

Milja Matintupa, Milla Mielityinen ja Henni Ulvinen
MEDIAN VAIKUTUS LASTEN LEIKKIIN

Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutusohjelma
Marraskuu 2015

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Ylivieska	Aika Marraskuu 2015	Tekijä/tekijät Milja Matintupa, Milla Mielityinen, Henni Ulvinen
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma		
Työn nimi MEDIAN VAIKUTUS LASTEN LEIKKIIN		
Työn ohjaaja Leena Raudaskoski	Sivumäärä 70 + 3	
Työelämäohjaaja Päivi Vähäkangas		
<p>Lapset käsittelevät leikissään paljon näkemiään ja kokemiaan asioita. Leikissä on yleensä jäljittelyä jostakin lapselle merkityksellisestä asiasta. Lasten arjessa media on läsnä joka päivä, jolloin mediasisällöt saattavat siirtyvät leikkeihin.</p> <p>Tutkimuksessa selvitettiin, käyttivätkö lapset televisiota, tietokonetta, tablettia, älypuhelinia, internetiä tai pelaavatko digitaalisia pelejä sekä vaikuttaako media leikkiin. Tutkimus suoritettiin laadullisella kvalitatiivisella tutkimusmenetelmällä tekemällä neljän Ylivieskalaisen päiväkodin työntekijöille ryhmähaastattelut sekä määrällisellä kvantitatiivisella tutkimuksella tekemällä samojen päiväkotien 3-5 -vuotiaiden vanhemmille kysely.</p> <p>Työntekijöille teetetyssä ryhmähaastattelussa selvitimme varhaiskasvattajan näkökulmasta median vaikutusta lasten leikkiin. Vanhempien kyselylomakkeella selvitimme lasten käytössä olevat medialaitteet, median ajankäytön sekä median vaikutusta lasten leikkiin.</p> <p>Tutkimuksesta selvisi, että media vaikuttaa yleensä lasten leikkiin monin tavoin. Eniten median vaikutukset näkyivät leikin rooleissa ja kielessä. Tuloksista tuli myös ilmi, että lapset käyttävät paljon erilaisia medialaitteita.</p>		
Asiasanat Internet, leikki, media, medialaitteet, medialeikki, medianvaikutus.		

ABSTRACT

Unit CENTRIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES Ylivieska	Date November 2015	Author/s Milja Matintupa, Milla Mielityinen, Henni Ulvinen
Degree programme Bachelor of Social services		
Name of thesis The effect of the media on children's play		
Instructor Leena Raudaskoski		Pages 70+3
Supervisor Päivi Vähäkangas		
<p>Children handle what they see and experience in their play. Usually when children play, they imitate something that is important to themselves. In children's life the media is present everyday and that is why the media contents can reflect in children's play.</p> <p>In this research it was found out if children use television, computer, tablet, smartphone, the internet or if they play digital games and how the media affects children's play. The research was qualitative and was carried out by conducting a group interview to the employees of the four kindergarten in Ylivieska. A quantitative research method was also used by sending a questionnaire to those parents who have 3-5 years old children in kindergarten.</p> <p>In the group interview the aim was to find out how kindergarten employees see the media's effects on children's play. The questionnaire was used to find out what media apparatuses children use, how much they use the media and how the media affects children's play.</p> <p>In this research it was found out that usually the media affects children's plays in various ways. The effects of the media reflected most in the roles and the language of the play. The results also showed that children use frequently different media apparatuses.</p>		

Key words

Internet, media, media apparatus, mediaeffects, mediaplay, play.

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET JA ASIAKIRJAT	3
2.1 Aikaisemmat tutkimukset	3
2.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet	4
2.3 Varhaiskasvatustaki 19.1.1973/36	5
3 TUTKIMUSPROSESSI	7
3.1 Aiheen valinta ja aikataulu	7
3.2 Tutkimusongelmat	9
3.3 Aineiston keruu	9
3.3.1 Opinnäytetyössämme käytetty kyselylomake	10
3.3.2 Opinnäytetyössämme käytetty ryhmähaastattelu	11
4 KATSAUS MEDIAN MAAILMAAN	14
4.1 Media käsitteenä	14
4.2 Media lasten elämässä	15
4.3 Medialaitteet	16
5 LAPSET MEDIAN KÄYTTÄJINÄ	19
5.1 Lasten median käyttö	19
5.2 Vanhempien merkitys lasten median käytössä	21
5.3 Media ja sukupuolten erot	23
6 MEDIAN VAIKUTUKSIA LAPSEEN	25
6.1 Median vaikutuksia lapsen arkeen	25
6.2 Median vaikutus tunteisiin ja aggressiivisuuteen	27
6.3 Median vaikutus luovuuteen ja mielikuvitukseen	30
6.4 Kaupallistuminen	31
7 LASTEN LEIKKI JA MEDIALEIKKI	32
7.1 Leikin merkitys lapselle	32
7.2 Roolileikki	34
7.3 Medialeikki	35
7.3.1 Tyttöjen ja poikien medialeikit	38
8 TUTKIMUSTULOKSET	39
8.1. Vanhemmille osoitetun kyselylomakkeen tulokset	39
8.1.1 Lasten kotona käytettävissä olevat medialaitteet	40

8.1.2 Lasten median käyttöaika	40
8.1.3 Mihin medialaitteita käytetään	43
8.1.4 Televisio-ohjelmien ja digitaalisten pelien vaikutus leikkiin	46
8.1.5 Median havaitseminen leikistä	51
8.2 Päiväkodin työntekijöille tehdyn ryhmähaastattelun tulokset	52
8.2.1 Varhaiskasvattajien median tuntemus ja sen vaikutus leikin havainnointiin ja ohjaamiseen	52
8.2.2 Median vaikutus leikkiin	53
8.2.3 Median positiiviset ja negatiiviset vaikutukset lasten leikkiin	56
8.2.4 Median käytön lisääntyminen ja sen havainnointi	58
9 JOHTOPÄÄTÖKSET	60
10 POHDINTA	63
10.1 Prosessin kulku	63
10.2 Median monet kasvot	65
LÄHTEET	68
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Lasten ikä ja sukupuoli	39
KUVIO 2. Lasten television käyttöaika päivässä	41
KUVIO 3. Lasten tietokoneen käyttöaika viikossa	42
KUVIO 4. Median vaikutuksia helppo havaita	51
TAULUKOT	
TAULUKKO 1. Lasten käyttämä aika lastenohjelmien katsomiseen viikossa	40
TAULUKKO 2. Televisio-ohjelmien näkyvyys leikin rooleissa	44
TAULUKKO 3. Televisio-ohjelmien näkyvyys leikin rooleissa	47
TAULUKKO 4. Televisio-ohjelmien näkyvyys leikin kielessä	48
TAULUKKO 5. Televisio-ohjelmien näkyvyys leluissa ja rekvisiitoissa	49

1 JOHDANTO

Media on lisääntynyt huomattavasti nykypäivänä ja se on suuri osa jo pienten lasten arkea. Erilaisia medialaitteita löytyy lähes jokaisesta kotitaloudesta ja ne ovat lasten käytettävissä. On tutkittu, että media vaikuttaa lapsiin, mutta ei ole tutkittu suoraan sitä, miten se vaikuttaa lasten leikkiin. Lapset ovat alttiita uusille ärsykeille ja he käsittelevät kokemiaan asioita leikin kautta, joten media saattaa heijastua myös leikkiin. Teimme opinnäytetyömme median vaikutuksista 3-5 -vuotiaiden lasten leikkiin. Tutkimuksessamme rajasimme median käsittämään televisiota, tietokonetta, älypuhelinta, tablettia, internetiä ja digitaalisia pelejä. Tutkimusongelmanamme on se, miten lapset käyttävät televisiota, tietokonetta, älypuhelinta, tablettia, internetiä ja pelaavatko he digitaalisia pelejä, sekä miten media vaikuttaa lasten leikkiin. Tutkimuksessamme teimme neljän ylivieskalaisen päiväkodin työntekijöille ryhmähaastattelut, joista saimme selville miten media näkyy lasten leikissä. Lisäksi laadimme kyselylomakkeen kyseisissä päiväkodeissa olevien lasten vanhemmille, minkä avulla saimme selville lasten käytössä olevat medialaitteet sekä niiden parissa käytetyn ajan.

Tavoitteenamme oli saada tietoa mediasta ja sen vaikutuksista lasten leikkiin. Media on nykypäivänä suuri osa lasten arkea, joten halusimme tutkimuksellamme herätellä varhaiskasvattajia median vaikutuksista. Tavoitteisiimme kuului myös oman ammatillisen osaamisen kehittäminen. Opinnäytetyötämme tehdessä ymmärsimme, että varhaiskasvattajan on tärkeää olla tietoinen lasten mediasisällöistä ja niiden vaikutuksista. Mediasisältöjen tuntemus auttaa varhaiskasvattajaa havainnoimaan sekä ohjaamaan lasten medialeikkejä.

Tutkimuksessamme selvisi, että jokaisesta kotitaloudesta löytyy medialaitteita. Tutkimustulosten mukaan lapset käyttävät paljon erilaisia medioita, sekä medialla on erilaisia vaikutuksia lasten leikkiin. Media näkyy muun muassa lapsen leikissä rooleissa ja kielenkäytössä sekä usein leluissa ja vaatteissa. Medialla on positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia lasten leikkiin sekä kehitykseen. Usein negatiiviset vaikutukset huomataan helpommin ja positiivisia vaikutuksia ei aina tiedosteta. Tutkimustulosten mukaan median vaikutuksia on helppo havaita lasten leikistä.

Tutkimuksemme on mielestämme hyvin ajankohtainen ja tärkeä, koska media ja medialaitteet kehittyvät ja lisääntyvät jatkuvasti. Media toimii opetuksen välineenä, yksinäisyyden kompensoijana sekä yleisenä viihteenä. Erilaisia medioita käytetään yksin sekä yhdessä perheen ja ystävien kanssa. Lapsen käyttäessä mediaa on vanhemman läsnäolo tärkeää. Vanhemman läsnäolo luo lapselle turvallisuuden tunnetta, ja vanhempi pystyy selittämään lapselle mediasta tulleita asioita, joita lapsi ei pysty itse ymmärtämään ja käsittelemään. Vanhemman tehtävä on rajoittaa lapsen median käyttöä ja varmistaa, että mediasisältö on lapselle suotavaa. Vertaisryhmissä mediatietoisuus leviää niillekin lapsille, jotka eivät ole tietoisia esillä olevasta mediasisällöstä.

2 AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET JA ASIAKIRJAT

2.1 Aikaisemmat tutkimukset

Lasten median käyttöä on tutkinut aikaisemmin Niina Uusitalo, Susanna Vehmas ja Reijo Kupiainen tutkimuksessa ”Lasten mediaympäristö muutoksessa”, joka on tehty vuonna 2011. Tutkimuksessa on tutkittu, millaisia mediavälineitä lapset käyttävät, lasten sosiaalisessa mediaympäristössä tapahtuvia muutoksia, lasten kulttuurisessa ja kaupallisessa media ympäristössä tapahtuvia muutoksia sekä mediataitojen muutoksia.

Tutkimuksessa ”Lasten mediaympäristö muutoksessa” käy ilmi, että tyttöjen ja poikien medialeikit erosivat toisistaan. Poikien leikit olivat enemmän toiminnallisia ja fyysisiä, kun taas tyttöjen leikit olivat enemmän prinsessa- ja keijukaisleikkejä. Roolien esittäminen ja konkreettiset leluhahmot olivat yleensä keskeinen osa lasten leikkiä. Pienempien lasten leikeissä ja huoneessa saattoi olla sellaisia oheistuote leluhahmoja mitä he olivat tuskin nähneetkään. Lapset kopioivat suoraan televisio-ohjelmista ja elokuvista näkemäänsä tapahtumia tai juonikuvioita leikkeihinsä. (Uusitalo, Vehmas, Kupiainen 2011, 62-63.)

Uusitalon, Vehmaksen ja Kupiaisen tutkimuksessa tarkastellaan myös digitaalisia pelejä leikin jatkumona. Tutkimuksessaan he kiinnittivät huomiota leluvalmistajien siirtävän leikkiä pelien maailmaan, kuten Lego-ukot seikkailevat pelikonsolipelissä. Pelit olivat yleensä jakautuneet sukupuolirooleihin. Jo kolmevuotiaasta ylöspäin oli pelejä, joissa sai räiskiä ja posautella. Tutkimuksessa ilmeni, että pelit saattoivat antaa onnistumisen kokemuksia sekä olla opettavaisia.

Tutkimuksessa lapset olivat kuvailleet pelaamista hauskaksi ja jännittäväksi. Lapset eivät kuitenkaan aina pystyneet irrottautumaan pelitilanteesta pyydettyä. Lapset kertoivat, että pelimaailma imaisi heidät mukaansa ja siitä oli vaikeaa irrottautua. (Uusitalo ym 2011, 71-76.)

Suvi Pennanen on tehnyt Pro Gradu -tutkielman lasten medialeikeistä, jolloin hän havainnoi 36, sekä haastatteli 22 5-6-vuotiasta lasta. Lisäksi hän toteutti kyselytutkimuksen liittyen medialeikkeihin päiväkodissa, johon vastasi 83 lastentarhanopettajaa sekä varhaiskasvatuksen opiskelijaa. Tutkimus osoittaa, että lapset leikkivät päiväkodissa monia erilaisia medialeikkejä. Medialeikkeihinsä lapset ottivat erityisesti näkemistään lastenohjelmista, joista suosituimpia olivat Winx, Bratz, Pókemon, Turtles, Transformers, Nalle Puh ja erilaiset Disney-elokuvat. Toiseksi eniten medialeikkiin aihioita lapset löysivät erilaisista tietokone- ja konsolipeleistä sekä internetistä ja kännyköistä. Medialeikkien aiheina toimivat myös aikuisten ohjelmista Salatut elämät, sekä mediaailmiöt kuten Idols tai Euroviisut. Myös erilaiset mediassa paljon näkyvyyttä saaneet maailmantapahtumat, kuten suuret yksittäiset onnettomuudet ja luonnon katastrofit toimivat medialeikkien aihioina. (Pennanen 2009, 187.)

2.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa selvitetään, että lapset leikkivät leikkimisen itsensä vuoksi ja parhaimmillaan se tuottaa heille syvää tyydytystä. Leikki on lapselle pikemminkin asenne kuin määrätynlainen toiminta. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan leikki on luonteeltaan sosiaalista ja tämän vuoksi vertaisryhmä vaikuttaa merkittävästi leikin kulkuun. Lapset aloittavat varhain myös esineympäristönsä aktiivisen tutkimisen, mikä

osaltaan pohjustaa kuvitteluleikkiin siirtymiseen. Kuvitteluleikit merkitsevät tästä hetkestä irtaantumista ja mielikuvituksen sekä abstraktin ajattelun alkua. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 20-21.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan lapset käyttävät leikkiinsä aineksia kaikesta näkemästään, kuulemastaan ja kokemastaan. Leikkiessään lapset jäljittelevät ja luovat uutta. Reaalimaailman sekä fantasian ja fiktion piiristä lapset poimivat itselleen merkityksellisiä asioita, jotka he tuovat leikkiin. Kaikki, mikä leikissä näkyy, on lapselle merkityksellistä, vaikka kaikki lapselle merkityksellinen ei näy leikissä. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa todetaan, että leikkiympäristön tietoinen luominen, ylläpitäminen ja uudistaminen ovat olennainen osa varhaiskasvatusta. Leikkiympäristön muokkaamisessa tulee ottaa huomioon lasten ajankohtaiset kiinnostuksen aiheet. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan kasvattajat ymmärtävät vertaisryhmän merkityksen lasten omaehtoisen leikin mahdollistajana. Kasvattajien tulisi tutustua myös siihen todellisuuteen, jota lasten leikit heijastavat. Kasvattajien olisi hyvä seurata esimerkiksi lasten populaarikulttuuria, johon media kuuluu nykypäivänä oleellisena osana. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 21-22.)

2.3 Varhaiskasvatustilanne 19.1.1973/36

Varhaiskasvatustilanteissa mainitaan, että varhaiskasvatuksen tavoitteena on edistää jokaisen lapsen iän ja kehityksen mukaista kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä, terveyttä ja hyvinvointia. Varhaiskasvatustilanteissa todetaan myös, että varhaiskasvatuksen tavoitteena on toteuttaa lapsen leikkiin, liikkumiseen, taiteisiin ja kulttuuriperintöön perustuvaa monipuolista pedagogista toimintaa ja

mahdollistaa myönteiset oppimiskokemukset sekä varmistaa kehittävää, oppimista edistävä, terveellinen ja turvallinen varhaiskasvatusympäristö.
(Varhaiskasvatuslaki 8.5.2015/580)

3 TUTKIMUSPROSESSI

3.1 Aiheen valinta ja aikataulu

Suuntauduimme kaikki varhaiskasvatuksen opintoihin, joten opinnäytetyömme rajautui varhaiskasvatusikäisiin lapsiin. Lasten mediankäyttö on lisääntynyt huomattavasti viimeaikoina, joten se kiinnosti meitä aiheena. Koska media on nykyään niin suuri osa jo varhaiskasvatusikäisten lasten arkea, mielestämme meidän tulevina varhaiskasvattajina on hyvä perehtyä aiheeseen. Haluamme myös, että opinnäytetyömme aihe ja tulokset herättelevät muita varhaiskasvattajia ja vanhempia tarkastelemaan kriittisesti median vaikutusta lapsiin. Leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä, ja myös se kiinnosti meitä aiheena. Halusimme yhdistää opinnäytetyössämme median ja leikin, joten päätimme lähteä tutkimaan, millä tavalla media näkyy lapsen leikissä.

Opinnäytetyöprosessimme käynnistyi joulukuussa 2014, kun pitkän pohdinnan jälkeen saimme opinnäytetyömme aiheen valittua sekä vietyä tiimille hyväksyttäväksi. Tiimi hyväksyi opinnäytetyömme aiheen, ja saimme työllemme ohjaavan opettajan. Aloimme heti pohtia ohjaavan opettajamme kanssa opinnäytetyömme etenemistä. Palattuamme kouluun tammikuun alussa otimme yhteyttä ylivieskalaisiin päiväkoteihin, jotka halusimme yhteistyökumppaneiksi opinnäytetyöhömme. Kaikki päiväkodeista lähtivät mielellään mukaan opinnäytetyöhömme, joten yhteistyökumppaneiksi saimme neljä ylivieskalaista päiväkotia, joista kaksi yksityiseltä ja kaksi julkiselta puolelta.

Tutkimusluvan opinnäytetyöhön anoimme ja saimme tammikuun aikana. Heti tutkimusluvan saatuaamme lähdimme sopimaan yhteistyökumppaneidemme kanssa aikatauluja aineistonkeruulle, jonka toteutimme haastattelemalla sekä kyselylomakkeella. Halusimme saada tietoa vanhemmilta lasten median parissa käytettävästä ajasta sekä mediavälineistä, joten teimme vanhemmille kyselylomakkeet. Työntekijöiltä halusimme saada tietoa lasten leikistä ja siitä miten media näkyy siinä.

Sopivat ajat haastatteluille sekä kyselylomakkeille löytyivät helmikuulta. Opinnäytetyöprosessin alussa aikataulumme oli kiireellinen, koska olimme lähdössä maaliskuussa ulkomaille työharjoitteluun. Tämän vuoksi opinnäytetyön aineisto piti saada kerättyä ennen ulkomaille lähtemistä. Opinnäytetyömme tutkimusseminaarin pidimme helmikuussa 2015, jolloin olimme tehneet suurimman osan haastatteluista sekä kyselylomakkeet olivat vanhemmilla vastattavana. Kyselylomakkeiden vastausaika oli kaksi viikkoa.

