



# Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin

– katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin

Tarja Salokoski & Anu Mustonen

# **Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin**

– katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin

Tarja Salokoski & Anu Mustonen

## MEDIAN VAIKUTUKSET LAPSIIN JA NUORIIN

- katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin

Tarja Salokoski & Anu Mustonen

Julkaisija/jakaja [<http://www.mediakasvatus.fi>]  
Mediakasvatusseura ry  
Pohjoisranta 6  
00170 Helsinki  
puh: +358 50 5942275

Utgivare/ Distributör [<http://www.mediekunskap.fi>]  
Sällskapet för mediefostran  
Norra kajen 6  
00170 Helsingfors, FINLAND  
tel: +358 50 5942275

Publisher/ distributor [<http://www.mediaeducation.fi>]  
Finnish Society on Media Education  
Pohjoisranta 6  
00170 Helsinki, FINLAND  
tel: +358 50 5942275

<http://www.mediaeducation.fi/publications>  
[mediakasvatus@mediakasvatus.fi](mailto:mediakasvatus@mediakasvatus.fi)

Taitto ja kannet: Minna Hägg

© Mediakasvatusseura, 2007

Tämä julkaisu on tekijänoikeussäännösten alainen. Teosta voi lukea ja kopioida eri muodoissaan henkilökohtaista sekä ei-kaupallista tutkimus-, opetus-, ja opiskelukäyttöä varten. Lähde on aina mainittava. Käyttö kaupallisiin tai muihin tarkoituksiin ilman nimenomaista lupaa on kielletty.

© Sällskapet för mediefostran, 2007

Denna utgåva går under upphovsrättsbestämmelserna. Verket kan läsas och kopieras i sina olika format, för personligt och icke-kommersiellt, undersöknings-, undervisnings-, och studie- syfte. Källan måste alltid nämnas. Användning för kommersiellt syfte eller andra icke nämnda syften utan uttryckligt tillstånd är förbjudet.

© The Finnish Society on Media Education, 2007

This publication is copyrighted. You may download, display and print it for your own personal and non-commercial research, teaching and studying purposes; the source must always be mentioned. Commercial and other forms of use are strictly prohibited without permission from the authors.

ISBN 978-952-99964-2-1 (PDF)  
ISSN 1797-1748 (online)

# Sisällysluettelo

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Tiivistelmä</b>  | <b>8</b>  |
| <b>Esipuhe</b>  | <b>10</b> |
| <b>1. Tutkimuskatsaus</b>   | <b>12</b> |
| <hr/>   |           |
| <b>Johdanto</b>   | <b>12</b> |
| Katsauksen tavoitteet ja rajaukset.....   | 12        |
| Vaikutustutkimus: mitä media tekee meille?.....                                       | 13        |
| Eri-ikäiset lapset ja nuoret median käyttäjinä.....                                   | 16        |
| <i>Tunne-elämä, tiedonhallinta ja sosiaalinen kehitys suuntaavat mediasuhdetta ..</i> | <i>16</i> |
| <i>Alle 3-vuotiaat: mediatajun alkeita ..</i>   | <i>18</i> |
| <i>Leikki-ikäinen ja media.....</i>   | <i>19</i> |
| <i>Alakoululainen on media-ahmatti.....</i>   | <i>20</i> |
| <i>Murrosikäinen peilaa identiteettiään mediasta.....</i>                             | <i>21</i> |
| <i>Itsemonitorointi ja tietoisuus median riskeistä.....</i>                           | <i>22</i> |
| Lapsi ja media eri ikävaiheissa: yhteenveto.....                                      | 23        |
| <i>Mediakasvatuksen perusaskelmat eri ikävaiheissa ..</i>                             | <i>27</i> |
| <b>Kognitiiviset vaikutukset</b>  | <b>29</b> |
| Tiedonkäsittely ja oppiminen .....  | 29        |
| <i>Media oppimisen välineenä.....</i>   | <i>29</i> |
| <i>Oppiko ojaan kaataa?.....</i>  | <i>31</i> |
| <i>Pelaaminen vaatii monimutkaisia taitoja .....</i>                                  | <i>32</i> |
| <i>Internetin käyttö edellyttää muutakin kuin teknologisia taitoja .....</i>          | <i>32</i> |
| Asennevaikutukset, arvot, normit.....   | 33        |
| <i>Media yhdenmukaistaa käsityksiämme .....</i>                                       | <i>33</i> |
| <i>Media ja stereotypiat.....</i>   | <i>35</i> |
| Mainonnan ja kaupallisen vaikuttamisen seuraukset.....                                | 36        |
| <i>Mainonnan kohteena lapset .....</i>  | <i>36</i> |
| <i>Mainonnan vaikutukset lapsiin ja nuoriin .....</i>                                 | <i>37</i> |
| <i>Mainonta uudessa mediassa .....</i>  | <i>39</i> |

|   |           |
|---|-----------|
| Median suhde leikin ja mielikuvituksen kehitykseen .....                      | 39        |
| <i>Media leikin rikastuttajana</i> .....                                      | 39        |
| <i>Kapeuttaako media mielikuvitusta ja luovuutta?</i> .....                   | 40        |
| <b>Psykologiset vaikutukset: media ja mielen hyvinvointi</b>                  | <b>44</b> |
| Tunnevaikutukset .....  | 44        |
| <i>Medialla tunne-elämän kehityksessä keskeinen merkitys</i> .....            | 44        |
| <i>Tulkintataidot muokkaavat mediapelkoja</i> .....                           | 45        |
| <i>Mediapelkoja esiintyy kaikenikäisillä</i> .....                            | 46        |
| <i>Media tuottaa sisältöjä painajaisiin</i> .....                             | 47        |
| <i>Aiheuttaako media traumoja?</i> .....                                      | 48        |
| <i>Retrospektiivinen tutkimus luo uutta tietoa mediapeloista</i> .....        | 52        |
| Media identiteetin rakentajana .....  | 53        |
| <i>Media tarjoaa esikuvia ja roolimalleja</i> .....                           | 53        |
| <i>Virtuaaliset identiteetit sallivat uudenlaiset roolikokeilut</i> .....     | 55        |
| <i>Media tarjoaa tyttöjen ja poikien juttuja</i> .....                        | 56        |
| Media ja identiteetin ongelmat.....   | 58        |
| <i>Media toimii peilinä minäkuvulle</i> .....                                 | 58        |
| <i>Aiheuttaako media syömishäiriöitä?</i> .....                               | 59        |
| <i>Seksistinen media</i> .....  | 61        |
| Media terapian välineenä .....  | 64        |
| <b>Fyysiset, fysiologiset ja neurologiset vaikutukset</b>                     | <b>67</b> |
| Media ja ylipaino.....  | 67        |
| Uusmedian aiheuttamat fysiologiset haitat.....                                | 68        |
| Media ja vireystila.....  | 68        |
| Pelaaminen ja ADHD.....   | 70        |
| Aiheuttaako pelaaminen epileptisiä kohtauksia? .....                          | 71        |
| <b>Median sosiaaliset vaikutukset</b>   | <b>72</b> |
| Sosiaalinen vertaistuki ja yhteisöllisyys.....                                | 72        |
| <i>Media yhteisen puuhastelun areenana</i> .....                              | 72        |
| <i>Vuorovaikutteisen median sosiaaliset yhteisöt ovat vetovoimaisia</i> ..... | 73        |
| <i>Keitä nettimaailma kiehtoo?</i> .....                                      | 75        |

|  |            |
|--|------------|
| <i>Nettikiusaaminen on nykyajan haaste</i> .....   | 76         |
| Aggressio ja mediaväkivalta lasten ja nuorten kehityksessä .....                         | 78         |
| <i>Mediaväkivalta on osa lasten ja nuorten arkea</i> .....                               | 78         |
| <i>Televisioväkivallan tutkimukset ovat luoneet perustan vaikutustutkimukselle</i> ..... | 79         |
| <i>Aggressiivisen musiikin vaikutukset lapsiin ja nuoriin</i> .....                      | 81         |
| <i>Peliväkivallan vaikutukset lapsiin ja nuoriin</i> .....                               | 82         |
| <i>Neurologiset tutkimukset uusi tutkimussuuntaus vaikutustutkimuksissa</i> .....        | 86         |
| <i>Mediaväkivallan riski- ja suojaavat tekijät</i> .....                                 | 86         |
| <i>Väkivallan esitystavalla on merkitystä</i> .....                                      | 87         |
| <i>Mediaväkivalta ja tunteiden turtuminen</i> .....                                      | 91         |
| <i>Voimaannuttaako väkivalta?</i> .....  | 92         |
| <i>Rikosuutisoinnin vaikutukset</i> .....  | 93         |
| <b>Internetin ongelmakäyttö</b> .....  | <b>96</b>  |
| Mediariippuvuudet .....  | 96         |
| <i>Nettiriippuvuuden monet kasvot</i> .....  | 96         |
| <i>Nettiriippuvuuden yleisyys ja oireet</i> .....  | 98         |
| <i>Pelien vetovoimana virtuaalimaailmaan uppoutuminen</i> .....                          | 99         |
| <i>Sosiaaliset yhteisöt koukuttavat nettipeleissä</i> .....                              | 100        |
| <i>Nettipokeri houkuttaa alaikäisiäkin</i> .....   | 101        |
| <i>Riippuvuuden psykologiset taustaoletukset</i> .....                                   | 102        |
| Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö netissä .....  | 104        |
| <i>Pedofiliarikokset</i> .....   | 104        |
| <i>Lasten houkuttelu netissä [grooming]</i> .....  | 105        |
| <i>Lapsipornografiset kuvat</i> .....  | 105        |
| <i>Lapsipornon lataajasta pedofiiliyhteisön jäseneksi</i> .....                          | 106        |
| <i>Mediataitoja ja turvataitoja</i> .....  | 107        |
| <b><u>2. Kansainvälisiä mediakasvatusohjelmia ja mediasäätelyn käytänteitä</u></b> ..... | <b>109</b> |
| <b>Mediataidot ja mediakasvatusohjelmien vaikuttavuus</b> .....                          | <b>109</b> |
| Mediakasvatusta mediataitojen lisäämiseksi .....   | 109        |
| Suomessa vilkasta hanketoimintaa mediakasvatuksen kentällä .....                         | 112        |

|  |            |
|--|------------|
| Mediakasvatus-interventiot asenteiden ja käyttäytymisen muuttajina .....           | 114        |
| Yhteenvetoa: mediakasvatusohjelmien laatu ja levittäminen.....                     | 118        |
| <b>Vertailuanalyysi: Mediasäätelyn ja mediakasvatuksen käytäntöjä eri maissa</b>   | <b>120</b> |
| Mediakasvatus sirpaleista .....  | 120        |
| Iso-Britanniassa medialukutaito kansalaistaidoksi .....                            | 123        |
| Hollannin NICAM toteuttaa lastensuojelua medianeutraalisti .....                   | 125        |
| Saksan lastensuojelulaki säätelee mediasisältöjä .....                             | 126        |
| Ruotsalaiset panostavat valistukseen .....   | 129        |
| Japanissa internetin sisällön säätelyä ja tiedonhankinnan kursseja kouluissa ..... | 130        |
| Etelä-Koreassa kansallinen kampanja nettiaddiktion vähentämiseksi.....             | 132        |

### **3. Suositukset** **134**

---

|   |     |
|---|-----|
| <i>1. Kansallinen tutkimusohjelma, tohtorikoulu ja kansainvälistä tiedeyhteistyötä...</i>   | 134 |
| <i>2. Koulujen mediakasvatus: opetussuunnitelmat, opettajien, varhaiskasvattajien, sosiaali- ja nuorisotyöntekijöiden koulutus.....</i> | 135 |
| <i>3. Mediakasvatuskeskus .....</i>   | 135 |
| <i>4. Mediakasvatuksen saatavuus.....</i>   | 136 |
| <i>5. Lainsäädäntö yhtenäistettävä ja tehtävä medianeutraaliksi.....</i>  | 137 |
| <i>6. Opetus-, interventio- ja turvataitomateriaalit .....</i>  | 138 |
| <i>7. Tukitoimet vanhemmille.....</i>   | 138 |
| <i>8. Virtuaalista nuoriso- ja mielenterveystyötä .....</i>   | 139 |
| <i>9. Rakenteellisia muutoksia hyvinvoinnin lisäämiseksi .....</i>  | 139 |

## Tiivistelmä

Katsauksen tarkoituksena oli selvittää kansainvälisten ja kansallisten tutkimusten perusteella median vaikutuksia ja riskitekijöitä lasten ja nuorten kehitykseen. Tavoitteena oli myös tutustua mediakasvatuksen ja mediasuojelun käytänteisiin eri maissa sekä kerätä saatuja kokemuksia median julkisen säätelyn ja itsesäätelyn muodoista lasten suojelemiseksi vahingolliselta aineistolta. Katsauksen toimeksiantajana sekä rahoittajana on Opetusministeriö ja se on toteutettu Mediakasvatusseura ry:n tutkimushankkeena. Hanke on osa Opetusministeriön Lapset ja media – kokonaisuutta.

Tutkimuskatsaus osoittaa, että mediasisällöt vaikuttavat laajasti lasten ja nuorten tiedolliseen, tunne-elämän ja identiteetin kehitykseen sekä fyysiseen ja sosiaaliseen kehitykseen. Median vaikutukset vaihtelevat yksilöittäin ja kehitysvaiheesta riippuen. Pienille lapsille median vaikutukset välittyvät läheisten ihmissuhteiden kautta, vanhempien mallien ja tulkintojen välityksellä. Nuoruusiässä kaveripiirin vaikutus median käyttöön ja viestien tulkintaan korostuvat.

Kun mediasisällöt on suunniteltu tietoja ja taitoja kehittäviksi, mediaa voidaan käyttää motivoivana ja elämysvoimaisena ympäristönä kasvatuksen ja kehityksen tukemisessa. Mediaa voidaan soveltaa monin tavoin oppimisympäristönä. Median avulla voidaan harjaannuttaa moraalista ajattelua, empatiaa, tiedollisia ja kielitaitoja. Sisältöjen ollessa ikätasolle soveltuvia media tarjoaa lapselle tärkeitä tunnekokemuksia, mahdollisuuden harjoitella tunteiden hallintaa ja roolinottotaitoja. Lisäksi se tarjoaa identiteetin rakennusaineita, roolimalleja, sisältöjä leikkeihin sekä sosiaalisen verkottumisen ja viestinnän välineen. Erityisen tärkeää nuorille on median käyttö sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavana. Internet tarjoaa nuorille paljon mahdollisuuksia aktiiviseen itseilmaisuun ja vertaistuen saamiseen kehityksen kysymyksissä.

Median vakavimmat riskit lasten ja nuorten kehitykselle nousevat ikätasolle soveltumattomista sisällöistä, erityisesti väkivallasta, seksistä ja pornosta. Mediaväkivallan vaikutukset näyttäytyvät pienillä lapsilla median aiheuttamina pelkoina, nukahtamisen ongelmina, painajaisina ja joillakin lapsilla aggressiivisina käyttäytymisenä ja levottomuutena. Pitkäaikainen väkivaltaviihteelle altistuminen voi lisätä empatian hiipumista ja turtumista väkivaltaan sekä väkivaltaisia fantasioita ja toimintamalleja. Netti- ja kännykkäkiusaaminen sekä seksuaalinen hyväksikäyttö netissä ovat uusia mediaväkivallan muotoja. Ylikorostunut seksuaalinen kuvasto tuottaa puolestaan seksuaalisen kehityksen ja fyysisen minäkuvan ongelmia. Median ja mainosten ylivoimaiset minäihanteet voivat tuottaa ulkonäköpaineita ja lisätä osaltaan riskiä identiteettiongelmiin kuten syömishäiriöiden syntymiseen. Internetin ongelmakäyttö, kuten lapsiporno ja pedofiilinen toiminta verkossa, on vakava turvallisuusriski lasten ja nuorten kehitykselle. Ongelmakäytön muodoista yleistymässä ovat myös netti- ja peliriippuvuudet.

Mediakasvatuksella voidaan tukea mediataitoja, ehkäistä riskejä ja tukea nykyaikaisten kansalaistaitojen kehittymistä. Katsaus toi esille, että mediakasvatuksen vaikuttavuutta lisää pitkäjänteinen, systemaattinen kasvatus työ, jossa mediakasvatus sisältyy koulun normaaliin toimintaan ja jossa oma opettaja on mukana. Useissa maissa mediakasvatus on kuitenkin erilaisten koulun ulkopuolisten projektien ja kansalaisjärjestöjen satunnaista hanketoimintaa. On tärkeää saada myös vanhemmat ja perhe



mukaan mediakasvatukseen. Aktiivinen, keskusteleva ja itse tekemiseen perustuva kasvatusstrategia on mediakasvatuksessa tehokkaampi kuin rajoittava, kieltämiseen perustuva. Tärkein mediavaikutusten suojatekijä on avoin ja lämmin lapsi-vanhempi-suhde. Kun lapsen elämän perusrakenteet ovat kunnossa, myös mediakasvatuksen tiedot ja taidot oppoavat otolliseen maaperään.

Mediakasvatuksen alalla kaikissa maissa ongelmia ovat toimijoiden sirpaleisuus, vastuun hajautuminen ja satunnainen saatavuus päivähoidossa ja kouluissa. Mediakasvatukselle ei ole nimettävissä vastuutahoa tai ”omistajaa”. Suljettuihin koulujärjestelmiin on vaikeaa päästä sisään ehdottamaan opettajille uutta lisätehtävää.

Tarkasteltaessa eri maiden kansallisia mediakasvatusohjelmia ja mediasäätelyyn liittyviä käytänteitä esiin tulevat erilaiset kulttuuriset painotukset: esimerkiksi Pohjoismaissa ja Iso-Britanniassa panostetaan mediataitojen kehittämiseen ja ongelmien ennaltaehkäisyyn, mutta Saksassa mediasisältöjen säätelyyn ja median saatavuuteen liittyvään lainsäädäntöön. Mediateknologiat ovat puolestaan kehittyneet nopeimmin Aasiassa, jossa samalla myös netin käytön ongelmat, kuten addiktiot ja nettirikollisuus, ovat yleistyneet länsimaita nopeammin. Aasiassa onkin edistyneimmin kehitelty paitsi lainsäädännöllisiä, myös valistuksen, diagnosoinnin- ja terapian muotoja internet- ja peliriippuvuuksiin, lapsipornon ja -prostituution sekä uhkapelaamisen vähentämiseen.

Vaikka suositeltavinta onkin positiivinen, voimauttamiseen tähtäävä mediakasvatus, on kehitykselle haitallisen aineiston kohdalla mietittävä myös mediasäätelyn käytänteitä. Digitalisoitumisen myötä median kansallinen säätely käy mahdottomaksi, jolloin on yhä tärkeämpää etsiä yhteiseurooppalaisia ja maailmanlaajuisia yhteistyön muotoja alaikäisten suojelemiseksi haitallisilta aineistoilta. Vaikka mediasisältöjen säätelyä on järkevintä toteuttaa median itsesäätelynä, tarvitaan palautekanavia, johon raportoida lapsille sopimattomasta aineistosta ja myös median itsesäätelyn toimivuuden systemaattista seurantaa.

Katsaus tuo esiin, että mediakasvatustyö vaatii pohjakseen uutta tutkimustietoa ja erityisesti aikuisten - opettajien, kasvattajien ja vanhempien - koulutusta. Mediakasvatustyön ja interventioiden tulee pohjautua testattuun tietoon ja tutkimukseen, minkä takia tarvitaan kansallista tutkimusohjelmaa ja käytännön mediakasvatusohjelmia sekä varhaiskasvatukseen että kouluopetuksen tueksi. Maahamme tarvitaan mediakasvatuskeskus, joka koordinoi erilaisia sirpaleisia mediakasvatushankkeita, toimii kansalaisten palautekanavana, auttaa materiaalintuotannossa sekä valvoo median itsesäätelyä. Suomessa tarvitaan pikaisesti mediakasvatusmateriaalia vanhemmille ja kasvatuksen ammattilaisille sekä turvataitomateriaalia lapsille ja nuorille. Julkisen hallinnon tukema mediakasvatustyö tulee laajentaa varhaiskasvatuksesta myös kouluikäisiin lapsiin sekä nuoriin ja toiminnan jatkuvuus on turvattava.

Koska internet on nuorille luonteva ilmaisun ja viestinnän kanava, olisi kehiteltävä ripeästi nuorisotyön ja mielenterveystyön verkkopalveluja. Aikuisen tukea ja asian tuntija-apua tulisi olla saatavissa siellä, missä nuoretkin liikkuvat eli internetissä.

# Esipuhe

Käsillä oleva katsaus toteutettiin opetusministeriön toimeksiannosta osana ministeriön Lapset ja media -kokonaisuutta. Median iloista ja riskeistä on paljon varmoja mielipiteitä, mutta millaista uutta tutkimustietoa median vaikutuksista eri-ikäisten lasten psykososiaaliseen kehitykseen? Tutkimustulosten lisäksi tämä katsaus esittelee myös kokemuksia eri maissa tehdyistä mediakasvatusohjelmista lasten voimaannuttamiseksi ja suojaamiseksi riskeiltä. Lisäksi se nostaa joitain poimintoja erilaisista kasvatuksellisista ja mediasäätelyyn liittyvistä keinoista eri maissa. Tutkimustiedon ja kansanvälisen vertailuanalyysin [benchmarkauksen] pohjalta katsaus päättyy esittämään suosituksia kansallisen mediakasvatus- ja -suojelutoiminnan järjestämiseksi Suomessa.

