähäisempää. Jos isovanhemmat olisi mahdollista tulevaisuudessa ottaa mukaan vanhemmille tarkoitettuihin tiedotustilaisuuksiin, joissa selvitetään mistä ja kuinka informaatiota ikärajoista on helppo löytää, haitallisten pelien osto lapsille voisi vähentyä.

## 10 POHDINTA

Elokuvat, pelit ja sarjakuvat ovat olleet lähes koko elämäni ajan lähellä sydäntäni, minkä otin huomioon pohtiessani opinnäytetyöni aihetta. Ikärajoitukset olivat hiljan tulleet ajankohtaiseksi aiheeksi uuden kuvaohjelman kautta, mikä sai minut havahtumaan merkittävään epäkohtaan visuaalisessa mediassa. Suomessa julkaistuissa kotimaisista ja käännetyistä sarjakuvista puuttuu lähestulkoon kokonaan ikäraja tai -suositus. Lapselle hänen ikätasolleen sopimattoman materiaalin lukeminen ja katsominen voi olla erittäin vahingollista. Miksi sarjakuvissa ei siis ole kuluttajien ostopäätöksiä helpottavia merkintöjä?

Aloitin lähdemateriaalin keräämisen opinnäytetyöhöni ja laadin tutkimussuunnitelman keväällä 2013. Kirjoitustyöni viivästyivät kuitenkin melkoisesti, sillä lähetin vahingossa tutkimussuunnitelman väärälle opettajalle siinä uskossa, että oikea opettaja vastaisi minulle. Väärinkäsityksen selvitettyäni ja opettajan hyväksytyä tutkimussuunnitelmani saatoin vihdoin loppukevällä 2013 aloittaa. Keskityin lähdemateriaalin kokoamiseen ja käsittelyyn kesällä, jolloin sain suurimman osan tarvittavasta materiaalista tietokoneelleni. Suurimpana hidasteena tuona aikana minulla oli oma laiskuuteni ja inspiraation puuttuminen.

Syksyllä työskentelyni keskeytti ja viivästytti koulun pakollisen kurssin laajat tehtävät. Minulla ei ollut energiaa tehdä sekä opinnäytetyötä että ryhmätehtäviä yhtä aikaa, joten tein päätöksen valmistua keväällä 2014, mikä toi minulle tarvitsemääni lisäaikaa. Syksyllä sain kuitenkin valittua kysymykset haastateltaville 5-6-vuotiaille ja pyydettyä tutkimuslupaa niin Vaasan kaupungilta (ks. Liite 1) kuin Päiväkoti Kekkulalta (ks. Liite 2) sekä lasten vanhemmilta (ks. Liite 3). Itse haastattelut siirtyivät joululoman vuoksi tammi- ja helmikuulle. Lähetin myös kulttuuriministeri Paavo Arhinmäelle ja opetusministeri Krista Kiurulle kysymyksiä opinnäytetyötä varten, mutta he eivät vastanneet sähköposteihini.

Helmi- ja maaliskuussa analysoin saamiani vastauksia, tein taulukoita ja muokkasin opinnäytetyöni ulkoasua. Tässä vaiheessa minun oli pakko karsia yli 20 sivua kirjoittamaani pois, sillä olin virheellisesti luullut, että minun kuului yksin kirjoit-

taa 60 sivua. Tämä kuitenkin auttoi minua kokoamaan ajatukseni ja karsimaan epäolennaisuudet pois. Olen opinnäytetyöhöni tyytyväinen ja ylpeä siitä, että olen saanut sen valmiiksi.

## LÄHTEET

Alvarado, M & Gutch, R & Wollen, T. 1987. Learning the Media – An Introduction to Media Teaching. Hong Kong. Macmillan Education LTD.

Buckingham, D. 2003. Media Education – Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge, United Kingdom, Polity Press.

Dunderfelt, T. 1997. Elämänkaaripsykologia. Porvoo. WSOY.