Maaliskuussa lähdimme työharjoitteluun Bulgariaan, jossa aloitimme opinnäytetyön teoriaosuuden kirjoittamisen. Mukanamme oli rajallinen määrä teoriatietoa sekä internetlähteitä. Kesän aikana jatkoimme teoriaan tutustumista ja teorian kirjoittamista kukin itsekseen. Elokuussa kokoonnuimme yhteen ja syötimme kyselylomakkeiden tulokset SPSS-ohjelmaan. Syksyllä jatkoimme teorian itsenäistä tutkiskelua ja kirjoittamista. Koska asumme eri paikkakunnilla, aikataulujen yhteensovittaminen tapaamiselle oli haastavaa töiden, työharjoittelun ja muiden kiireiden vuoksi. Lokakuun loppupuolella harjoittelun loppumisen jälkeen kokoonnuimme yhteen pidemmäksi aikaa ja aloimme työstää opinnäytetyötä todenteolla. Opinnäytetyömme saimme valmiiksi marraskuussa 2015, jolloin pidimme myös loppuseminaarin.

3.2 Tutkimusongelmat

Tutkimuksemme tarkoituksena oli selvittää miten media vaikuttaa lasten leikkiin. Median rajasimme käsittämään televisiota, tietokonetta, älypuhelinta, tablettia, internetiä sekä digitaalisia pelejä.

Tutkimuskysymyksemme olivat seuraavat:

1. Miten lapset käyttävät televisiota, tietokonetta, älypuhelinta, tablettia, internetiä ja pelaavatko he digitaalisia pelejä?
2. Miten media vaikuttaa lasten leikkiin?

3.3 Aineiston keruu

Aineistonkeruun kohderyhmäksi valitsimme neljän ylivieskalaisen päiväkodin työntekijöitä, sekä niiden päiväkotien 3-5 -vuotiaiden lasten vanhemmat. Halusimme ottaa tutkimukseen mukaan sekä lasten vanhemmat, että päiväkotien työntekijät, sillä vanhemmilla on tietoutta omien lastensa median käytöstä, kun taas he eivät välttämättä havainnoi niin paljon lasten leikkiä. Varhaiskasvatuksen työntekijöiden työhön kuuluu olennaisesti leikin havainnointi, joten heiltä halusimme tietoa siitä, miten media näkyy lasten leikeissä.

Valitsimme aineiston keruumenetelmiksi kvalitatiivisen eli laadullisen sekä kvantitatiivisen eli määrällisen menetelmän. Kvantitatiivisen menetelmän toteutimme keräämällä vanhemmilta kyselylomakkeen (LIITE 2) avulla tietoja heidän lastensa median käytöstä sekä median vaikutuksista leikkiin.

Kvalitatiivisena tutkimusmenetelmänä käytimme puolistrukturoitua ryhmähaastattelua (LIITE 1) neljän päiväkodin työntekijöille. Kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän ja sen aineiston keräämisen tavoitteena on aineiston sisällöllinen laajuus pikemminkin kuin aineiston määrä kappaleina (Vilkkä 2015, 129).

3.3.1 Opinnäytetyössämme käytetty kyselylomake

Kvantitatiivisen menetelmän toteutimme tekemällä vanhemmille kyselylomakkeen, jolla saimme tietoon lasten kotona käytettävissä olevat medialaitteet sekä niiden käyttöajan. Kysyimme vanhemmilta heidän mielipidettään median vaikutuksesta leikkiin. Kyselylomakkeessa käytimme Likertin-asteikkoa ja muutamia tarkentavia avoimia kysymyksiä. Koimme, että tavoitamme vanhemmat parhaiten juuri kyselylomakkeiden avulla, eikä kyselylomakkeeseen vastaaminen vie paljoa aikaa. Jaoimme 109 kyselylomaketta neljään päiväkotiin, joista saimme takaisin 58, jolloin vastausprosentti oli 53,2. Annoimme vanhemmille kaksi viikkoa aikaa täyttää ja palauttaa kyselylomakkeet. Kyselylomakkeiden mukana jaoimme vanhemmille myös saatekirjeet (LIITE 3), joissa esittelimme itsemme ja tutkimuksemme. Kirjallisen saatteen perusteella vastaaja tietää, mihin tarkoitukseen hän tietojaan ja mielipiteitään antaa, ja mihin hänen antamiaan tietojaan käytetään (Vilkkä 2007, 81). Suunnittelimme ja askartelimme houkuttelevan näköiset muistutusilmoitukset päiväkodin seinille, sekä palautuslaatikot kyselylomakkeille.

Valmista kyselylomakemallia ei ollut, joten suunnittelimme lomakkeen itse. Likertin-asteikkoon otimme mallia muista kyselylomakkeista sekä teimme tarkentavia kysymyksiä. Kokonaisvastausmäärä oli hyvä ja vastaukset olivat monipuolisia. Kun saimme vastauslomakkeet takaisin, huomasimme, että olisimme voineet tehdä kyselylomakkeen paremmin. Kysymysmuotomme sekä vastausvaihtoehtomme eivät olleet aina tarpeeksi tarkkoja. Media käsitteen rajaus olisi myös pitänyt selittää tarkemmin. Kyselylomake tulisi aina testata ennen varsinaista mittauksia. Näin lomakkeen testaajat voivat arvioida kysymysten ja vastausohjeiden selkeyttä ja yksiselitteisyyttä, vastausvaihtoehtojen toimivuutta, kyselylomakkeen pituutta ja vastaamiseen käytetyn ajan kohtuutta. (Vilka 2015, 108.)

3.3.2 Opinnäytetyössämme käytetty ryhmähaastattelu

Kvalitatiivisen menetelmän toteutimme puolistrukturoituna ryhmähaastatteluna. Puolistrukturoidussa haastattelussa, eli teemahaastattelussa, tutkimusongelmasta poimitaan keskeiset teemat, joita tutkimushaastattelussa olisi välttämätöntä käsitellä, jotta tutkimusongelmiin tulisi vastaus. Tavoitteena on, että vastaaja voi antaa teemoista oman kuvauksensa, ja että teemat käsitellään luontevassa järjestyksessä. (Vilka 2015, 124.) Teemat haastattelussamme jakautuivat työntekijöiden tietämykseen nykyajan lastenohjelmista sekä peleistä, median vaikutuksesta leikkiin sekä median muuttumisesta työntekijöiden työhistorian aikana. Valitsimme haastattelumuodoksi ryhmähaastattelun, koska siinä tavoitteena ja mahdollisuutena on keskustelun aikaansaaminen haastateltavien välillä (Vilka 2015, 126). Me emme osallistuneet keskusteluun, mutta johdattelimme keskustelua kysymyksillä tarvittaessa oikeaan suuntaan. Jos

haastateltaville oli jokin haastattelukysymys epäselvä, oli heillä mahdollisuus kysyä tarkennusta meiltä.

Toteutimme ryhmähaastattelut kolmella eri kerralla, joista yhdessä haastattelussa oli paikalla kahden päiväkodin työntekijät. Ryhmähaastattelun koot vaihtelivat kahdesta kuuteen henkilöön. Kaiken kaikkiaan haastateltavana oli 11 työntekijää viisi lastentarhanopettajaa, viisi lastenhoitajaa ja yksi sosiaaliohjaaja. Haastattelut kestivät noin tunnin ja ne järjestettiin päiväkodin omissa tiloissa. Haastatteluiden alussa esittelimme itsemme ja aiheemme. Kerroimme, että haastattelut tullaan nauhoittamaan sekä muistutimme käytännön asioista haastattelun nauhoitukseen liittyen. Haastattelun alussa myös työntekijät saivat esitellä itsensä ja kertoa koulutuksensa sekä työhistoriansa. Taustatietojen kuvaaminen auttaa tutkijaa hahmottamaan haastateltavan maailmaa ja siten ymmärtämään, millaista esitietoa, asiantuntemusta ja aihepiiriä koskevaa ymmärrystä vasten haastateltava asioita kuvaa (Vilkkä 2015, 131).

Ajatuksemme oli toteuttaa ryhmähaastattelu yksi päiväkotikierralla, mutta kaksi päiväkotikiertä teki haastattelun yhdessä. Huomasimme, että haastattelussa, jossa oli kahden eri päiväkodin työntekijöitä vastaukset olivat vähäisempiä. Iso ryhmä sekä kahden eri päiväkodin työntekijät toivat mielestämme jännitteitä haastatteluun, jolloin mielipiteitä ei välttämättä uskallettu tuoda esille. Tarkoituksenamme oli saada ryhmähaastattelussa aikaan avointa keskustelua aiheestamme, mutta kuitenkin haastattelut ajautuivat hyvinkin johdateltuihin kysymyksiin, eikä vapaata keskustelua oikein syntynyt. Kaiken kaikkiaan haastattelut antoivat arvokasta tietoa ja siitä oli hyvä lähteä työstämään opinnäytetyötämme. Kun haastattelut oli tehty, litteroimme aineistot kokonaan. Litteroinnissa nauhoitukset muutetaan tekstimuotoon, mikä helpottaa tutkimusaineiston analysointia, eli tutkimusaineiston järjestelmällistä läpikäyntiä,

aineiston ryhmittelyä ja luokittelua. Litterointi lisää myös tutkijan vuoropuhelua tutkimusaineiston kanssa. (Vilkkä 2015, 137.)

4 KATSAUS MEDIAN MAAILMAAN

4.1 Media käsitteenä

Media on monimerkityksinen käsite. Puhekielessä media samastuu joukkoviestintään. Media on kuitenkin yhteiskuntaan sidottu ilmiö, jonka taustalla vaikuttavat muun muassa valtasuhteet sekä taloudelliset ja poliittiset tekijät. Media perustuu ihmisten arvomaailmaan ja se on sidoksissa kulttuuriin ja uskomuksiin. Mediasta voidaan erottaa käsitteet mediasisältö, mediatekniikka, medialähde ja mediamaailma. (Lahikainen, Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki & Mäyrä 2005, 12-13.)

Vuosikymmeniä media on jo tunnustettu keskeisimmäksi sosialisatioagenteiksi kodin, koulun ja vertaisryhmän rinnalla. Media on yksi keskeisimmistä kentistä joka avaa lapsen silmien eteen koko "mahdollisuuksien maailman". Alun perin media-sana ymmärrettiin välineenä ja tapana siirtää merkityksiä. Tällä tavoin media-sana viittaa suomenkieliseen sanaan viestin. Tämä käsite ei kuitenkaan ole pysynyt muutoksen tahdissa, koska nykyisin medioiksi luokitellaan paljon sellaisia laitteita ja ilmaisutapoja, joita ei voi kutsua viestimiksi. Esimerkiksi elektroniset pelit luetaan osaksi mediaa, vaikka ne eivät ole viestimiä. Mediaympäristö on muuttunut vuosien saatossa nopeasti. Uusia medialaitteita on syntynyt ja medioiden sekä medialaitteiden saatavuus on lisääntynyt. (Suoninen 2004, 13-35.) Nyt ja tulevaisuudessa media tulee määrittämään länsimaista elämäntapaamme merkittävästi (Merilampi 2014, 14).

Mediatekniikkaa ovat erilaiset laitteistot, kuten televisiot, radiot ja tietokoneet sekä sanoma- ja aikakauslehdet, sekä muut julkaisukanavat, jotka ovat yhteyksissä medialähteisiin. Medialähteitä ovat mediasisällön tuottajat, kuten toimittajat, tutkijat ja kirjailijat. Näillä tarkoitetaan julkaisemista kaikilla media-areenoilla, joista osa on valvottuja ja osa valvomattomia. Medialähteiden tuottama tieto on siten aina sidoksissa tiettyyn asiayhteyteen. Mediamaailmalla tarkoitetaan viestinnällistä kokonaisympäristöä, joka sisältää kuvallisen, äänellisen ja vuorovaikutteisen ulottuvuuden. Tähän kuuluvat esimerkiksi mainokset, televisio-ohjelmat ja erilaiset sähköisten viestimien avulla toteutetut vuorovaikutustapahtumat. Tietoyhteiskunta viittaa ensisijaisesti erilaisten tekniikoiden, kuten television, tietokoneen, pelilaitteen tai matkapuhelimen käyttöön sosiaalisessa elämässä. (Lahikainen ym. 2005, 12-13.)

4.2 Media lasten elämässä

Suomalainen yhteiskunta on muuttunut suuresti 1990-luvun alusta 2000-luvulle tultaessa, etenkin teknologian suhteen. Monenlaiset sähköiset medialaitteet ovat halventuneet ja yleistyneet, niin että melkein jokaisella suomalaisella on mahdollisuus hankkia kotiinsa viihde-elektroniikkaa. Teknologia tarjoaa ihmisille kokemuksia, jotka auttavat täyttämään vapaa-aikaa, tuottamaan nautintoa ja auttavat rentoutumaan. (Korhonen 2008, 21.) Media tarjoaa lapsille mahdollisuuden harjoitella ja kokea erilaisia tunteita. Se tarjoaa elämyksiä, jotka tukevat lapsen tunne-elämän kehitystä sekä toimivat viihteenä ja huvituksena. Pienikin lapsi voi käyttää mediaa hyväkseen opetellessaan perustunteiden tunnistamista ja sen avulla lapsen on mahdollista olla kosketuksissa oman tunnemaailmansa kanssa. Median kautta on mahdollista harjoitella tunteiden hallintaa ja empatian kokemuksia. Esimerkiksi pelaamisen avulla voidaan

harjoitella voittamista, häviämistä sekä turhautumista. (Salokoski 2007, 76.)

Alle kouluikäisten mediankäyttö tapahtuu useimmiten aikuisen läsnä ollessa. Kuitenkin osa lapsista saa pienestä pitäen käyttää medialaitteita itsenäisesti ilman rajoituksia ja altistuu näin television esittämille kuville jopa koko päivän. Erilaiset medialaitteet tuottavat lasten maailmaan paitsi myönteistä, myös kielteisiä seuraamuksia. (Korhonen 2008, 21.) Kielteisetkin tunteet kuuluvat lapsen elämään eikä lasta tarvitse suojella niiltä, eikä niiden olemassa oloa saa kieltää. Alle kouluikäiset lapset ovat taitavia median käyttäjiä. Samoin lasten kyky oppia uutta, omaksua tietoa ja muistaa median sisältöjä ovat hämmästyttäviä. Tunne-elämältään ja persoonallisuudeltaan lapset eivät ole yhtä taitavia ja kypsiä kuin vanhempansa. Lapset tarvitsevat aikuista turvaamaan, että mediasisällöt ovat heidän ikäkehitykselleen soveltuvia ja auttamaan mediasisältöjen ymmärtämisessä ja kriittisyyden esille tuomisessa. (Salokoski 2007, 76-77.)

4.3 Medialaitteet

Televisio on yksi medialaitteista ja se on monissa maissa suosituin lasten käyttämistä mediavälineistä. Tietokone kuuluu myös medialaitteisiin. Tietokoneesta on tullut yhä enemmän eräänlainen mediakeskus, joka toimii niin musiikkilaitteena, kuvataallentimena kuin televisionakin (Noppari ym. 2008, 41-43). Medialaitteisiin kuuluu myös tabletti, joka edustaa uusimpia medialaitteita. Tabletti on yhdistelmä älypuhelimesta ja tietokoneesta. Tabletissa on kosketusnäyttö, joka tekee siitä helppokäyttöisen. Se sisältää kuitenkin samat toiminnot mitä tietokone.

Älypuhelimet ovat nykypäivänä suosittu medialaite ja ne kehittyvät jatkuvasti uusilla ominaisuuksillaan. Lasten kännykkäkulttuuria on tutkittu erimaissa runsaasti etenkin 1990-luvun lopulla ja vuosituhanen vaihteessa, jolloin kännykät yleistyivät nopeasti kansan arkisiksi välineiksi. Suomi oli pitkään kännykän käytön edelläkävijämaita. Suomea on kutsuttu kännykkäyhteiskunnaksi, jossa nuorimmat puhelinten käyttäjät ovat olleet reippaasti alle kouluikäisiä. (Noppiari ym. 2008, 79.) Älypuhelimella on monelle lapselle tärkeä viestittelyn ja yhteydenpidon kanava, mutta sen muitakin toimija hyödynnetään monipuolisesti. Älypuhelin on monelle lapselle tärkeä henkilökohtainen käyttöesine. (Uusitalo ym. 2011, 81.) Lapsen kasvaessa itsenäinen liikkuminen kodin ulkopuolella lisääntyy, samoin kasvaa lapsen sosiaalisten suhteiden kirjo. Monet vanhemmat kokevat puhelimen lisäävän lapsen turvallisuutta ja tämä on sen hankinnan yleinen syy. Useimmiten puhelimen lisäämä turvallisuuden tunne on luonteeltaan abstraktia. Silti sekä vanhemmat että lapset mieltävät, että puhelin voisi vaaratilanteissa toimia hätäpuhelimena tai sen olemassaolo sellaisenaan voisi ehkäistä vaaratilanteen synnyn. Kiinnostus puhelimeen liittyy osittain laitteen monimediallisuuteen: älypuhelin toimii paitsi puhelimenä myös musiikkisoittimena, viesti- ja pelilaitteena. (Noppiari ym. 2008, 80-85.)

Medialaitteisiin kuuluu myös pelikonsolit, joita on nykypäivänä tarjolla hyvin erilaisia. Pelien pelaaminen on suosittua kaiken ikäisillä, niin yksin kuin yhdessä kavereiden kanssa. Digitaalisten pelikulttuurien voidaan katsoa syntyneen 1970- ja 1980-luvuilla, jolloin digitaaliset pelit levisivät kolikkopeleinä pelihalleihin, mutta myös koteihin monenlaisten televisio- ja elektroniikkapelien muodossa. Kaupallisen menestyksensä ja näkyvyytensä ansiosta digitaaliset pelit ovat viime vuosina nousseet erityisen huomion kohteeksi. Matkapuhelimet ovat myös pelilaitteita, jolloin digitaaliset pelit ovat nykyään lähes kaikkien ulottuvilla. (Lahikainen ym. 2005, 110-111.) Monet verkkopeleistä tarjoavat myös sosiaalista

vuorovaikutusta tukevia palveluja. Peleissä ollaan yhteydessä kavereihin, kommentoimalla ja keskustelemalla. Verkossa pelattavat digitaaliset pelit tarjoavat mahdollisuuden verkostoitumiseen ja yhteisöjen perustamiseen. Lapset kommunikoivat, luovat kontakteja ja ystävystyvät verkossa. (Uusitalo ym. 2011, 76-78.)

5 LAPSET MEDIAN KÄYTTÄJINÄ

5.1 Lasten median käyttö

Puhe medialapsuudesta, lapsuuden kietoutumisesta olennaisesti mediaympäristöön, medialaitteisiin ja -sisältöihin ei ole liioiteltua. Mediaympäristö muokkaa identiteettiä, sosiaalista ja kasvattaa. Media on yksi merkittävä kasvuympäristö kodin, päiväkodin ja harrastustoimen ohella. (Pentikäinen, Ruhala, Niinistö 2007, 17.) Media on läsnä lapsen elämässä monin tavoin niin kotona, isovanhempien kuin kavereiden luona. Vaikka päiväkotimielletään usein mediavapaaksi ympäristöksi lasten ollessa erossa televisioista ja peleistä, tuovat lapset kuitenkin median mukanaan päiväkotiin monin tavoin. Päiväkodissa lapset puhuvat keskenään mediasta, tuovat kotoa erilaisia medialeluja, leikkivät medialeikkejä, pitävät yllään media-aiheisia vaatteita, laulavat mediasta tuttuja lauluja sekä piirtävät aiheesta kuvia. (Pennanen 2009, 185.) Median merkitystä lasten elämässä voi havainnoida tarkastelemalla lasten huonetta, vaatteita, leikkikaluja, leikkejä ja lapsia itsessään (Pentikäinen ym. 2007, 17).