Tutkimuskatsaus-osio kokoaa kansainvälistä ja kotimaista tutkimustietoa median vaikutuksista ja riskitekijöistä lasten ja nuorten kehitykseen viimeisen kymmenen vuoden ajalta. Huomion kohteena ovat sekä psykiatriset, kliinisiä tapauksia koskevat tutkimukset että psykologiset, sosiaalipsykologiset ja kasvatustieteelliset, normaali-väestöä koskevat tutkimukset. Tarkoituksena on eritellä median vaikutuksia koskevaa tietoa ikäkausittain ja kehityspsykologisen tiedon valossa. Tällaista tietoa tarvitaan erityisesti lastensuojelun näkökulman tuomiseksi käytännön mediasäätelyyn ja mediakasvatukseen.

Toisessa osiossa katsaus käsittelee tutkimustietoa erityisten mediakasvatusohjelmien vaikuttavuudesta sekä tekee vertailuanalyysiä eli benchmarkausta mediakasvatukseen ja – säätelyn käytännöistä eri maissa. Vaikuttavuustutkimuksia voitaneen hyödyntää kehiteltäessä edelleen valtakunnallisia mediakasvatukseen ja – suojelun ohjelmia. Suomen opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke on kansainvälisestikin katsottuna suunnannäyttäjä pienten lasten mediakasvatukseen edistämiseksi. Myös Valtion elokuvatarkastamon ikärajoja koskeva valistustyö, Kirkkohallituksen ja seurakuntien mediakasvatustyö, kansalaisjärjestöjen kuten Pelastakaa Lapset ry:n ja Mannerheimin Lastensuojeluliitto ry:n työ nettiturvallisuuden lisäämiseksi ovat viime vuosina tehostaneet mediakasvatustoimintaa merkittävästi. Kaikilla mediakasvatukseen tasoilla on kuitenkin suuri pula tutkimustiedosta ja eri puolilla maailmaa tehtävästä mediakasvatustyön parhaista käytänteistä.

Käsillä oleva raportti pyrkii lisäämään mediakasvatukseen ja mediasuojelun alalla toimivien tietoisuutta uusimmista tutkimustuloksista ja kansainvälisistä käytänteistä, joista voidaan saada perustaa kansallisen työn suunnitteluun ja toteuttamiseen. Koska mediamaailmassa on paitsi paljon hyödyntämättömiä mahdollisuuksia lasten kehityksen ja oppimisen tukemiseen, myös monenlaisia haasteita lasten kehitykselle, tämä katsaus pyrkii tuomaan esille sekä ideoita mediakasvatukseen toteuttamiseen, myös näkökulmia lasten suojelemiseksi vahingollisilta vaikutuksilta.

Tämän Mediakasvatusseura ry:n toteuttaman hankkeen koordinaattorina on toiminut PsT Anu Mustonen ja tutkijana PsT Tarja Salokoski. Hanketta on ohjannut asiantuntijaryhmä, johon ovat kuuluneet mediakasvatukseen yliassistentti Reijo Kupiainen Tampereen yliopisto, sosiaalipsykologian professori Anja Riitta Lahikainen

Tampereen yliopisto, psykoterapeutti Kaija Lajunen.

PsT, erityisasiantuntija Anu Mustonen, Jyväskylän yliopisto/Mannerheimin Lastensuojeluliitto

PsT, tutkija Tarja Salokoski, Psykologipalvelut Mieli ja Kuvitus

# 1. Tutkimuskatsaus

## Johdanto

### Katsauksen tavoitteet ja rajaukset

Tutkimuskatsauksen tavoitteena oli koota tieteellistä tutkimustietoa median vaikutuksista ja myös riskitekijöistä lapsen ja nuoren kehitykseen. Katsauksessa tarkastellaan laaja-alaisesti median yhteyksiä psykologiseen hyvinvointiin, kognitiiviseen, fyysiseen ja sosiaaliseen sekä tunne-elämän kehitykseen. Tutkimustiedon lisäksi katsaus esittelee mediakasvatusalan ja lastensuojelun käytänteitä eri maissa ja raportoida näistä saatuja kokemuksia. Näiden pohjalta nostetaan lopuksi joitakin suosituksia kansallisen mediakasvatustyön ja lastensuojelun kehittämiseksi Suomessa. Tavoitteena on myös tuoda uusinta tietoa kaikille lasten ja nuorten kanssa tekemisissä oleville ammattikasvattajille ja vanhemmille. Tutkimuskatsaus tuo myös tietoa perusteista, joilla mediasisältöjä voidaan suositella soveltuvaksi eri-ikäisille lapsille ja nuorille.

Katsaus pyrkii tuomaan lastensuojelun näkökulman käytännön mediasäätelyyn ja kansallisiin mediakasvatushankkeisiin. Vastuullinen päätöksenteko, median säätely ja mediakasvatuksen suunnittelu edellyttävät sekä median myönteisten mahdollisuuksien että riskitekijöiden tuntemusta ja turvataitojen hallintaa. Kasvatusvastuussa olevien ihmisten olisi myös tärkeää seurata mediateknologian kehitystä ja päivittää omia digitaalisen median käyttötaitojaan. Tutkimus- ja teoretieto ilman omia medianhallintataitoja ei vielä riitä. Kuten Andersson (2006) toteaa, turvattaessa lasten hyvinvointi median parissa paras keino on mediakasvatus, jossa on kolme tärkeää oppilaiden ryhmää. Ensimmäinen ja kiireisin ryhmä ovat kasvattajat, lainsäätäjät ja mediasäätelyn toteuttajat, toinen ryhmä lasten vanhemmat ja kolmas lapset itse.

Katsauksen pääteemat jakautuivat kognitiivisiin eli tiedollisiin, psykologisiin, fyysisiin, fysiologisiin ja neurologisiin sekä sosiaalisiin median vaikutuksiin. Vaikutustutkimuksia on etsitty kaikilta mahdollisilta tieteenaloilta tieteellisiä tietopankkeja (Eric, PsychInfo, EBSCO) hyödyntäen. Vaikutustutkimukset osoittautuivat painottuvan erityisesti psykologian alalle. Lisäksi käytettävissä oli jonkin verran tutkimuksia kasvatustieteistä, lääketieteestä, sosiologiasta, viestintätieteistä, informaatioteknologiasta sekä neurologiasta. Monissa tutkimuksissa jo tutkimusryhmä itsessään oli monitieteellinen, jolloin yhdistävänä tekijänä oli media, johon eri tieteenalat tuovat omat näkökulmansa. Lähdemateriaali rajattiin empiirisiin, tieteellisiin tutkimuksiin

ja katsauksiin.

Koska media on digitalisoitumisen ja tarjonnan lisääntymisen myötä kehittynyt valtavalla vauhdilla ja sen rooli on kasvanut tällä vuosituhanella lasten ja nuorten arjessa ja vuorovaikutuksessa, katsauksen pääpaino on 2000-luvun tutkimuksissa.

Mediaksi käsitettiin tässä tutkimuksessa niin printtimedia eli lehdet, kirjat ja muu painettu sana, kuvat, valokuvat, radio, elokuva, televisio, videot, DVD:t, elektroniset pelit (tietokonepelit, konsolipelit, nettipelit), internet, puhelin sekä mainokset. Selkeästi eniten on tutkittu televisiota, elokuvia, tietokonepelejä, internetiä ja mainoksia, joten myös tämä katsaus painottuu erityisesti näihin kuvallisiin ja yhä useammin vuorovaikutteisiin mediakanaviin.

Vaikutustutkimuksista suuri osa on tehty Yhdysvalloissa ja Euroopassa, joten katsaus painottuu länsimaisiin kulttuureihin. Erityisesti mediariippuvuuksia koskevaa tutkimusta ja interventio-ohjelmia on tehty yhä enemmän teknologisesti kehittyneissä Aasian maissa, joten erityisesti internetin ongelmakäytön kysymyksissä esitellään myös aasialaista tutkimusta. Median tarjonnassa ja käytössä on jossain määrin kulttuurisia eroja, joten kaikki tutkimustulokset eivät ole välttämättä yleistettävissä suomalaisen kulttuuriin.

## **Vaikutustutkimus: mitä media tekee meille?**

Median merkityksen kasvaessa yhteiskunnassa hyötyjen ohella nousee aina myös pelot sen haitoista. Markkinoille tultuaan aina jokainen uusi mediateknologia on herättänyt epäluuloja ja huolia tarjoten helpon syntipukin ruodittaessa esimerkiksi nuorten ongelmakäyttäytymisen syitä ja seurauksia. Muun muassa väkivallan, seksuaalisten sisältöjen, moraalittomien ja pelottavien mediasisältöjen herättämä huoli lasten ja nuorten kehitykselle edellyttää tieteellistä vaikutustutkimusta, jossa testataan sisältöjen vaikutuksia eri-ikäisiin lapsiin.

Media vaikuttaa hyvin monella tavalla ihmisen tapaan havaita todellisuutta ja sitä kautta hänen toimintaansa. Vaikutukset voivat olla suoria tai epäsuoria. Suorassa vaikutuksessa yksi tai useampi muuttuja vaikuttaa suoraan yksilön tietoisuuteen, asenteisiin tai käyttäytymiseen. Epäsuorassa vaikutuksessa sen sijaan useat muuttujat toimivat vuorovaikutuksessa keskenään, jolloin useammalla tekijällä voi olla myös yhteisvaikutusta yksilön asenteisiin ja käyttäytymiseen. Esimerkiksi lapsen iällä ja sosiaalisilla taidoilla on yhteisvaikutus siihen, kuinka lapsi kykenee ymmärtämään internetin monimutkaista virtuaalista teknologissosiaalista ympäristöä (Yan, 2006). Jos lapsi ei ensinkään löydä hahmotuspintaa eikä kiinnostu esimerkiksi mainoksesta, se tuskin häneen vaikuttaakaan. Toisaalta, jos lapsi hahmottaa jonkin asian, vaikkapa seksikohtauksen, vaillinnaisesti eikä ymmärrä sitä, kohtaus saattaa jäädä mieleen sävyttyneenä pelolla, kiihtymyksellä tai ahdistuksella.

Mediavaikuttaminen voi olla tahallista tai tahatonta. Tahallista vaikuttamista ovat mainostaminen, poliittinen vaikuttaminen sekä erilaiset valistusyritykset. Myös suostuttelu on toisen tahallista ja tavoitteellista ohjaamista kohti halutunlaista käyttäytymistä, uskomusta tai asennetta. Tästä äärimmäisin ja pakottavin muoto on propaganda, indoktrinaatio tai aivopesu. Sosiaalisella vaikuttamisella sen sijaan viitataan myös tahattomaan vaikuttamiseen, josta hyvänä esimerkkinä ovat nuorten suosimat idolit,

jotka ovat sosiaalisia vaikuttajia ja muotitrendien luoja tahtomattaankin. Samoin aikuisille mieluisa ja antoisa viihde voi olla liian nuorelle katsojalle hämmennyksen ja ahdistuksen aiheuttaja.

Median vaikutustutkimusten ongelmana on se, että median erityistä vaikutusta eli omavaikutusta on hyvin vaikeaa eristää muista elinympäristön vaikutuksista (mm. Lagerspetz, 1988; Mustonen, 2001). Tiedetäänkin, että median vaikutukset korostuvat nimenomaan silloin, kun lapsen kasvuympäristössä muutkin mallit toimivat samansuuntaisesti kuin median mallit. Eettisesti hyväksyttävän tutkimusasetelman laatiminen on usein liki mahdoton tehtävä. Ei oikein voida laittaa lapsiryhmää pornokuurille, jotta nähtäisiin, miten se heihin vaikuttaa. Turtumiskokeita ei juuri ole jatkettu 70-luvun jälkeen, kun huomattiin, että väkivaltaohjelma-dieetille laitetut ryhmät olivat vähemmän empaattisia auttamaan onnettomuuden uhreja kuin vertailuryhmät. Mediatutkimuksessa on harvoin myös löydettävissä koehenkilöille verrokkeja eli kontrolliryhmää, joka ei olisi esimerkiksi altistunut televisiolle tai käyttäisi internetiä.

Median riskivaikutukset ovat usein yksilöllisiä ja myös ohimeneviä. Kuten kaikista teininä alkoholia nauttineista ei kehity alkoholisteja, ei kaikista väkivaltapelejä pelanneista lapsistakaan kehity empatiakyvyiltään heikompia aikuisia. Mainosten ylivoimaiset naismallit voivat koetella herkässä puberteettikehityksessä olevaa tyttöä, mutta menettää voimansa itsetunnon vahvistumisen myötä. Nettiaddiktiosta kärsivä voi parantua spontaanisti, kun löytää seurustelukumppanin tai jotain muuta tärkeää elämänsisältöä. Median vaikutuksia ei voi kuitenkaan vähätellä. Miltei millä tahansa median sisällöllä voi olla mahdollisuus aiheuttaa joillekin käyttäjille jonkin asteisia ongelmia joissakin olosuhteissa. Paradoksaalisesti tiedämme, että sama sisältö, joka on yhdelle riski, voi tarjota toiselle suorastaan terapeutisia mahdollisuuksia. Mediasuhde on aina hyvin yksilöllinen, joten yleisiä totuuksia minkään nimenomaisen mediasisällön seurauksista ei voida tuottaa. Mediantulkitsijoiden tietoisuus ei ole tyhjä tulkintahetkellä, vaan tulkintaan vaikuttavat yksilölliset tekijät, kuten tulkitsijan persoonallisuus, kasvatus sekä aikaisemmat kokemukset. Tulkinnat ja merkitykset, joita yksilöt antavat mediasuhteessaan, tulee ottaa huomioon päätelmiä tehdessä (mm. Ermi ym., 2005b). Vaikutukset syntyvät yksilön, mediasisällön ja tilanteen monimutkaisena kokonaisuuden summana, jolloin erilaisten vaikutusten ennustaminen edellyttää näiden tekijöiden tunnistamista ja analysoimista (Mustonen, 2001; Salokoski, 2004).

Yhteyksiä kartoittavat eli korrelatiiviset tutkimukset esimerkiksi sukupuolistereotyyppioiden ja tv-katselun yhteyksistä antavat suuntaa siitä, että asioilla on yhteyksiä, mutta ne eivät anna pohjaa tehdä todellisia syy-päätelmiä median vaikutuksista. Jotta voitaisiin saada ratkaisu muna-kana -ongelmaan, tulee tutkimusasetelman perustua pitkittäistutkimukseen, jossa seurataan samoja henkilöitä usean vuoden ajan. Tutkimuksissa on yleisimmin päädytty tulkintaan, että median vaikutus korostuu yhtenä tekijänä erityisesti osana kehävaikutusten kierrettä: niille, jotka ovat persoonallisten ominaisuuksiensa ja tulkintakehystensä suhteen vastaanottavaisia median vaikutuksille, ja joilla läheiset ihmiset vahvistavat median viestejä, vaikutukset korostuvat voimakkaammin. Kehävaikutuksista selvimpiä ovat esimerkiksi aggression-väkivaltaviihteen yhteys (aggressiiviset henkilöt → väkivaltaviihde → aggressiota hyväksyvät asenteet) tai fyysisen minäkuvan ja median ihmiskuvan yhteys (itsetunnoltaan hauraat → mainosten ja median mallit → kehollisen minäkuvan ongelmat).

Tyypillisimpiä tutkimusasetelmia median vaikutustutkimuksissa ovat poikittais-tutkimukset, joissa ei ole huomioitu aikaperspektiiviä. Näistä käytetyimpiä ovat itsearvointiin, toveriarvointiin ja vanhempien kyselyihin perustuvat kyselytutkimukset, joissa selvitetään samana ajankohtana esimerkiksi mediakäyttäytymistä ja -mieltymyksiä ja niiden yhteyksiä asenteisiin, ajattelutapoihin tai persoonallisuuspiirteisiin ja tarkastellaan sitten näiden tilastollisia yhteyksiä. Lisäksi käytettyjä tutkimusmenetelmiä ovat havainnointi, haastattelut sekä mediapäiväkirjat.

Kausaalisuhteista antavat tietoa myös erilaiset kokeelliset tutkimusasetelmat, joissa tyypillisiä metodeja ovat muun muassa fysiologiset ja neurologiset mittaukset sekä erilaiset testipatteristot esimerkiksi yksilön reaktiotavoista ja mielentilasta ennen ja jälkeen koetilanteen. Kokeellisilla tutkimuksilla on tähän mennessä saatu selville arvokasta tietoa median välittömistä vaikutuksista muun muassa aivojen toimintaan tai unen laatuun (mm. Higutchi, 2005). Ne eivät kuitenkaan ole tuoneet vielä ymmärrystä pitkäaikaisiin vaikutuksiin. Toisaalta kokeellisissa tilanteissa ei tavoiteta todellisen elämän tilanteita, joissa käyttäytyminen voi olla hyvin erilaista kuin koeasetelmassa. Sen takia kokeelliset asetelmat eivät välttämättä kerro esimerkiksi median vaikutuksesta aggressiiviseen käyttäytymiseen sosiaalisissa tilanteissa kovinkaan paljoa (mm. Hargrave & Livingstone, 2006).

Poikittaistutkimusten perusteella voidaan tarkastella vain yhteyksiä, ei kausaalisuhteita asioiden välillä. Itsearviointikyselyissä ongelmana on myös sosiaalisesti suotuisa vastaaminen sekä niin kutsutun kolmannen persoonan efektin vaikutus yksilön vastauskäyttäytymiseen. Tällä tarkoitetaan ihmisten tapaa ajatella olevansa itse lähes immuuni median vaikutuksille sen vaikuttaessa kyllä muihin ihmisiin. Meta-analyysi (Paul ym., 2000) todistaa kolmannen persoonan efektin toimivan: ihmiset uskovat median vaikuttavan voimakkaammin muihin kuin itseensä. Ilmiö pätee myös nuoriin: yhdysvaltalaiset varhaisnuoret uskovat median vaikuttavan heidän ikätovereihinsa ja heitä itseä nuorempiin enemmän kuin heihin itseensä (Scharrer, 2006). Vaikutustutkimukset eivät koskaan voikaan perustua vain itsearviointiin, sillä onhan itse kunkin meistä mahdotonta nimetä ja tunnistaa ainakaan median pitkäaikaisia vaikutuksia itseemme. Median vaikutukset ovat pääosin tiedostamattomia, ja ulottuvat toiminnan asteelle asenteiden, ajattelun ja tietorakenteiden välityksellä.

Tässä katsauksessa hyödynnetään mahdollisimman paljon meta-analyysejä, eli tilastollisia tarkasteluja aikaisemmin tehtyjen tutkimusten tuloksista. Meta-analyysi tarjoaa objektiivisempaa ja yleisempää näyttöä, kuin sen sisältämät yksittäiset tutkimukset. Nyt käsitellyistä tutkimuksista suurin osa on itsearviointeihin perustuvia kyselytutkimuksia, mutta myös kaikilla edellä kuvatuilla tutkimusasetelmilla tehtyjä empiirisiä tutkimuksia.

## Eri-ikäiset lapset ja nuoret median käyttäjinä

### *Tunne-elämä, tiedonhallinta ja sosiaalinen kehitys suuntaavat mediasuhdetta*

Katsauksen kohteena ovat lapsen ja nuoren kehityksen eri osa-alueet suhteessa mediankäyttöön. Pieni lapsi on hyvin erilainen median käyttäjä kuin teini, ja kyvyt käsitellä median sisältöjä ovat hyvin eri tasolla. Myös saman lapsen taitojen osa-alueet kehittyvät yksilöllistä tahtiaan. Lapsi voi olla esimerkiksi tiedollisesti taitava: hän osaa lukea, laskea ja käyttää tietokoneita. Tunteiden hallinnan tai sosiaalisten taitojen kehitys saattaa kuitenkin kehittyä paljon hitaammin. Persoonan kokonaisvaltainen kehitys vaatii kypsymistä ja kasvurauhaa, esimerkiksi tunne-elämän kehitystä ei pidä kiirehtiä eikä lasta pyrkiä karaisemaan kestävämmäksi kuin on mahdollista.

Lapsen havaitseminen ja tulkinta maailmasta syntyy aina vuorovaikutuksessa hänen sosiaalisen ympäristönsä kanssa. Lapsi poimii tietoja ympäristöstään ja yhdistää ne aiempiin kokemuksiinsa sekä läheisten ihmisten malleihin. Tärkeitä ovat jaetut kokemukset vanhemman kanssa, jolloin vanhempi nimeää ja tulkitsee asioita lapselle. Psykologinen kehitys etenee useimmilla lapsilla kypsymisen myötä, samantapaisten kehitysvaiheiden jatkumona. Jokainen lapsi kehittyy kuitenkin hyvin yksilöllisesti, sillä kehitykseen vaikuttaa suuresti kasvuympäristö, aikuisten ja toisten lasten sosiaalinen tuki, lapsen persoonallisuus, kiinnostukset sekä yksilölliset kypsymisen erot. Lapsen ja nuoren kehitykselliset erot suuntaavat myös eri riskitekijöiden vaikutusta kehitykseen. Pienet lapset ovat monellakin tapaa turvattomampia esimerkiksi pelottavien mediasisältöjen äärellä kuin nuoret, jotka hallitsevat tunteensa paremmin ja osaa käyttää tiedollisia puolustusmekanismeja etäännyttääkseen tunnekokoemuksensa. Toisaalta taas nuoret ovat pikkulapsia herkempiä joillekin median vaikutuksille kuten itsemurhamalleille, riippuvuuksille tai ylivoimaisille minäihanteille.