Havuhiipat. 2014. Esiopetusryhmä. Metsäkallion päiväkoti. Haastattelu 29.1.2014.

Heinäsiikat. 2014. Esiopetusryhmä. Isolahden päiväkoti. Haastattelu 15.-16.1.2014.

L 17.6.2011/710. Kuvaohjelmalaki. Finlex.

L 13.9.2013/673. Laki kuvaohjelmalain muuttamisesta. Finlex

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

Kynäslähti, H & Kupiainen, R & Lehtonen, M. 2007. Näkökulmia mediakasvatukseen. Mediakasvatusseuran julkaisu 1/2007. Mediakasvatusseura ry.

Leppäkertut. 2014. päiväkotiryhmä. Päiväkoti Kekkula. Haastattelu 20.1.2014.

Manninen, P.A. 1995. Vastarinnan Välineistö – Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Tampere. Tampere University Press.

Mansikat. 2014. Esiopetusryhmä. Palosaaren päiväkoti. Haastattelu. 6.-7.2.2014.

Matikainen. 2008. Verkko kasvattajana – Mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta. Helsinki. Gaudeamus.

Mediakasvatuskeskus Metka ry. 2006. Noin kymmenen askelta turvalliseen median käyttöön – Huolenaiheista mahdollisuuksiin. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006.

Mediakasvatuskeskus Metka ry. 2006. Noin kymmenen askelta peleihin. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006. Jyväskylän Yliopisto.

Mediakasvatusseura & Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU & Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2012. Lapset ja Media – kasvattajan opas. (esite)

Meriranta (toim.). 2010. Mediakasvatuksen käsikirja. UNIpress.

Peukaloiset. 2014. päiväkotiryhmä. Päiväkoti Kekkula. Haastattelu 22.1.2014.

Sinkkonen (toim.). 2002. Pesästä lentoon – kirja lapsen kehityksestä kasvattajalle. Helsinki. WSOY.

Saraceni, M. 2003. The Language of Comics. Routledge. London.

Sihvonen, T & Mäyrä F. 2009. Pelikulttuuria laboratorioiden jättikoneista taskulaitteisiin. Viitattu 9.10.2013 [http://pelitieto.net/pelikulttuurien\\_historiaa/](http://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/)

Stakes. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Iisalmi. Painotalo Seiska Oy. Villitys. 2014. sisarusryhmä. Päiväkoti Villitys. Haastattelu 28.1.2014.

Werner. 1996. Lapset ja televisio. Tampere. Tampere-Paino. Gaudeamus.

von Feilitzen, C & Bucht, C (toim.). 2001. Outlooks on Children and media. Göteborg University, Nordicom, UNESCO

## Liite 1

### Tutkimuslupapäätös Vaasan Kasvatus- ja opetusvirastolta.

Vaasan kaupunki – Vasa stad  
Kasvatus- ja opetusvirasto  
Verket för fostran och utbildning  
Varhaiskasvatusosasto / Avdelningen för småbarnsfostran

Päätös - Beslut  
19.11.2013

Viranhaltija- Tjänsteinnehavare  
Varhaiskasvatusjohtaja - Direktören för småbarnsfostran

Pykälä - Paragraf  
113/2013

Dno - Dnr

Esittelijä - Föredragande Ig

Asia - Ärende

Tutkimuslupa/Anni Marjomäki

Esitys - Förslag

Vaasan ammattikorkeakoulussa sosionomiksi opiskeleva Anni Marjomäki anoo tutkimuslupaa opinnäytetyötään varten.

Opinnäytetyön aiheena on "Ikärajoitukset osana mediakasvatusta". Tavoitteena korostaa ikärajoitusten tärkeyttä mediakasvatuksessa (osoittaa ikärajoitusten ja niiden tarkemman valvonnan tarpeellisuus lasten hyvinvoinnin ja terveen fyysisen ja henkisen kasvun kannalta).