Lasten mediankäyttö alkaa jo pikkuvauvana ääneen luettavien kirjojen, radion tai musiikin kuuntelemisella, sekä kuvaohjelmien katselemisella. Internetin käyttö alkaa usein jo 1-2 -vuotiaana, kun lapsi katselee häntä kiinnostavia lyhyitä videoita ja ohjelmanpätkiä lasten nettisivuilta tai Youtubesta. Mediabarometrin mukaan digitaalisten pelien pelaaminen oli hyvin harvinaista 0-2-vuotiaiden keskuudessa. Pienimmät lapset käyttivät digitaalisten pelien pelaamiseen lähinnä kosketusnäytöllisiä laitteita, kuten älypuhelin tai tablettiä. 3-5 -vuotiailla lapsilla median käyttö on lisääntynyt ja säännöllistynyt. Lasten mediabarometrin mukaan 3-4 -vuotiaista lapsista kännykkää käyttivät joskus 45 prosenttia ja viikoittain 23

prosenttia. Internetiä käytti päivittäin suuri osa 3-5 -vuotiaista. Huomattava osa laitteiden käytöstä oli kuvaohjelmien katsomista, mutta myös digitaalisten pelien pelaaminen alkoi lisääntyä tässä iässä. (Lasten mediabarometri 2013, 57-59.)

Arjen rutiineilla on iso merkitys lasten median käytölle. Yleensä median käyttö uppoutuu päivän kulkuun. Lapset käyttävät eri medioita eri aikoihin päivästä tai eri tarkoituksiin. (Uusitalo ym. 2011, 26.) Median parissa käytetty aika ei kuitenkaan kerro kaikkea. Olennaista on se, mitä valitaan katsottavaksi, miten tarkkaavaisesti tätä katsotaan ja kuinka syventyneitä lapset ovat katsomiseen. Lapset valikoivat mediasisältöjä oman kiinnostuksensa ja lähtökohtiensa perusteella. Lapsen aktiivisesti toteuttamia mediavalintoja pidetään katselun määrän ohella tärkeänä tekijänä lapsen televisiosuhteen määrittämisessä. Lapsen aktiivisuus näkyy esimerkiksi siinä, kuinka ennen television katselua lapsi valitsee mieleisensä ohjelman, sen aikana hän valikoi tarkkaavaisuutensa kohteen, ja katselun jälkeen valikointi ilmenee siinä, mitä lapsi muistaa ohjelmasta. Lapset yhdistävät omia ajatuksiaan ja fantasioitaan television katseluun. Siten myös mediasisältöjen tulkinta ja ymmärtäminen voi olla erilaista eri katsojilla. (Lahikainen ym. 2005, 67.)

Television katselun lisäksi myös pelaaminen on tärkeä jaetun tekemisen muoto. Pelatessa vuorovaikutus voi toteutua useammalla tavalla. Lapset voivat pelata samassa fyysisessä tilassa samaa peliä vuorotellen, omia pelejään samalla toisen pelitapahtumaa kommentoiden tai seurata yleisönä kavereidensa pelaamista. Varsin monessa perheessä lapselle määritellyt peliajat moninkertaistuvat näiden seurattessa yleisönä toisten pelaamista oman peliajan umpeuduttua. Joillekin lapsille nimenomaan pelikokemuksen jakaminen teki pelaamisesta mielekästä. Jaettu käyttökokemus voi syntyä myös kokonaan pelitodellisuudessa, jossa

pelataan online-nettipelejä muiden kanssa, vaikka fyysisesti ovatkin toisistaan erillään. (Noppari ym. 2008, 78.)

5.2 Vanhempien merkitys lasten median käytössä

Lapsi saa ensimmäiset kokemuksensa televisiosta kotona yhdessä vanhempien ja sisarusten kanssa (Werner 1996, 85). Lapset näyttävät pitävän vanhemman mukanaoloa suuressa arvossa, mutta aikuiselle katselukokemus ei ole välttämättä tärkeä. Ohjelma on yleensä lapsen valitsema ja yhteistä käyttöä aikuisen näkökulmasta motivoivat enemmänkin vanhemman vastuun ja kasvatukselliset päämäärät. (Noppari ym. 2008, 74.) Vanhemmilla on merkitystä lasten television katselun määrän ja ohjelmavalintojen kannalta. Perheet säätelevät luonnollisesti enemmän pienten kuin isompien lasten television katselua. Usein on tärkeää, että vanhemmat katsovat televisiota yhdessä lastensa kanssa. Television katselu yhdessä vahvistaa vuorovaikutusta ja antaa vanhemmille mahdollisuuden selittää väärinkäsityksiä, vaimentaa pelottavia kohtauksia ja estää epätoivottua keskustelua. (Werner 1996, 88-90.) Keskustelut voivat auttaa lieventämään ohjelmista tulleita pelkotiloja. Keskustelut on hyvä käydä lapsen ikätason mukaisesti, jolloin lapsi ymmärtää ne. Mahdollisesti pelottavan ohjelman jälkeen on hyvä keskustella lapsen kanssa, jolloin tämä voi olla terapeutin kokemus. Aikuisen tulee hyvin tietää millaisia ohjelmia lapsi katsoo. Välillä voi olla mukava ja yhdistävä kokemus, että aikuiset ja lapset katsovat yhdessä ohjelmia. (Meriranta 2010, 26-28.)

Pienten lasten median käyttö on yleensä sidottu kotiin ja perheeseen. Lasten vanhemmat rajoittavat lapsen median käytön aikaa sekä sisältöä. Lapsen

kasvaessa ja kehittyessä hänen mediamaailma laajentuu ja alkaa muuttua. Enää ei kiinnosta samat ohjelmat pelit mitä aikaisemmin. (Uusitalo ym. 2011, 34-35.) Leikki-iässä olevat lapset ihailevat ja ottavat samastumisen kohteeksi yleensä vanhempiaan ja tuttuja aikuisia, suurella todennäköisyydellä media on yhtenä vuorovaikutuksen osapuolena. Lähi-ihmissuhteiden, vanhempien ja perheen median kontaktipinnalla voi olla merkitystä lasten minuuden kehittymiselle. (Pohjola & Johnson 2009, 21.) Alle kouluikäisille lapsille luodut selkeät rajat median käytön suhteen on helpompi noudattaa sekä sisäistää, kun ne luodaan hyvissä ajoin. Rajoja asettaessa ne tulisi perustella lapselle iän mukaisesti. Jokainen vanhempi yleensä tietää omalle lapselleen oikean median käytön ajan, mutta yleisesti tunti riittää media aikaa päivässä alle kouluikäiselle lapselle. Aikaa tulee jäädä myös leikille, liikunnalle sekä perheen yhteiselle ajalle. (Meriranta 2010, 22-23.)

Mediabarometrin mukaan 3-4 -vuotiaat lapset alkoivat käyttää kuvaohjelmia sekä digitaalisia pelejä enemmän myös yksin tai muiden lasten kanssa, eivätkä vain aikuisten seurassa. Vanhemmat tai koko perhe olivat kuitenkin lapselle mieluisampi mediankäyttöseura kuin muut lapset. 3-4 -vuotiaat lapset käyttivät internetiä kuitenkin enemmän aikuisen läsnä ollessa. (Lasten mediabarometri 2013, 59.) Television katsojina lapset ovat aktiivisia ja osaajia toimijoita, sekä osaavat säädellä omaa mediasuhdettaan hyvinkin kriittisesti. Tästä huolimatta lapsi tarvitsee myös aikuista eikä hän osaa vielä yksin ratkaista kaikkia kohtaamiaan ongelmia. Lapset voivat osaavuudestaan huolimatta olla herkkiä ja tarvita suojelua. (Lahikainen ym. 2005, 57.)

5.3 Media ja sukupuolten erot

Sukupuoli-identiteetti alkaa hahmottua lapsen ollessa leikki-iässä. Uusien ja mutkikkaitten asioiden ymmärrys vaatii alkuvaiheessa sisäistämistä. Ne täytyy rakentaa yleensä äärikuvien avulla. 5-vuotias poika on usein miehekäs ja 5-vuotias tyttö naisellisempi. Sukupuoli alkaa vaikuttaa television katseluun noin 5-6-vuotiaana, ja toiminnalliset sarjat ovat etenkin poikien suosiossa, kun taas tytöt ovat television katselussa verbaalisemmin suuntautuneita. (Noppari ym. 2008, 58-61.)

Media tuo leikki-ikäisille runsaasti stereotyyppisiä malleja ja käsityksiä sukupuolirooleista tarjoamalla räiskintäfilmejä ja ritaritarinoita pojille ja romanttisempaa aineistoa tytöille. (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 18.) Tyttöjen ja poikien viihteen sisällöillä on eroja. Poikien mielestä tärkeää on hyvä ja mukaansatempaava juoni ja jännittävät tapahtumat. (Lehikoinen 2006, 204.) Pojat suosivat yleensä taistelu- ja toimintapelejä sekä urheilu- ja ajopelejä. (Oksanen & Näre 2006, 72.) Tytöille henkilökuvaus, ihmissuhteet ja hahmojen väliset vuorovaikutukset ovat tärkeämpiä (Lehikoinen 2006, 204). Tytöt pelaavat enemmän ongelmaratkaisupelejä, simulaatiopelejä ja tasohyppelypelejä. Markkinoille tehtävät pelit ovat yleensä pojille suunnattuja, joten joka voi vaikuttaa siihen, että tytöt eivät pelaa yhtä paljon kuin pojat. (Oksanen & Näre. 2006, 72.) Sekä tytöt että pojat seuraavat mielellään viihteellisiä, erilaisia fiktiivisiä hahmoja (Lehikoinen 2006, 204).

Mahdollisuus 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 hänen kanssaan riittävän samankaltainen henkilöahmo. Lapset samastuvatkin yleensä eläinhahmoon tai itsensä kanssa suunnilleen samanikäiseen ja samaa sukupuolta olevaan lapsihahmoon. Nuorempien lasten sukupuoli-identiteetti ei ole vielä niin pysyvästi muotoutunut, että hahmon sukupuolella olisi välttämättä merkitystä, sen sijaan kuin 4-5 -vuotiaat lapset, valitsevat samastumiskohteikseen pääasiassa omaa sukupuoltaan olevia hahmoja. 5-6 -vuotiaat ihannoivat usein televisiohahmoissa oman sukupuolensa äärimmäisyyksiin meneviä ominaisuuksia. (Werner 1996, 66-67.)

6 MEDIAN VAIKUTUKSIA LAPSEEN

6.1 Median vaikutuksia lapsen arkeen

Mediaympäristö on saanut suuremman roolin lasten arjessa 2000-luvulla. Yleisissä keskusteluissa toistuu usein huoli median negatiivisuudesta lasten ja nuorten kehitykselle. On erilaisia mielipiteitä miten lapsuuden ja median suhde nähdään. Media voi lyhentää lapsuutta tai se mahdollistaa uuden, avoimemman ja sosiaalisesti tiedostavamman sukupolven. Media nähdään myös mahdollisena uutena oppimisympäristönä. (Pohjola & Johnson 2009, 15-16.) Media laajentaa pienten lasten kokemusmaailmaa arkista elinpiiriä kauemmas, sillä pienten lasten on mahdollista saada tietoa maailmasta vaikkapa tv-uutisten kautta ennemmin kuin he oppivat lukemaan (Pennanen 2009, 184). Tietokonepelit ja internet mahdollistavat voimakkaan eläytymisen mediasisältöihin. Virtuaalitodellisuudessa voi kokea hyvin vahvan läsnäolon tunteen, tästä syystä lapsi voi tuntua poissaolevalta internet- tai peli-istunnon jälkeen. Mitä vuorovaikutteisempi ja stimuloivampi peli on, sitä vahvempi etäläsnäolon kokemus on. (Lehikoinen 2006, 25-26.)

Virtuaalitodellisuudessa viipymisestä voi aiheutua selkeitä ja havaittavia ongelmia, kuten peli- ja nettiriippuvuus erilaisten fyysisten ja psyykkisten oireilujen lisäksi. Nämä ovat välittömiä, nopeasti ilmeneviä sairauksia. Pitkäaikainen alttius tietynlaisille mediasisällöille voi aiheuttaa myös vaikutuksia maailmankuvaan sekä arvoihin. Arvojen muuttumista kutustaan kultivaatio- (Cultivate = maaperän muokkaus) tai mainstreaming- vaikutuksiksi (mainstreaming= arvojen muuttuminen valtavirran yhteiskunnan arvojen mukaisiksi.) (Lehikoinen 2006, 26.)

Median vaikutukset voidaan erotella, joko suoriin tai epäsuoriin vaikutuksiin. Suora mediavaikutus tarkoittaa, että esimerkiksi väkivaltainen tv-ohjelma vaikuttaa suoraan käyttäytymiseen tai aiheuttaa reaktio -asetelman. Suorassa vaikutuksessakin voidaan ajatella behavioristisen ärsyke-reaktio -malliin tulevaa välittävää tekijää, jonka mukaisesti esimerkiksi väkivaltainen mediasisältö ei aiheuta suoraan väkivaltaista käyttäytymistä, vaan synnyttää aggressiivisuutta, joka puolestaan johtaa väkivaltaiseen käyttäytymiseen tai hakeutumista väkivaltaisten mediasisältöjen äärelle. Epäsuoria vaikutuksia tutkittaessa kysytään, miten viestien eri osat vaikuttavat toisiinsa ja tuottavat efektejä, ja miten esimerkiksi vaikutukset syntyvät erilaisten mediaviestien vastaanottajien ja käyttäjien tulkinnan, merkitysten, uskomusten ja arvojen pohjalta. (Kupiainen & Sintonen 2009, 119.)

Vaikutuksissa voidaan erottaa myös affektiiviset eli tunteisiin liittyvät vaikutukset ja kognitiiviset, tietoon ja älylliseen toimintaan liittyvät vaikutukset. Voidaan puhua myös käyttäytymisvaikutuksista, ideologisista vaikutuksista ja asennevaikutuksista samoin kuin fyysisistä, fysiologisista ja neurologisista vaikutuksista. (Kupiainen & Sintonen 2009, 120-121.) Alle kouluikäisillä lapsilla varsin yleisiä seurauksia television katselusta ovat pelot. Pelkotilat voi johtaa muun muassa levottomuuteen, unettomuuteen tai erilaisiin psykosomaattisiin oireisiin, kuten pää- ja vatsakipuihin. Sisällöllisesti lastenohjelmissa pelottavat etenkin mielikuvitushahmot ja väkivalta. Ilmiö kertoo toisaalta siitä, että lastenohjelmat ovat muuttuneet entistä enemmän aikuisten ohjelmien kaltaisiksi, sisältäen muun muassa väkivaltaa, kauhuelementtejä ja jopa erotiikkaa. Väkivaltaa on monissa pojille suunnatuissa lastenohjelmissa, esimerkiksi japanilaisissa piirrossarjoissa sekä Disneyn piirretyissä elokuvissa ja sarjoissa. Muita väkivaltaisia kuvauksia sisältäviä lastenohjelmia ovat esimerkiksi Prätkähiiret ja Teini-ikäiset mutanttiniinjakilpikonnat. (Meriranta 2010, 12-15.)

Media vaikuttaa lapsen kognitiiviseen kehitykseen sekä myönteisellä että kielteisellä tavalla. Yksilöt, jotka kuluttavat paljon aikaansa median parissa, omaksuvat paljon tietoa. Oppiminen voi olla kuitenkin sekä myönteistä että kielteistä riippuen median sisällöistä. Television vaikutusta lapsen kognitiiviseen kehitykseen on tutkittu erityisesti television opetusohjelmiin liittyen. Niiden katsomisella on todettu olevan positiivinen yhteys sanavaraston laajenemiseen ja kielen oppimiseen. Lapsi voi oppia sanojen merkityksiä katsomalla televisio-ohjelmia siten, että tuntemattomat ja uudet sanat ymmärretään televisio-ohjelman asiayhteyden perusteella. Tietokonepelissä oppimista voidaan tarkastella eri näkökulmista. Pelejä on suunniteltu erityisesti perustarkoitukseen, jolloin tietokonepeliä käytetään oppimisen välineenä. (Salokoski & Mustonen 2007, 29, 32.)

6.2 Median vaikutus tunteisiin ja aggressiivisuuteen

Media voi vaikuttaa myös myönteisesti tunne-elämään psykologisesta näkökulmasta (Lehikoinen 2006, 198). Mediasisältöjen ollessa lapsen ikätasolle soveltuvia, ne tarjoavat mahdollisuuden kokea elämyksiä, jotka tukevat lapsen tunne-elämän kehitystä. Pienelle lapselle mediassa tarjotut tunteet antavat mahdollisuuden oppia erottelemaan perustunnetiloja ja harjoittelemaan niitä. (Salokoski & Mustonen 2007, 46.) Mediakertomusten avulla lapsi voi käsitellä tunteitaan ja jopa omia pelkojaan. Aikuisen tehtävä on varmistaa, ettei lapsi altistu kehitystasoonsa sopimattomalle mediasisällölle. (Lehikoinen 2006, 198-199.)

Lapsen kielellinen kehitys vaikuttaa siihen, kuinka lapsi ymmärtää mediasta välittyviä sisältöjä. Pienemmille lapsille järkyttävätkään uutiset eivät välttämättä ole niin pelottavia heidän puutteellisen pitkien sanallisten viestien vastaanottokyvyn takia. Kun lapsi kykenee erottamaan faktan fiktiosta tai ymmärtää uutisten olevan todellisuutta, on olemassa riski, että lapsi kokee todellisen maailman järkyttävät uutiset pelottavina ja uhkaavina, joilta ei voi suojautua. Pienillä lapsilla aikuisten realistiset ohjelmat ja niiden katsominen jonkun muun tahdosta saattaa aiheuttaa lapselle vakavia, pelkoja, joista aiheutuu muun muassa unihäiriöitä. Päiväkoti-ikäiset lapset ovat usein vielä vailla keinoja käsitellä median herättämiä pelon tunteita. (Salokoski & Mustonen 2007, 47-50.)

Jotkut tutkijat ovat löytäneet yhteyden television katselun ja lasten väkivaltaisen ja aggressiivisen käyttäytymisen väliltä, mitä on selitetty mm. mallioppimisen kautta. (Meriranta 2010, 12). Media vaikutuksia on tutkittu kokeellisen psykologian menetelmin, joita on myös arvosteltu eri näkökulmista. Tutkimuksen tuloksena ei esimerkiksi ole, että lapset matkivat väkivaltaiskäyttäytymistä televisiosta, vaan että tietyt mediasisällöt lisäävät todennäköisyyttä, että jotkut lapset voivat ottaa oppia siitä mitä näkevät televisiosta. Tämä edellyttää sitä, että lapsi tulkitsee näkemänsä tietyllä tavalla ja heidän ympäristönsä rohkaisee tietynlaiseen käyttäytymiseen. (Kupiainen & Sintonen 2009, 118.)