Lapsen ja nuoren kykyyn tulkita mediamaailmaa vaikuttavat tunne-elämän, sosiaalisten taitojen ja kognitiivinen kehitystaso, kokemukset, kasvatus sekä maailmankuva (mm. Buckingham ym., 2004; Mustonen, 2006). Median tulkintataitoihin vaikuttaa kypsyminen eri kehityksen osa-alueilla. Tunne-elämä on keskeinen tekijä median vaikutusten suuntaajana. Media tarjoaa Mustosen (2006) mukaan tunnekokemuksia, jolloin lapsi tai nuori voi harjoitella emotionaalisia kokemuksia ja tunteiden säätelyä sijaiskokemusten kautta. Varhaislapsuudessa median avulla harjoitellaan perustunteiden tunnistamista ja nimeämistä sekä harjoitellaan muun muassa pelon, jännityksen sekä ilon tunteiden hallintaa. Taaperoikäisen keskeinen kehitystehtävä on hallita erillisyyden tunnetta, eroahdistusta vanhemmista. Myös tarinoiden puhutteleva teema on tällöin hyvästelyt, yksin jääminen tai eksyminen vanhemmista. Roolinottotaidot sekä empatiakyky kehittyvät samastumis- ja sijaiskokemusten avulla eläytymällä median kuvitteellisiin tai realistisiin hahmoihin (Mustonen, 2006). Pieni lapsi hahmottaa kaoottista maailmaa selkeiden kaavojen avulla, jolloin erityisen pelottavia saattavat olla takaumat, naamiroleikit, yllättävät leikkaukset ja hahmojen muodonmuutokset. Nuoruusiässä tunne-elämä voimistuu ja itseymmärrys kehittyy. Median tarjoamalla tunnekokemuksilla on suuri merkitys kaikenikäisten ihmisten mielialojen säätelyssä.

Identiteettikehityksessä minän rakennusaineiksi haetaan hyvin pienestä pitäen samastumiskohteita eli hahmoja, joiden kautta eläytyä tarinoihin ja myötäelää heidän



kokemuksiaan. Ensimmäinen identiteetin rakentumisvaihe on yksilöitymisvaihe, jossa lapsi tiedostaa oman erillyytensä ja autonomiansa. Salokosken (2007) mukaan otollisia samastumiskohteita yksilöitymisvaihettaan elävälle lapselle tarjoavat sadut, kuten muumit. Hyvä tarina tarjoaa selkeitä samastumiskohteita, jotka ovat riittävän mustavalkoisia ja stereotyyppisiä niin, että pienikin lapsi pystyy eläytymään hahmoihin ja erottamaan hyvän ja pahan. Sukupuoli-identiteetti alkaa kehittyä 3-5 vuoden iässä. Joku harjoittelee sukupuoli-identiteetin ulottuvuuksia äärimmäisten kaavamallien kautta, toinen taas ei tarvitse niin voimakkaita ulkoisia tehostuskeinoja. Usein on vaikeaa löytää täydellisempää prinsessaa tai hurjempaa action man -hahmoa, kuin 5-vuotias tyttö tai poika (Mustonen, 2006). Media tarjoaa identiteetin rakennusaineita, roolimalleja ja sankarihahmoja, joihin samastua.

Noin viiden vuoden iässä lapsi on yleensä hyväksynyt mielessään, että hänestä tulee isona joko mies tai nainen (ks Hovatta ym., 1995). Seksuaalisen identiteetin rakentaminen lapsuusiässä on pääasiassa oman kasvavan kehon hallintaa ja hyväksyntää ja on näin ollen erittäin herkkä alue. Seksuaalisesti latautuneet kuvat voivat kiinnostaa ja kuohuttaa lapsen mieltä, mutta hänellä ei ole mahdollisuuksia ymmärtää seksiin liittyviä asioita. Liian varhainen altistuminen seksuaalisille teemoille voi häiritä tunne-elämän kehitystä ja tuoda haasteita myöhemmälle, tasapainoiselle seksuaaliselle kehitykselle. Seksikuvaukset, joita lapsi ei ymmärrä, voivat tuottaa ahdistavia ja kielteisiä tunteita. Fyysinen ja tunne-elämän kehitys kulkevat samaa tahtia: kun puberteettikehitys alkaa, seksuaalisuuteen liittyvien teemojen käsittely mediassa ja esimerkiksi internetin keskustelupalstoilla nousevat hyvin tärkeään rooliin seksuaalisen identiteetin etsinnässä. Media tarjoaa seurusteluun ja seksiin liittyviin asioihin avaran ikkunan.

Lapsen kyky ymmärtää ja tulkita mediaa on riippuvainen myös lapsen kognitiivisista, eli havaitsemiseen ja tiedonkäsittelyyn liittyvistä taidoista. Varhaislapsuudessa lapsen ajattelu on vielä hyvin minäkeskeistä ja sitoutunutta omaan näkökulmaansa. Tarinat ovat lapselle kooste erilaisia yksittäisiä tilanteita, mutta juonen kokonaisuutta hän ei pysty hahmottamaan. Tällöin lapsi tulkitsee mediahahmojen toimintaa oman toimintansa näkökulmasta. Monimutkaiset hahmot ja juonenkäänteet sekoittavat lapsen hahmotusta. Lapsi oppii kuitenkin vauhdikkaasti. Leikki-ikäinen lapsi kykenee mielikuvien ja symbolien varassa tapahtuvaan ajatteluun, josta puuttuu kuitenkin abstrakti ja looginen, syy-seuraussuhteita analysoiva ajattelu. Viiteen ikävuoteen asti lapsen todellisuustaju ei ole vielä täysin kehittynyt, mikä vaikuttaa myös selkeästi faktan ja fiktion erottamiseen median ja todellisen elämän sekä mediahahmojen ja oikeiden ihmisten välillä. Nuoruudessa ongelmanratkaisutaidot, päättelytaidot ja ajattelutaidot kehittyvät kohti abstraktia ajattelua, syvällisempää syy-seuraussuhteiden pohdiskelua sekä ongelmien kielellistä ratkaisua. Nämä taidot tukevat myös mediasta tehtyjä kriittisiä tulkintoja.

Lapset ja nuoret eivät elä mediamaailmassaan yksin, vaan myös sosiaalinen kehitys vaikuttaa siihen, kuinka he kykenevät tulkitsemaan median viestejä. Varhaislapsuudessa lapsi on vielä hyvin minäkeskeinen, jolloin käsitykset toisten ihmisten tunteista, aikomuksista ja ajatuksista rajoittuvat vain oman näkökulman mukaisiin tulkintoihin (Hurme, 1995). Tällöin myös median tapahtumat, ongelmanratkaisukeinot ja sankarihahmojen toiminnan tulkinnat on vaikea erottaa oman toiminnan

tulkinnoista. Kun lapsen sosiaaliset suhteet laajenevat, lapsi tulee tietoisemmaksi median eri muodoista muiden lasten kautta, mistä seuraa myös sosiaalisen painostuksen lisääntyminen, mikä vaikuttaa mediavalintoihin ja suosikkisisältöihin. Vanhempia voidaan painostaa perustelemalla, että ”kaikki muut saavat katsoa tämän, miksi en minä?”. Vertaisryhmän ja nuorten alakulttuurien merkitys lisääntyvät myös media- ja musiikkivalinnoissa. Nämä ovatkin tärkeitä itsenäistyvän nuoren minän määrittäjiä ja identiteetin ilmentäjiä. Erityisesti internetin merkitys seuraelämän areenana ja kohtaamispaikkana korostuu.

Lapsen ja nuoren mahdollisuudet erottaa median toimintamallit oikean elämän toimintamalleista on riippuvainen osittain hänen kyvystään ymmärtää, mikä on oikein ja mikä väärin (ks. Rosenkoetter, 2001). Monet mediasisällöt vastaavat lapsen mustavalkoiseen ajatteluun tarjoamalla stereotyyppisiä aineistoja koskien esimerkiksi sukupuolirooleja tai tarinoiden selkeitä ”hyvis-” ja ”pahishahmoja”. Oikean ja väärän hahmottamiseen vaikuttavat kasvatus ja lapsen moraalinen kehitysvaihe. Alle kouluikäiset lapset ovat vielä esimoraalisessa vaiheessa, jolloin heidän päättelyään ohjaa ”Minä pidän siitä, se on oikein” tai ”Se on näin, koska äiti sanoo niin” –näkökulma. Lapsi ei siis ymmärrä useampia näkökulmia yhtä aikaa eikä näin ollen ymmärrä moraalisaantöjä. Auktoriteetin tai median sankarihahmon ilmoittama näkökulma saatetaan ottaa huomioon ainoana oikeana vaihtoehtona. Tällöin median esikuvien toimintaa ei osata vielä kyseenalaistaa vaan niiden toiminta, asenteet ja arvot omakсутaan sellaisinaan. Alakouluikäiset elävät niin sanottua sovinnaisen moraalin vaihetta, jolloin toiset ihmiset tai säännöt määräävät sen, mikä on oikein. Tällöin lapsi ymmärtää jo useampia näkökulmia, mutta käsittää vielä nämä suhteellisen jäykästi. Vasta nuoruusiässä saavutetaan periaatteellisen moraalin taso, jolloin ajattelussa oikeudenmukaisuus perustuu moraalisiin periaatteisiin, jotka ovat painavampia kuin jäykät säännöt.

Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan tunne-elämän, tiedollisen ja moraalisen sekä sosiaalisen kehityksen etenemistä ja mediasuhteen kehittymistä eri ikäkausina. On muistettava, että yksilölliset poikkeamat ovat hyvin suuria, joten mediakasvatus vaatii herkkyyttä tunnistaa kunkin lapsen ja nuoren yksilöllinen kehityksellinen tilanne.

### *Alle 3-vuotiaat: mediatajun alkeita*

1–2 -vuotiaalle taaperokäiselle kuvamedia on muotojen, hahmojen ja äänien virtaa. Kolmiulotteisuuden ja kielen hahmottamisen myötä jo kaksivuotias alkaa tehdä oletuksia median ja todellisen maailman suhteesta. Jaglomin ja Garderin (1981) mukaan videon käyttö auttaa lasta ymmärtämään, että televisio-ohjelmia voidaan tallentaa ja katsoa uudestaan, jolloin he ymmärtävät, etteivät ohjelmissä nähdyt asiat ole välttämättä ”todellisia” live-esityksiä. 2-3-vuotias oivaltaa, etteivät mediasisällöt olekaan ikkuna maailmaan tai televisio maaginen laatikko, jossa pienoishahmot asuvat. Alkeet kuvallisen median ”kieliopista” opitaan jo 3 - 5-vuotiaana: kameran zoomaus lähelle kohdetta ei tarkoita, että kohde kasvaa isommaksi, leikkaus otoksesta toiseen ei tarkoita sitä, että ensin nähty asia häviäisi. Lapset myös oppivat erottamaan, mistä merkeistä voi tunnistaa, onko tv-ohjelma alkamassa vai loppumassa ja erottamaan joitain mainosten ja ohjelmien välisiä eroja muodollisella (formaalisella) tasolla (Jaglom &

Gardner, 1981). Tässä iässä lapset alkavat ymmärtää, että media on joskus totta ja joskus ei, ja osaavat jossain määrin arvioida esityksiä niiden fiktiivisyyden luonteen perusteella. Ajattelu on vielä hyvin konkreettisella tasolla ja päättely voi tapahtua satunnaisten piirteiden tai yksityiskohtien perusteella, minkä takia myös tulkinnat median tapahtumista, syistä ja seurauksista ovat kehittymättömiä. Varhaislapsuudessa pysyvyyden ja syy-seuraussuhteiden ymmärrys on vaillinaista ja monimutkaiset hahmot ja juonenkäänteet sekoittavat lapsen hahmotusta.

### *Leikki-ikäinen ja media*

Leikki-ikäiset eli 3–6-vuotiaat lapset luottavat eniten kuvalliseen ja äänelliseen informaatioon ja pystyvät hahmottamaan maailmaa konkreettisten, havaittavien asioiden kautta. 3-5-vuotiaan lapsen ajattelulle ovat tyypillisiä intuitiiviset päätelmät. Tässä iässä myös mielikuvitus on kaikkein rikkaimmillaan ja ajatusta leimaa tietty maagisuus ja taikauskoisuus, minkä takia toisaalta sadut ja tarinat ovat hyvin vetovoimaisia ja jatkavat omaa elämäänsä usein myös lasten leikeissä. Visuaaliset elämykset ovat lapselle myös hyvin voimakkaita, joten he pelästyvät helposti nähtyään voimakkaita visuaalisita kuvauksita. Ymmärrystä median sisällöistä säätelevät kognitiivisen kehityksen etapit: erityisesti pysyvyyden (esim. lelu on olemassa, vaikka onkin piilossa) ja säilyvyyden käsitteiden ymmärtäminen. Säilyvyyden käsite edellyttää ymmärrystä, että olion tai ilmiön tietyt ominaisuudet säilyvät tilanteen muuttuessa. Pysyvyyden ymmärrys, joka kehittyy toisesta ikävuodesta lähtien ja 5-vuotiaasta lähtien kehittyvä säilyvyyden käsitteen ymmärrys tuovat havaintoihin varmuutta ja vähentävät ahdistusta. Pikkulapsen kaoottinen maailma jäsenyy näin arvattavammaksi ja ymmärrettävämmäksi maailmanhahmotukseksi. Esimerkiksi säilyvyyden ymmärrys auttaa entistä kypsemmin erottamaan faktaa ja fiktiota; totta ja mahdotonta, auttaen näin tunteiden hallinnassa vähentäen pelkoja. Vaikkapa tarinoiden muodonmuutokset, jotka ahdistavat pientä lasta, menettävät pelottavuuttaan isompien, säilyvyyden käsitteen ymmärtävien lasten kohdalla. He ymmärtävät, ettei käsittämättömiä muodonmuutoksia voi tapahtua oikeasti itselle tai muille kohteille.

Median analyttisissä tulkintataidoissa suurimmat harppaukset tapahtuvat 5–10 vuoden välillä. Tärkeä edistysaskel on skemaattisen ajattelun kehittyminen noin 5 ikävuodesta lähtien, jolloin lapsi pystyy hahmottamaan maailmaa sisäistyneiden mallien ja mielikuvien eli skeemojen ja skriptien kautta. Tällöin lapsi pystyy luokittelemaan ja yleistämään havaintojaan sekä mieltämään tapahtumasarjoja eli skriptejä, kuten aamutoimet tai ravintolassa syöminen. Myös median sisältöjä lapsi alkaa luokitella hahmottaen eri lajityyppejä niiden realistisuuden mukaan. Noin viidennestä ikävuodesta lähtien lapsen ajattelu kypsyy esikäsitteellisestä ajattelusta intuitiiviseksi ajatteluksi, jolloin lapsi voi muun muassa ratkaista monenlaisia ongelmia ja tehdä päätelmiä, mutta ei ole itse selvillä, miten tuli lopputulokseen. Saavutettuaan tämän vaiheen lapsella on valmiudet erottaa mediassa fakta ja fiktio, joskin vuorovaikutteisen ja tosi-tv formaattien hämärtyneet rajat todellisuuden ja fiktion välillä on suuri mediakasvatuksen haaste lasten todellisuudentajun kehitykselle. Esikoulu- ja kouluiän lähestyessä yksinkertaiset syy- ja seurauspäätelmät yleistyvät. Skriptien kehittyessä lapsi hahmottaa tarinoita ja niiden juonen perusrakenteita oppien myös sepittämään

omia tarinoitaan. Samoin kehittyy ymmärrys tarinan kannalta keskeisistä asioista ja päähenkilöistä, tehokeinoista, huumorista ja hahmojen motivaatioista. Tällöin roolinotto- ja tulkintataidot kehittyvät ja esimerkiksi mainoksien tarkoituksien ymmärtäminen yleistyy ainakin perinteiseen mediaan sisältyneenä. Roolinottokyky edellyttää ajattelun laajenemista egosentrisestä desentriseksi, mikä edistyy harppauksin ikävuosina 6-8. Eri henkilöiden motiivien ja näkökulmien erittely mahdollistaa edistysaskeleet moraalisessa kehityksessä.

### *Alakoululainen on media-ahmatti*

Lukutaidon saavuttaminen on tärkeä etappi myös mediasuhteessa ja -ymmärryksen kehitymisessä. Alakoululainen on aktiivinen tiedon etsijä, innostunut lukija, pelaaja ja television ja tietokoneen käyttäjä. Ajattelussa 7-11-ikävuoden aikana kehittyä edelleenkin kyky hahmottaa usean henkilön eri perspektiivit yhtä aikaa ja tunnistaa yleisiä periaatteita. Vaativimpien huumorin lajien, kuten ironian ja sarkasmin, kehitys edellyttää, että lapsi erottaa sen, mitä sanotaan, siitä, mitä tarkoitetaan (Young, 1990). Tämä kyky yleistyy alakouluikässä, jolloin havainnoissa kielellisen prosessoinnin merkitys ja yleinen analyttisyys lisääntyvät. 8-9 vuoden iässä lapset tulevat tietoisemmiksi mediatuottajien mahdollisista motivaatioista ja näin ollen osaavat myös suhtautua erilaisiin vaikutusyrityksiin kriittisesti. He alkavat mahdollisten omien median sisällöntuotannon kokeilujensa kautta ymmärtää myös mediaesitysten tuottamisen prosessista, jolloin he oppivat myös arvioimaan kriittisesti mediasisältöjen laatua sekä kerronnan ja näyttelijäsuoritusten realistisuutta.

Sovinnaisen moraalin vaiheessa toisen hyväksyntä ja säännöt ovat tärkein oikeudenmukaisuuden ja moraalisuuden mitta ja lapset ovat tarkkoja moraalisaäntöjen noudattamisesta. Moraaliset tulkinnat saattavat olla edelleenkin jopa mustavalkoisia. Median tulkinnoissa tämä saattaa näkyä vielä sankarien toiminnan kritiikittömänä hyväksyntänä, jos asioista ei keskustella (ks. Rosenkoetter, 2001).

Erittäin tärkeä kehityksen mediataitojen saavutus on, kun mediantuotanto ymmärretään valikoituna, tuotettuna toimintana, jolloin uutisetkin ovat toimituksellisen prosessin tulos, eikä ”ikkuna todellisuuteen”, tai ”siivu elämää”. Uusia haasteita realismiin hahmottamiseen tuovat kaupalliset vaikutusyritykset (tuotemainonta, sponsorointi, vertaismarkkinointi) ja median lajityyppien hybridimuodot (tosi-tv), joissa faktan ja fiktion rajat on tietoisesti häivytetty. Lasten ja nuorten tulkintatavoista näiden ilmiöiden yhteydessä on hyvin vähän tutkimusta.

9-12-vuotias tuo mediatulkintaan yhä enemmän yleistynyttä sosiaalista ymmärrystä, omia tulkintakehyksiään, joiden kautta arvottaa ja kyseenalaistaa mediasisältöjä. Varhaisnuori kehittyy kohti abstraktia, symbolista ajattelua. Tässä vaiheessa olisi tärkeää tukea mediataitoja keskustelemalla ja herättelemällä analyttisyyttä. Varhaisnuorella on kypsyyttä arvottaa mediasisältöjä myös emotionaalisen realismin näkökulmasta, tunnistaa stereotyyppioita ja arvioida esitysten esteettisiä ominaisuuksia. Hänen on mahdollista arvioida myös uutislahetysten uskottavuutta ja realismia ainakin asioissa, joissa hänellä itsellään on elämäkokemusta.

Kriittisten tulkintataitojen epävarminta aluetta on internetin kaupallisten vaikutusmekanismien ymmärrys, mikä on mediataidoista viimeisimpiä kehitysetappeja.

Aikuisillekin nettimaailman vaikutusyrietykset, kuten vertaismarkkinointi tai data mining, tai suorastaan rikolliset toimet, kuten phishing, ovat vaikeita tunnistaa. Internetin kaupallisten vaikutusyrietysten tunnistaminen yleistyy noin 12 vuoden iässä.

### *Murrosikäinen peilaa identiteettiään mediasta*

Murrosiän tunnekuohujen jälkeen kiinnostukset alkavat suuntautua myös ideologisiin pohdintoihin ja maailman tapahtumia kohtaan. Nuorella on yhä paremmat edellytykset ymmärtää ja käsitellä mediaviihteen herättämiä tunne-elämyksiä kuten seksi-, kauhu- ja väkivaltakuvauksia, samoin kuin jäsentää tietotulvaa ja maailman uutisia. Todellisen maailman ongelmat kuten sodat, terrorismi, kehitysmaiden köyhyys tai ympäristöongelmat voivat tuntua nuoresta kovin ahdistavilta. Maailmantuska voi painaa nuoren mieltä hänen eläydyttyään syvästi kärsiviin tai vääryyttä kokeneisiin ihmiskohtaloihin. Empaattinen eläytyminen on tärkeä inhimillinen taito, mutta joskus nuori tarvitsee aikuisen apua asioiden suhteellistamisessa ja etäännyttämisessä, ettei ahdistus kasva kohtuuttomaksi. Nuori on herkkä myös ääri-ilmiöille, uusille elämyksille, kokemuksille ja ideologisille vaikutteille, vaikkakaan hänen elämäkokemuksensa eivät riitä kaikenlaisten näkemysten kriittiseen arviointiin. (Mustonen, 2007)

Median idolit ja vertailukohteet antavat malleja, joiden peilaaminen ohjaa samalla arvioimaan minän ja maailman suhdetta. Tyydyttävä identiteetin saavuttaminen edellyttää tunteiden itsenäistymistä, erillistymistä. Vähitellen oma ajattelu itsenäistyy toisten ajatusten ennakoinnista ja omat tunteet erottuvat muiden tunteista. Mitä heikommin kehittynyt identiteetti on, sitä hajaantuneempi käsitys nuorella on omasta erillisyydestään ja muista, ja sitä enemmän hänen täytyy luottaa ulkoisiin lähteisiin itsensä arvioimisessa. Edelleen, mitä hajanaisempi identiteetti, sitä voimakkaampia ovat median mallit yksilöön.