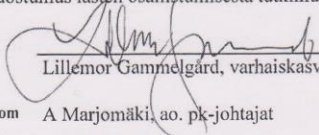
Tarkoituksena on haastatella 5-6-vuotiaita lapsia Metsäkallion, Palosaaren, Isolahden ja Villityksen päiväkodeissa.

Anomus ja tutkimussuunnitelma asiakirjoissa.

Päätös - Beslut

Tutkimuslupa myönnetään edellyttäen, että tutkimuksen aikana noudatetaan salassapitovelvollisuutta ja että valmis opinnäytetyö luovutetaan varhaiskasvatusosastolle (paperiversiona). Lisäksi huoltajien tulee antaa kirjallinen suostumus lasten osallistumisesta tutkimukseen.

Allekirjoitus - Underskrift

  
Lillemor Gammelgård, varhaiskasvatusjohtaja

Tiedoksianto - För kännedom A Marjomäki, ao. pk-johtajat

Lisätietoja antaa – Tilläggsuppgifter ges av  
Lillemor Gammelgård, varhaiskasvatusjohtaja, 325 2660

Otteen oikeaksi todistaa

Utdragets riktighet bestyrker \_\_\_\_\_

Oikaisuvaatimusohje - Anvisning för rättelseyrkande

Päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen alla mainitulle viranomaiselle 14 päivän kuluessa päätöksen tiedoksisaannista:

Den som är missnöjd med detta beslut kan inom 14 dagar från delfäendet av beslutet framställa ett skriftligt rättelseyrkande till:

Varhaiskasvatus- ja perusopetuslautakunta

PL 2, Vaasanpuistikko 16

65100 VAASA

Nämnden för småbarnsfostran och grundläggande utbildning

PB 2, Vasasplanaden 16

65100 VASA

## Liite 2

### Tutkimuslupa-anomus Päiväkoti Kekkulalle 1/2



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
VASA YRKESHÖGSKOLA  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

#### TUTKIMUSLUPA-ANOMUS OPINNÄYTETYÖTÄ VARTEN

OPISKELIJAN TIEDOT:		
Opinnäytetyön tekijä(t): Anni Marjomäki	Opiskelijanumero: e1001333	Koulutusohjelma: Sosionomi AMK
Osoite: [REDACTED]	Puhelinnumero: [REDACTED]	Sähköposti: [REDACTED]
TUTKIMUKSEN KOHDEORGANISAATION TIEDOT:		
Organisaation nimi ja tulosyksikkö: Vaasan ammattikorkeakoulu		
Yhteyshenkilön nimi, sähköposti, puhelin: [REDACTED]		
Mahdollisen työelämäohjaajan nimi, sähköposti, puhelin:		
OPINNÄYTETYÖN TIEDOT:		
Opinnäytetyön nimi: Ikärajoitukset osana mediakasvatusta.		
Opinnäytetyötutkimuksen tarkoitus: Korostaa ikärajoitusten tärkeyttä mediakasvatuksessa.		
Opinnäytetyön ohjaajan nimi, sähköposti, puhelin: [REDACTED]		

#### OPINNÄYTETYÖN SOPIMUSEHDOT

##### Opinnäytetyön ohjaus ja vastuut

Vastuu opinnäytetyön tekemisestä ja tuloksista on opiskelijalla. Vaasan ammattikorkeakoulun vastuu rajoittuu opinnäytetyön ohjaukseen. Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön kaikki opinnäytetyön tekemisessä tarvittavat tiedot ja aineistot sekä ohjaamaan opinnäytetyötä toimeksiantajaorganisaation näkökulmasta sopimuksen mukaan. Opiskelija sitoutuu palauttamaan toimeksiantajalle työn aikana käyttöönsä saamansa luottamuksellisen aineiston opinnäytetyön valmistuttua tai kun osapuolet yhdessä sopien toteavat, ettei yhteistyöedellytyksiä työn loppuunsaattamiseksi ole.

#### VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

Wolffintie 30, 65200 VAASA  
Puh. 020 766 3300, faksi (06) 326 3002  
info@puv.fi, www.puv.fi  
Y-tunnus 2267669-3

## Tutkimuslupa-anomus Päiväkoti Kekkulalle 2/2



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
VASA YRKESHÖGSKOLA  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

### Oikeudet tuloksiin

Tekijänoikeus ja omistusoikeus opinnäytetyön tuloksiin ja muuhun aineistoon kuuluvat opinnäytetyön tekijälle. Toimeksiantaja saa käyttöoikeuden opinnäytetyön tuloksiin ja niiden hyödyntämiseen. Opinnäytetyön tekijä on velvollinen raportoimaan opinnäytetyön tulokset toimeksiantajalle.

### Tulosten julkistaminen ja luottamuksellisuus

Opinnäytetyö on kokonaisuudessaan julkinen. Mikäli opinnäytetyö sisältää liikesalaisuuksia tai muuta julkisuuslaissa salassa pidettävää tietoa, on opinnäytetyön raportti laadittava siten, että tietojen luottamuksellisuus säilyy. Opinnäytetyön kirjallinen osa voidaan julkaista myös Theseus -tietokannassa Internetissä.

Opinnäytetyön osapuolet (opiskelija, toimeksiantaja, ohjaaja) 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.

### Opinnäytetyön kustannukset

Opinnäytetyöstä mahdollisesti aiheutuvien kustannusten korvaamisesta sopivat toimeksiantaja ja opinnäytetyön tekijä keskenään. Pääsääntöisesti Vaasan ammattikorkeakoulu ei vastaa yksittäisen opinnäytetyön kustannusten korvaamisesta.

Päiväys: 13.11.2013 Opinnäytetyön tekijän allekirjoitus: Anni Marjomäki

Liitteet: Tutkimussuunnitelma liitteineen

### Tutkimuslupa opinnäytetyötä varten

- Myönnetty anomuksen mukaan  
 Hylätty  
 Myönnetään seuraavin korjauksin

- Kohdeorganisaation nimi SAA esiintyä opinnäytetyössä  
 Kohdeorganisaation nimi EI SAA esiintyä opinnäytetyössä

Päiväys

29.11.2013

Allekirjoitus

[Signature]

Nimen selvennys

HANNA RITALA

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

Wolffintie 30, 65200 VAASA  
Puh. 020 766 3300, faksi (06) 326 3002  
info@puv.fi, www.puv.fi  
Y-tunnus 2267669-3

### Liite 3

#### Lupalomake tutkimukseen osallistumisesta lasten vanhemmille

Hei.

Olen Anni Marjomäki, valmistuva sosionomiopiskelija ja teen opinnäytetyötä. Sen aiheena on Ikärajoitukset osana mediakasvatusta. Tarkoitukseni on haastatella 5-6-vuotiaita lapsia päiväkodeissa opinnäytetyöhön liittyvää tutkimusta varten ja tällä kaavakkeella pyydän lupaa lapsenne haastatteluun.

Lapseni saa osallistua tutkimusta varten tehtävään haastatteluun.

Lapseni ei saa osallistua haastatteluun.

Allekirjoitus: \_\_\_\_\_

Kiitos vastauksestanne.

T: Anni Marjomäki

Liite 4

Lapsille haastattelussa esitetyt kysymykset

**1.) Mitä ohjelmia tykkäät katsoa televisiosta?**

**2.) Mikä niistä on suosikkisi?**

**Miksi?**

**3.) Oletko joskus katsonut pelottavaa ohjelmaa?**

**Mikä siinä oli pelottavaa?**

**4.) Tykkäätkö pelata?**

**5.) Millaisia pelejä?**

**Mikä niissä oli kivaa?**

**6.) Oletko joskus pelannut pelottavaa peliä?**

**Mikä siinä oli pelottavaa?**

**7.) Tiedätkö mitä tarkoittaa kun jollakin ohjelmalla tai pelillä on ikäraja?**