Lapsuuteen on aina kuulunut esimerkiksi sotaleikit, eivätkä ne ole ainoastaan nykyviihteen synnyttämiä. Leikki on lapselle luonnollinen tapa käsitellä omia aggressiivisia tunteitaan. Lapsi voi tehdä leikkipyssyn kynästä taikka näkkileivästä. Itse tehdyt aseet ovat turvallisempia, koska lapsi ei luo itse sellaista mitä hän ei itse kestä. Lapsen aggressio purkautuu leikkinä, eikä tekoina ihmisiä kohtaan. Kuitenkin leikki voi muuttua todeksi, jos lapsi yrittää oikeasti päihittää

kaverinsa ja satuttaa häntä. Aikuisen tehtävänä on valvoa ja asettaa lasten leikille rajat. Leikinohjaaminen aikuisen omalla esimerkillään ohjaa parhaiten lasta hallitsemaan omia aggressioitaan. Kielteisiä tunteita saa näyttää, kunhan ne eivät muutu kenenkään satuttamiseksi tai vahingonteoksi. (Niinistö, Ruhala, Henriksson, Pentikäinen 2006, 13.)

Lapset ovat olleet kiinnostuneita kautta aikojen vireystilaa nostavista väkivaltaisista ja pelottavista saduista (Salokoski & Mustonen 2007, 80). Nykyään monet lapsille suunnatut ohjelmat sisältävät voimakkaita väkivaltaisia kuvauksia, ääniä ja toimintaa. Esimerkiksi Turtles, Prätkähiiret, Pokemon ja Digimon ovat ohjelmia, jotka näkyvät usean lapsen leikeissä. Asiaa edistää vielä se, että ohjelmien hahmot ovat saatavilla myös lelujen, keräilykorttien ja muiden tavaroiden muodossa. Lapset ovat hyvin yksilöllisiä, ja toiset pystyvät katselemaan ruudulta monenlaisia ohjelmia ilman että se näkyy häiritsevästi arjessa, mutta hyvin herkäät lapset voivat ottaa vaikutteita itseensä helposti. (Meriranta 2010, 20.)

Mediaväkivalta voidaan määrittää toiminnaksi, joka aiheuttaa tai on tarkoitettu aiheuttamaan joko fyysistä tai psyykkistä harmia itselle tai toiselle henkilölle. Toiminnaksi luetaan epäsuorat uhkaukset, nonverbaalinen käyttäytyminen ja vihanpurkauksien kohdistuminen eläimiin ja/tai esineisiin. (Salokoski & Mustonen 2007, 80.) Mediaväkivalta on kehäpäätelmä sikäli, että siitä ovat kiinnostuneet ne lapset ja aikuiset, jotka ovat persoonallisuudeltaan enemmän aggressiivisuuteen taipuvaisia. Tällöin mediaväkivalta vahvistaa ja lisää heidän aggressiivista toimintatapaa hyväksyvää psykologista ja moraalista persoonallisuuden rakennettaan. Toinen mediaväkivallan vaikutus on se, että se lisää turvattomuuden ja epäluottamuksen kokemusta elinympäristöstä. Herkimpiä tälle ovat arat ja ujut lapset. (Lehikoinen 2006,210.)

6.3 Median vaikutus luovuuteen ja mielikuvitukseen

Media tarjoaa leikkiin ideoita ja aiheita, sekä rikastuttaa lapsen mielikuvitusta ja tarjoaa materiaalia leikin juoneen. Lapset käyttävätkin usein median sisältöjä mielikuvitusleikeissään. Leikkeihin saattaa tulla mukaan televisiosta tai peleistä tuttuja hahmoja ja tapahtumia. Leikkien avulla on mahdollista heittäytyä myös mediasta tuttuihin fantasiaroleihin, esimerkiksi prinsessoiksi tai dinosauruksiksi. (Salokoski & Mustonen 2007, 41-42.)

Paljon on myös keskusteltu ja pohdittu, katoaako lapsen oma mielikuvitus ja luovuus pelien ja ohjelmien tuodessa valmiita mediakuvia lapsen mieleen. Mediasisällöissä on oletettu olevan leikin kehitystä ja luovuutta vähentäviä sekä laatua heikentäviä vaikutuksia. (Salokoski & Mustonen 2007, 41-42.) On esitetty, että televisio köyhdyttää lapsen mielikuvituksellisuutta ja vie aikaa kuvitteelliselta leikiltä ja muulta toiminnalta, joka edistää lapsen mielikuvituksen kehittymistä. Oletetaan, että televisio ja siihen liittyvät lelut stimuloivat jäljittelevää toimintaa, jolloin uuden luominen leikissä vähenee. Television siis ajatellaan tarjoavan valmiit vihjeet leikin juonen kehittämiseksi, jolloin lasten televisioon kytkeytyvä toiminta nähdään luonteeltaan pikemminkin televisiossa nähdyn jäljittelemisenä ja toistamisena kuin uutta luovana lasten keskinäisenä kulttuurina. (Valkonen 2012, 172.) Vaikka medialeikin taustalla on valmis ohjelma, jonka muokkaamiseen lapset eivät osallistu, leikkiessään he edelleen jalostavat ja suodattavat sisäistämäänsä materiaalia. (Noppi 2007, 45).

Hyvä mediasisältö jättää tilaa ajatella ja luoda itse. Parhaassa tapauksessa media ruokkii mielikuvitusta ja antaa visuaalisia, taidollisia ja ymmärryksellisiä välineitä. Median kautta lapsi voi elämyksellisesti tutustua uusiin maailmoihin ja

löytää oman, lahjakkuutensa. Luova persoona kykenee kehittämään monia mielekkäitä vaihtoehtoja vähäisestä ärsykkeestä. Median paras paikka lapsen maailmassa voi olla juuri tuo vähäisen alkuärsyksen antaminen. (Lehtipuu 2006, 32-33.)

6.4 Kaupallistuminen

Lasten mediaympäristössä on tarjolla paljon hahmoja, brändejä ja idoleita. Mediaan liittyvät brändit ilmestyvät lastenhuoneisiin ja leikkeihin hyvin varhaisessa vaiheessa. Konkreettiset leluhahmot ovat keskeinen osa lasten leikkejä. Lastenhuoneissa on usein tv-ohjelmista tuttuja leluhahmoja, joiden kanssa saatetaan leikkiä. (Uusitalo ym. 2011, 63-110.) Mieliohjelmia kuvastavat vaatteet voidaan nähdä lapsille tapana ilmentää omaa yksilöllisyyttään. Pukeutuminen voi toimia myös keinona liittää itsensä osaksi sitä lapsisukupolvea, joka jakaa kiinnostuksen samaan televisiosisältöön. Nuoret lapset eivät välttämättä itse valitse millaisia vaatteita heille ostetaan, vaan lasten vanhemmat päättävät siitä, millaisia kulttuurisia merkityksiä lapsi ilmentää. Televisioon liittyvien tavaroiden omistajuus voi toimia lapsille eräänlaisena statussymbolina. Jo pienet lapset saattavat muotoilla käsityksiä itsestään televisioon liittyvien vaatteiden, lelujen ja tallenteiden kautta. Televisiotuotteiden avulla ilmennetään omaa yksilöllisyyttä, kuvataan mieltymyksiä ja kerrotaan siitä, mikä on arvokasta. (Valkonen 2012, 178-180.)

7 LASTEN LEIKKI JA MEDIALEIKKI

7.1 Leikin merkitys lapselle

Leikki on toimintaa kuvitteellisessa tilanteessa, mutta kaikki mitä leikissä tapahtuu, on todellista. Leikin edellytys on mielikuvamaailman avautuminen, koska leikki on toimintaa mielikuvituksessa ja mielikuvien avulla. Mielikuvitus mahdollistaa sen, että lapsi pystyy luomaan uutta toimintaa jo olemassa olevista elementeistä. Mielikuvien jakaminen leikkijöiden kesken edellyttää lapselta kielellistä taitoa. Lasten toimintaa alkavatkin iän myötä suunnata ideat ja mielikuvat, eivätkä enää todellisen näköhavainnon mukaiset esineet. Leikin aiheet ovat peräisin todellisuuden havainnoinnista, siinä syntyvät tunteet ovat aitoja ja leikin vuorovaikutuksellisuus synnyttää usein ystävyysuhteita. Leikki kehittää ajattelua, koska lapsen on suunniteltava omaa käyttäytymistään, jotta hänen leikistä luomansa mielikuva toteutuisi. (Hintikka ym. 2004, 35-49.)

Lapsi käsittelee ja prosessoi leikkiessään omalta kannaltaan kiinnostavia ja mieluisia asioita. Leikillä on oltava lapselle jokin henkilökohtainen merkitys. Henkilökohtaiset merkitykset ovat erilaisia eri lapsilla, koska syyt leikissä mukana olemiseen ovat yksilöllisiä. Jollekin lapselle merkitys piilee leikin aiheessa ja siinä, että hän saa leikkiä mieleisessään roolissa. Jos leikki on lapselle merkityksetöntä, hän ei halua olla siinä mukana. Omaehtoisen leikin aiheet kumpuavat lasten omista kokemuksista ja lapsi oppii leikkiessään kulttuurista todellisuutta ja niitä taitoja mitä hän tarvitsee myöhemmässä elämässä. (Hintikka ym. 2004, 54-55.)

Leikin onnistuminen edellyttää, että lapsella on valmiudet perusmateriaalin käsittelyyn, sekä leikkiin soveltuvia välineitä ja riittävästi leikkiin aikaa. Lasten

kielelliset taidot, kuten leikissä kielellinen kuvaaminen, asioista sopiminen sekä toisten mielipiteiden huomioon ottaminen harjaantuvat leikissä huomaamatta. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen, Ruoppila 2014, 65-67.) Lastenpsykiatrian erikoislääkäri Kaarina Brummer kuvaa omatoimisen leikin tärkeyttä. Aivotutkija Matti Bergström kuvailee vapaan, luovan leikin merkitystä aivojen kehittymiselle. Hänen mukaansa luovat leikit edistävät aivotoimintaa, jolloin kehittyvät muun muassa kyvyt itsenäiseen ajatteluun ja tilanteiden arviointiin, kokonaistilanteiden hahmottamiseen ja asioiden punnitsemiseen eri näkökulmilta sekä oman käyttäytymisen vaikutuksen ja tulosten arviointiin. (Jantunen & Lautela 2009, 155.)

Leikki asettaa lapsen käyttäytymiselle erilaiset raamit kuin muu arki. Leikissä on olennaista, ettei toiminta tapahdu reaali maailmassa vaan leikissä luodussa maailmassa, joka ei ole totta. (Valkonen ym. 2005, 88.) Leikissä on aina jäljittelyä jostakin. Toistaessaan leikissä asioista lapsi säilyttää jotain vanhaa, mutta luo samalla koko ajan uutta. Leikki on lapselle toimintaa, jossa hän voi kokea olevansa oman elämänsä vaikuttaja. Samalla leikissä lapsi hankkii hänelle vaadittuja taitoja sekä ominaisuuksia. Opettajina toimivat kaikki lapsen lähipiirissä olevat aikuiset sekä muut lapset ja koko ympäristö. Usein voi jäädä huomaamatta, että lapselle henkisten taitojen ja kykyjen harjoitus alkaa jo nuorena. (Helenius 1993, 11-12.) Pyskologian klassikko L.S. Vygotsky on sanonut, että leikkiessä lapsi on itseään päätään pidempi. Omaehtoisessa leikissä lapsi toimii usein päinvastoin kuin tavallisessa elämässä. Hän kykenee käyttäytymään ikäistään vanhemman tavoin. Hän työstää asioita, jotka ovat hänelle sillä hetkellä tärkeitä ja ajankohtaisia. (Jantunen & Lautela 2009, 149-150.)

7.2 Roolileikki

Roolileikkejä alkaa ilmentyä kolmannen ikävuoden aikana ja erityisesti neljän vuoden ikäisenä lapsella on hyvin vilkas roolileikin vaihe (Helenius 2013, 93). Lapsen kokeileva käyttäytyminen ja toisen kanssa oleva vuorovaikutus edistää leikissä roolien omaksumista. Roolileikkien suunnittelu on kolmevuotiaalla vielä vähäistä. Tämän ikäiset lapset tarvitsevat vielä aikuisen tukea roolileikin toteutumiseen, koska he pystyvät toteuttamaan ainoastaan lyhyitä roolitoiminnan tapahtumasarjoja. Lasten kasvaessa ja kehittyessä leikkiaika pitenee, sosiaalinen vastavuoroisuus lisääntyy, roolien toteuttaminen on tarinallisempaa, sisällöllisempää sekä joustavampaa. Roolileikit sisältävät paljon kuvitteellista leikkiä, kuten uusien leikki aiheiden keksimistä sekä niistä neuvottelemista ja sopimista. Lapsilla kuvitteelliset toiminnot edellyttävät yhteisiä kokemuksia leikin aiheesta, kuten syntymäpäivien vietosta tai lääkärissä käynnistä, jotta tämän kautta he voivat viedä leikkiaihetta eteenpäin. (Nurmi ym. 2014. 69.)

Tyttöjen ja poikien roolileikit eroavat toisistaan. Tyttöille on usein tärkeää asettua toisen asemaan, auttaa ja hoitaa, kuten esimerkiksi koti- ja kauppaleikit. Pojat etsivät usein mahdollisuuksia urotekoihin ja luovat seikkailuleikeissä suhdetta omiin kykyihinsä ja taitoihinsa. Näitä ovat muun muassa salapoliisi- ja taisteluleikit. (Hintikka ym. 2004, 36.) Pojat pitävät usein enemmän liikkuvista leikeistä ja niihin saattaa osallistua iso ryhmä lapsia, koska esimerkiksi seikkailuleikissä jokainen leikkijä oikeastaan luo suhteen itseensä, omaan kyvykkyyteensä, kun tyttöjen usein harrastamissa hoivaleikeissä luodaan persoonallinen suhde hoivattaviin. (Helenius & Lummelahti 2013, 33.)

7.3 Medialeikki

Media on monin eri tavoin mukana lasten leikeissä. Medialeikeistä voidaan puhua, kun leikin aiheena on mediasta tuttu hahmo, tapahtuma, televisio-ohjelma, elokuva tai digitaalinen peli. Ulkopuolinen ei välttämättä voi päätellä leikin sisällöstä lapsen leikkivän medialeikkiä, sillä lapsi saattaa yhdistellä leikkiinsä vapaasti eri medioista tuttuja hahmoja ja tapahtumia. Lasten leikkien aiheena voivat olla mitkä tahansa mediasta poimitut tapahtumat, myös uutiset ja ajankohtaiset asiat. (Valkonen ym. 2005, 89.) Lapset voivat kopioida suoraan televisiosta tai elokuvista näkemiään sisältöjä kopioimalla juonta tai tapahtumia suoraan leikkeihinsä. Lapset saattoivat myös soveltaa mediasta tulleita hahmoja tai juonta omaan leikkiinsä. (Uusitalo ym. 2011, 63.) Lapset käsittelevät leikeissään mediasta otettuja vaikutteita, asenteita sekä keinoja ja harjoittelevat sen kautta niiden soveltamista käytäntöön. (Noppiari ym. 2008, 57-58).

Vaikka medialeikin taustalla on valmis ohjelma, jonka muokkaamiseen lapset eivät osallistu, leikkiessään he edelleen jalostavat ja suodattavat sisäistämäänsä materiaalia. (Noppiari 2007, 45). Media voi antaa uusia ideoita ja ulottuvuuksia lasten medialeikkeihin. Kuitenkin media voi myös rajoittaa lapsen omaa mielikuvitusmaailmaa tarjoamalla teeman hahmoja, valmiita maailmoja sekä muita välineitä mitkä seikkailevat omassa ympäristössään. (Uusitalo ym. 2011, 69.) Lapset saavat nykypäivänä vaikutteita leikkeihinsä televisiosta ja eri medioista. Medialeikit eivät välttämättä eroa muista leikeistä, koska lapset ottavat leikkeihinsä asioita arjesta, mielikuvituksesta ja mediasta. Lapsen leikkiin tuleva medianosuus riippuu asuin- ja hoitopaikasta. Jossain lapsiryhmässä medialeikit ovat yleisempiä kuin toisessa. Mediasta voidaan kopioida suoraan asioita leikkiin tai vain joitain pieniä yksityiskohtia jostain ohjelmasta. Katselukokemukset voivat tuottaa rikkaita sekä monimuotoisia medialeikkejä. (Niinistö ym. 2006, 13.)

Televisiokokemusten käsitteleminen leikin kautta on tärkeä osa lapsen televisio-ohjelmien tulkintaa. Useat lastenelokuvat ja ohjelmat antavat lapsille keskustelunaiheita, jonka pohjalta he luovat omia leikkejään. Lapset voivat poimia vihjeitä leikkiin jopa uutisista. Ne uutiset jotka päätyvät lasten leikkeihin, ovat usein suuria katastrofeja. Televisio-ohjelmat luovat yhteistä maailmaa ja leikkien ehtymätöntä materiaalia kavereiden välille. (Karimäki & Reeli 2007, 44-45.) Televisio ei ole niinkään korvannut lasten keskinäistä leikkiä, vaan pikemminkin television on tullut osaksi lasten leikkiperinnettä (Valkonen 2012, 172). Media yhtenäistää lastenkulttuuria ja luo sukupolvia, joita yhdistävät tietyt lastenohjelmat. Media tarjoaakin lapsille yhteisiä kokemuksia ja puheenaiheita, jotka eivät ole riippuvaisia asuinpaikasta, kansallisuudesta tai yhteiskuntaluokasta. (Pennanen 2009, 184.) Useiden lasten sosiaalisessa vuorovaikutuksessa median välillinen rooli näkyy leikkinä. Mediansisältö tulee osaksi lasten toiminnallisen vuorovaikutuksen tapoja sekä leikkiä. (Noppari ym. 2008, 57-58.)

Medialeikit jaetaan kuuteen luokkaan: hahmoleikit, hokemaleikit, tapahtumaleikit, käsittelyleikit, metaleikit ja pelileikit. *Hahmoleikeissä* keskeistä on jonkin tutun mediahahmon leikkiminen, jolloin on mahdollista kokeilla erilaisia rooleja, identiteettejä ja mediahahmojen ominaisuuksia. Näin hahmoleikit ovat kuin mitä tahansa roolileikkejä, hahmot leikkiin on vain otettu mediasta. (Pennanen 2009, 187-191.) Lapset hyödyntävät televisio-ohjelmissa ja elokuvissa näkemiään sisältöjä kopioimalla näkemiään juonenkuvioita tai tapahtumia suoraan medialeikkeihin. Lisäksi lapset kehittävät mediasisällöistä omia leikkejä ja keksivät itse seikkailuja. *Hahmoleikeissä* keskeistä on jonkin tutun mediahahmon leikkiminen, jolloin lapsi voi kokeilla erilaisia rooleja ja ominaisuuksia. Hahmoleikit voi myös nähdä osana lasten identiteettityötä ja lasta voimaannuttavina kokemuksina. (Uusitalo ym. 2011, 63-64.)

Hokemaleikissä keskeistä on jokin mediasta tuttu lause tai hokema. *Tapahtumaleikeissä* lapset leikkivät jotakin mediassa näkemäänsä tapahtumaa tai tilannetta. Nämä leikit ovat usein pitkäkestoisia roolileikkejä, joissa saattaa olla mukana piirteitä myös hahmo- ja hokemaleikeistä. Tapahtumaleikeissä lapset kokeilevat leikin keinoin mediassa näkemiään ja kuulemiaan asioita ja tapahtumia. *Käsittelyleikissä* keskeistä on usein liian pelottavaksi koetun mediakokemuksen käsitteleminen. *Metaleikissä* lapset leikkivät median tekemistä, mikä vaatii hyvää mediatajua ja tietoisuutta siitä, miten esimerkiksi televisio-ohjelmat on tehty. *Pelileikeissä* lapset ikään kuin jatkavat pelaamista leikin kautta. Pelileikkeihin kuuluu vahvasti ruumiillisuus ja pelimaailman logiikka. (Pennanen 2009, 187-191.)