Internetin yhteisöpalvelut, kuten kuvien julkaisemista, kommentointia, keskusteluja ja yhteisöjen rakentamista mahdollistavat kuvagalleriat tarjoavat areenan nuorten tärkeisiin kehitystehtäviin: identiteetin etsimiseen ja testaamiseen, irtiottoon vanhemmista ja seurusteluun vastakkaisen sukupuolen kanssa. Internet on noussut myös tärkeäksi sosiaalisen tuen lähteeksi. (Mustonen, 2007, Peura, ym. 2006). Verkossa kontaktinotto vieraisiin ihmisiin on helpompaa kuin kasvokkain, ja tällöin ujokin voi luoda julkista elämää panematta koko persoonaansa alttiiksi. Koska yhteisöpalvelut tarjoavat vahvimman ilmaisukanavan nimenomaan fyysisen minäkuvan alueella, myös palvelun ylilyönnit liittyvät usein ulkonäön ja seksuaalisuuden korostamiseen. Näissä usaliaasti matkitaan aikuisten mainos- ja poptähtien esiintymistapaa.

Mediasta murrosikäinen nuori hakee usein kiellettyjä ja paheksuttuja sisältöjä kuten väkivaltaa, seksiä ja kauhua. Extreme-viihde sekä kauhufilmit ruokkivat nuoren myllertävää tunne-elämää ja tarjoaa areenan testata oman kestokyvyn rajoja. Median hurjimmat aineistot vetoavat nuorten voimakkaaseen riskinottohaluun. Näin median käyttö toimii kypsyysriittinä: uskalsinpas katsoa tämänkin K18-filmin tai julkaista rohkeita kuvia netissä. Tärkeää on initiaation sosiaalinen ulottuvuus: kokemuksia on hyvä jakaa toisten kanssa ja myös saada todistajia rohkeudelleen.

Periaatteellisen moraalien saavuttamisen myötä eri tilanteiden ja näkökulmien erottaminen sekä arvosisältöjen pohtiminen tulevat kypsemiksi, mikä helpottaa

mediamaailman ja todellisen maailman erottamista toisistaan. Moraalisen kehityksen eteneminen myös mahdollistaa syvällisemmät moraaliset ja arvopohdinnat mediasisällöistä (ks. Rosenkoetter, 2001). Nuori kyseenalaistaa mekaanisen sääntömoraalin ja testaa yhteiskunnan normien järkevyyttä omalta kannaltaan.

### *Itsemonitorointi ja tietoisuus median riskeistä*

Mediataitojen kehityksessä edistyneimpiä taitoja ovat itsereflektoinnin taidot: kyky monitoroida omia tunteita ja reaktioita sekä käyttää psykologisia puolustuskeinoja (coping-mechanisms, coping-strategies). Pienten lasten coping-strategiat ovat kehittymättömämpiä, usein ei-kielellisiä kuin kouluikäisillä lapsilla tai nuoruusiässä ja heidän kykynsä käsitellä median sisältöjä ja hallita esimerkiksi mediapelkoja on siksi rajoittuneempaa. Pienet lapset käyttävät tyypillisimmin ei-kognitiivisia strategioita (sulkevat silmänsä, hakeutuvat syliin, ottavat turvালেun kainaloon), kun taas vanhemmat lapset käyttävät enemmän kognitiivisia strategioita (muistuttavat itseään, ettei ole totta, ajattelevat jotakin muuta). Varhaisnuoruudessa lapsi oppii arvioimaan etukäteen, millaisia aineistoja haluaa kokea ja valikoimaan mediasisältöjä yksilöllisten tarpeidensa mukaisesti. Nuori voi myös tietoisesti hakeutua ahdistavien ja pelottavien mediasisältöjen pariin tietoisesti testatakseen tunteiden hallintaansa ("miehuuskoe") tai karaistakseen itseään.

Itsemonitorointiin kuuluu myös itsensä valmisteleminen psykologisesti epämukaviin asioihin, kuten ikäviin uutisiin, ja hakemaan varmentavaa tietoa erilaisista lähteistä. Myös tietoinen sisältöjen suodatus ja valikointi kuuluu nuorten netinkäyttäjien perustaitoihin: Livingstone ja Bober (2004) havaitsivat, että 56 % nuorista sivuuttavat netin pornoaineistot ja 65 % kertoi tunnistavansa ja poistavansa sähköpostiin tulevat pornomainokset edes avaamatta niitä.

Eräs mediataitojen osa-alue on tietoisuus median riskeistä ja ns. turvataidot, joiden avulla median käytön kielteisiä ilmiöitä voi välttää. Tärkeät, nuoruusiässä kehittyvät psykologiset taidot, kuten hallinnan tunne ja minäpystyvyys, ovat edellytyksiä myös mediataitojen kehittymisessä. Digitaalisen median alueella tehdyt tutkimukset osoittavat, että turvataidoista tutuimpia nuorille ovat salasanojen suojaaminen, samoin tietoisuus pornografisista ja pedofiilisista aineistoista on kasvanut (ks. Buckingham ym. (2004), mutta nuorten tietoisuus kaupallisen vaikuttamisen riskeistä on heikosti tutkittu alue.

Kuten Buckinghamin ym. (2004) tutkimuskatsaus tuo esille, sensuuri ja tekniset suodatinohjelmat on havaittu kovin puutteellisiksi mediakasvatuksen ja myös mediasuojelun välineiksi, sillä ne toimivat sattumanvaraisesti, lapset oppivat ohittamaan suodattimet, ja sensuuroitimet voivat vieläpä lisätä kielletyn hedelmän efektiä. Suodattimet voivat olla tehokkaita aivan pienimpien lapsien suojelemisessa, mutta ne eivät auta tiedostamaan median riskejä siinä vaiheessa, kun mediaymmärrys kehittyy ja nuorten olisikin syytä kehittää omia turvataitojaan. Mediaa koskeva hallinnan tunne ja minäpystyvyyden saavuttaminen tällä alueella edellyttää, että myös riskejä käsitellään avoimen keskustelun ja työstämisen kautta, ei ongelmia piilotellen.

Median ymmärrys ja myös sen vaikutukset riippuvat paljon myös käyttäjän motivaatiosta, mentaalisisestä paneutumisesta asioihin sekä mediankäytön sosiaalisesta

tilanteesta (katsaus aiheesta, ks. Mustonen, 2001). Lasten mediataitojen kehittymisen vaatii aikaa, kypsymistä ja myös elämäkokemusta. Haasteena onkin se, että nykyisillä lapsilla on paljon kokemusta eri medioista, mutta ei tosielämästä. Siksi mediakasvatuksessa aikuisen tuki on aina tarpeen, vaikka aikuisella ei olisikaan uusien medioiden tuntemusta.

Seuraavaan listaukseen on eritelty joitain keskeisiä mediasisältöjen riskejä, joista kasvattajien olisi hyvä olla tietoisia. Kuten Suomen laki kuvaohjelmien levittämisestä ja esittämisestä määrittelee, erityisiä lasten kehitystä vaarantavia aineistoja ovat seksiin, väkivaltaan ja kauhuun liittyvät kuvaohjelmien sisällöt. Rikoslaki määrittelee lisäksi laittomia aineistoja, joita ovat mm. lapsipornografiset sisällöt ja kiihottaminen kansanryhmiä vastaan. Sisältöjen lisäksi median riskitekijöitä voivat olla mediankäytön paljous, mistä voi seurata riippuvuusongelmia.

Median riskit eri-ikäisillä lapsilla (Mustonen, 2006b):

Alle 10–12-vuotiaat

- pornografiset aineistot (seksuaalisen kehityksen pulmat), seksuaalinen hyväksikäyttö
- voimakkaat visuaaliset esitykset ja tunnekokemukset (pelot, unihäiriöt)
- väkivalta (pelot, mallit, asenteet, turtuminen)
- rasismi (suvaitsemattomuus)

Yli 10–12-vuotiaat

- väkivalta, erityisesti itsemurha (mallit)
- ylierotisaatio (isoksi tuleminen paineet), seksuaalinen hyväksikäyttö
- ääri-ideologiat (satanismi, natsimyönteisyys)
- huumeet, päihteet (esikuvien voima)
- rasismi (suvaitsemattomuus)
- netti- ja peliriippuvuus

## **Lapsi ja media eri ikävaiheissa: yhteenvetoa**

### **Taaperoikäiset 0 – 3 v**

Tunne-elämän kehitys: kiintymyssuhde, perusluottamus, autonomia, empatian alkeet, kyky kestää lyhyt ero vanhemmista.

Taitojen ja leikin kehitys: toiminnallinen ja mallioppiminen, toiminnalliset leikit

Sosiaalinen kehitys: oman toiminnan hallinta, rinnakkaisleikki

Ajattelun kehitys: minäkeskeinen ajattelu, kieli ja sanavarasto sekä mielikuvitus kehittävät, pysyvyyden ja syy-seuraussuhteiden ymmärrys vaillinnaista

Mediataidot:

- Hatara käsitys median ja maailman suhteesta

- Kuvamedia kiinnostaa: lapsi- ja eläinaiheet
- Muistaa yksinkertaisia tarinoita
- Pelkoja: kovat äänet, pimeä, vieraat hahmot

Tarjoo:

- tilaisuuksia leikille ja itseilmaisulle, kuten piirtämiselle ja laulamiselle
- tunteita, virikkeitä ja elämyksiä ikätasolle sopivina annoksina - tutussa seurassa ja ympäristössä
- tutustumista kirjoihin, musiikkiin, kuvaohjelmiin

Suojele:

- uutisilta, isojen lasten ja aikuisten asioilta
- voimakkailta kuvilta ja ääniltä: kauhulta, väkivallalta, seksiltä
- älä pidä televisiota kotona auki jatkuvasti
- ei kiirettä elokuvaan, teatteriin ja konsertteihin: herkkä lapsi saattaa säikkyä ääniä, valoja, pimeyttä
- lapsi ei menetä kehityksellisesti olennaisia virikkeitä, vaikkeivät hänen elämäänsä kuuluisikaan videot, elokuvat, tv-ohjelmat ja tietokoneet

### **Leikki-ikäiset 3 – 5 v.**

Tunne-elämän ja identiteetin kehitystehtäviä: Itsenäistyminen, oman erillisyyden tiedostaminen, varhainen sukupuoli-identiteetti, eroahdistuksen sietäminen, Taitojen ja leikin kehitys: kieli, motoriikka, mielikuvitusleikki  
 Sosiaaliset taidot: yhteisleikki, roolileikki, vuorottelu, jakaminen  
 Ajattelun kehitys: konkreettinen, mustavalkoinen ajattelu  
 – moraalinen ajattelu: esimoraalinen, minäkeskeinen vaihe: yksinkertaiset säännöt

Mediataidot:

- Faktan ja fiktion, sadun ja toden erot
- Kuvamedia, kirjat, sadut, pelit kiinnostavat
- Voimakkaat samastumiskokemukset ja sukupuolistereotyyppiset fantasiat: media välineenä tunteiden hallinnan opettelussa
- Puhelimen käyttö ja puhelinetiketti
- Pelkoja: muodonmuutokset; yksin jääminen, hylkääminen; pimeä, möröt, monsterit, mielikuvituspeikot

Tarjoo:

- mediasisältöjä monipuolisesti: myös kirjat, lehdet, radio, teatteri, elokuvat
- ole herkkänä lapsen omille kiinnostuksille: lempisaduilla ja – sankareilla on tärkeä rooli psykologisessa kehityksessä
- auta erottamaan fakta ja fiktio sekä mainokset
- kannusta lasta itseilmaisuuksiin - myös mediaa hyödyntämällä
- mahdollisuuksia yhteisleikkiin ja kavereihin: hyvät sosiaaliset taidot suojaavat myöhemmiltä ongelmilta ja mm. mediariippuvuuksilta



Suojele:

- aikuisten asioilta ja huolilta, huolehdi elokuvien ikärajojen noudattamisesta
  - ole mukana median käytössä tai ainakin lähistöllä, auta lasta käsittelemään hämmentäviä asioita
  - keskustelkaa mainoksista: onko todellakin kerättävä koko sarja, onnistuuko leikki ilman oheistuotteita?
- sopikaa median käytön pelisäännöistä

### **Esi- ja alkuopetusikä**

Tunne-elämän kehitys: aloitteisuus, uteliaisuus, voimakas tunnemaailma: reippauden ja pelkojen vaihtelu, painajaiset, nukahtamisongelmat

Sosiaalinen kehitys: itsenäisyystaistelu ja miellyttämisen halu vuorottelevat, kaverien ja yhteisleikin tarve

Taitojen ja leikin kehitys: oppimisen ilo, kysely, itse tekeminen, yhteisleikki, -pelit

Ajattelun kehitys: yksinkertaiset syy-seuraussuhteet, konkreettinen ajattelu, sääntö-moraali, kirjainten ja symbolien tunnistaminen

Mediataidot:

- erottavat mainokset ja niiden tarkoitusperän (perinteinen media)
- itseilmaisuuksien kehittyminen: omat tarinat ja mediatuotteet
- tietokoneen ja elektronisten pelien käyttö

Tarjoa:

- mahdollisuuksia median käyttöön oman itseilmaisun kanavana
- aikuisen esikuvia aktiivisesta, valikoivasta median käytöstä
- peliseuraa, huomiota, yhteisiä mediahetkiä

Suojele:

- ikäviltä uutisilta ei aina voida suojella, auta lasta käsittelemään niitä
- huolehdi ikärajojen noudattamisesta
- keskustelkaa median ja mainosten malleista

Harkitse:

- internetin suodatinohjelmien tai positiivisten listausten tekemistä kotikoneelle tai koulun koneelle

### **Latenssi-ikä 7 – 11 (-13) v. = Ahmimisikä kirjojen ja median kulutuksessa**

Tunne-elämän kehitys: mutkaton tunne-elämä, joustavuus, elämysten ja tarinoiden himo

Tietojen ja taitojen kehitys: aktiivisuus, puuhastelu

Ajattelun kehitys: Symbolinen ajattelu, syy-seuraussuhteet

Sosiaaliset taidot: hyvät sosiaaliset taidot, koulu, kaverit, harrastukset korostuneen tärkeitä, tytöt ja pojat omilla ryhmissään

Moraalin kehitys: sovinnaisen moraalin vaihe

Mediataidot:

- Median, pelien ja kirjojen suurkulutus
- Nettiympäristöstä sosiaalisen vuorovaikutuksen tärkeä kanava
- Kriittinen ajattelu kehittyy: Mainokset ja toimitukselliset jutut erotetaan myös internetissä
- Mediasta ulkonäkö- ja isona olemisen paineita

Kannusta:

- omiin mediavalintoihin
- aktiiviseen tiedonhakuun mediaa ja nettiä käyttäen
- median sisältöjen kyseenalaistamiseen, kriittisyyteen
- omaan itseilmaisuun: sarjakuvat, elokuvat, lehdet, omat nettisivut jne

Suojele:

- aikuisten asioilta, seksi- ja pornokuvauksilta, kauhulta, väkivallalta (ikärajat!)
- huolehdi nukkumaanmenoajoista
- perehdytä turvalliseen netin käyttöön sekä netti- ja kännykkäetikettiin
- sijoittakaa medialaitteet yhteisiin tiloihin, jotta mediankäyttö olisi yhteistä puuhaa

Harkitse:

- mitä sääntöjä voi höllentää, kun lapsi on saavuttanut K7-ikärajan ja tullut isommaksi
- tarvitseeko lapselle ostaa omia medialaitteita, vai pärjätäänkö perheen yhteisillä
- miten järkeviä median käytön malleja itse annat

## **Murrosikä 12 – 17 v.**

Tunne-elämän ja identiteetin kehitys: identiteetin etsintä tärkein kehitystehtävä: persoonallinen, sosiaalinen, emotionaalinen, seksuaalinen, fyysis-motorinen ja suoritusminäkuva, tunteet voimistuvat, seksuaalisuus painottuu

Sosiaalinen kehitys: itsenäistyminen vanhemmista, kapina, irtiotto, roolikokeilut

Moraalinen kehitys: periaatteellisen moraalin vaihe

Mediataidot:

- minän peilaaminen median malleihin
- idolit, esikuvat, sankarit tärkeitä
- ”Ikärasismi”: vain vertaisryhmän mielipiteet painavat
- kriittinen ajattelu, kyseenalaistaminen
- median käyttö oman alakulttuurin ilmentämisessä

Suojele:

- opasta tietoturva-asioissa sekä netinkäytön pulmatilanteissa (kiusaaminen, identiteettivarkaudet, grooming...)

- huolehdi elokuvien ja pelien ikärajojen noudattamisesta

Kannusta:

- oman itseilmaisun
- tasapainoon mediankäytön ja muiden harrastusten/suhteiden kesken

### *Mediakasvatuksen perusaskelmat eri ikävaiheissa*

#### **1. Faktan ja fiktion erottaminen**

Mediakasvatuksen ensimmäinen tavoite on faktan ja fiktion erottaminen: mitä on keksitty/fiktiivinen mediatarjonta, mitä dokumentaarinen? Mikä on mainos ja mihin se pyrkii? Näitä asioita käydään läpi tutustuttaessa eri mediakanaviin ja tehtäessä omia tarinoita ja mediasisältöjä.

#### **2. Mediatyyppien erottaminen, itseilmaisun kehittäminen**

Kouluiässä jatkuu aktiivisen ja kriittisen mediasuhteen harjoittelu sekä median eri sisältötyyppien erottelu. Opiskellaan kyseenalaistamaan mediatodellisuus ja sen stereotyyppiat, mikä suojaa ylivoimaisilta nais- tai miesihanteilta tai väkivaltaisilta malleilta. Sovelletaan mediaa itseilmaisun ja verkkoviestinnän keinona (keskusteluryhmät, kuvagalleriat, musiikki) ja tiedonhankinnan kanavana. Erinomainen tapa oppia on itse tekeminen: tehdään ja analysoidaan tarinoita, tv-ohjelmia, mainoksia ja muita mediasisältöjä. Kuvataan omia tarinoita usealla kameralla eri kuvakulmista ja koostetaan ne videoiksi. Perehdytään verkkoetikettiin ja tietoturvaan.

#### **3. Tulkinta- ja analyysitaitoja**

Nuoruusiässä edetään median tuotantorakenteiden ymmärtämiseen ja laajempaan kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen analyysiin mediasisältöjen arvoista. Vertaillaan eri mediakanavien ja -välineiden viestejä keskenään. Opiskellaan itsenäisen tiedonetsinnän ja -varastoinnin taitoja. Tehdään omat www-sivut ja opetellaan niiden päivittämistä. Perehdytään tekijänoikeuskysymyksiin, netti-etikettiin ja tietoturvakysymyksiin.

## Suoja- ja riskitekijät mediasuhteessa

| Suojatekijöitä                                   | Riskitekijöitä   |
|--|--|
| Mediataidot, kriittisyys                         | Hyväuskoisuus  |
| Turvalliset ihmissuhteet                         | Ihmissuhteiden turvattomuus ja vähäisyys   |
| Sosiaaliset taidot                               | Heikot sosiaaliset taidot  |
| Myönteiset, eettiset, kehitystä tukevat sisällöt | Median sisällöt, jotka kehitystasolle sopimattomia (mahdoton ymmärtää, liian voimakkaita tunteita) |
| Median monipuolinen käyttö                       | Todellisuutta pakeneva motivaatio, vahva mielialaa kohottava vaikutus                              |
| Vanhempien ohjaus ja valvonta                    | Vanhempien välinpitämättömyys  |
| Läheisten ihmisten omat mallit                   | Läheisten ihmisten omat mallit   |

# Kognitiiviset vaikutukset

## Tiedonkäsittely ja oppiminen

### *Media oppimisen välineenä*

Lapsen suotuisaan kognitiiviseen kehitykseen ja oppimiseen vaikuttavat erityisesti lapsen turvallinen kasvuympäristö, kypsyminen sekä yksilölliset tekijät. Myös sosiaalisella ympäristöllä ja virikkeillä on oma merkityksensä lapsen kehitykseen. Media vaikuttaa lapsen kognitiiviseen kehitykseen sekä myönteisellä että kielteisellä tavalla. Emmer-Sommersin ja Allenin (1999) meta-analyysi osoittaa, että media on hyvä oppimisen lähde. Yksilöt, jotka kuluttavat paljon aikaansa median parissa, omaksuvat myös paljon tietoa. Oppiminen voi olla kuitenkin sekä myönteistä että kielteistä riippuen median sisällöistä. On hyvä huomioida, että myös fiktiiviset mediasisällöt opettavat lapsia. Myönteisistä vaikutuksista on tutkittu eniten mediaa opetuksen välineenä ja oppimisen tukena.

Television vaikutusta lapsen kognitiiviseen kehitykseen on tutkittu erityisesti television opetusohjelmiin liittyen. Klassisia ja tieteellisesti testattuja opetusohjelmia olivat Sesame Street – esikouluohjelmat (Singer & Singer, 1976), joiden kouluvalmiuksia kehittävät ominaisuudet on todennettu vuosikymmenten ajan eri maanosissa. Bichamin ym. (2001) katsaus tuo esille, että opetusohjelmien katsomisen on todettu olevan positiivisessa yhteydessä koulumenestykseen: opetusohjelmien katsominen on parantanut lasten arvosanoja muun muassa matematiikassa ja äidinkielessä. Lisäksi niiden vaikutus on havaittu myös oppimismotivaatioon ja asenteisiin myönteisellä tavalla. Sen sijaan viihdeohjelmien katsomisella ei ole todettu olevan samanlaista vaikutusta. Kuitenkin niiden katsomisella on todettu olevan opetusohjelmien lisäksi 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 tai joidenkin sanojen merkitykset ymmärretään ohjelmien perusteella uudella tavalla tai paremmin (Naigles & Mayeux, 2001).

Reinikainen (2007) havaitsi väitöskirjatutkimuksessaan kaksijakoisen yhteyden oppilaiden luonnontieteiden osaamisen ja television katselun välillä. Ensinnäkin, mitä enemmän oppilas katsoo televisiota, sitä heikompi on hänen luonnontieteellinen osaamisensa. Toisaalta uutisten ja dokumenttien sekä luonto- ja tiedeohjelmien katselulla oli puolestaan positiivinen yhteys oppimistuloksiin. Valikoivalla, erityisesti asiaohjelmiin suuntautuvalla televisionkatselulla on siis mahdollista parantaa oppimistuloksia.

Viihdeohjelmien merkitys lasten arjessa on näkökulma, josta tiedetään vielä hyvin vähän. Valkonen ym. (2005) on tarkastellut tätä 5 – 6-vuotiaiden haastattelujen perusteella. Mediaopit pienten lasten arjessa eivät jäsenny selkeästi jonkin uuden tiedon tai taidon oppimiseksi, vaan leviävät arkiseen vuorovaikutukseen uudenkaltaisina

toiminta- tai suhtautumistapoina. Monet televisiosta tutut sisällöt siirtyvät esimerkiksi lasten leikkeihin, jolloin leikkiin osallistuessaan lapsen tulee tuntee tietyt ohjelmat tai ohjelmiin liittyviä leluja. Ermi ym. (2005a) ehdottavat, ettei taistelutekniikoidenkaan oppiminen ole välttämättä paha asia, jos niitä harjoitellaan kuvitteellisten hahmojen kanssa ja ne tuottavat tällöin voimaantumisen kokemuksia. Jos niitä taas käytetään ristiriitojen ratkaisemiseen, voidaan Valkosen (2005) mukaan katsoa, että median vaikutus on lapsen toimintaan kielteinen.

Television ja myös muiden visuaalisten medioiden teho perustuu Gunterin ym. (2000) mukaan siihen, että niissä lapsen oppiminen perustuu sekä visuaaliseen että auditiiviseen muistiin. Kun kuva on sanallisen viestin vahvistajana, lapsen on helpompi ymmärtää sekä muistaa käsitelty informaatio, jolloin oppiminen on tehokkaampaa. Heidän tutkimuksessaan televisio vahvisti 10 – 11 -vuotiaiden lasten oppimista ja asioiden muistamista paremmin kuin luettu (lehti) tai kuultu (radio) informaatio.

Tietokonepelissä oppimista voidaan tarkastella eri näkökulmista. Pelejä on suunniteltu erityisesti opetustarkoitukseen, jolloin tietokonepeliä käytetään oppimisen välineenä. Sen lisäksi pelien yhteydessä on käytetty edutainment – käsitettä, jolla tarkoitetaan interaktiivista multimediantuotetta, jossa viihteen keinoin pyritään esittämään opettavaista materiaalia (Kangas, 1999). Edutainment-peli voi olla myös oppimispeli, mutta kaikki opetuskäyttöön tarkoitetut opetuspelit eivät sinällään täytä pelin ominaisuuksia, vaan ovat lähinnä digitaaliseen ympäristöön siirrettyjä harjoitustehtäviä (Ermi ym., 2004). Tietokoneella on todettu olevan oppimista (mieleen palauttamista ja tunnistusta) lisäävä vaikutus, koska lapset reagoivat koneen kautta syntyvään vuorovaikutukseen sosiaalisesti (Bracken & Lombard, 2004).

Internetillä on havaittu oppimisen motivaation kannalta merkittävä vaikutus: uusi tapa oppia ja hakea itse aktiivisesti tietoa tekee oppimisprosessista hauskemman ja vetovoimaisemman lasten ja nuorten keskuudessa (Tarpley, 2001). Myös kielellisen kehityksen ja sanavaraston kehittymisen on todettu olevan positiivisessa yhteydessä internetin käyttöön (Tarpley, 2001). Lisäksi internetiä on pidetty hyvänä asiana lukemistaidon ylläpitämisessä ja uuden innostuksen luojana tekstipohjaiselle medialle television ja pelien rinnalla (Desmond, 2001).

Japanilaisten Andon ym. (2004) tutkimus internetin käytön yhteydestä 6.luokkalaisten lasten oppimisasenteisiin osoitti, että nettipalvelujen käyttö, netin selailu ja omien kotisivujen tekeminen lisäsi minäpystyvyyden tunnetta (self-efficacy). Vuorovaikutteinen netin käyttötapa oli lievässä positiivisessa yhteydessä myönteisiin oppimiskäsityksiin. Aiemmin samansuuntaisia tuloksia yläkoululaisilla nuorilla olivat havainneet Mori ym. (1999).

Media voi olla myös oppimista tukeva ympäristö, josta Kangassalo kollegoineen (2005) tuo esimerkkinä esille uutta teknologiaa hyödyntävän tutkivan oppimisen menetelmän. Tutkivassa oppimisessa lapsia halutaan rohkaista tutkimaan ympäristönsä ilmiöitä omien kiinnostuksen kohteidensa mukaan. Erilaisia tietoteknisiä mahdollisuuksia voidaan käyttää monipuolisesti tutkivan oppimisen tukena sen eri vaiheissa. Toisaalta tietotekniikkaa voidaan käyttää tutkimuksen kohteena olevan ilmiön jäsentämiseen ja mallintamiseen sekä syy-seuraussuhteiden havaitsemiseen. Sen avulla voidaan dokumentoida ja käsitellä ilmiöitä ja lähteitä koskevaa informaatiota. Havainnoinnin ja dokumentoinnin tukena lapset voivat käyttää myös erilaisia

multimedia- ja animaatio-ohjelmia. Mallintaminen ja sen aikana syntyvät käsitteelliset konstruktiot ovat tärkeitä ilmiöiden syvemmälle ymmärtämiselle ja ilmiöitä koskevien syy-seuraus-suhteita koskevien päätelmien tekemiselle. Myös ilmiöistä keskusteleminen erilaisten tallenteiden ja tuotosten avulla auttaa lasta tekemään itselleen näyviksi omia käsityksiään ilmiöstä. Se auttaa lasta jäsentämään omaa ajatteluaan ja oppimistaan ja kehittää myös oppijan metakognitiivisia taitoja.

Tietokoneen käyttö oppimistarkoituksessa on myös hyvää vastapainoa median viihdekäytölle. Hietala ym. (2005) tuo esille, että pelit ovat valmiiksi työstettyjä tuotteita, joissa tosin voidaan antaa käyttäjälle erilaisia vapauksia, mutta ne rajoittavat oppimistarkoituksissa mielikuvitusta ohjaamalla sitä huvinpidon suuntaan. Sen sijaan työvälinojelmat ovat apuna selvitettäessä lasten omia tai opettajan antamia todellisesta elämästä kumpuavia kysymyksiä ja tehtäviä. Kiinnostavan aiheen työstäminen työvälinojella ei ole Hietalan mukaan ehkä yhtä kivaa, kuin virtuaalimaailmassa seikkailu tai virtuaalihuoneen sisustaminen, mutta oppimisen näkökulmasta useinkin palkitsevampaa. Tietotekniikan käyttö tuo oppimiseen uusia toimintatapoja ja välineitä, jotka jo sinänsä motivoivat monia oppijoita. Niiden mukana luodaan myös monipuolisia mahdollisuuksia tukea erilaisten lasten oppimista. Esimerkiksi lahjakkaiden ja erityistukea tarvitsevien lasten eriyttäminen tietotekniikan avulla onnistuu tarpeen mukaan helposti.

Murphyn ym. (2001) tekemä meta-analyysi osoittaa, että eri tutkimusten mukaan tietotekniikan hyödyntäminen opetuksessa tukee lapsen oppimista ja koulusuoriutumista. Opetuksellisen tietokonepohjaisen materiaalin käyttö tukee oppilaan koulumenestystä sekä lukemisessa (korrelaatio.35) että matemaattisissa (.45) taidoissa. Tietokonepohjaisen materiaalin käyttö tukee lapsen lukutaidon kehittymistä jo ennen kouluikää. Pelit voivat olla hyvin vaikuttavia ja tehokkaita opettajia.

### *Oppiko ojaan kaataa?*

Median yhteys oppimiseen voi olla myös kielteinen. Keskeinen tekijä oppimisen kannalta on tietysti se, mitä median parissa puuhataan. Esimerkiksi lapset, jotka viihtyvät paljon mediaväkivallan parissa, oppivat helposti, että maailma on väkivaltaisempi paikka, kuin todellisuudessa onkaan (Emmers-Sommer & Allen, 1999). Toisaalta tutkimukset osoittavat, että mitä enemmän lapset ja nuoret pelaavat tietokonepelejä, sitä heikommin he suoriutuivat koulussa (Anderson & Dill, 2000; Chan & Robino Witz, 2006; Gentile ym., 2004; Roberts ym., 1999). Koska kyseessä ei ole pitkittäistutkimukset, ei voida tietää syy-yhteyksistä, mutta osassa tutkimuksista vahvana mediaattorina toimi pelaamisen määrä. Voikin olla, että lapsilla ja nuorilla, joilla pelaamisesta tulee vapaa-ajalla liian hallitsevaa, koulumenestys kärsii, koska koulutehtäville ei jää riittävästi aikaa. Samoin tutkimukset ovat osoittaneet, että myöhäiset illat tietokoneen ja television parissa aiheuttavat unihäiriöitä ja väsymistä, mikä saattaa myös näkyä lasten ja nuorten koulusuoriutumisessa (Owens ym., 1999; Van den Bulck, 2004).

Hakala ym. (2005) tuo esille, että tietotekniikan käyttö edellyttää ohjaavalta aikuiselta suunnitelmallisuutta ja selkeää näkemystä välineiden käyttötavoista. Tietotekniikan välineiden soveltamisesta saatava hyöty jää vähäiseksi itse sisältöjen oppimisen edistämisessä, jos tilanteita ei ole suunniteltu ja aikaa varattu tarpeeksi etukäteen.

### *Pelaaminen vaatii monimutkaisia taitoja*

Viihdepelien on osoitettu kehittävän lasten kognitiivisia taitoja hyvin monipuolisesti. Pelaaminen kehittää lapsen visuospatiaalisia kykyjä, sillä on yhteyttä kehittyneempään kuvallisen informaation lukemiseen, tehokkaamman tarkkaavaisuuden jakamiseen useampien kohteiden kesken sekä taitoihin löytää sääntöjä ja kaavoja aktiivisen ja interaktiivisen yritys-erehdys-prosessin ja hypoteesien testaamisen kautta (Ermi, ym., 2004). Japanilaisilla koululaisilla on todettu pelaamisen kehittävän informaation prosessoinnin taitoja, parantavan spatiaalista suorittamista, spatiaalista visualisaatiota, kuvahavaintoihin reagointia sekä strategista ajattelua (Subrahmanyam ym. 2001). Peleissä vaaditaan myös syvempää tarkkaavaisuutta, avaruudellista hahmottamista sekä kuvallisia representaatioita (Subrahmanyam ym., 2001). Lisäksi pelaamisella on vaikutusta siihen, millaisia oppimisstrategioita lapset tottuvat soveltamaan (Ermi ym., 2004). Lapset itse tuovat eslle pelien hyötynä englannin kielen oppimisen, yleistietouden ja historiallisia faktoja, joita lapset raportoivat oppineensa erityisesti urheilupeleistä ja strategiapeleistä (Ermi ym., 2004).

### *Internetin käyttö edellyttää muutakin kuin teknologisia taitoja*

Internet on nykyaikana lasten ja nuorten keskuudessa vetovoimainen media täynnä mielenkiintoisia sisältöjä, viihdettä ja tietoa. Jo hyvin pienilläkin suomalaisilla lapsilla teknisten painikkeiden ja laitteiden lukutaito on hyvä (mm. Hietala ym., 2005). Jotta internetissä olisi turvallista liikkua, tulee osata ja ymmärtää muutakin, kuin se, mistä hiirtä liikutetaan. Internetin sosiaaliset verkostot tai mainostajien kilpailu- ja ostokupongit ovat pienelle lapselle ja vielä nuorellekin haastava maailma.

Greenfield ja Zheng (2006) tuovat esille, että internet on monimutkainen yhdistelmä laitteiden hallintaa (näppäimistö ja kuvaruutu), sosiaalista vuorovaikutusta ihmisten kanssa sekä mielensisäisiä, mentaalisia systeemejä (näkömätön virtuaalisuus). Tämä ainutlaatuinen kombinaatio tekniikkaa ja sosiaalisia suhteita tekee internetin ymmärtämisen lapselle sekä haasteeksi että tärkeäksi tulevaisuuden tutkimuskohteeksi, josta tiedetään vielä suhteellisen vähän. Lapsen kyky ymmärtää monimutkaisia asiayhteyksiä on heikompi kuin aikuisilla, ja koska internetissä on monta erilaista ulottuvuutta ja itsessään vielä kuva, teksti ja ääni sekä yhdellä sivustolla monesti useita eri mainoksiakin, mikä tekee asiasta lapselle erittäin haastavan.

Internetin teknisen ja sosiaalisen kombinaation ymmärtämistä 5-, 8-, 9-, 10- ja 11- ja 12- vuotiailla lapsiryymillä tutkinut Yan (2005; 2006) havaitsi, että ikä on keskeisin tekijä määrittämään, kuinka lapsi ymmärtää internetin teknisen ja sosiaalisen monimutkaisuuden. Heikointa ymmärtäminen oli nuorimmilla lapsilla, kun taas vanhimmillapsilla tekninen ymmärrys oli aikuisten tasolla, mutta sosiaalisten suhteiden ymmärrys oli aikuisia huonompaa. Internetin käytön yleisyydellä oli pieni, mutta merkittävä yhteys siihen, miten lapsi ymmärsi internetin sosiaaliset ominaisuudet. Ne lapset, jotka olivat käyttäneet internetiä enemmän, ymmärsivät internetin sosiaalista vuorovaikutusta hieman paremmin kuin ne lapset, jotka eivät olleet käyneet internetissä niin usein. Sen sijaan siihen, miten lapsi ymmärsi netin tekniset ominaisuudet, internetin käytön määrällä ei ollut yhteyttä. Lisäksi huomattiin, että mitä taitavampi lapsi oli teknisesti käyttämään internetiä, sitä paremmin hän ymmärsi myös sosiaa-



lisen puolen.

## **Asennevaikutukset, arvot, normit**

### *Media yhdenmukaistaa käsityksiämme*

Mediasta ammennetaan paljon esikuvia, tunne-elämyksiä ja ideoita. Lapsen ja nuoren pääasiallinen kasvatus ja sitä kautta asenteet ja arvot, erityisesti pienillä lapsilla, tulevat vanhemmilta ja lähiympäristöstä. Emmers-Sommerin ja Allenin (1999) tekemän meta-analyysin mukaan tutkimukset osoittavat, että mitä vanhemmaksi lapsi kasvaa ja mitä enemmän hän kuluttaa aikaansa median parissa, sitä enemmän mediakin vaikuttaa lapsen asenteisiin ja sitä kautta myös hänen ajatteluunsa ja käyttäytymiseensä. Media voi muokata lapsen ja nuoren asenteita, arvoja ja normeja niin hyvässä kuin pahassakin. Koska median asennevaikutuksista on herännyt paljon yleistä huolta ja keskustelua, tutkimukset aiheesta painottuvat kielteisten vaikutusten, kuten stereotyyppien ja antisosiaalisten mallien suuntaan.

Media on voimakas väline muovaamaan yleisönsä todellisuuskäsityksiä oman maailmankuvansa mukaiseksi. Gerbnerin (1979) kultivaatioteoria selittää median, erityisesti television katsojien tapaa omaksua television väittämiä yhteisiä ajatuksia ja arvoja riippumatta elinympäristöstä, poliittisista käsityksistä tai sosioekonomisista eroista. Televisio valtavirtaistaa eli muuttaa yleisön käsitykset sosiaalisesta todellisuudesta samankaltaisiksi mediansisältöjen hahmottelemaan suuntaan (ks. Mustonen, 2001).

Asenteiden omaksuminen vaikuttaa Shrumin (1999) katsauksen mukaan siihen, kuinka pysyviä ja voimakkaita mediasta omaksutut asenteet ovat. Mitä voimakkaampaa omaksuminen on, sitä pysyvämpiä asenteet ovat, sitä todennäköisemmin samankaltaiset asenteet mediasta havaitaan ja niiden kanssa ollaan samaa mieltä ja sitä todennäköisemmin asenteet johtavat myös toimintaan. Säännöllinen television katsominen saattaa johtaa joidenkin tiettyjen, median korostamien asenteiden omaksumiseen. Mitä useammin siis jokin tietty asenne mediasta havaitaan, sitä todennäköisemmin se omaksutaan. Kaikkia asenteita ja uskomuksia ei siis omaksuta suodattamatta yhden katselukerran jälkeen. Kultivaatiovaikutus ei ole kaikilla yksilöillä sama, vaan tulee ottaa huomioon myös katsojan sosioekonominen tausta ja persoonallisuus. Vaikutus vähenee myös, jos mediankäyttäjät työstävät mediasisältöjä aktiivisesti ja kriittisesti (Shrum, 2001).

Väkivallan suuri rooli mediasisällöissä saa aikaan sen, että media valtavirtaistaa katsojan käsityksiä erityisesti maailmasta väkivaltaisempana ja pelottavampana paikkana kuin, mitä se todellisuudessa onkaan (ks. Mustonen, 2001; Shrum, 1999). Fiktiivinen väkivalta lasten ja nuorten vapaa-ajan viihteessä ylikorostaa väkivallan merkitystä ja yleisyyttä ihmisten maailmankuvassa. Toisaalta myös Suomessa on todettu uutisten ja iltapäivälehtien yhä lisääntyvässä määrin käsittelevän väkivaltaa ja rikoksia. Kaiken kaikkiaan reilu kymmenesosa suomalaisista uutisista (Saloniemi & Suikkanen, 2006) ja 15 % lööpeistä (Syrjälä, 2007) käsittelevät väkivaltaa. Osaan rikos- ja onnettomuus uutisista liittyi myös asioiden dramatisointi, jolloin juttuaiheita

liioiteltiin, niitä höystettiin korostamalla väkivaltaa tai vaaraa (Saloniemi & Suikkanen, 2006). Tällöin myös lapsille ja nuorille välittyy helposti viesti maailmasta vaarallisena paikkana elää.

Media yleistää myös muita käsityksiä muun muassa ihmisten välisestä luottamuksesta tai epäluottamuksesta. Shrum (1999) havaitsi tutkimuksessaan, että niillä nuorilla, jotka katsoivat saippuaoppoeroita aktiivisesti, esiintyi muita nuoria enemmän epäluottamusta tuleviin ihmissuhteisiinsa ja he uskoivat, että heillä tulee olemaan aviollisia ongelmia tulevaisuudessa.

Musiikin ja musiikki-idolien käyttäytymisen merkitys asenteiden muokkaajina on viime aikona herättänyt keskustelua. Musiikin sanoitusten ja musiikkivideoiden mallien on oletettu olevan voimakas sosiaalistaja tarjoten myös esikuvia ja roolimalleja. Millwood ja Livingstone (2005) kokoavat katsauksessaan eri tutkimusten tuloksia, joiden perusteella musiikki ja musiikkivideot ovat avainasemassa siinä, että nuori kuu-lijakunta joutuu vastatusten alkoholiin, tupakkaan, seksuaalisuuteen ja sukupuoliin stereotypioihin sekä väkivaltaan liittyvien viestien kanssa. Neljännesosassa musiikkivideoista on kuvattu tupakointia, samoin alkoholin juomista, joka usein on yhdistetty seksuaalisuuteen. Varsinaisia musiikin vaikutuksia on tutkittu vähän. Millwood ja Livingstone (2005) raportoivat tutkimuksesta, jossa seksuaalisia sisältöjä kuuntelevat nuoret osoittivat myös itse muita nuoria enemmän seksuaalista aktiiviteettia. Saman- suuntaisia tuloksia on saanut myös Pardun ym. (2005) musiikista ja elokuvista.

Musiikkisuuntauksilla on oletettu olevan myös merkitystä kuuntelijansa asenteisiin. Osa tutkijoista olettaa, että kuulijan asenteisiin voi vaikuttaa kuuntelemalla tietynlaista musiikkia. Esimerkiksi punk on tyypillisesti opittu tuntemaan sanoituksistaan kanta-aottavina muun muassa yhteiskunnallista järjestelmää vastaan. Samoin heavy- ja rap-musiikilla on oletettu olevan Rubinin ja hänen kollegojensa (2001) mukaan kuuntelijoilleen asenteellisia sanoituksia, jotka saattavat yllyttää naisen alistamiseen, yhteiskunnalliseen epäluottamukseen sekä kannustaa väkivaltaan ja aggressioon. Tutkimustulokset asennevaikutuksista ovat kuitenkin vähäisiä. Suomalaisia tuloksia ei ollut löydettävissä ollenkaan.