Medialeikit eivät välttämättä edellytä, että lapsi katsoisi itse leikin taustalla olevaa ohjelmaa, vaan leikit ja mediasisällöt leviävät vertaisryhmissä. Lapsi tarvitsee kuitenkin yleistietämyksen ohjelmista ja siihen liittyvästä materiaalista, että hän pystyy osallistumaan leikkeihin. Lapsen on oltava tietoinen pinnalla olevista asioista, jotta hän pystyy osallistumaan mediasta tuleviin leikkeihin. (Noppiari ym. 2008, 58-59.) Suvi Pennasen lasten medialeikit -tutkimuksen mukaan päiväkotimielletään usein mediavapaaksi ympäristöksi lasten ollessa erossa televisiosta ja peleistä, tuovat lapset kuitenkin median mukanaan päiväkotiin monin tavoin. Päiväkodissa lapset puhuvat keskenään mediasta, tuovat kotoa erilaisia medialeluja, leikkivät medialeikkejä, pitävät yllään media-aiheisia vaatteita, laulavat mediasta tuttuja lauluja sekä piirtävät aiheesta kuvia. Pennasen tutkimuksen mukaan päiväkodissa tuettiin tai kannustettiin harvoin medialeikkeihin. Medialeikkejä pyrittiin rajoittamaan tai jopa estämään joko

suoraan tai välillisesti. Vaikka aikuiset yrittivät rajoittaa medialeikkejä, ei se kuitenkaan estänyt lapsia leikkimästä niitä. (Pennanen 2009, 185.)

7.3.1 Tyttöjen ja poikien medialeikit

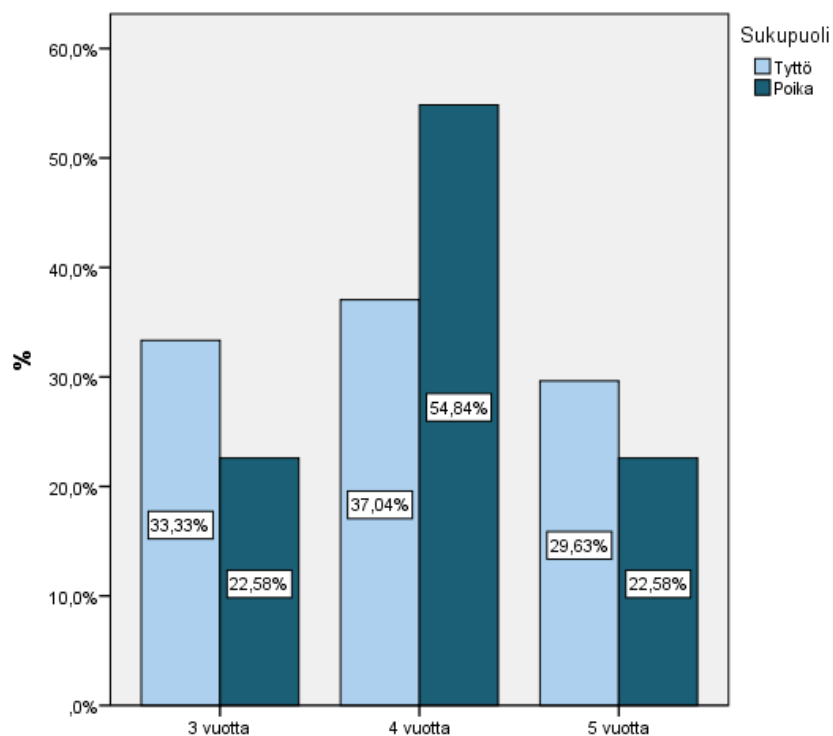
Tyttöjen ja poikien leikit eroavat toisistaan; poikien medialeikit ovat toiminnallisia fyysisiä ja rajuja kun taas tytöt leikkivät useimmiten nukke-, keijukais- ja kotileikkejä. 5-vuotiaat alkavat samastua omaan sukupuoleen ja rakentaa sukupuoli-identiteettiään, sekä samalla he haluavat korostaa oman sukupuoleensa liittämäänsä tunnusmerkkejä. (Uusitalo ym. 2011, 63.) Varsinkin omaa miehistä sukupuoli-identiteettiään rakentavat pojat valitsevat suosiakseen ensisijaisesti supermaskuliinisia sankareita, joiden toimintaa he jäljittelevät leikeissään. Sankareista kertovat ohjelmat ovatkin pikkupojille erittäin tärkeitä leikkimallien lähteitä. Vuosien mittaan sarjat ja sankarit vaihtuvat, mutta hyvän ja pahan taistelusta kertovat tarinan perusrakenne ja ihailun sankarin ominaisuudet pysyvät samoina. (Werner 1996, 66-67.)

Myös tyttöjen leikit siirtyvät digitaalisten pelien maailmaan, sillä netistä löytyy suuri valikoima erilaisia lemmikkien hoivaamista, puutarhanhoitoa sekä mallien tai keijukaisten pukemista, kampaamista ja meikkausta sisältäviä pelisivustoja. Tyttöjen suosimat pelit keskittyvät hoivaamiseen ja ulkonäöstä huolehtimiseen. (Uusitalo ym. 2011, 76.)

8 TUTKIMUSTULOKSET

8.1. Vanhemmille osoitetun kyselylomakkeen tulokset

Annoimme kyselylomakkeet neljän eri ylivieskalaisen päiväkodin 3-5 -vuotiaiden lasten vanhemmille. Jaoin kyselylomakkeita 109 kappaletta, ja sain takaisin 58 vastausta, jolloin vastausprosentti oli 53,2%. Vastajien lapsista (N=58) tyttöjä oli 46,6% (N=27) ja poikia 53,4% (N=31) poikia. Lapsista 3-vuotiaita oli 27,6% (N=16) , 4-vuotiaita 46,6% (N=27) ja 5- vuotiaita 25,9% (N=15). (KUVIO 1.)



KUVIO 1. Lasten ikä ja sukupuoli

8.1.1 Lasten kotona käytettävissä olevat medialaitteet

Kyselylomakkeessa kysyimme lasten vanhemmilta, mitä medialaitteita heillä on käytössä kotona. Kyselylomakkeista kävi ilmi, että kaikilla vastanneilla oli käytössään kotona jokin media-laite. Vastausten perusteella internet löytyi lähes jokaisesta kotitaloudesta, koska vastaajista vain 8,6% (N=5) kertoi, että heillä ei ole kotona internetiä. Televisio ja tietokone olivat vastausten perusteella suosituimmat medialaitteet kotitalouksissa. Vastaajista 87,9% (N=51) kertoi omistavansa television, ja tietokone löytyi 84,5% (N=49) kotoa. Pelikonsoli taas löytyi kotoa ainoastaan 58,6%:lta vastaajista (N=34). (TAULUKKO 1).

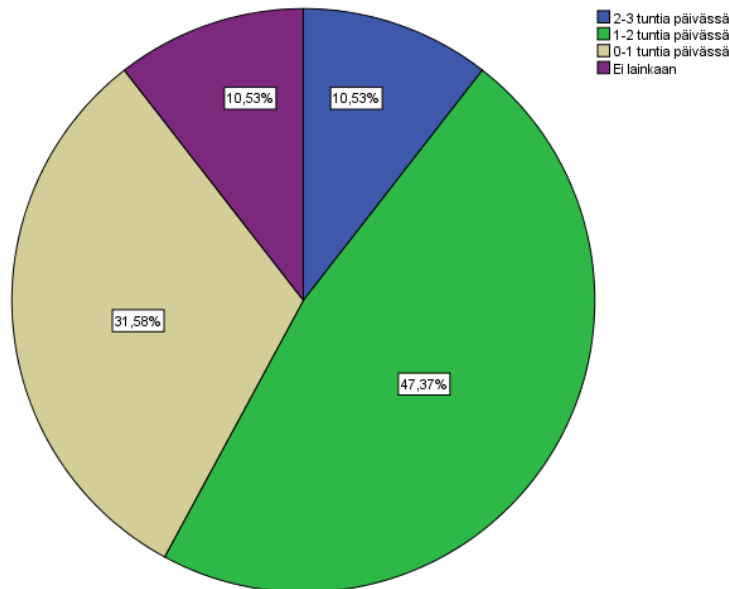
TAULUKKO 1. Medialaitteet kotona

	Televisio	DVD-soitin	Pelikonsoli	Tietokone	Tabletti	Internet	Älypuhelin
Kyllä	51 87,9 %	43 74,1 %	34 58,6 %	49 84,5 %	39 67,2 %	53 91,4 %	47 81,0 %
Ei	7 12,1 %	15 25,9 %	24 41,4 %	9 15,5 %	19 32,8 %	5 8,6 %	11 19,0 %
Yhteensä	58 100 %	58 100 %	58 100 %	58 100 %	58 100 %	58 100 %	58 100 %

8.1.2 Lasten median käyttöaika

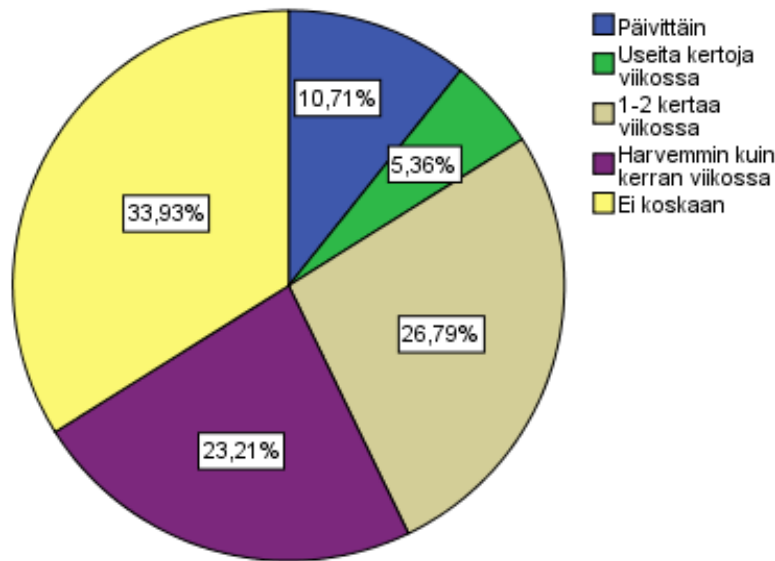
Kysyimme lasten vanhemmilta, kuinka paljon heidän 3-5 -vuotiaat lapsensa käyttävät erilaisia medialaitteita päivässä ja viikossa. Kyselylomakkeista ilmeni, että medialaitteista televisiota käytetään selvästi eniten. Vastaajista 67,2 % (N=39) kertoi, että heidän lapsensa katsoi televisiota päivittäin, kun taas 10,3 % (N=6) lapsista ei katsonut lainkaan televisiota. Vastausten mukaan suurin osa, 79,0 %

(N=45), lapsista katsoi televisiota 0-2 tuntia päivässä. 10,5 % (N=6) lapsista katsoi televisiota 2-3 tuntia päivässä. (KUVIO 2.)



KUVIO 2. Lasten television käyttöaika päivässä

Kyselyn vastausten mukaan tietokonetta käytti päivittäin ainoastaan 10,7 % (N=6) lapsista. Jopa 33,9 % (N=19) vastaajien lapsista ei käyttänyt koskaan tietokonetta. Suurella osalla lapsista tietokoneen käyttö oli satunnaista; 1-2 kertaa viikossa tietokonetta käytti 26,8 % lapsista (N=15) ja harvemmin kuin kerran viikossa 23,2 % (N=13). (KUVIO 3.) Vastausten mukaan 48,2 % (N=28) lapsista käytti tietokonetta 0-2 tuntia päivässä. Ainoastaan 5,2 % (N=3) lapsista käytti tietokonetta yli kaksi tuntia päivässä.



KUVIO 3. Lasten tietokoneen käyttöaika viikossa

Kyselyn mukaan tablettia käytti päivittäin 7,0 % (N=4), useita kertoja viikossa 17,5 % (N=10) ja harvemmin kuin kerran viikossa 22,8 % (N=13) lapsista. 35,1 % (N=20) kertoi, ettei heidän lapsensa käytä ollenkaan tablettia. Suurin osa lapsista, 56,9 % (N=33), käytti tablettia 0-2 tuntia päivässä. Älypuhelinta käytti päivittäin 3,4 % (N=2) vastaajien lapsista. Vastaajista 32,8 % (N=19) kertoi, että heidän lapsensa käyttää älypuhelinta harvemmin kuin kerran viikossa. 37,9 %:n (N=22) mukaan heidän lapsensa ei käytä viikon aikana lainkaan älypuhelinta. Lähes puolet vastaajista, 46,6 % (N=27), kertoi että hänen lapsensa käyttää älypuhelinta päivässä 0-1 tuntia. Kysyttäessä internetin käyttöaikaa viikossa, vain 8,6 % (N= 5) lapsista käytti internetiä päivittäin. 13,8 % (N=8) lapsista käytti internetiä useita kertoja viikossa ja 31,0 % (N=18) vastaajista kertoi, ettei heidän lapsensa käyttänyt koskaan Internetiä. Useimmat lapset, 44,8 % (N=26), käyttivät Internetiä 1-2 kertaa viikossa tai harvemmin. Käyttäessään internetiä, yli puolet lapsista, 56,9 % (N=33), käyttivät sitä 0-2 tuntia päivässä.

Kyselylomakkeeseen vastanneiden lapsista yli puolet, 51,7 % (N=30), eivät käyttäneet pelikonsolia koskaan. Useita kertoja viikossa pelikonsolia käytti ainoastaan 5,2 % (N=3) lapsista, ja päivittäin vain 1,7 % (N=1). Kyselylomakkeen vastaajista 20,7 % (N=12) kertoi, että heidän lapsensa käytti pelikonsolia 0-1 tuntia päivässä. Kyselylomakkeen vastausten mukaan DVD-soitinta käytti 31,0 % (N=18) lapsista 1-2 kertaa viikossa. Harvemmin kuin kerran viikossa sitä käytti 27,6 % (N=16). 17,2 % (N=10) vastanneista kertoi, että heidän lapsensa ei käytä ollenkaan DVD-soitinta. Kysyttäessä DVD-soittimen käyttöaika päivässä, ilmeni että yli puolet lapsista, 55,2 % (N=32) käytti laitetta 0-1 tuntia päivässä.

8.1.3 Mihin medialaitteita käytetään

Kyselylomakkeen vastauksista ilmeni, että lähes kaikki lapset katsoivat lastenohjelmia ainakin kerran viikossa. Lapsista 62,1 % (N=36) katsoi lastenohjelmia päivittäin ja 29,3 % (N=17) useita kertoja viikossa. (TAULUKKO 2.) Lastenelokuvia lapsista katsoi päivittäin 6,9 % (N=4), 1-2 kertaa viikossa 32,8 % (N=19) ja harvemmin kuin kerran viikossa 34,5 % (N=20). Viihdeohjelmia katsoi 25,9 % (N=15) lapsista 1-2 kertaa viikossa, ja harvemmin kuin kerran viikossa 20,7 % (N=12). Vastaajista 46,6% (N=27) totesi, että heidän lapsensa ei katso koskaan viihdeohjelmia.

TAULUKKO 2. Lasten käyttämä aika lastenohjelmien katsomiseen viikossa

	Sukupuoli		Yhteensä
	Tyttö	Poika	
Päivittäin	14 51,9%	22 71,0%	36 62,1%
Useita kertoja viikossa	10 37,0%	7 22,6%	17 29,3%
Harvemmin kuin kerran viikossa	2 7,4%	2 6,5%	4 6,9%
Ei koskaan	1 3,7%	0 0,0%	1 1,7%
Yhteensä	27 100,0%	31 100,0%	58 100,0%

Dokumentteja katsoi 5,2 % (N=3) lapsista 1-2 kertaa viikossa ja 24,1 % (N=14) harvemmin kuin kerran viikossa. 65,5 % (N=38) lapsista ei katsonut koskaan dokumentteja. Draamasarjoja katsoi 8,6 % (N=5) lapsista 1-2 kertaa viikossa ja 5,2 % (N=3) harvemmin kuin kerran viikossa. 79,3 % (N=46) ei katsonut koskaan draamasarjoja. Tosi-tv -sarjoja katsoi 12,1 % (N=7) lapsista harvemmin kuin kerran viikossa ja niitä ei katsonut lainkaan 81,0 % (N=47) lapsista. Asiaohjelmia katsoi harvemmin kuin kerran viikossa 22,4 % (N=13) lapsista ja 70,7 % (N=41) lapsista ei katsonut niitä koskaan. Urheiluohjelmia katsoi harvemmin kuin kerran viikossa 37,9 % (N=22) lapsista ja 1-2 kertaa viikossa 3,4 % (N=2). Uutislähetyksiä katsoi harvemmin kuin kerran viikossa 17,2 % (N=10) lapsista ja 74,1 % (N=43) lapsista ei katsonut koskaan uutislähetyksiä.

Vanhemmille teetetyissä kyselylomakkeissa annoimme vanhemmille mahdollisuuden kirjoittaa lasten katsomia ohjelmia ja elokuvia tai pelaamia pelejä. Ylivoimaisesti suosituin tv-ohjelma oli Pikku Kakkonen, joka mainittiin

kyselylomakkeissa 22 kertaa. Muumit oli toiseksi suosituin, ja mainittiin viidessä kyselylomakkeessa. Transformers ja Nalle puh olivat myös sellaisia tv-ohjelmia jotka tulivat ilmi muutaman kerran. Lasten elokuvista mainittiin muun muassa Disneyn elokuvat, Risto Räppääjä, Shrek, Lego-elokuvat ja Barbie-elokuvat. Kyselylomakkeissa vanhemmat olivat maininneet lasten katsovan viihde-ohjelmia, kuten Voice of kids, Voice of Finland, Putous, Kingi, Posse ja Suomen surkein kuski. Luontodokumentit ja Avara luonto mainittiin myös kyselylomakkeissa. Eniten vanhemmat mainitsivat lastensa pelaavan Autot Cars -peiliä, Pikku Kakkosen pelejä ja Lego-pelejä. Angry Birds, NHL, Wii-konsoli pelit mainittiin seuraavaksi eniten.

Kyselylomakkeessa kysimme vanhemmilta, miten paljon heidän lapsensa pelaavat pelikonsolilla erilaisia pelejä. Vastausten perusteella lapset pelasivat pelikonsolilla eniten oppimislelejä. Lapsista 10,3 % (N=6) pelasi oppimislelejä 1-2 kertaa viikossa ja 36,2 % (N=21) pelasi niitä harvemmin kuin kerran viikossa. Autoilulelejä pelasi 22,4 % (N=13) lapsista harvemmin kuin kerran viikossa ja 67,2 % (N=39) ei pelannut niitä koskaan. Lapsista 19,0 % (N=11) pelasi harvemmin kuin kerran viikossa tasohyppelylelejä ja 69,0 % (N=40) ei pelannut niitä koskaan. . Interaktiivisia pelejä pelasi 15,5 % (N=9) lapsista harvemmin kuin kerran viikossa ja 75,9 % (N=44) ei koskaan. Lapsista 13,8 % (N=8) pelasi seikkailulelejä harvemmin kuin kerran viikossa ja lapsista 70,7 % (N=41) ei pelannut niitä koskaan. Taistelulelejä taas ei pelannut koskaan 91,4 prosenttia lapsista.