Rubin (2001) tuo esille, että kuunnellessaan suosikkikappaleitaan 12 – 18-vuotiaat nuoret eivät ymmärrä symbolisia metaforia vaan yleensä tulkitsevat kirjaimellisesti kappaleiden sisältöjä. Viesti ei välttämättä ole myöskään merkittävin vaikutin, vaan tunnetila, jonka kappale herättää. Nuorten suosimat teemat nousevat rakkaudesta, ystävyyydestä, kasvamisesta, hauskan pitämisestä, autoista, uskonnosta ja elämästä. Nuoret hakevat musiikkimaailmastaan siis hyvin pitkälle teemoja ja elämän osa-alueita, jotka muutoinkin ovat nuoren mielenkiinnon kohteita. Nuoren persoonallisuus on myös yhteydessä Rubinin ja hänen kollegojensa (2001) katsauksen mukaan valittuihin musiikkigenreihin. Hardrock ja heavy-musiikin kuuntelijoissa on enemmän vihaisia ja vähemmän empaattisia, kun taas rock, metal, pop ja easy listening -musiikkigenren kuuntelijoissa oli enemmän empaattisia kuuntelijoita. Lisäksi opiskelijoilla tehdyssä tutkimuksessa rap- ja heavy- musiikin kuuntelijoitten todettiin olevan muita musiikkilajien suosijoita aggressiivisempia. Heavy-musiikin kannattajilla esiintyi myös muita enemmän alistavia asenteita naisia kohtaan.

Wellmann ym. (2006) osoitti meta-analyysitutkimuksessaan, jossa oli mukana 401 tutkimusta, että media ja mainonta lisäävät ja ylläpitävät nuorten, alle 18-vuotiaiden

keskuudessa myönteisiä asenteita tupakointia kohtaan. Se myös lisää tupakoinnin aloittamista nuorten keskuudessa. Keskeisessä roolissa on erityisesti elokuvat ja musiikkivideot.

### *Media ja stereotyyppit*

Media muokkaa käsityksiä eri sosiaaliryhmistä sekä lapsista ja nuorista itsestään. Voimakkaimpia ovat asenteet, mallit ja stereotyyppit, jotka esiintyvät toistuvasti ja ylikorostuneesti eri mediakanavissa. Sternin (2005) sisällönanalyysi osoittaa, että suositut Hollywood-elokuvat luovat tutkimuksen mukaan hyvin stereotyyppisen kuvan amerikkalaisnuorista itseriittoisina, väkivaltaisina, vanhempiensa kanssa riitelevinä ja yhteiskunnalliseen elämään sitoutumattomina. Myös rasistiset ja sukupuoliset stereotyyppit elävät elokuvissa vahvoina. Millwood ja Livingstone (2006) raportoivat katsauksessaan toisesta yhdysvaltalaisesta sisällönanalyysistä, jossa analysoitiin 21 elokuvaa, jotka olivat ilmestyneet 2000 ja 2004 välisenä aikana. Siinä havaittiin, että elokuvat vahvistavat hyvin pitkälle perinteisiä sukupuolirooleja ja stereotyyppioita naisen roolista suhteessa miehen rooliin.

Myös lasten ohjelmissa ja opetusohjelmissa pidetään kiinni sukupuolirooleista ja niihin liittyvistä stereotyyppioista. Yhdysvaltalaisessa sisällönanalyysissä todetaan miespuolisten hahmojen olevan aktiivisempia, vanhoillisempia, dominoivampia, aggressiivisempia ja huomionhakuisempia, kun taas naispuoliset hahmot ovat hoi-vaavampia ja riippuvaisempia (Barner, 1999).

Pojat valitsevat suosikkiohjelmikseen ja roolimalleikseen enemmän miehisiä hahmoja ja samastumiskohteita ennen kouluikää, kun he rupeavat ymmärtämään, että tulevat aina olemaan poikia. Tämä tulee ilmi Calvertin ym. (2003) tutkimuksessa, jossa havaittiin myös, että samanikäisillä tytöillä samanlaista muutosta ei tapahdu, vaan heillä voi olla myös miespuolisia idoleita. Tosin naissankarit ovat yleistyneet viime vuosien aikoina lasten suosimissa ohjelmissa ja peleissä, mikä on mahdollistanut myös pojille naisidolit. Tutkijat havaitsivatkin, että naissankarin valitseminen idoliksi eliminoi yleistyneitä sukupuolisia stereotyyppioita pojilla.

Myös tietokonepelejä on myös kritisoitu sukupuoliroolien kuvauksista. Siinä missä mies esitetään lihaksikkaana sankarihahmona, korostuu naisten rooli vähäpukeisena ja seksikkäänä epärealistisine vartalokuvineen langanlahana ja isorintaisena (Downs & Smith, 2005; Salokoski, 2005). Pelit ovat saaneet kritiikkiä myös etnisten stereotyyppien ylläpitämisestä ja erityisesti valkoihoisten sankarihahmojen voittokulusta muiden etnisten ryhmien kustannuksella (Leonard, 2003). Levin ja Carlsson-Paige (2003) pitävät tätä suurena riskinä, koska monissa peleissä rotuun liittyvät stereotyyppit yhdistyvät väkivaltaan. Suomessa vuoden 1998 – 2001 myydyimpien pelien listoista sekä lasten peleistä kerätyn 71 pelin sisällönanalyysi osoitti, että 8 % väkivaltaa sisältävistä peleistä oli yhdistetty rasismia (Salokoski, 2005). Väkivaltaa sisältävistä peleistä 15 % sisälsi myös erotiikkaa (Salokoski, 2005).

Myös televisioilmaisussa on havaittu etnisten ryhmien erilaista näkyvyyttä, stereotyyppisiä statuksia ja rooleja. Yhdysvalloissa tehdyssä lastenohjelmien yhteydessä esitettyjen mainosten sisällönanalyysissä kerättiin tietoa kahdeksassa osavaltiossa yhden viikon aikana. Li-Vollmerin (2002) tutkimuksessa havaittiin, että aasialaiset,

latinolaiset ja natiivit amerikkalaiset olivat aliedustettuina verrattuina valkoihoisiin ja afrikanamerikkalaisiin, jotka veivät selkeästi voiton. Kun vähemmistöjä näytettiin mainoksissa, heidät esitettiin stereotypisesti, vähäisessä roolissa. Valkoihoisilla oli ainoastaan korkeastatuksisia rooleja. Heillä oli myös selkeästi eniten puherooleja, toiminnan aloittajan ja ongelmanratkaisijan rooleja verrattuna muihin ryhmiin.

Li-Vollmer olettaa, että sillä, kuinka erilaiset entiset ryhmät esitetään televisiossa, on merkitystä lasten asenteisiin ja käsityksiin. Tutkimukset tältä alueelta on kuitenkin lähinnä sisällönanalyysyjä. Varsinaiset vaikutustutkimukset, etenkin pitkittäistutkimukset puuttuvat kokonaan.

## **Mainonnan ja kaupallisen vaikuttamisen seuraukset**

### *Mainonnan kohteena lapset*

Median yksi keskeinen muoto on mainokset, joita tulee jokaisesta mediasta paljon ja joille erityisesti pienet lapset ovat hyvin alttiita (Kunkel, 2001). Lapsille suunnatut mainokset tarjoavat muun muassa leluja, karkkeja, jäätelöä, pikaruokaa sekä muroja ja erityisesti joulun aikoihin lapsille suunnattujen mainosten tulva on valtava (Kunkel, 2001). Suomessakaan alaikäisiin kohdistuvaa mainontaa ei ole kuluttajasuojalain mukaan kielletty, mutta sitä arvioidaan pääasiassa sen yleislausekkeella, jonka mukaan markkinoinnissa ei saa käyttää hyvän tavan vastaista tai muutoin kuluttajien kannalta sopimatonta menettelyä (Kuluttajavirasto, 2004). Hyvän tavan vastaisuudesta on kyse silloin, kun mainos on ristiriidassa yhteiskunnassa yleisesti vallitsevien arvojen kanssa. Sopimattomuudesta on puolestaan kyse silloin, kun markkinoinnilla voi olla vaikutusta kuluttajan rationaaliseen ostopäätökseen.

Nykyaikana lapset ja nuoret ovat keskeinen kuluttajaryhmä ja alaikäisiin kohdistuvalla markkinoinnilla on todettu olevan suora yhteys lapsiperheiden kulutuskäyttäytymiseen (Kuluttajavirasto, 2004; Kunkel, 2001). Lasten leluihin ja harrastuksiin käytetään rahaa aivan eri tavalla kuin ennen, ja alaikäisistä onkin tärkeä saada merkiksiuskollisia aikuisia kuluttajia. Brändimarkkinoinnin uusi ilmiö on se, että myös aikuisten arkeen liittyviä tuotteita mainostetaan niin, että ne kiinnostavat alaikäisiä (Kuluttajavirasto, 2004). Lapsille ja nuorille suunnattua mainontaa harjoitetaan usealla eri tavalla: (1) lapsiin kohdistetaan mainontaa, jossa tuote on tarkoitettu lapselle mutta aikuinen tekee ostopäätöksen, (2) lapsiin kohdistetaan mainontaa tuotteesta jonka ostopäätöksen voi tehdä itse, ilman vanhempia, (3) lapsi näkee aikuisille tarkoitettua mainontaa, joissa tuote on tarkoitettu aikuisille sekä (4) myös aikuisen arkeen liittyvien tuotteiden markkinointi laaditaan joskus lapsia kiinnostavaksi (Kuluttajavirasto, 2004).

Mainonta hakee uusia muotoja myös lapsiin vaikuttamisessa ja sen tunnistettavuus kaupalliseksi viestinnäksi on monesti hankaloitunut (Alexander, 2001; Kuluttajavirasto, 2004). Sponsorointi on yleistynyt, samoin nk. tuotesijoittelu (product placement) on jo vakiintunut, mutta vaikeasti havaittava mainonnan muoto, joka on yleistymässä elokuvien ja tv-ohjelmien lisäksi tietokonepeleihin. Ajanvietteen ja markkinoinnin yhdistäminen (advergames) internetissä on jo todellisuutta suomalaisessa lapsiin kohdis-

tuvassa markkinoinnissa (Kuluttajavirasto, 2004). Erityisesti Yhdysvalloissa, mutta myös Isossa-Britanniassa tehdyt sisällönanalyysit osoittavat, että lapsille suunnatut ruokamainokset keskittyvät pääasiallisesti välipaloihin (Hargrave & Livingstone, 2006). Kritiikkiä on esitetty erityisesti hampurilaisten ja ranskalaisten kylkiäisinä mainostettujen hyvin vetovoimaisten lelujen takia (Horgen ym. 2001).

Lasten käsityskyky mainoksille on riippuvainen lapsen iästä. Erityisesti pienillä lapsilla on vaikeuksia erottaa ohjelman ja mainoksen sisällölliset erot: alle 4 – 5 – vuotias lapsi käsittää mainokset vielä sisällöllisesti osaksi ohjelmaa ja alle kouluikäisillä on vaikeuksia tunnistaa mainoksien suostutteleva tarkoitus (Kunkel, 2001; Gunter ym., 2005; Hargrave & Livingstone, 2006). Mainosten ja ohjelmien välinen erottaminen ei ole riippuvaista kielellisestä lahjakkuudesta, sillä huolimatta kielellisestä opastuksesta ”Tulemme takaisin mainosten jälkeen”, lapsi ei kykene tunnistamaan mainoksen sisältöä. Myös lapsen asenteet mainoksia kohtaan ovat ikäsidonaisia: vanhemmilla lapsilla esiintyy vähemmän myönteisiä asenteita mainontaa kohtaan ja vanhemmat lapset ymmärtävät paremmin mainoksien suostuttelevan tarkoituksen ja manipulaation (Kunkel, 2001). Kuitenkaan perspektiivin kehittyminen mainoksia ja niiden kriittisyyttä kohtaan ei ole täysin kehittynyt missään vaiheessa lapsuutta. Lapset eivät reagoi kielteisesti mainoksiin läheskään samalla tavalla kuin aikuiset, vaikka vanhemmilla lapsilla onkin kielteisempi asenne mainontaa kohtaan kuin nuoremmissa lapsilla.

Noin kahdeksan vuoden iässä lapsi ymmärtää mainonnan houkuttelevan tarkoituksen ja erottavat sen muun informaation joukosta. He eivät suinkaan aina tee sitä spontaanisti, vaan heitä tulee muistuttaa ja ohjata kriittisyyteen, etteivät he ole myös helposti median vietävissä (mm. Hargrave & Livingstone, 2006, Kunkel, 2001). Vasta noin 12-vuotiaana lapsella on kehittynyt kyky kriittiseen ymmärrykseen mainosten houkuttelevaan tarkoituksensa, markkinoijien pyrkimyksiin, skeptisyyteen ja epäluottamukseen. Mainonnan vaikutukset voivat näkyä kuitenkin eri-ikäisissä lapsissa. Tyypillisesti pienimpiä lapsia on pidetty haavoittuvaisimpina, mutta myös eriäviä näkemyksiä on esitetty (Hargrave & Livingstone, 2006). Kunkel ym. (2004) tuo esille, että alle kahdeksanvuotiaalle suunnatut interventiot eivät ole välttämättä hyödyllisiä, koska lasten kognitiiviset kyvyt eivät ole riittäviä saavuttaakseen tiettyjä mediakasvatuksellisia päämääriä.

### *Mainonnan vaikutukset lapsiin ja nuoriin*

Vaikutukset voidaan Kunkelin (2001) mukaan jakaa kahteen pääteemaan: tavoiteltuihin vaikutuksiin ja ei-tavoiteltuihin vaikutuksiin. Tavoitelluissa vaikutuksissa tuloksena on se, että lapsi muistaa tuotteen, haluaa sen ja joko ostaa sen itse tai vaatii vanhemmiltaan sitä iästä ja tuotteesta riippuen. Tutkimukset ovat osoittaneet yleisen mainosten vaikutuksen kaikilla näillä alueilla. Lapset muistavat mainoksien tuotteita hyvin ja ne lisäävät lasten tietämystä mainostetusta tuotteesta. Myös tuotteiden haluminen on seurausta mainoksille altistumisesta, ja vaikka lapsi unohtaa mainoksen nopeasti, asenteet tuotetta kohtaan säilyvät pidempään.

Ei-tavoitellut mainosten vaikutukset koostuvat Kunkelin (2001) tutkimusraportin mukaan pääasiallisesti ensinnäkin syömistottumuksista (karkki, välipalat, pikaruoka),

toiseksi alkoholin, tupakan, huumeiden ja lääkkeiden tunkeutumisesta osaksi lasten maailmaa sekä kolmanneksi vanhempien ja lasten välisistä konflikteista lasten ostopyyntöjen takia (Kunkel, 2001; Strasburger, 2001). Lisäksi tulee huomioida mainosten asenteelliset, stereotyyppioita vahvistavat sekä muun muassa ylivoimaisia ihannekuvia muokkaavat sisällöt, joita on käsitelty katsauksen muissa osioissa.

Ruokailutottumukset ja asenteet ruokaa kohtaan ovat tutkimusten mukaan selkeästi yhteydessä roskaruokamainosten katsomiseen (Horgen ym. 2001). Erityisesti terveysvaikutukset on yhdistetty mainostettujen tuotteiden korkeisiin rasva-, suola- ja sokerimääriin (Hargrave & Livingstone, 2006). Televisiomainosten on osoitettu vaikuttavan suoraan lasten tunteisiin ruokiin, lasten mieltymyksiin ja valintoihin (Hargrave & Livingstone, 2006). Terveysvaikutuksista erityisen paljon huomiota Yhdysvalloissa ja Britanniassa on saanut kansakunnan ylipaino, jota on alettu tutkia entistä suuremmalla mielenkiinnolla. Mainonta vaikuttaa kuluttajan käyttäytymiseen, mutta millaisia terveysvaikutteita mediasta saadaan, on epäselvää. Yhdysvalloissa ja Britanniassa paikalliset järjestöt ovat ryhtyneet valistamaan terveellisimmistä elintavoista kuluttajia. Toisaalta tutkimukset ovat osoittaneet mediankäytön vähentävän liikuntaa ja aiheuttavan liikalihavuutta, jota käsitellään tarkemmin tämän katsauksen terveysvaikutuksia koskevan osion yhteydessä.

Ruoan lisäksi sisällönanalyysyjä on tehty myös alkoholista, tupakasta ja huumeista (Hargrave & Livingstone, 2006). Suomessa alkoholin ja tupakoinnin mainontaa on rajoitettu tiukasti lailla. Tupakoinnin mainonta liittyy keskeisesti Suomessa mielenkiintoa herättäviin formulakisoihin, joissa pääsponsoreina toimivat tupakkayhtiöt. Erityisesti nuoret, jotka tietävät jo hyvin tupakkamerkit, saattavat muodostaa myönteisen assosiaation tiettyihin tupakkatuotteisiin, jotka yhdistyvät heidän paljon ihailemiinsa formulakuskeihin. Tieteellistä tutkimusta ei aihealueesta kuitenkaan ole. Romerin ja Jamiesonin (2001) katsaus osoittaa kuitenkin, että mediassa tupakointi vaikuttaa nuorten tupakointiin ja että tupakan vastaisilla viesteillä on toisaalta hyvin pieni vaikutus nuoriin (Hargrave & Livingstone, 2006).

Vanhempien ja lasten välisiä konflikteja mainosten takia ei tieteellisesti ole selvitetty kovinkaan tarkasti. Lasten vaatimukset aiheuttavat ostopaineita vanhemmissa ja ne aiheuttavat myös riitatilanteita kotona (Kunkel, 2001). NFPI (National Family and Parenting Institute) (2003) osoitti tutkimuksessaan, että brittiläiset vanhemmat kokevat, että heidän lapsiaan pommitetaan mainoksilla. He kokevat painostusta ja ahdistusta konfliktien takia. Lisäksi kolmasluokkalaisilla ja heidän vanhemmillaan tehdyssä yhdysvaltalaisessa pitkittäistutkimuksessa osoitettiin, että lasten käyttämä ruutu-aika oli merkittävästi yhteydessä seitsemän ja 20 kuukauden kuluttua lasten mainoslelujen määrään sekä heidän ruoka- ja juomapyyntöihinsä, joita he kohdistivat vanhempiinsa (Chamnerlain, Wang & Robinson, 2006).

Lasten mainoksissa käytetyt suositut hahmot lisäävät mielenkiintoa tuotetta kohtaan ja vaikeuttavat ohjelman ja mainosten erottamista toisistaan. Erityisen voimakaina mainoksen vaikutuskeinoina on pidetty suosittujen hahmojen lisäksi lauluja tai lausahduksia, jotka yhdistetään tuotteen mainontaan (Horgen ym. 2001). Hahmojen, laulujen ja lausahdusten avulla mainostettavan tuotteen nähdessään lapsen mieleen muistuu sävel tai sanat, joiden avulla hän tunnistaa tuotteen, johon liittyy miellyttäviä asenteita. Tämän jälkeen herääkin halu ostaa kyseinen tuote (Horgen ym. 2001).

Tutkimukset ovat osoittaneetkin yhteyden television katselemisen ja tuotteiden ostopyyntöjen välillä (Horgen ym.2001; Kunkel, 2001).

### *Mainonta uudessa mediassa*

Vuorovaikutteinen media on tuonut uusia haasteita mainontaan ja sen ymmärtämiseen lasten mediamaailmassa. Monilla tuotteilla on internetissä omat virtuaaliset jatkeensa, jotka viihdyttävät lapsia ja joita on vaikea vanhemmankaan lapsen tunnistaa ja ajatella mainokseksi pelin tiimellyksessä. Brändit ja niihin liittyvät tietyt tuotteet, nettisivustot ja pelit luovat lasten ja nuorten kulttuuriin hyvin vahvoja merkkejä ja voimakkaan markkina-alueen (mm. Buckingham ym., 2004; Hargrave & Millwood, 2006; Mustonen, 2001). Samoin vuorovaikutteisen median myötä mainonnassa ovat lisääntyneet henkilökohtaiseen viestintään perustuva sähköinen markkinointi sekä tuotesijoittelu (mm. Buckingham ym., 2004; Hargrave & Millwood, 2006; Mustonen, 2001).

On olemassa vähän tutkimustietoa siitä, kuinka hyvin lapset ja nuoret ymmärtävät uusmedian mainoksia. On oletettu, että internetin mainoksia, jossa viihde sekoittuu markkinointiin, on hankalaa sisäistää mainoksiksi vielä ala- ja yläkoulun nivelvaiheeseen (Kunkel, 2001). Internetissä on myös paljon kilpailu- ja tilauskaavakkeita, joita lapset täyttelevät innokkaasti tietämättömyyttään heti, kun vain oppivat kirjoittamaan ja muistavat yhteystietonsa (Salokoski, 2007). ERICAn (European Research into Consumer Affairs) selvitys Isossa-Britanniassa osoitti, että lapsille tulee sekaannuksia mainosten ja internetsivustojen sisältöjen välillä (ERICA, 2001; Buckingham ym., 2004). Nuorilta puuttuu myös tieto ja mielenkiinto internetin lähdekriittisyyteen (Facer ym., 2003). Vaikka Isossa-Britanniassa mediakasvatuksella on hyvin pitkä historia ja se on osa kouluopetusta, siitä huolimatta 87 % englantilaisista koululaisista uskoi, että kaikkeen tai suurimpaan osaan netistä löydettyyn tietoon voi uskoa (Livingstone & Bober, 2003; 2004).