Kysimme vanhemmilta, mihin heidän lapsensa käyttävät tietokonetta. Kyselylomakkeiden vastausten perusteella lapsista 10,3 % (N=6) lapsista käytti tietokonetta internetissä pelaamiseen 1-2 kertaa viikossa, 24,1 % (N=14) harvemmin kuin kerran viikossa ja 58,6 % (N=34) lapsista ei käyttänyt koskaan

tietokonetta internetissä pelaamiseen. Tietokonetta PC-pelien pelaamiseen käytti 10,3 % (N=6) lapsista harvemmin kuin kerran viikossa ja 82,8 % (N=48) ei koskaan. Tietokonetta käytti elokuvien ja ohjelmien katseluun internetissä 8,6 % (N=5) lapsista päivittäin ja 27,6 % (N=16) harvemmin kuin kerran viikossa. 36,2 % (N=21) lapsista ei käyttänyt koskaan tietokonetta tähän tarkoitukseen. Videoiden katseluun tietokoneelta käytti aikaa 22,4 % (N=13) lapsista harvemmin kuin kerran viikossa ja useita kertoja viikossa 10,3 % (N=6). Lapsista 41,4 % (N=24) ei käyttänyt koskaan tietokonetta videoiden katseluun.

8.1.4 Televisio-ohjelmien ja digitaalisten pelien vaikutus leikkiin

Kysyimme vanhemmilta, kuinka paljon heidän lapsensa ottavat eri televisio-ohjelmista vaikutteita leikkiinsä. Vastausvaihtoehdoiksi annoimme: paljon, jonkin verran, vähän, ei yhtään ja en osaa sanoa. Kyselylomakkeiden vastauksien perusteella vaikutteita lastenohjelmista leikkiin otti jonkin verran 60,3 % (N=35) lapsista. Ainoastaan 1,7 % (N=1) vastanneista oli sitä mieltä, että lapsen leikkiin ei tule yhtään vaikutteita lastenohjelmista. Vastauksien perusteella lastenelokuvat vaikuttivat lasten leikkiin 10,3 % (N=6) mielestä paljon ja 46,6 % (N=27) mielestä jonkin verran. Kun kysyttiin viihde-ohjelmista tulevia vaikutteita leikkiin, vastausvaihtoehtoa jonkin verran käytti 3,4 % (N=2), vaihtoehtoa vähän käytti 27,6 % (N=16) ja vaihtoehtoa ei yhtään käytti 55,2 % (N=32).

Vastanneiden lapsista dokumenteista vaikutteita ei ottanut yhtään 75,9 % (N=44) ja vaikutteita otti vähän 6,9 % (N=4). Draamasarjoista vaikutteita leikkiin ei ottanut yhtään 82,8 % (N=48) ja vähän vaikutteita otti 1,7 % (N=1). Loput vastaajista, 10,3 % (N=6), eivät osanneet sanoa tuleeko dokumenteista vaikutteita lapsen leikkiin.

Vastauksista kävi ilmi, että tosi-tv -sarjoista ei ottanut yhtään leikkiin vaikutteita 79,3 % (N=46) ja vähän vaikutteita otti 3,4 % (N=2). 10,3 % (N=6) ei osannut sanoa. Asiaohjelmista vaikutteita leikkiin ei ottanut yhtään 74,1 % (N=43) ja vaikutteita otti vähän 6,9 % (N=4). 12,1 % (N=7) vastaajista ei osannut sanoa. Vähän vaikutteita urheilu-ohjelmista leikkiin otti 15,5 % (N=9) ja paljon 3,4 % (N=2) lapsista. Vastaajista 62,1 % (N=36) oli sitä mieltä, että urheilu-ohjelmat eivät vaikuta yhtään leikkiin. Uutislähetykset vaikuttivat vastaajista 3,4 % (N=2) mielestä vähän leikkiin ja 79,3 % (N=46) mielestä ei yhtään.

Kysyimme vanhemmilta, miten paljon televisio-ohjelmat näkyvät lapsen leikin rooleissa, kielessä, juonessa, aggressiivisuudessa, vireystilassa sekä leluissa ja rekvisiitoissa. Vastausten mukaan tv-ohjelmien vaikutus näkyy leikin rooleissa 15,5 % (N=9) mielestä paljon, 34,5 % (N=20) mielestä jonkin verran ja 36,2 % (N=21) mielestä vähän. (TAULUKKO 3.)

TAULUKKO 3. Televisio-ohjelmien näkyvyys leikin rooleissa

	Sukupuoli		Yhteensä
	Tyttö	Poika	
Paljon	4 14,8%	5 16,7%	9 15,8%
Jonkin verran	9 33,3%	11 36,7%	20 35,1%
Vähän	11 40,7%	10 33,3%	21 36,8%
Ei yhtään	2 7,4%	3 10,0%	5 8,8%
En osaa sanoa	1 3,7%	1 3,3%	2 3,5%
Yhteensä	27 100,0%	30 100,0%	57 100,0%

Vastausten perusteella tv-ohjelmat näkyvät leikin kielessä 1,7 % (N=1) mukaan paljon, 50,0 % (N=29) mielestä jonkin verran ja 31,0 % (N=18) mielestä vähän. (TAULUKKO 4.) Vastaajista 36,2 % (N=21) mielestä tv-ohjelmien juoni näkyy leikissä jonkin verran, 31,0 % (N=18) mielestä vähän ja 20,7 % (N=12) mukaan ei yhtään. Vastaajien mukaan tv-ohjelmista tuleva aggressiivisuus ei näy leikissä yhtään 56,9 %:lla (N=33), 19,0 %:lla (N=11) se näkyy vähän ja 10,3 % (N=6) vastaajista ei osannut sanoa.

TAULUKKO 4. Televisio-ohjelmien näkyvyys leikin kielessä

	Sukupuoli		Yhteensä
	Tyttö	Poika	
Paljon	1 3,7%	0 0,0%	1 1,7%
Jonkin verran	12 44,4%	17 54,8%	29 50,0%
Vähän	11 40,7%	7 22,6%	18 31,0%
Ei yhtään	2 7,4%	7 22,6%	9 15,5%
En osaa sanoa	1 3,7%	0 0,0%	1 1,7%
Yhteensä	27 100,0%	31 100,0%	58 100,0%

Vastanneiden mielestä tv-ohjelmien vaikutus leikissä vireystilan nousemisena näkyi jonkin verran 22,4 %:lla (N=13), vähän 29,3 %:lla (N=17) ja ei yhtään 29,3 %:lla (N=17). Vastaajista 10,3 % (N=6) oli sitä mieltä, että tv-ohjelmat näkyivät leikissä vireystilan laskemisena jonkin verran. 24,1 % (N=14) mielestä tv-ohjelmat vaikuttivat vireystilan laskemiseen vähän, ja 44,8 % (N=26) mielestä ei yhtään. Tv-ohjelmien vaikutus näkyi leluissa ja rekvisiitoissa vastaajista 12,1 % (N=7) mielestä

paljon, 37,9 % (N=22) mielestä jonkin verran ja 27,6 % (N=16) mielestä vähän. (TAULUKKO 5.) Tyttöjen ja poikien välillä ei ollut huomattavia eroja tv-ohjelmien vaikutuksessa leikkiin.

TAULUKKO 5. Televisio-ohjelmien näkyvyys leluissa ja rekvisiitoissa

	Sukuoli		Yhteensä
	Tyttö	Poika	
Paljon	4 14,8%	3 10,0%	7 12,3%
Jonkin verran	10 37,0%	12 40,0%	22 38,6%
Vähän	7 25,9%	9 30,0%	16 28,1%
Ei yhtään	5 18,5%	3 10,0%	8 14,0%
En osaa sanoa	1 3,7%	3 10,0%	4 7,0%
Yhteensä	27 100,0%	30 100,0%	57 100,0%

Kysimme vanhemmilta, miten paljon heidän lapsensa ottavat vaikutteita leikkiinsä erilaisista peleistä ja kuinka ne näkyvät leikissä. Vastausvaihtoehtoina oli: paljon, jonkin verran, vähän, ei yhtään ja en osaa sanoa. Autopeleistä vaikutteita leikkiin otti vastaajien lapsista vähän 13,8 % (N=8) ja 75,9 % (N=44) mukaan vaikutteita ei tullut yhtään. Tasohyppelypeleistä vaikutteita leikkiin ei tullut yhtään 79,3 % (N=46) mielestä ja 12,1 % (N=7) oli sitä mieltä, että vaikutuksia tuli vähän. Vastaajista 70,7 % (N=41) oli sitä mieltä, että lapsi ei ota vaikutteita seikkailupeleistä leikkiin, kun taas 19,0 % (N=11) mielestä vaikutteita otettiin vähän. Interaktiivisista peleistä leikkiin otti vaikutteita vastaajien lapsista jonkin verran 5,2 % (N=3), vähän 5,2 % (N=3) ja 79,3 % (N=46) ei ottanut yhtään

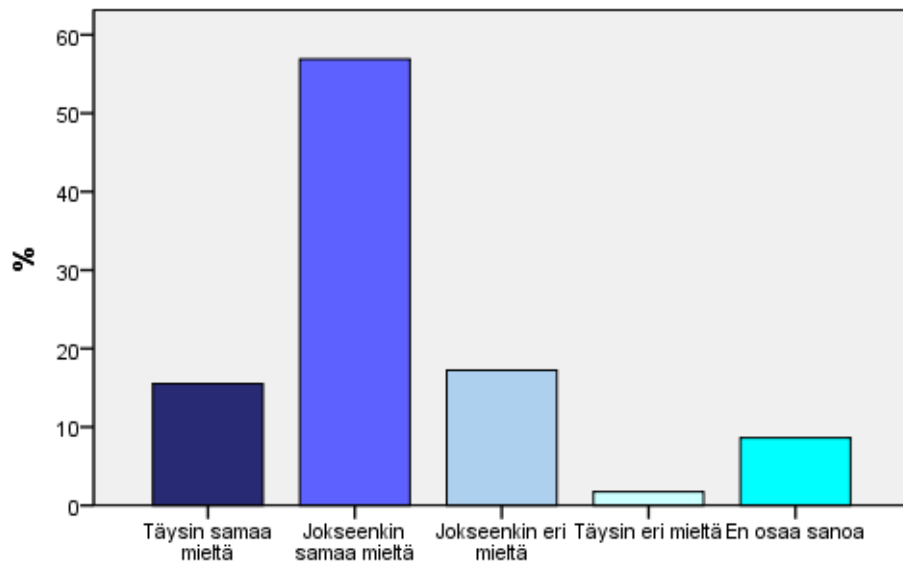
vaikutteita. Vastaajista 58,6 % (N=34) oli sitä mieltä, että lapsi ei ota yhtään vaikutteita leikkiin oppimispeleistä. 1,7 % (N=1) mielestä vaikutuksia tulee paljon ja 17,2 % (N=10) mielestä vähän. Vastausten mukaan taistelupeleistä leikkiin otti vaikutteita vähän 5,2 % (N=3) ja 84,5 % (N=49) mielestä vaikutteita ei tullut yhtään taistelupeleistä.

Vastauksien perusteella pelit näkyivät leikin rooleissa 5,2 % (N=3) mielestä paljon, 17,2 % (N=10) mielestä jonkin verran ja 56,9 % (N=33) mielestä ei yhtään. Leikin kielessä pelit eivät näkyneet yhtään 67,2 % (N=39) mielestä, jonkin verran ne näkyivät 10,3 % (N=6) mielestä ja 17,2 % (N=10) mielestä ne näkyivät vähän. Vastausten mukaan pelit näkyivät leikin juonessa 10,3 % (N=6) mielestä jonkin verran, 24,1 % (N=14) mielestä vähän ja 58,6 % (N=34) mielestä ei yhtään. Leikin aggressiivisuudessa pelit eivät näkyneet yhtään 69,0 % (N=40) mielestä, jonkin verran ne näkyivät 8,6 % (N=5) mielestä ja vähän 10,3 % (N=6) mielestä. Vireystilan nousemisena pelit näkyivät 12,1 % (N=7) mielestä jonkin verran, 17,2 % (N=10) mielestä vähän ja 56,9 % (N=33) mielestä ei yhtään. 63,8 % (N=37) oli sitä mieltä, että pelit eivät näy yhtään vireystilan laskemisena ja 19,0 % (N=11) oli sitä mieltä, että se näkyy vähän. Pelit näkyivät leikin leluissa ja rekvisiitoissa 1,7 % (N=1) mielestä paljon, 17,2 % (N=10) mielestä jonkin verran, 17,2 % (N=10) mielestä vähän ja 55,2 % (N=32) mielestä ei yhtään.

Kyselylomakkeessa kysyimme vanhemmilta, viekö heidän mielestä median käyttö aikaa leikiltä. 12,1 % (N=7) vastaajista oli täysin samaa mieltä siitä, että media vie aikaa lasten leikiltä. 39,7 % (N=23) vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä, 34,5 % (N=20) prosenttia jokseenkin eri mieltä, ja 8,6 % (N=5) täysin eri mieltä siitä, että media vie aikaa lasten leikiltä. 3,4 % (N=2) vastaajista ei osannut sanoa, viekö media aikaa lasten leikiltä.

8.1.5 Median havaitseminen leikistä

Kysyimme kyselylomakkeessa, onko median vaikutuksia helppo havaita leikistä. Vastausvaihtoehtoina oli: täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, jokseenkin eri mieltä, täysin eri mieltä ja en osaa sanoa. Vastaajista 15,5 % (N=9) oli täysin samaa mieltä siitä, että median vaikutuksia on helppo havaita leikistä. 56,9 % (N=33) vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä, 17,2 % (N=10) oli jokseenkin eri mieltä ja 1,7 % (N=1) vastaajista oli täysin eri mieltä asiasta. 8,6 % (N=5) vastaajista ei osannut sanoa onko vaikutuksia helppo havaita. (KUVIO 4.)



KUVIO 4. Median vaikutuksia helppo havaita

8.2 Päiväkodin työntekijöille tehdyn ryhmähaastattelun tulokset

8.2.1 Varhaiskasvattajien median tuntemus ja sen vaikutus leikin havainnointiin ja ohjaamiseen

Haastatteluissa kävi ilmi, että työntekijöillä ei ollut paljoa tuntemusta nykyaikaisesta lasten mediasta. Työntekijät, joilla on omia lapsia tai lähipiirissä lapsia, tiesivät medioista enemmän kuin muut. Työntekijöille oli paljon vieraita, usein vieraskielisiäkin, nimiä, jotka tulivat medioista. Työntekijät mainitsivat tutuiksi ohjelmiksi esimerkiksi Pikku Kakkosen, Gormitin, Turtlesin, Hotwheelsin, Transformersin ja Bratzit. Haastateltavien mukaan päiväkodissa lapset itse puhuvat ohjelmista ja peleistä. Esimerkiksi lapset ovat leikkineet ja puhuneet paljon Transformereista, Minecraftista, Risto Räppääjästä, Angry Birdsistä sekä Pikku Kakkosesta.

Haastateltavien mielestä median tuntemus auttaa huomaamaan leikistä median vaikutukset. Työntekijät havaitsevat mediasta tulleita hahmoja, esimerkiksi Transformerista Optimus Primen. Moni mainitsi, että taisteluleikeistä oli helppo havaita median vaikutuksia. Työntekijät tiedostivat, että heidän pitäisi olla enemmän tietoisia lasten seuraamista medioista, jotta he tuntisivat hahmot ja huomaisivat mistä ohjelmasta tai pelistä ne tulevat. Näin leikin havainnointi ja ohjaaminen olisi helpompaa. Haastateltavat mainitsivat, että jos mediasta tietäisi jotain hallitsevia ”johtajahahmoja”, he voisivat niiden avulla mennä leikkiin mukaan ohjaamaan leikkiä.

Useat haastateltavat olivat sitä mieltä, että on helppo huomata tuleeko lapsen leikki mediasta, jos itse tietää median sisällön. Leikkiessään lapset nimeävät

yleensä leikin, ja leikin nimestä oli usein helppo päätellä oliko leikki tullut mediasta. Medialeikeissä hahmojen nimet ovat yleensä vieraskielistä, ja leikissä saattoi olla vieraskielisiä nimityksiä, jolloin haastateltavien mielestä oli helppo päätellä että kyseessä on medialeikki.

8.2.2 Median vaikutus leikkiin

Haastatteluissa tuli esille, että media ei näy näin pienten lasten leikeissä läheskään kaikilla, vaan muutamilla ryhmässä. Useampi haastattelijoista sanoi, että median vaikutukset näkyvät paljon enemmän yli viisivuotiaiden lasten leikissä. Esimerkiksi isommilla pojilla näkyi leikeissä Transformerit. Pojilla näkyi leikissä myös vaikutuksia Autot- ja Lentsikat –elokuvista, ja piirrettäessä pojat piirsivät peleistä kuvia. Haastateltavien mukaan leikeissä näkyi jääkiekko, mäkihyppy ja jalkapallo silloin, kun isommat kisat tulivat televisiosta.

Haastateltavien mukaan median vaikutuksia tulee paljon enemmän leikkiin ohjelmista kuin peleistä. Leikeissä näkyi muun muassa Monsterhai, Hevisaurus, Spiderman, Batman sekä Salatut elämät. Viihdeohjelmista leikkeihin tulevat esimerkiksi Idols, Vain elämää, Putous, Suomen surkein kuski ja Hauskat kotivideot. Salatut elämät näkyi roolileikissä viisivuotiailla ja vanhemmilla. Leikkiin otetaan ohjelmasta roolihahmot sekä juoni. Lapset saattavat käsitellä leikissään sellaisia mediasta tulleita aiheita, joita eivät itse välttämättä ymmärrä. Esimerkiksi leikkeihin voi tulla vaikutuksia Salatuista elämästä, joissa käsitellään paljon lapsille sopimattomia aiheita.

Haastattelujen perusteella lasten leikkeihin tulee paljon vähemmän vaikutteita peleistä mitä televisiosta. Yhdessä haastattelussa tuli ilmi, että yhdellä lapsella oli yli 18-vuotiaille suunnattu peli, joka aiheutti pojalle aggressiivista käytöstä leikissä. Haastateltavat mainitsivat myös lego-peli Minecraftin näkyvän leikeissä. Lapset leikkivät pelimaailmaa, jossa saattaa kuolla ja saada uuden elämän kuten peleissä.

Haastateltavat olivat yksimielisesti sitä mieltä, että leikkeihin tulee mukaan myös mediasta tuttuja hahmoja. Yhtä hahmoa voi kerralla leikkiä moni lapsi yhtä aikaa samassa leikissä. Haastateltavat mainitsivat, että leikkeihin tulee hahmoina esimerkiksi Turtlesit, Ryhmähau, Anniina Balleriina, sekä Frozenin hahmot. Erityisesti viihdeohjelma Putouksesta tulee usein hahmoja leikkeihin. Hahmoihin lapset haluavat myös usein hahmoille kuuluvaa rekvisiittaa, kuten Spidermanin ja prinsessojen asusteita. Haastateltavat olivat huomanneet, että hahmojen kautta leikittiin rajumpaa leikkiä mitä muuten. Lapset saattoivat myös sanoa toiselle lapselle hänen leikkivän väärin, jos hän ei osannut jäljitellä oikein kyseisen hahmon toimintaa. Lapset tuntevat hyvin Youtuben, ja varsinkin vanhemmat lapset katsovat youtubevideoita, josta katsotaan esimerkiksi musiikkivideoita. Videoista leikkeihin nousee erityisesti laulajia, kuten Robin, jonka tanssikuvioita lapset jäljittelevät. Haastattelijat olivat huomanneet, että lapset tuntevat myös hyvin aikuisille suunnattua musiikkia. Myös elokuvien ja ohjelmien tunnusmusiikit tulevat mukaan leikkeihin.