## **Median suhde leikin ja mielikuvituksen kehitykseen**

### *Media leikin rikastuttajana*

Leikki on lapsen kehityksen kannalta korvaamattoman tärkeää toimintaa. Leikki edellyttää monipuolista kognitiivisten, sosiaalisten, emotionaalisten ja motivationaalisten taitojen vuorovaikutusta. Leikki on Lyytisen (2000) mukaan lapsen vapaaehtoista toimintaa, johon lapsi luontaisesti suuntautuu. Leikkiessään lapsi tutustuu ympäristöönsä ja oppii uusia asioita. Leikissä lapsen toiminta itsessään on tärkeää, ei niinkään sen päämäärä. Leikki tarjoaa lapselle onnistumisen kokemuksia ja mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja tunteiden ilmaisemiseen. Leikin muodot ja sisällöt vaihtelevat eri ikäkausina. Monipuolista, ikäkaudelle tyypillistä leikkiä pidetään merkinä lapsen terveestä psyykkisestä kehityksestä.

Myös media vaikuttaa keskeisesti lasten leikkiin. Media tarjoaa leikkien ideoita ja aiheita. Mediaa, erityisesti televisiota, on tarkasteltu suhteessa lapsen leikin ja mielikuvituksen kehitykseen siitä lähtien, kun televisio tuli osaksi ihmisten arkipäivää

(mm. Singer & Singer 1981, Singer, Singer & Rapaczynski, 1984, Zucerman, Singer & Singer, 1980). Media tuottaa ärsykeitä mielikuvituksen kehitykseen sekä tarjoaa materiaalia monimutkaisten leikkien juonien osaksi (Singer & Singer, 1981). Lapset käyttävät television sisältöjä mielikuvitusleikkiensä sisällöissä (mm. James & McCain, 1982; Singer & Singer, 1981). Televisio-ohjelmien, kuten myös satujen ja pelien tutut hahmot ja tapahtumat poimitaan osaksi mielikuvitusleikkejä sekä luovuuden tuotteita ja tarinat jatkavat omaa elämäänsä lasten mielikuvitusseikkailuissa. Suosikkisarjojen ja pelien sankarihahmot jatkavat seikkailujaan lasten roolileikeissä lastenhuoneessa ja pihaleikeissä. Leikkien avulla on mahdollista heittäytyä myös mediasta tuttuihin fantasiarooleihin, prinsessoiksi ja dinosauruksiksi (mm. Kupiainen, 2002). Television katsomisella ei ole kuitenkaan osoitettu olevan leikin tai mielikuvituksen kehityksen kannalta laatua tai määrää parantavaa vaikutusta (Valkenburg, 2001).

Myös uusmedia ja pelit ovat osa lasten nykyajan leikkiä. Sosiokulttuurillisesta näkökulmasta pelit ja leikit mukailevat eri aikakausia ja yhteiskuntaamme. Kun vanhempien työt olivat pelloilla ja navetassa, kuuluivat lasten leikkeihin käpylehmät. Nyt kun vanhempien arkeen ja työelämään kuuluvat tietokoneet ja teknologia, siirtyvät ne myös osaksi lasten leikkikulttuuria, jotka valmentavat aikuisuuteen ja yhteiskunnassa toimimiseen (Räty, 1999).

Television katselu voidaan Rönnergin (1991) mukaan ymmärtää myös yhdeksi leikin muodoksi. Sen lisäksi, että se tuo sisältöjä lasten leikkeihin, itse katselutapahtuma muistuttaa leikkiä. Televisiota katsoessaan lapsi osallistuu vuorovaikutustapahtumaan, jolloin hän katsoessaan ikään kuin leikki mukana näkemässään osallistuen siihen. Myöhemmin Rönnerberg on todentanut havaintonsa leikkikulttuuria käsittelevässä väitöskirjassaan esikouluikäisillä lapsilla. Rönnerbergin mukaan lapset kykenevät ottamaan ohjelmien sisältöihin etäisyyttä. Ohjelmista muodostuu ikään kuin leikki, jossa ohjelmat toimivat leikkijöinä. Leikkiä ja television katselua yhdistää myös se, ettei kumpikaan ole tuottavaa, vaan molemmissa itse tekeminen on tärkeämpää.

### *Kapeuttaako media mielikuvitusta ja luovuutta?*

Median kielteiset vaikutukset lapsen leikkeihin on puhuttanut aina silloin tällöin. On pohdittu median vaikutusta lasten leikin laatuun, mutta erityisesti on esitetty huoli lapsen oman mielikuvituksen ja luovuuden katoamisesta visuaalisesti rikkaiden mediakuvien täyttäessä lapsen mielen. Seuraavaksi tarkastellaan, onko medialla tieteellisesti todennettuja, kielteisiä vaikutuksia lapsen mielikuvitusleikkiin, päiväunelmiin tai luovuuteen.

Mielikuvitusleikki käsittää Valkenburgin (2001) mukaan leikin, jossa siirrytään realiteettien ulkopuolelle. Lapsi kuvittelee olevansa jotakin muuta, muut objektit edustavat jotakin muuta tai leikkiin osallistujat kuvitellaan johonkin muuhun aikaan tai paikkaan. Rikkaan mielikuvituksen on katsottu parantavan muun muassa keskittymiskykyä ja empatiakykyä (Singer & Singer, 1990). Lisäksi mielikuvitusleikillä on keskeinen merkitys myönteiselle sosiaaliselle ja kognitiiviselle kehitykselle (Singer & Singer, 1990). Mielikuvitusleikit tuovat myös enemmän iloisuutta ja joustavuutta lasten toimintaan kuin niiden lasten arkeen, joilla ei mielikuvitusleikkejä esiinny (Singer & Singer, 1990).



Mielikuvitusleikkien määrän lapsuudessa on todettu olevan positiivisessa yhteydessä myös aikuisiän luovuuteen (Dansky, 1980; Fisher, 1992). Mielikuvitusleikin esiaste ilmenee Valkenburgin (2001) mukaan jo vuoden ikäisellä lapsella, joka sulkee silmänsä ja teeskentelee nukkuvansa tai juo tyhjästä mukista. Parin vuoden iässä mielikuvitusleikki tulee riippumattomammaksi todellisuudesta ja kolmevuotiaana se tavoittaa sosiaalisen näkökulman. Mielikuvitusleikki on hallitsevaa 5–7-vuotiailla vähentyen kouluiässä.

Päiväunelmat Valkenburg (2001) määrittelee fantasioinniksi, mietiskelyksi ja sisäiseksi monologiksi. Päiväunelmissa lapsen tarkkaavaisuus kääntyy muistiin perustuviin ajatuksiin ja mielikuvuihin ulkoisten ärsykkeiden, fyysisten tai henkisten tehtävien sijasta. Luovuus tai mielikuvitus puolestaan on Valkenburgin (2001) mukaan kapasiteetti, joka tuottaa monia erilaisia ja uudenlaisia tai epätavallisia ideoita. Luovuuden oletetaan kehittyvän noin 5–6 vuoden iässä. Sitä nuoremmilla kyvyttömyys erottaa ulkoinen ärsyke sisäisistä kokemuksista saattaa estää vielä luovuuden (Piaget, 1972; Smith & Carlsson, 1985). Sekä päiväunelmat että luovuus vaativat ideoiden tuottamista sekä assosiativista ajattelua. Päiväunelmat ovat kuitenkin sisäistä aktiviteettia, kun taas luovuus vaatii usein kommunikaatiota ja muiden ihmisten arviointia.

Mediasisällöissä on oletettu olevan leikin kehitystä ja luovuutta vähentäviä sekä laatua heikentäviä vaikutuksia, jotka Valkenburg (2001) jakaa kuuteen alakohtaan: (1) syrjäytyshypoteesi, (2) passiivisuushypoteesi, (3) nopea vauhti -hypoteesi, (4) visuaalinen kuva -hypoteesi, (5) vireystila -hypoteesi sekä (6) ahdistuneisuushypoteesi. Näistä joillekin on saatu empiirisiä tuloksia oletusten tueksi, mutta osa on jäänyt ilman tieteellistä näyttöä.

Syrjäytyshypoteesin lähtökohtana on median suuri rooli lapsen arjessa, niin ettei vapaalle mielikuvitusleikille ja luovuudelle jää aikaa (mm. Singer & Singer, 1990). Jos lapsi katsoo televisiota, dvd:tä tai pelaa pelejä määrällisesti paljon, tapahtuu se vapaan leikin kustannuksella, jolloin hänellä ei jää aikaa mielikuvitusleikille, toiminnallisuuteen eikä luovuudelle. Tälle hypoteesille on olemassa tieteellistä näyttöä. Tutkimustulokset osoittavat, että televisio lohkaisee suhteellisen suuren osan jo hyvin pienenkin lapsen vapaan leikin ajasta (mm. Comstock & Scharrer, 2001). Myös peleistä on tullut useimpien suomalaisten lasten arkea (mm. Ermi ym., 2005a, Salokoski, 2005). Osa lapsista voidaan määritellä pelien suurkuluttajiksi (Salokoski, 2005). Niillä lapsilla, joilla media lohkaisee leikkiajasta suuren palan, ei yksinkertaisesti jää aikaa leikkiä, jolloin mielikuvitukselle ja luovuudelle ei jää aikaa. Ei ole kuitenkaan tutkimusnäyttöä, että media tai pelit vähentäisivät mielikuvitusta. Funk (1993) on kritisoinut pelejä osaksi siitä syystä, että ne kadottavat luovuuden, koska pelatessa pitää noudattaa tiettyjä sääntöjä onnistuakseen. Toisaalta nykypäivänä monissa peleissä ratkaisuvaihtoehtoja on loputtomiin, joten niissäkin voi käyttää luovasti erilaisia strategioita. Myös Valkenburg (2001) tuo esille pelien monipuolisuuden mahdollisuutena kehittää lasten luovuutta piirtämällä, luomalla tarinoita, fantisoimalla tarinoita ja säveltämällä omaa musiikkia.

Passiivisuushypoteesi lähtee Valkenburgin (2001) mukaan oletuksesta, että televisio on ”helppo” media, joka ei vaadi lapselta henkisiä ponnistuksia sekä tuottaa helposti ”viihdytä minua” -asenteen, jolloin lapselle syntyy passiivisuutta käyttäen omaa mielikuvitustaan ja luovuuttaan. Hypoteesia ei ole kuitenkaan koskaan tieteellisesti

tutkittu eikä todennettu. Vaikka esimerkiksi televisio on melko passiivinen media, sitä katsellessaan lapsi kuitenkin tulkitsee aktiivisesti mediasisältöjä ja -viestejä. Pelien pelaamisessa lapsen rooli on Valkenburgin (2001) mukaan hyvin aktiivinen ja vaatii vuorovaikutteista ja intensiivistä keskittymistä pelin kulkuun koko pelituokion ajan. Tällöin on mahdotonta tukeutua ajatukseen, että pelaaminen ainakaan vaikuttaisi lapsen luovuuteen siitä syystä, että se johtaisi passiiviseen ”viihdytä minua” -asenteeseen.

Nopea vauhti -hypoteesin lähtökohtana ovat tapahtumien nopeat käänteet, jotka sallivat lapselle ainoastaan vähän aikaa tapahtumien prosessoinnille, joka taas rohkaisee kognitiiviseen ylikuormitukseen, impulsiiviseen sekä nonrefleksiiviseen ajatteluun (Valkenburg, 2001). Koska mielikuvitus ja luovuus vaativat päinvastaisia ajatteluprosesseja, on oletettu, että television katselun myötä mielikuvitusleikin ja luovuuden laatu ja määrä kärsivät. Minkäänlaisia haittavaikutuksia ei ole Valkenburgin (2001) katsauksen perusteella kuitenkaan tieteellisesti todennettu, eivätkä tutkimukset ole löytäneet vaikutusyhteyksiä. Tutkimuksia on kuitenkin tehty ainoastaan väkivallattomilla mediasisällöillä eikä tietokonepeleillä, mutta Valkenburgin (2001) mukaan vauhti itsessään ei vähennä mielikuvitusleikkejä ja luovuutta.

Visuaalista kuvaa on pidetty Valkenburgin (2001) mukaan riskinä lapsen oman luovuuden kaventumiselle. Tällöin ajatellaan visuaalisen kuvan heikentävän lapsen kykyä tuottaa aivan uusia ajatuksia. Kun lapsi tuijottaa kuvaruutua ja juonenkäänteitä, kykeneekö hän tuottamaan omia luovia ajatusmalleja ja ratkaisuja? Valkenburgin (2001) mukaan tätä on tutkittu tieteellisesti vertaamalla visuaalisesti (televisio), auditiivisesti (radio) sekä printtimedian (kirjoitettu teksti) välityksellä lapsille esitettyä satua tai ongelmaa, joka oli mediasta riippumatta aina sama. Tarinan jälkeen lapsia pyydettiin muun muassa piirtämään, ratkaisemaan ongelma tai täydentämään juuri loppunut tarina. Tutkimukset osoittivat, että verbaalisesti esitetty informaatio herätti enemmän omia, uusia ajatuksia kuin visuaalisesti televisiossa esitetty informaatio. Televisio-ohjelman jälkeen lapset tuottivat vähemmän uusia ideoita kuin radio- ja printtimediaesitysten jälkeen, koska heidän oli vaikeampi irrottaa mielikuviaan televisioesityksestä luovan ajatteluprosessin ajaksi. On kuitenkin oletettu, että yhteys saattaa selittyä sillä, että verbaalinen informaatio muistetaan huomommin, jolloin tarvitaan enemmän omia, luovia ajatuksia muistiaukkojen täyttämiseksi.

Vireystilahypoteesin lähtökohtana on televisio-ohjelmien tuottama hyperaktiivinen ja impulsiivinen käyttäytyminen. Tutkimukset ovat osoittaneet, että toiminta- ja väkivaltaohjelmat nostattavat lapsen vireystilaa, mikä saa aikaan hyperaktiivista käyttäytymistä, levottomuutta sekä impulsiivisuutta. Lisäksi väkivaltaiset sisällöt vaikuttavat lasten mielikuvitusleikkien sisältöihin (Huston-Stein ym. 1981; Noble, 1970; 1973; Shmukler, 1981; Singer & Singer, 1976; Singer & Singer, 1981; Singer, ym., 1984) sekä luovuuteen (Singer ym., 1984; Zuckerman ym., 1980) estäen lasta tuottamasta niitä vapaasti. Sen sijaan ei tiedetä, onko väkivaltaisilla sisällöillä vaikutusta mielikuvitusleikkien ja luovuuden määrään.

Ahdistuneisuushypoteesi lähtee ajatuksesta, että väkivaltaaviihde vähentää mielikuvitusleikkiä ja luovuutta pelkoreaktion takia. Voimakas pelko ja ahdistus aiheuttaa lapsessa regression, mikä heikentää mielikuvitusleikin määrää ja laatua (Noble, 1970, 1973). Väkivaltaohjelmat voivat aiheuttaa lapsille voimakkaita pelkoreaktioita

(Cantor, 1998). Lisäksi voimakas ahdistus häiritsee fantasialeikkejä (Fein, 1981) sekä luovuutta (Smith & Carlsson, 1985). Tutkimukset antavat viitteitä siitä, että väkivaltaisista mediasisällöistä aiheutuneet pelkoreaktiot häiritsisivät lapsen normaalia leikin kehitystä sekä luovuutta. Lasten tulkinnat ohjelmien sisällöistä voivat olla hyvin erilaisia, mikä saattaa heijastua myös leikkeihin. Toinen lapsi saattaa riehaantua väkivaltaisesta ohjelmasta, toinen taas pelästyä. Joku lapsi sietää raaempia media sisältöjä tyynen rauhallisesti. Erilaiset ohjelmat herättävät erilaisia reaktioita eri lapsissa, eikä mitään yleispätevää määritelmää pelkoa tai ahdistusta tuottaville ohjelmasisällöille ole olemassa (Paik & Comstock, 1994).

Yhteenvedona voidaan todeta, että lasten leikkeihin vaikuttaa siis median parissa käytettävä aika sekä sisällöt. Media itsessään ei lasten luovuutta ja mielikuvitusta tuhoa, jos sisällöt ovat lapsen ikätasolle soveltuvia ja sitä käytetään kohtuudella. Jos media syrjäyttää muun leikin, ei lapsen luovuudelle ja mielikuvitukselle jää aikaa. Lapselle sopimattomat mediasisällöt saattavat häiritä lapsen leikkejä, jos lapsi on liian pelokas leikkimään järkyttävien mediasisältöjen takia tai jos lapsi on liian impulsiivinen mediaväkivallan vaikutuksesta tai leikkien sisältö ei ole turvallista esimerkiksi mediaväkivallasta otettujen sisällöllisten teemojen takia.

Vuorovaikutteinen media nostaa esiin samanlaisia huolia kuin televisiokin. Netin ja pelien maailmassa lapsella on aktiivinen rooli ja virtuaalinen, vuorovaikutteinen maailma on perinteistä mediaa elämysvoimaisempi. Tämän vuoksi voidaan olettaa, että television vaikutuksia koskevat havainnot pätevät samalla tavalla tai jopa voimakkaammin tietokonepelien seurauksena. Koska tietokonemedian on vetovoimaisempi ja näin vie helposti paljon aikaa muulta toiminnalta, se ainakin vienee lasten aikaa mielikuvitusleikiltä. Peleissä korostuvat väkivaltaisen fantasian tarinat voivat suunnata mielikuvitusta melko kapeaan suuntaan. Koska peleissä väkivalta on hallitseva peliteema, voidaan olettaa, että vireystilan nousu ja ahdistuneisuus vaikuttavat mielikuvitusleikkien sisällön kapeutumiseen sekä niiden määrälliseen vähenemiseen (Valkenburg, 2001).

On myös mahdollista, että vuorovaikutteinen media tarjoaa paljon tilaisuuksia luovuuden kehittämiseen esimerkiksi tilanteissa, joissa nuori innostuu itse pelien kehittämisestä ja nettipalvelujen sisällöntuotannosta tai omaksuu median mahdollisuuksia itseilmaisun kanavana. Ratkaisevaa lienee lapsen ja nuoren oma mediankäytön tyyli: ajautuuko hän passiiviseksi, valmista viihdykettä hakevaksi vastaanottajaksi vai aktiiviseksi ja luovaksi median käyttäjäksi. Kaikkien edellä mainittujen eri hypoteesien todentaminen erityisesti tietokonemedian yhteydessä vaatisi nykyistä paljon enemmän tieteellistä tutkimusta.

# Psykologiset vaikutukset: media ja mielen hyvinvointi

## Tunnevaikutukset

### *Medialla tunne-elämän kehityksessä keskeinen merkitys*

Media tarjoaa lapsille ja nuorille erilaisia tunnekokemuksia. Media manipuloi mielialoja ja aktiivaatiosoa (katsaus median roolista tunne-elämässä, ks. Mustonen, painossa). Kun mediasisällöt ovat lapsen ikätasolle soveltuvia, tarjoavat ne mahdollisuuden kokea elämyksiä, jotka tukevat lapsen tunne-elämän kehitystä. Lapsen ei tarvitse Mustosen (2001) mukaan kokea kaikkea itse, jotta kykenisi saavuttamaan erilaisia tunnetiloja, koska median kautta hän voi saada sijaiskokemuksia ja samastumisen kohteita tunteiden harjoittelulleen. Tunteiden kokeminen ja omien tunteiden hallitseminen ovat merkittäviä taitoja, joiden opettelussa ja harjoittelussa media on hyvä apuväline. Pientäkään lasta ei tarvitse suojella tunteilta, sillä erilaiset tunteet, niin myönteiset kuin kielteisetkin, kuuluvat elämäämme. On kuitenkin tärkeää, että mediasta saatavat tunne-elämykset saadaan kehitystasolle soveltuvista sisällöistä, turvallisessa ympäristössä.

Pienelle lapselle mediassa tarjotut tunteet antavat mahdollisuuden oppia erottelmaan perustunnetiloja (ilo, suru, pelko, jne.) ja harjoittelemaan niitä. Alakoululainen lapsi harjoittelee median tarjoamien sijaiskokemusten ja samastumiskohteiden avulla roolinottotaitoja ja empatiakykyään. Nuoruudessa taas median tarjoamat tunteet ja niiden sisäistäminen lisäävät nuoren tietoisuutta omista tunteistaan sekä kehittävät nuoren itseymmärrystä. Niin televisio-ohjelmat kuin tietokonepelit ja internet tarjoavat sijaiskokemuksia, samastumiskohteita sekä tunnekokemuksia, jotka edesauttavat lapsen tunne-elämän kehittymistä erityisesti silloin, kun mediasisällöt ovat lapsille soveltuvia tai lapsen herkkyyden kannalta siedettäviä.

Median luonteella on merkityksensä tunnekokemuksen syntymisessä. Perinteiset kirjat ja sadut jättävät tilaa lapsen omalle mielikuvitukselle ja lapsella on mahdollisuus suodattaa sadun elämysvoimaa oman kehitys-, kokemus- ja ymmärrystasonsa mukaan (mm. Groebel, 2001; Paik, 2001). Luettuun tai kuultuun tarinaan lapsi luo itse kuvat oman kehitystasonsa mukaisesti, jolloin psyykeen omat suojaimekanismit suodattavat esimerkiksi pelottavan materiaalin juuri niin pelottavaksi ja ahdistavaksi, kun lapsi on valmis käsittelemään. Monet lapset pitävätkin kirjoja elämysvoimaisempina kuin televisio-ohjelmia, elokuvia tai tietokonepelejä (Ermi ym. 2004). Audiovisuaalisessa mediassa kuvat ja tarinat tarjotaan valmiina lapselle kuvaruudulta, jolloin tapahtumien suodattaminen ei ole yhtä helppoa tai mahdollista (Martsola & Mäkelä, 2004; Mustonen, 2001). Näköhavainto ei pysty suodattamaan lapselle vahingollisia elementtejä, vaan suojautumisen kyky kehittyy vähitellen (Martsola & Mäkelä, 2004).