Haastateltavien mukaan pienemmät lapset eivät sisäistä ohjelman juonta, vaan leikkiessään jäljittelivät usein vain jotain ohjelmasta tai pelistä tulevaa hahmoa. Pelien ja ohjelmien juoni ei siis usein tämän ikäisillä lapsilla siirry leikkeihin. Haastateltavat mainitsivat että pojilla näkyy paljon mediasta vaikutteita saanutta

taisteluleikkiä, jossa ei ole juonta ollenkaan, vaan se on pelkkää taistelemista. Isompien tyttöjen leikeissä juoni näkyi enemmän ja leikki oli pitkäkestoisempaa. Yhdessä päiväkodissa lapset osasivat leikkiä Salattujen elämien juonta.

Haastattelujen perusteella media vaikuttaa jonkin verran lasten kieleen leikissä. Esimerkiksi Putous-ohjelmasta tuli leikkeihin hokemia, joita lapset osasivat käyttää oikeissakin tilanteissa, kuten "mie romahan" ja "saijonaarasta". Useat haastateltavat mainitsivat, että taisteluleikkeihin tulee äänitehosteita mediasta. Lapsi saattaa myös muuttaa äänenpainoaan hahmon ääneksi, esimerkiksi eräs poika jäljitteli Muumipappaa muuttamalla äänenpainoaan ja puhumalla kirjakieltä. Myös mediasta tulleita musiikkitähtiä imitoitiin. Lasten leikin kieleen tuli mediasta paljon englanninkielisiä nimiä ja sanoja.

Haastateltavat mainitsivat, että lasten ryhmässä saattoi olla ryhmäpaine, joka painosti lasta omistamaan mediassa paljon esillä olevia leluja. Lapset toivat oman lelun päivänä paljon mediassa esillä olevia leluja, sekä nämä näkyvät unikavereissa. Lapsilla näkyi leikeissä myös kannettavia leikkietokoneita omanlelun päivänä. Myös vaatteissa, tossuissa ja repuissa näkyivät pinnalla olevat pelit ja ohjelmat. Haastateltavat mainitsivat, että 3-4 -vuotiaille oli tärkeää mikä kuva on paidassa. Suosittuja mediasta tulleita brändejä olivat Spiderman, Batman, Angrybirds, Autot sekä Rainbow. Haastateltavat kuitenkin toteavat, että tämän ikäisen lapsen vaatetus riippuu yleensä vanhemman valinnoista, mitä vaatteita he lapselleen ostavat ja mitä he pukevat heille päälleen.

Haastatteluissa kävi ilmi, että media rajoitti lasten leikkiä sekä jumitti lapsen luonnollista mielikuvitusta ja leikin etenemistä.

Mallista tekemistä tavallaan, että ei jätetä lapsen omalle ajattelulle ja mielikuvitukselle tilaa, että eihän siinä tarvi paljon mieltä. Ja just sen tekemisen sen voi perustella vaan sillä, ku se tehdään siinä ohjelmassa, että ei tarvi mieltä sitä et voiks äiti oikeasti tehdä näin eikä käyttää... nii mun mielestä ite lapsen tarvi käyttää sitä omaa ajatteluaan tai päättään ollenkaan. Että se vain sitten toistaa sitä jos ne on niinkun kaikki osaa ajatella, et se on pelkkää sitä tv:n katsomista.

Haastateltavien mielestä lasten mielikuviutus on mennyt köyhemmäksi. Lapsilla on tietty kaava leikkiä. Vertaisryhmissä lapset vaativat, että leikitään tietyn mallin tai juonen mukaan. Jos näin ei tapahdu, antoivat lapset suoran palautteen toiselle ja korjaavat virheet. Suurin osa haastateltavista oli sitä mieltä, että media voi lisätä lasten luovuutta sekä mielikuvitusta.

Jos vastakohtana ois laatikossa kasvanut lapsi, nii millä se ruokkis omaa mielikuvitusta. Että kyllä se tarvii sitä mediaa, että se...

8.2.3 Median positiiviset ja negatiiviset vaikutukset lasten leikkiin

Haastateltavat olivat sitä mieltä, että mediasta tarttui negatiivisia asioita lasten leikkiin, kuten väkivaltaa, joka näkyi taisteluleikeissä rajumpana. Lasten todellisuuden taju voi hämärtyä, jolloin lapsi ei välttämättä ymmärrä, että hän voisi oikeasti satuttaa leikissä itseään tai kaveria henkisesti tai fyysisesti. Haastateltavien mielestä median myötä lasten välittäminen ja empatiakyky toista kohtaan vähenee.

Meilläkin monesti kun menee puuttuun, niin "muttaku me leikitään turtlesia, näillä on se taistelu", nii se on niinku selitys sille, että saa lyödä toista tai törkkiä toista.

Haastateltavat totesivat, että kun lapsi saa ottaa jonkun roolin, hän saattaa leikkiä rohkeammin ja avoimemmin. Haastateltavien mukaan tytöillä media tuo enemmän positiivista leikkiin, sekä saattaa kehittää itsetuntoa. Medialeikki voi myös olla lapsia yhdistävä tekijä.

Ja onha tytöille tärkeätä tää prinsessaleikki, kun ne saa olla kauniita ja sitä hyviä ja hienoja, niinku sellanen täydellinen. Tulee sitä positiivista ja on monta samassa leikissä, ja kaikki on yhtä kauniita

Negatiivisina vaikutuksina nähtiin, että media toi lapsille pelkoja ja ahdistusta, jotka näkyivät myös leikeissä. Osa lapsista tunnisti pelkojensa lähteet, esimerkiksi Minecraft oli yksi näistä. Haastateltavien mukaan lapset myös tiedostivat mitkä olivat kiellettyjä ja pahoja medialeikkejä, ja lopettivat leikin aikuisen tullessa viereen.

Mut se menee piiloon sitä tekemään. Ja sitte ku ne näkee, että aikuine tulee lähelle ni ne saattaa muuttua se oleminen erilaiseksi.

Haastatteluissa tuli ilmi, että jotkut lapset saattavat jumittua peleihin tai ohjelmiin vaikka kesken leikin, jolloin ajatukset pyörivät vain sen tietyn ohjelman tai pelin ympärillä, eikä leikkiin pystytä välttämättä keskittyä.

Se jumittuu niihin niin hirveesti, että se elää ihan täysin koko ajan sitä pelihommaa, että meni se pukkeen tai vessaan tai niin, se on niinku koko ajan semmosessa pelimaailmassa sisällä.

Kaikkien haastateltavien mielestä leikistä poissulkemista ei tapahtunut, vaikka lapsi ei tietäisi leikistä. Mikäli jossain leikissä lapsi ei tiennyt leikissä olevaa hahmoa tai juonta, toiset lapset kertoivat ja selittivät miten leikkiä kuuluu leikkiä. Haastateltavat kertoivat myös, että aikuiselta saatetaan tulla kysymään neuvoa miten leikkiä leikitään.

Haastateltavien mielestä poikien leikeissä median vaikutus näkyi enemmän. Poikien leikki oli rajumpaa ja heillä oli enemmän leikeissä konflikteja. Sota- ja taisteluleikit, joita pojat leikkivät, nousivat esille haastateltavien keskuudessa. Haastateltavat pohtivat kiinnitetäänkö poikien leikkiin enemmän huomiota, koska se on tyttöjen leikkejä väkivaltaisempaa. Tyttöjen leikit koettiin rauhallisempina kuin poikien leikit.

8.2.4 Median käytön lisääntyminen ja sen havainnointi

Yksimielisesti haastateltavat olivat sitä mieltä, että median käyttö on lisääntynyt lasten keskuudessa. Syinä mediankäytön lisääntymiseen nähtiin, että media-laitteet olivat halventuneet vuosien myötä sekä ohjelma tarjonta oli lisääntynyt. Nykyään on olemassa sellaisia lapsille suunnattuja televisiokanavia joista tulee yötä päivää ohjelmia. Nykyään internet kuuluu lähes joka talouteen, mitä se ei ole aikaisemmin ollut. Nykyään ohjelmat ovat siirtyneet televisiosta puhelimiin ja tableteihin.

No on kai se, kun nuo ossaa kohta nuo 2-3- vuotiaat käyttää just jotain ipadia ja älypuhelimia, niin kyllähän se niiku on lisääntynyt ihan varmasti.

Haastateltavien mielestä riippuu siitä miten paljon vanhemmat antavat lastensa katsoa ohjelmia ja pelata pelejä. Erona aikaisempaan nähtiin myös se, että nykyään ei ole pelkästään Pikku Kakkonen vaan Youtube, joka on lapsille tuttu, ja muut netin kautta saatavat sivustot.

Haastattelussa nousi ilmi, että samoja leikkejä leikitään nykyään mitä aikaisemminkin. Ennen lapset ottivat mediasta leikkeihinsä vaikutteita paljon televisiosta, mutta nykyään leikkeihin otetaan paljon vaikutteita myös Internetistä ja peleistä. Osa haastateltavista sanoi, että perinteistä kotileikkiä leikitään vähemmän mitä aikaisemmin. Nykyään hahmoja tulee enemmän leikkeihin ja ne muuttuvat koko ajan. Haastateltavat kuitenkin mainitsivat, että ikisuosikit, kuten Muumit, pysyvät leikeissä kautta ajan. Tietynlainen rauhattomuus, hektisyys ja leikeistä nopeasti toiseen siirtyminen näkyi haastateltavien mielestä lasten leikeissä. Nykyään joka leikkiin on valmiita leluja, jolloin lasta ei haasteta käyttämään mielikuvitustaan. Haastateltavat pohtivat, että lapsilla luovuus, heittäytyminen ja itsekriittisyys ovat lisääntyneet.

Mun mielestä jotenkin hassua, että tuon ikäiset voi olla itelleen niinku niin julmia, että mä en osaa tarpeeks hyvin ja mä en tee tätä tarpeeks hyvin... Mallista katsominen on jo niin julmaa, että aatellaan; mä en tee tätä tarpeeks hyvin. Et se sitä niinku on jo törmänny.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Aineistossamme tuli ilme, että jokaisesta kotitaloudesta löytyi joitakin medialaitteita ja lapset käyttivät niitä. Internet löytyi lähes jokaisesta kotitaloudesta ja televisio oli suosituin käytetty media-laite. Suurin osa lapsista käytti jotain medialaitetta lähes päivittäin. Tuloksemme tukivat teoriassa olevaa väitettä siitä, että media on suuri osa nykypäivän lasten arkea.

Vanhemmille tehdyn kyselylomakkeen mukaan melkein jokainen lapsi katsoi televisiota lähes päivittäin. Muita medialaitteita käytettiin huomattavasti vähemmän mitä televisiota. Vastaajien lapsista yli puolet katsoivat lastenohjelmia päivittäin, kun taas muita ohjelmakategorioita harvemmin. Vastausten perusteella ilmeni, että lapset pelasivat pelikonsolilla eniten oppimispelejä. Suurin osa lapsista käytti pelikonsolia harvemmin kuin kerran viikossa. Suurin osa lapsista ei käytä aikaa tietokoneella internetissä pelaamiseen koskaan. Eniten tietokonetta käytettiin videoiden ja ohjelmien katseluun.

Haastattelussa selvisi, että media näkyy nykypäivän lasten leikeissä voimakkaasti monin eri tavoin. Media näkyy lasten leikeissä tunteissa, käyttäytymisessä, rooleissa, juonessa ja kielessä. Haastateltavien mukaan mediasta tulleita leikkejä päiväkodissa on helppo havaita, mutta heillä ei ollut paljoa tietoa lasten käyttämien medioiden sisällöistä. Myös kyselylomakkeissa ilmeni, että leikistä on helppo havaita median vaikutteita. Haastateltavat kokivat, että he haluaisivat tietää enemmän siitä, mitä nykypäivän lapset seuraavat, jotta medialeikkien havainnointi ja ohjaaminen helpottuisivat. Haastateltavat kokivat, että he pystyisivät oikeissa rooleissa ohjaamaan medialeikkiä.

Kyselyn tuloksissa tuli ilmi, että eniten vaikutteita leikkiin lapset ottivat lastenohjelmista sekä lastenelokuvista. Kyselyn tulosten mukaan yli puolet vastanneiden lapsista ottivat lastenohjelmista vaikutteita leikkiinsä. Kaiken kaikkiaan jokaisesta ohjelmakategoriasta lapset ottivat vaikutteita leikkiinsä. Kyselyssä sekä ryhmähaastattelussa kävi ilmi, ettei peleistä oteta niinkään vaikutteita leikkiin. Vanhemmille tehdyssä kyselyssä sekä työntekijöiden ryhmähaastattelussa todettiin, että lapset ottavat vaikutteita eniten mediasta leikin rooleihin ja kieleen. Ryhmähaastattelun mukaan media näkyy leikin kielessä hokemina, äänitehosteina sekä englannin kielisinä niminä. Yli puolet kyselylomakkeiden vastaajista oli sitä mieltä, että tv-ohjelmien juoni näkyy lasten leikeissä jollain tapaa. Työntekijöiden ryhmähaastatteluissa ilmeni, että pienet lapset eivät välttämättä sisäistä juonen kulkua vaan sisäistävät pelkästään mediasta tulevat hahmot ja leikkivät niitä.

Haastatteluissa ilmeni, että mediasta tulee niin positiivisia kuin negatiivisiakin vaikutuksia lasten leikkiin. Haastateltavat kokivat, että media tuo enemmän negatiivisia kuin positiivisia vaikutuksia leikkiin. Haastateltavat pohtivat, että negatiivisuus näkyy ehkä selvemmin, joten siihen kiinnitetään enemmän huomiota, kuin positiivisiin vaikutuksiin. Haastateltavat eivät osanneet sanoa, tulevatko esimerkiksi hyvät käytöstavat mediasta vai jostain muualta. Työntekijöiden ryhmähaastatteluissa ilmeni, että mediasta siirtyy jonkin verran aggressiivisuutta joidenkin lasten leikkiin. Kyselyssä vanhempien mielestä yli puolella aggressiivisuus ei näy lainkaan lasten leikissä. Kyselylomakkeisiin vastanneet vanhemmat olivat sitä mieltä, että tv-ohjelmat vaikuttavat enemmän vireystilannoukseen kuin laskuun.

Haastateltavien mukaan pojat ottavat tyttöjä enemmän vaikutteita mediasta, mutta he pohtivat myös sitä, että huomataanko poikien leikit vain selvemmin sen toiminnallisuuden ja fyysisyyden takia. Tytöt ja pojat katsovat eri ohjelmia sekä pelaavat eri pelejä. Tyttöjen käyttämä media sisälsi enemmän hoivallista ja tyttömäisempää puolta, kun taas poikien media sisälsi erilaisia taistelu- sekä seikkailu elementtejä. Haastateltavien mielestä medialla on negatiivinen vaikutus lasten mielikuvitukseen ja luovuuteen. Haastateltavat totesivat, että media rajoittaa lasten leikkiä ja jumittaa sekä köyhdyttää lapsen luonnollista mielikuvitusta. Osa haastateltavista oli kuitenkin sitä mieltä, että media saattaa lisätä lasten luovuutta sekä mielikuvitusta. Kyselytuloksissa todettiin, että media vie yli puolella lapsista leikkiaikaa.

Kyselylomakkeissa ilmeni, että tv-ohjelmien vaikutus näkyy lapsilla leluissa ja rekvisiitoissa. Työntekijöiden ryhmähaastattelussa todettiin, että pinnalla olevat pelit ja ohjelmat näkyvät paljon lasten vaatteissa, tossuissa, repuissa ja leluissa. Suosittuja brändejä olivat Spiderman, Angry Birds, Autot, Batman sekä Rainbow. Haastattelussa mainittiin, että lasten vaatetus riippuu yleensä kuitenkin vanhemman valinnoista.

10 POHDINTA

10.1 Prosessin kulku

Opinnäytetyömme tavoitteena oli selvittää, miten media vaikuttaa 3-5 -vuotiaiden lasten leikkiin. Median rajasimme käsittämään televisiota, tietokonetta, älypuhelinta, tablettia, internetiä ja digitaalisia pelejä. Media on laaja käsite, joten oli hyvä että rajasimme median käsittämään tiettyjä asioita. Tutkimuskysymyksemme olivat seuraavat: mitä rajaamistamme medioista lapset käyttävät ja miten rajaamamme mediat vaikuttavat lasten leikkiin.

Opinnäytetyömme aloitus prosessi käynnistyi vauhdikkaasti valikoituamme aiheen. Saimme nopeasti tutkimusaineiston kasaan, mutta tämän jälkeen ulkomaille lähdön takia ja eri paikkakunnille muuttamisen vuoksi emme päässeet työstämään opinnäytetyötämme halutullamme aikataululla. Teoria osuutta oli vaikeaa työstää, koska aiempia tutkimuksia ei ollut paljon. Medialeikeistä on vähän kirjallisuutta, joten jouduimme soveltamaan teoretietoa muista lähteistä. Mediakasvatuksesta löytyi paljon tietoa, joten hyödynsimme sitä opinnäytetyössämme. Teorian työstäminen helpottui, kun löysimme käyttökelpoista materiaalia tutkimukseemme. Yhteisen ajan puutteellisuuden vuoksi teoretiedon kirjoittaminen jäi työn tekemisen loppuvaiheeseen.

Opinnäytetyömme aineistonkeruumenetelmiksi valitsimme kvalitatiivisen eli laadullisen sekä kvantitatiivisen eli määrällisen tutkimusmenetelmän. Kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän toteutimme tekemällä vanhemmille kyselylomakkeen, jonka avulla saimme tietoa lasten median käytöstä.

Kvalitatiivisena tutkimusmenetelmänä käytimme puolistrukturoitua ryhmähaastattelua neljän päiväkodin työntekijöille. Olimme tyytyväisiä siihen, kuinka paljon saimme vanhemmilta vastauksia kyselylomakkeisiin. Huomasimme kuitenkin jälkikäteen kyselylomakkeesta puutteita ja virheitä: osa kyselylomakkeen kysymyksistä ja vastausvaihtoehdoista olivat epäselviä. Ymmärsimme, kuinka tärkeää kyselylomakkeen testaaminen useammalla henkilöllä on ennen sen varsinaista käyttöä. Jouduimme tekemään kyselylomakkeen kiireisellä aikataululla, joten sen hiomiselle ei jäänyt aikaa.

Toteutus muotona ryhmähaastattelu oli mielestämme hyvä, koska saimme laajemmin vastauksia ja herättelimme keskustelua. Tarkoituksenamme oli, että haastattelut olisivat vapaamuotoista keskustelua aiheesta, mutta haastattelutilanteessa tämä ei onnistunut. Joten ensimmäisen haastattelun jälkeen muutimme toimintatapaamme haastattellessa. Jälkikäteen ajatellen meidän olisi pitänyt kysyä enemmän tarkentavia kysymyksiä ja pyytää haastateltavia avaamaan ja tarkentamaan vastauksia enemmän. Haastattelut antoivat arvokasta tietoa kyselylomakkeiden kanssa tutkimukseemme. Tutkimusmenetelmistä saadut vastaukset täydensivät toisiaan. Ryhmähaastattelun nauhoitimme ja litteroimme luotettavuuden lisäämiseksi. Lopuksi tuhosimme haastattelun sekä kyselylomakkeet oikeaoppisesti. Luotettavuutemme olisi lisääntynyt, jos päiväkotien nimet olisi julkaistu työssä, mutta kaikki yhteistyökumppaneistamme eivät halunneet nimiään julki, joten kunnioitimme heidän tahtoaan ja pidimme päiväkodit nimettöminä.

Tutkimuksemme alkuvaiheessa meillä oli kapeakatseinen asenne lasten median käyttöä kohtaan. Työmme edetessä tekemällä ryhmähaastattelun sekä kyselyn ja tutustumalla kirjallisuuteen median positiivisia puolia alkoi tulla myös esiin.

Pohtimalla tutkimustuloksia laajakatseisesti ja syventymällä niihin selvisi, että median laaja-alaisuus lasten arjessa on todella merkittävä. Tulevina varhaiskasvattajina meidän tulee muistaa työssämme median mahti ja osata nähdä siinä sekä positiiviset ja negatiiviset puolet. Tulevaisuuden päiväkotimaailmassa media ja medialaitteet tulevat olemaan enemmän läsnä. Lastentarhanopettajina meidän tulee osata käyttää mediaa sekä medialaitteita oikein, että niillä olisi pedagoginen merkitys ja niistä olisi hyötyä lasten kasvulle ja kehitykselle. Oma ammatillisuutemme ja tieto lasten median käytöstä sekä vaikutuksista on lisääntynyt.

10.2 Median monet kasvot

Median käyttö on lisääntynyt nykyaikana, joten sen vaikutus leikkiin on tärkeä tutkimuksen aihe. Media näkyy hyvin vahvasti nykypäivänä joka puolella ja tavoittaa näin myös lapset. On täysin ymmärrettävää, että lapset ottavat vaikutteita mediasta leikkeihin, koska media on läsnä lasten arjessa hyvinkin voimakkaasti ja sitä on näkyvillä kaikkialla. Pinnalla olevaa mediaa on näkyvillä samanaikaisesti ohjelmissa, peleissä ja oheistuotteissa. Selvästi voimme todeta, että oheistuotteiden määrä on lisääntynyt 10 vuoden sisällä.

Huomasimme, että eri päiväkodeissa leikitään eri medialeikkejä vaikka paikkakunta on sama. Vertaisryhmällä on suuri vaikutus siihen, mikä leikki on pinnalla. Media on hyvin muuttuva ja uusiutuva, joten vireillä oleva media leikki väistyy aina uuden tieltä. Tutkimuksessa tuli kuitenkin ilmi, että jotkin ikisuosikit pysyvät aina pinnalla kuten Muumit ja Spiderman. Pohdimme, että alueella

saattaa olla merkitystä siihen, kuinka paljon lapset ottavat vaikutteita mediasta leikkeihin. Oletuksenamme on, että suuremmissa kaupungeissa median vaikutukset leikkeihin näkyy selvemmin, joten jos tutkimus tehtäisiin eri alueelle, voisi tutkimustulokset olla erilaisia. Pohdimme, että saattoiko vuodenaika vaikuttaa tutkimuksemme tuloksiin, koska keräsimme aineiston talvella, jolloin lapset saattavat olla enemmän sisätiloissa ja käyttää eri medialaitteita. Tuloksiimme saattoi vaikuttaa myös se, että tutkimus kohteenaamme olivat 3-5 -vuotiaat lapset, joilla roolileikki alkaa vasta kehittyä. Tämän vuoksi juoni ei ehkä siirry suoraan lasten leikkiin, vaan lapset omaksuvat helpommin eri roolit.

Media on tietämättään monen lapsen arjessa läsnä enemmän kuin vanhemmat välttämättä tiedostavat. Televisio saattaa olla kotona päällä jatkuvasti, jolloin lapsi saattaa sivusilmällä seurata ohjelmia, mitkä eivät välttämättä ole sopivia lapsille. Lasten sisarukset tai vanhemmat saattavat itse pelata lapsille sopimattomia pelejä pienten lasten läsnä olleessa, eivätkä välttämättä ymmärrä lasten saavan näistä vaikutteita. Tutkimuksessamme ilmeni, että lapset katsovat jonkin verran erilaisia viihdeohjelmia kuten esimerkiksi Putousta, joka on tarkoitettu koko perheen katsottavaksi, mutta ohjelma kuitenkin sisältää paljon lapsille sopimatonta materiaalia ja kielenkäyttöä.

Yleisoletuksena on, että medialla on pelkkiä negatiivisia vaikutuksia lasten kehitykseen ja leikkiin. Omana oletuksenaamme oli myös se, että media tuo enemmän negatiivisia vaikutuksia lasten leikkeihin, mutta teoriaan tutustumisen myötä huomasimme, että medialla on myös paljon positiivisia vaikutuksia. Omasta tutkimuksestamme ei selvinnyt paljoa median tuomia positiivisia vaikutuksia, koska negatiiviset vaikutukset saatetaan huomata helpommin.

Opinnäytetyömme tuo esille median olevan jokapäiväistä elämää lapsiperheissä. Mediankäyttö on meille itsellämme suuri osa arkea, jonka avulla saamme kerättyä tietoa ja pääsemme viihtymään. Jokaisella ihmisellä on omanlaisensa suhde mediaan ja se näkyy jokaisessa ihmisessä eritavalla. Media voi nähdä vanhan sanonnan mukaan huonona isäntänä ja hyvänä renkinä. Isäntänä mediaan ei voi jumittaa liikaa, koska muu elämänlaatu saattaa huonontua. Renkinä, oikein ja kohtuullisesti käytettynä se luo elämään mahdollisuuksia.

LÄHTEET

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Helenius, A. & Lummelahti, L. 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hintikka, M., Helenius, A. & Vähänen, L. 2004. Leikistä totta. Omaehtoisen leikin merkitys. Helsinki: Tammi.

Inkinen, T. Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Jantunen, T. & Lautela, R. 2009. Kuningasvuosi leikin kulta-aika. Sastamalta: Tammi.

Kangas, S. Mäkin haluun! Pelit luovuuden leikkikenttänä. Teoksessa Pentikäinen, L., Ruhala, A., Niinistö, H. 2007. Mediamatkaa! Osa 2-kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Helsinki: Media kasvatuskeskus Metka Ry.

Karimäki, R. Media leikkiin innoittajana. Teoksessa Pentikäinen, L., Ruhala, A., Niinistö, H. 2007. Mediamatkaa! Osa 2-kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Helsinki: Media kasvatuskeskus Metka Ry.

Korhonen, P. 2008. Lasten TV-ohjelmiin liittyvät pelot, painajaisunet ja pelonhallinta. Tampere: Tampereen Yliopistonpaino Oy.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Media lukutaidot, osallisuus, mediakasvatus. Helsinki: Palmenia.

Lahikainen, A., Mälkiä, T. & Repo, K. 2015. Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino.

Lehikoinen, T. 2006. Median valtakunta. Jyväskylä: Aikamedia Oy.

Merilampi, R-S. 2014. Mediakasvatuksen perusteet. Vantaa: BTJ Finland Oy.

Meriranta, M. 2010. EU: Mediakasvatuksen käsikirja.

Noppiari, E., Uusitalo, N., Kupiainen R. & Luostarinen, H. 2008. "Mä oon nyt online!". Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos.

Niinistö, H. 2011. Mainiot mediaperheet- opas lasten ja vanhempien mediahetkiin. Tuokinprint Oy.

Niinistö, H. & Sintonen, S. 2007. Mä keksin! Tehdään yhdessä mediakulttuuria. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka Ry.

Niinistö, H. Media haastaa kasvattajan pelikentälle. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala A., Niinistö, H., Olkkonen R. & Ruddock, E. Mediametkaa! Osa 4 – kaikki peliin. Mediakasvatuskeskus Metka Ry.

Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa. Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Okkonen, S. Faktaa ja fiktiota lasten kanssa – median tarinat draamakasvatuksessa. Teoksessa Pentikäinen, L., Ruhala, A., Niinistö, H. 2007. Mediamatkaa! Osa 2-kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Helsinki: Media kasvatuskeskus Metka Ry.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Minerva.

Pennanen, S. Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Alanen, L. & Karila, K. 2009. Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Pentikäinen, A. Nuorten pelikulttuurit. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala A., Niinistö, H., Olkkonen R. & Ruddock, E. Mediametkaa! Osa 4 – kaikki peliin. Media kasvatuskeskus Metka Ry.

Pohjonen, K, Johnson, E. 2009. Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistonpainolaitos.

Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutus lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja –sääntelyn käytäntöihin. Helsinki: Mediakasvatusseura ry. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>. Luettu 27.10.2015

Sihvonen, T. Miksi tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. Mediametkaa! Osa 4 – kaikki peliin. Media kasvatuskeskus Metka Ry.

Suoninen, A. 2004. Mediakielitaidon jäljillä – lapset ja nuoret valikoivina mediakäyttäjinä. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013. 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf> Luettu 28.3.15

Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa – Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Juvenes Print Oy.

Valkonen, S. 2012. Television merkitys lasten arjessa. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy

Valkonen, S., Pennonen, M. & Lahikainen, A. Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Varhaiskasvatuslaki 19.1.1973/36

Varhaissuunnitelman perusteet. 2005. Stakes. Oppaita 56.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Helsinki: Tammi.

Werner, A. 1996. Lapset ja televisio. Tampere: Tammerpaino.

Haastattelu työntekijöille

- Itsemme esittely
- Aiheen esittely
- Aiheen rajauksen esittely
- Ohjeistus nauhoitukseen

Taustatiedot

- Koulutus, työkokemus

Mediatuntemus

Kuinka hyvin tunnet lapsille suunnattuja ohjelmia ja pelejä?

Helpottaako median tuntemus leikin havainnointia ja ohjaamista?

Käytättekö päiväkodissanne medialaitteita, esim. tietokone, televisio, tabletti

Miten media näkyy lapsen leikeissä?

Mistä mediasta lapset ottavat vaikutteita?

- Mediasta tuttuja tapahtumia esim. uutistapahtumat
- televisio-ohjelma
- elokuva
- digitaalinen peli

Miten median vaikutukset näkyvät lasten leikeissä?

- Hahmot/Roolit
- Juoni
- Oheistuotteet, esim. lelut, figuurit, keräilykortit
- Kieli

Median vaikutus lasten leikkeihin

Onko lasten leikeistä helppo huomata median vaikutteita?

Vaikuttaako media positiivisesti vai negatiivisesti lasten leikkeihin? Miten?

Vähentääkö tai lisääkö media lasten mielikuvitusta tai luovuutta?

Mediasisältöjen tuntemus leikkiin pääsyn edellytyksenä?

Näkyykö median vaikutus leikeissä eri tavalla tytöillä ja pojilla?

Lasten mediankäytön ja leikin muutos

Näetkö, että lasten median käyttö on lisääntynyt? Lähivuosina? Työhistoriasi aikana?

Onko teidän mielestänne lasten leikki muuttunut median lisääntyneen käytön vuoksi?

KYSELYLOMAKE LASTEN MEDIAN KÄYTÖSTÄ JA MEDIAN VAIKUTUKSISTA LASTEN LEIKKIIN

Taustatiedot

Rastita sopiva vaihtoehto

Vastaaja

1. Äiti
2. Isä
3. Muu huoltaja

Lapsen ikä

1. 3 vuotta
2. 4 vuotta
3. 5 vuotta

Lapsen sukupuoli

1. Tyttö
2. Poika

Kotona käytettävissä olevat medialaitteet

1. Televisio
2. DVD-soitin
3. Pelikonsoli
4. Tietokone
5. Tabletti
6. Internet
7. Älypuhelin

Median käyttöaika

Ympyröi sopivin vaihtoehto

1. Kuinka paljon lapsesi keskimäärin käyttää kyseisiä laitteita viikossa?

	Päivittäin	Useita kertoja viikossa	1-2 kertaa viikossa	Harvemmin kuin kerran viikossa	Ei koskaan
Televisio	1	2	3	4	5
DVD-soitin	1	2	3	4	5
Pelikonsoli	1	2	3	4	5
Tietokone	1	2	3	4	5
Tabletti	1	2	3	4	5
Internet	1	2	3	4	5
Älypuhelin	1	2	3	4	5

2. Kuinka paljon lapsesi käyttää kyseisiä laitteita päivässä?

	Useita tunteja päivässä	2-3 tuntia päivässä	1-2 tuntia päivässä	0-1 tuntia päivässä	Ei lainkaan
Televisio	1	2	3	4	5
DVD-soitin	1	2	3	4	5
Pelikonsoli	1	2	3	4	5
Tietokone	1	2	3	4	5
Tabletti	1	2	3	4	5
Internet	1	2	3	4	5
Älypuhelin	1	2	3	4	5

3. Kuinka usein lapsi katsoo seuraavia ohjelmia

	Päivittäin	Useita kertoja viikossa	1-2 kertaa viikossa	Harvemmin kuin kerran viikossa	Ei koskaan
Lastenohjelmat	1	2	3	4	5
Lastenelokuvat	1	2	3	4	5
viihde-ohjelmat (putous ym.)	1	2	3	4	5
Dokumentteja	1	2	3	4	5
Draamasarjoja (salatut elämät ym.)	1	2	3	4	5
Tosi- tv sarjat	1	2	3	4	5
Asia ohjelmat	1	2	3	4	5
Urheilu ohjelmat	1	2	3	4	5
Uutislähetykset	1	2	3	4	5
Muu ohjelma, mikä?	1	2	3	4	5

Nimeä muutamia ohjelmia mitä lapsi katsoo

4. Kuinka usein lapsi pelaa pelikonsolilla?

	Päivittäin	Useita kertoja viikossa	1-2 kertaa viikossa	Harvemmin kuin kerran viikossa	Ei koskaan
Autoilupelejä	1	2	3	4	5
Tasohyppelypelejä	1	2	3	4	5
Seikkailupelejä	1	2	3	4	5
Interaktiivisiapelejä (Wiin:n pelit)	1	2	3	4	5
Oppimisperlejä	1	2	3	4	5
Taistelupelejä	1	2	3	4	5
Muu peli, mikä?	1	2	3	4	5

Nimeä muutama peli mitä lapsesi pelaa

5. Kuinka usein lapsesi käyttää tietokonetta?

	Päivittäin	Useita kertoja viikossa	1-2 kertaa viikossa	Harvemmin kuin kerran viikossa	Ei koskaan
Internetissä pelaamiseen	1	2	3	4	5
Pc-pelien pelaamiseen	1	2	3	4	5
Elokuvien ja ohjelmien katseleminen internetissä	1	2	3	4	5
Videoiden katselu (Youtube ym.)	1	2	3	4	5
Elokuvien ja ohjelmien katseleminen tietokoneelta (CD/DVD)	1	2	3	4	5
Muu, mikä? _____ _____	1	2	3	4	5

Median vaikutus leikkiin

Ympyröi sopivin vaihtoehto

1. Kuinka paljon lapsesi ottaa vaikutteita leikkeihinsä kyseisistä televisio-ohjelmista?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei yhtään	En osaa sanoa
Lastenohjelmat	1	2	3	4	5
Lastenelokuvat	1	2	3	4	5
Viihdeohjelmat (Putous, Posse ym.)	1	2	3	4	5
Dokumentit	1	2	3	4	5
Draamasarjat (Salatut Elämät ym.)	1	2	3	4	5
Tosi-Tv sarjat	1	2	3	4	5
Asiaohjelmat	1	2	3	4	5
Urheiluohjelmat	1	2	3	4	5
Uutislähetykset	1	2	3	4	5
Muu, mikä?	1	2	3	4	5

2. Miten paljon tv-ohjelmat mielestäsi näkyvät lapsesi leikissä

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei yhtään	En osaa sanoa
Rooleissa (eri hahmot)	1	2	3	4	5
Kielessä (hokemat, vuorosanat)	1	2	3	4	5
Juonessa (leikin kulku)	1	2	3	4	5
Aggressiivisuudessa	1	2	3	4	5
Vireystilan nousemisena	1	2	3	4	5
Vireystilan laskemisena	1	2	3	4	5
Leluissa ja rekvisiitoissa	1	2	3	4	5
Muu, mikä? _____ _____	1	2	3	4	5

3. Kuinka paljon lapsesi ottaa vaikutteita leikkeihinsä kyseisistä peleistä?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei yhtään	En osaa sanoa
Autoilupelit	1	2	3	4	5
Tasohyppelypelit	1	2	3	4	5
Seikkailupelit	1	2	3	4	5
Interaktiiviset pelit (Wii:n pelit, Singstar ym.)	1	2	3	4	5
Oppimispelit	1	2	3	4	5
Taistelupelit	1	2	3	4	5
Muu, mikä? _____ _____	1	2	3	4	5

4. Miten paljon pelit mielestäsi näkyvät lapsesi leikissä

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei yhtään	En osaa sanoa
Rooleissa (eri hahmot)	1	2	3	4	5
Kielessä (hokemat, vuorosanat)	1	2	3	4	5
Juonessa (leikin kulku)	1	2	3	4	5
Aggressiivisuudessa	1	2	3	4	5
Vireystilan nousemisena	1	2	3	4	5
Vireystilan laskemisena	1	2	3	4	5
Leluissa ja rekvisiitoissa	1	2	3	4	5
Muu, mikä? _____ _____	1	2	3	4	5

5. Onko lasten leikeistä helppoa havaita median vaikutteita?

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
	1	2	3	4	5

6. Viekö lasten median käyttö aikaa leikiltä?

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
	1	2	3	4	5

Muuta kerrottavaa mediaan liittyen:

Paljon kiitoksia vastauksestanne!

Arvostamme kyselyyn käyttämäanne aikaa!



Arvoisat vanhemmat!

Olemme kolmannen vuoden sosionomiopiskelijoita Centria ammattikorkeakoulusta Ylivieskasta. Teemme opinnäytetyötä aiheesta median vaikutus 3-5-vuotiaiden lasten leikkiin. Rajaamme median käsittämään pelejä, ohjelmia sekä internetin käyttöä. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, kuinka paljon lapset käyttävät mediaa ja vaikuttaako media heidän leikkiin.

Toteutamme opinnäytetyömme yhteistyössä neljän ylivieskalaisen päiväkodin kanssa. Keräämme aineiston opinnäytetyöhön tekemällä kyselylomakkeen Teille vanhemmille sekä haastattelemalla päiväkodin työntekijöitä. Aineisto kerätään nimettömänä sekä se hävitetään asianmukaisesti heti opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Opinnäytetyömme julkaistaan internetissä Theseus-julkaisuarkistossa viimeistään joulukuussa 2015, ja se on kaikkien luettavissa. Työssämme ei julkaista lasten eikä vanhempien nimiä.

Osallistuminen kyselyyn on vapaaehtoista, mutta meille olisi hyvin tärkeää, että saamme juuri Teidät mukaan tutkimukseemme. Kyselyyn vastaaminen vie aikaa ainoastaan noin 10-15 minuuttia. Vastaukset voitte palauttaa päiväkodilla olevaan palautuslaatikkoon **viimeistään 13.2.2015**.

Ystävällisin terveisin,

Henni Ulvinen, henni.ulvinen@cou.fi

Milja Matintupa, milja.matintupa@cou.fi

Milla Mielityinen, milla.mielityinen@cou.fi

Jos teille tulee kysyttävää opinnäytetyöhöemme liittyen, voitte ottaa meihin yhteyttä.