### *Tulkintataidot muokkaavat mediapelkoja*

Median toimiessa keskeisenä osana lasten arkea, se toimii myös hyvin keskeisesti heidän maailmankuvansa muokkaajana. Television katselun määrä, riippumatta ohjelmasisällöistä, on yhteydessä siihen, kuinka vaarallisen paikkana lapsi kokee maailman (Cantor, 2001). Lapset, jotka katsovat paljon televisiota, uskovat muita lapsia helpommin, ettei muihin ihmisiin voi luottaa ja että he voivat joutua väkivallan uhriksi omassa elämässään. Heillä on myös enemmän television katselusta aiheutuneita psykologisia oireita kuten ahdistusta, depressiota, unihäiriöitä ja painajaisia (Cantor, 2001). Pelot syntyvät erityisesti aikuisille suunnatuista ohjelmista (Cantor, 2001). Suomessa lasten hyvinvointia koskevassa pitkittäistutkimuksessa havaittiin, että mediapelot ovat 5–6-vuotiailla lapsilla painajaisunien lisäksi keskeisimpiä pelon aiheita, joita he itse tuovat esille haastatteluissa (Lahikainen, 2005). Mediapelot voivat syntyä hyvin erilaisista mediasisällöistä ja useissa tapauksissa vanhemmat eivät tiedosta lapsensa mediapelkoja (Roine ym., 2005). Lapset tulkitsevat mediasisältöjä eri tavalla kuin aikuiset, sillä heillä ei ole vielä kykyä irtautua omasta näkökulmastaan vaan heidän ajattelunsa ja tulkintansa on vielä erittäin minäkeskeistä. Lapsen mielessä aikuisten mielestä hyvinkin neutraali mediasisältö saattaa muovautua pelottavaksi ja ahdistavaksi (ks. Salokoski, 2007).

Myös eri-ikäiset lapset tulkitsevat mediasisältöjä eri tavalla. Median tulkintataidot ovat keskeisiä myös siinä, millaiset mediasisällöt synnyttävät lapsessa pelkoja. Tulkintataitoihin vaikuttavat Smithin ja Wilsonin (2002) mukaan ensinnäkin lapsen kielenkehitys, toiseksi kyky erottaa fakta ja fiktio sekä kolmanneksi havaintojen informaation prosessointi. Lapsen kielellinen kehitys vaikuttaa siihen, kuinka lapsi ymmärtää mediasta välittyviä sisältöjä. Pienimmille lapsille pitkät, järkyttävätkään uutiset eivät välttämättä ole niin pelottavia puutteellisen pitkien sanallisten viestien vastaanottokyvyn takia. Sen sijaan kun esikoululaisilla ja koululaisilla kielellinen kehitys antaa jo myöten vastaanottaa pitkiä sanallisia tarinoita, mielenkiinto uutisiin sekä juonellisiin aikuisten saippuasarjoihin lisääntyy. Tällöin riski aikuisille tarkoitettujen mediasisältöjen siirtymisestä liian varhain lapsen maailmaan kasvaa.

Lasten hyvinvointia koskevassa tutkimuksessa osoitettiin, että 5–6-vuotiaiden lasten aikuisten ohjelmiin, kuten Salattuihin elämiin, liittyvät pelot rakentuvat pääasiassa lapsen tulkintoihin kuvasta kuin puhutun kielen pohjalta ja otoksen tapahtumat ymmärretään vielä hyvin konkreettisesti (Valkonen ym. 2005). Tämä johtuu todennäköisesti juuri puutteellisesta pitkien sanallisten viestien vastaanottokyvystä.

Faktan ja fiktion erottaminen opitaan Smithin ja Wilsonin (2002) mukaan vähitellen siten, että helpointa erottelu on piirroselokuvissa ja animaatioissa ja vaikeampaa realistisissa kuvaohjelmissa ja elämän simulaatioissa. Pienemmillä lapsilla mediapelot eivät vielä edellytä fiktion erottamista todeksi, vaan heidän pelkonsa usein liittyvät fantasiahahmoihin, kuten hirviöihin ja noitiin. Pienet lapset pelkäävät vanhempia todennäköisemmin sellaisia olentoja, jotka ovat fantasian luomia hahmoja (esim. hirviöt), mutta ”kehittyneemmät” pelot edellyttävät tiedon hankintaa, parempaa käsityskykyä ja fantasian ja reaali maailman erottamista (Cantor, 2001). Näin ollen kehityksen myötä lapsen mediasta heränneet pelot sisältävät lisääntyvässä määrin abstrakteja käsitteitä (mm. sodan uhka, maailman tuhoutuminen) (Cantor, 2001).

Kun lapsi kykenee erottamaan faktan fiktiosta tai ymmärtää esimerkiksi uutisten

olevan todellisuutta, on olemassa riski, että lapsi kokee todellisen maailman järkyttävät uutiset pelottavina ja uhkaavina, joilta ei voi suojautua. Faktan ja fiktion erottaminen muuttaa siis olennaisella tavalla mediapelkojen sisältöjä. Edelleen pelkoja saattaa syntyä myös fiktiivisistä sisällöistä, mutta vähemmän määrin. Pelot siirtyvät realistisempiin sisältöihin. Uutisiin reagoimisessa onkin voimakas ikäjakauma, mikä tuli esille myös Smithin ja Wilsonin (2002) tutkimuksessa. He myös totesivat sen johtuvan informaation prosessoinnin kehittymisestä.

Myös Valkonen ym. (2005) oli tehnyt suomalaisilla lapsilla haastatteluissa saman havainnon. Realistisesti esitetty väkivalta pelotti 5–6-vuotiaita lapsia siitä syystä, että he miettivät, voiko televisiossa nähty olla oikeasti mahdollista ja toteutua myös lapsen omassa elämässä. Mahdollisuutta pohtimalla tehdään tulkintoja omasta turvallisuutta uhkaavien asioiden todennäköisyydestä, jolloin tulkinta siitä, onko televisiosta nähty totta vai ei, muotoilee lasten kokemuksia ja vaikuttaa myös seurauksiin. Tutkimuksessa havaittiin selkeä ero siinä, että 5–6-vuotiaat lapset nauttivat, vaikka pitivätkin joskus myös pelottavana, fiktiivisestä väkivallasta, jossa lapsi kykeni harjoittelemaan hallinnan tunteitaan ja nauttimaan jännityksen kokemuksista. Sen sijaan realistista väkivaltaa lapset pyrkivät välttämään, sillä sitä lapset eivät kokeneet viihdyttäväksi, vaan päinvastoin ahdistavaksi ja pelottavaksi.

Pennanen (2006) havaitsi tutkielmassaan, että lapset ovat hyvin heterogeeninen ryhmä uutisten katsojina. Keskeistä hänen tuloksissaan oli se, että mediataju (ks. Sihvonen, 1996; 2004) eli lapsen kyky ymmärtää median viestejä oli yhteydessä lapsen kokemukseen uutisista. Vahvan mediatajun omaavilla lapsilla oli käytössään kehittyneempiä coping-keinoja, joiden avulla he lohduttivat itseään, jos näkivät jotain pelottavaa tai ahdistavaa.

Kolmantena lapsen tulkintataitoihin vaikuttaa Smithin ja Wilsonin (2002) mukaan lapsen kyky havaita median kuvia, joissa pienimmät lapset keskittyvät ainoastaan ulkoihin ja keskeisimpiin elementteihin ja tekevät tulkintansa sen perusteella. Näin ollen pienimmät lapset myös pelkäävät sitä, mikä näyttää pelottavalta. Sen sijaan hieman vanhemmat lapset rupeavat kiinnittämään huomiota myös niin sanottuihin hiljaisiin piirteisiin, hahmojen eleisiin, ilmeisiin ja motiiveihin. Tämän seurauksena pelottava ei olekaan enää välttämättä se, mikä näyttää pelottavalta, vaan joka tekee jotain pelottavaa tai joka haluaa tehdä jotain pahaa. Lapsen pelkoihin vaikuttavat myös lapsen sen hetkinen kehitysvaihe, kognitiivinen kypsyminen sekä sukupuoli (Cantor, 2001). Tytöt pelkäävät usein helpommin erilaisia mediassa nähtyjä asioita ja kokevat ylipäättensä tunteellisemmin asioita kuin pojat (Cantor, 2001).

### *Mediapelkoja esiintyy kaikenikäisillä*

Pelkoja on kaiken ikäisillä ihmisillä. Kuitenkin iän sekä ajattelun muuttuessa myös pelot muuttuvat. Lapsilla on eri kehitysvaiheissa erilaisia tyypillisiä pelkoja, jotka ovat universaaleja, kuten Lahikainen kollegoineenkin (2007) oli havainnut 5–6-vuotiaiden yksin jäämisen, eksymisen ja pimeän pelon olevan. Noin viiden vuoden iässä lapsen pelkokokemukset saavat uusia haasteita, kun hän kykenee mielikuviansa avulla astetta kehittyneempään kuvitteluun, eli kuvittelemaan sellaista, jota silmillä ei näe (Salokoski, 2007). Cantorin (2001) mukaan pienemmällä lapsilla yleisiä pelon kohteita

ovat eläimet, pimeä, yliluonnolliset olennot kuten kummitukset, hirviöt ja noidat sekä kaikki olennot, jotka näyttävät oudoilta tai liikkuvat nopeasti.

Media ruokkii hyvin paljon näitä pelkoja. Lahikainen kollegoineen (2007) havaitsi, että televisio-ohjelmista ja mielikuvituksesta kumpuavat pelot ovat tyypillisimpiä suomalaisilla 5–6-vuotiailla lapsilla. Erityisen mielenkiintoista heidän tutkimuksensa oli vertailumaana ollut Viro, jossa vielä 1993 mediasta heränneet pelot olivat hyvin vähäisiä, mutta kymmenen vuotta myöhemmin, jolloin Viron yhteiskunnallinen tilanne on lähellä Suomen olosuhteita ja myös mediatarjonta on eurooppalaistunut, televisiosta ja mielikuvituksesta heränneet pelot olivat ensisijaisia pelkoja ja niitä esiintyi jopa enemmän kuin suomalaisilla lapsilla.

Herkkyys median emotionaalisille reaktioille ei katoa eikä vähene iän myötä, mutta kognitiivisen kypsymisen tuloksena eri asioita ei koeta enää niin pelottavina kuin aikaisemmin ja toisaalta uudet asiat herättävät pelkotiloja. Vanhemmilla lapsilla (9–2-v.) pelkoina ovat henkilökohtaiset vammat ja sairaudet, fyysiset tuhot sekä perheenjäsenten kuolema, vammautuminen tai sairaudet. Nuorilla vammat ja kuolema säilyvät pelkojen aiheuttajana, mutta sen lisäksi sosiaaliin tilanteisiin liittyvät pelot sekä poliittiset, taloudelliset ja globaaliset teemat nousevat pelkojen aiheiksi. Lasten ja nuorten mediapelot ovat hyvin yhdenmukaisia pelkoja aiheuttavien teemojen kanssa ylipäättänsä. Pelkoja ja ahdistusta saattaa aiheuttaa myös järkyttävän tai ahdistavan materiaalin näkeminen mediassa. Erityisesti internet lisää tätä riskiä lasten ja nuorten keskuudessa. Suomalaisessa Lasten ääni 2007 -tutkimuksessa 29 % 11–17-vuotiaista lapsista ja nuorista oli törmännyt netissä mieltä järkyttäneeseen tai ahdistavaan materiaaliin. Usein kyseinen materiaali oli ollut eläinten raakaa kohtelua, pornoa, kuolemaa tai ihmisten raakuuteen liittyviä kuvia tai videoklippejä.

Myös tietokonepelistä ja internetistä aiheutuvat pelkomekanismit ja ärsykkeet toimivat siis todennäköisesti hyvin samalla tavalla kuin televisio-ohjelmista aiheutuvat pelot. Kuitenkin niiden hallitseva väkivalta, jatkuvasti lisääntyvä porno sekä tapahtumien ja kuvausten realismi saattavat lisätä herkkyyttä niistä syntyville peloille (Cantor, 2001). Realismi lisää myös lasten pohdintoja siitä, että tapahtumat voisivat olla totta, mikä myös saattaa aiheuttaa pelkoja (Funk ym., 2004). Lisäksi pelihahmojen vuorovaikutteisuus luo jo hyvin pienille lapsille todellisemman kuvan pelien hahmoista, jotka puhuvat juuri heille itselleen ja toimivat hänen ohjauksensa mukaisesti. Tämä saattaa myös lisätä mahdollisia pelkoja pelien hahmoja kohtaan. Pelien ja internetin aiheuttamista pelkoreaktioista ei ole olemassa kuitenkaan vielä tarpeeksi tieteellisiä tutkimuksia. Mediapelot eivät välttämättä aina yhdisty millään tavalla lapsen kehityksellisiin pelkoihin, vaan saattavat myös liittyä ohjelman muihin visuaalisiin, tehosteisiin tai musiikkiin liittyviin ominaisuuksiin.

### *Media tuottaa sisältöjä painajaisiin*

Media tarjoaa lapsille päivän aikana paljon materiaalia, jota tulisi kyetä suodattamaan lapsen ikätason, herkkyyden ja persoonallisuuden mukaan. Television ylenmääräinen tuijottaminen ja pelien pelaaminen ovat yhteydessä kouluikäisten lasten pidempi-aikaisiin unihäiriöihin (Alexandra ym., 2006; Johnson ym., 2004; Paavonen ym., 2006). Suomalaisessa lasten hyvinvointia koskeneessa tutkimuksessa osoitettiin, että

5–6-vuotiailla lapsilla sekä aktiivinen television katsominen että passiivinen altistuminen televisio-ohjelmille olivat yhteydessä lapsen unihäiriöihin (Paavonen ym., 2006). Erityisesti passiivinen altistuminen ja aikuisille suunnattujen televisio-ohjelmien katsominen olivat yhteydessä unihäiriöihin (Paavonen ym., 2006). Yhteys säilyi sosiaaliseen tilanteeseen, tulojen, perhekonfliktien, isän työaikataulujen sekä lasten psykiatristen oireiden kontrolloinnin jälkeenkin. Tulokset vahvistavat aikaisemmin pelkojen yhteydessä syntynyttä käsitystä siitä, että pienillä lapsilla aikuisten realistiset ohjelmat ja niiden katsominen jonkun muun tahdosta saattaa aiheuttaa lapselle vakavia pelkoja, joista aiheutuu muun muassa unihäiriöitä (Harrison & Cantor, 1999; Hoekstra ym., 1999).

Päiväkoti-ikäiset lapset ovat usein vielä vailla keinoja käsitellä median herättämiä pelon tunteita. Pelkojen riittämätön käsittely jättää epämiellyttävän tunteen, joka Valkosen ym. (2005) havaintojen mukaan voi saada erilaisia ilmenemismuotoja, joista 5–6-vuotiailla painajaiset oli yksi tavallisimmista. Pelottavat ohjelmasisällöt voivat jäädä pelkokokemuksina lapsen mieleen, vaikka hän olisikin pyrkinyt aktiivisesti helpottamaan oloaan katseluhetkellä. Lapsi ei välttämättä osaa käsitellä kielteisiä tunteita tai pelottavan materiaalin runsaus ja niiden hämmentävyys aiheuttavat lapselle liian suuren palan, niin ettei hän kykene rakentamaan kaikesta ymmärrystä ja esitetyt sisällöt saattavat jäädä huolestuttamaan häntä. Mediasisältöjen siirtyminen painajaisuniin on tämänikäisillä tutkimuksen mukaan tavanomaista, mutta niiden ilmenemismuodot ovat moninaisia. Painajaisunien hyödyllisyys lapselle on niiden merkitys ahdistuneisuuden ja pelkojen vähentämisessä lapsen mielestä. Uni tarjoaa mahdollisuuden hallita mieltä painavia ajatuksia, jos se ei ole onnistunut hereillä ollessa.

### *Aiheuttaako media trauma?*

Median kulutuksen lisääntyessä lasten ja nuorten vapaa-ajassa sekä sisältöjen raastuessa myös Suomessa on ajoittain käyty keskusteluja median haitoista ja median traumatisoivista vaikutuksista. Median aiheuttamien pelkoreaktioiden seurauksista ja vakavuudesta, kuten mediatraumoista on tehty hämmästyttävän vähän tieteellistä tutkimusta. Median vakavimmista ja pidempiaikaisemmista haitoista on löydettävissä vain muutamia tieteellisiä tutkimustuloksia (Hoekstra ym., 1999; Harrison & Cantor, 1999).

Mediatrauma tieteellisenä terminä ei ole yleisesti käytetty, vaan tyypillisemmin puhutaan voimakkaista peloista tai traumaperäisestä stressireaktiosta (posttraumatic stress disorder, PTSD). Tutkimuksissa yleisesti käytetyn DSM-IV diagnostisten kriteerien mukaan traumaperäinen stressireaktio syntyy voimakkaan pelon, kauhun tai ahdistuksen seurauksena (taulukko 1). Siihen liittyvät järkyttävän asian näkeminen ja kokeminen sekä siitä syntynyt voimakas pelko tai kauhu (Broberg ym., 2005). Traumaattinen kokemus tulee kokea jatkuvasti uudelleen esimerkiksi muistikuvina tai lapsilla leikeissä traumaan liittyvinä aiheina sekä unissa (Broberg ym., 2005). Lisäksi esiintyy traumaan liittyvien asioiden välttämistä sekä jatkuvia kohonneen vireystilan oireita (Broberg ym., 2005). Häiriön tulisi jatkua yli kuukauden ja sen tulisi aiheuttaa kliinisesti merkittävää kärsimystä tai haittaa (Broberg ym., 2005). Pfefferbaumin (2005) mukaan kriteeristö sulkee trauman aiheuttajina pois tapahtumat, jotka on



koettu ainoastaan median välityksellä.

| <b>TAULUKKO 1 Traumaperäinen stressihäiriö DSM-IV Diagnostiset kriteerit (Broberg ym., 2005).</b>  |
|--|
| A. Henkilö on joutunut traumaattiseen tilanteeseen, jossa tapahtunut kumpikin seuraavista:   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• henkilö koki, näki, tai joutui vastakkain sellaisen tapahtuman kanssa, joihin liittyi kuoleman tai vakava loukkaantuminen tai niiden uhka tai oman ti muiden fyysisen koskemattomuuden vaarantuminen</li><li>• henkilön reaktio oli voimakas pelko, avuttomuus tai kauhu. Huomautus: Lapsilla voi näkyä hajanaisena käyttäytymisenä tai levottomuutena.</li></ul>  |
| B. Traumaattinen tapahtuma koetaan jatkuvasti uudelleen yhdellä tai useammalla seuraavista tavoista:   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• toistuvia, tietoisuuteen tunkeutuvia ja ahdistavia muistikuvia tapahtumasta, esim. mielikuvia, ajatuksia tai havaintoja. Huomautus: Lapsilla voi esiintyä toistuvia leikkejä traumaan liittyvistä aiheista.</li><li>• toistuvia ja ahdistavia unia tapahtumasta. Huomautus: Lapsilla voi esiintyä pelottavia unia, joiden sisältö ei ole tunnistettavissa.</li><li>• käyttäytyminen tai tuntemukset, jotka heijastavat ikään kuin traumaattisen tapahtuman toistumista (kokemuksen uudelleen eläminen, illuusiot, aistiharhat ja dissosiatiiiviset palaumat (flashback), mukaan luettuina heräämisvaiheessa tai päihtymistilassa esiintyvät). Huomautus: Pienillä lapsilla voi esiintyä käyttäytymistä, joka jäljittelee traumaattisen tapahtuman aikaista toimintaa.</li><li>• voimakas psykologinen ahdistus jouduttaessa tekemisiin traumaattista tapahtumaa muistuttavien tai symboloivien sisäisten tai ulkoisten asioiden kanssa.</li><li>• fysiologiset reaktiot traumaattista asiaa muistuttaviin tai symboloiviin sisäisiin tai ulkoisiin asioihin.</li></ul> |

|  |
|--|
| <p>C. Traumaan liittyvien asioiden jatkuva välttäminen ja yleisen reagointiherkkyyden turtuminen (ei esiintynyt ennen traumaata), jotka ilmenevät vähintään kolmella seuraavista tavoista:</p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• pyrkimys välttää traumaata koskevia ajatuksia, tunteita tai keskusteluja</li> <li>• pyrkimys välttää toimintoja, paikkoja tai ihmisiä, jotka muistuttavat traumasta</li> <li>• kykenemättömyys muistaa trauman keskeisiä seikkoja</li> <li>• kiinnostus tai osallistuminen tärkeisiin toimintoihin on vähentynyt merkittävästi</li> <li>• muista etäännyttämisen tai vieraantumisen tunne</li> <li>• affektien laimentuminen (esim. lämpimien tunteiden puuttuminen)</li> <li>• tulevaisuuden näkymien kapeutuminen (ei odota saavansa osakseen ammattiuraa. Avioliittoa, lapsia tai normaalia elämäntaata).</li> </ul> |
| <p>D. Jatkuvia kohonneen vireystilan oireita (eivät esiintyneet ennen traumaata), jotka ilmenevät vähintään kahdella seuraavista tavoista:</p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• nukahtamis- ja unessapysymisvaikeudet</li> <li>• ärtyneisyys tai vihanpurkaukset</li> <li>• keskittymisvaikeudet</li> <li>• korostunut varuillaanolo</li> <li>• säikkyminen</li> </ul>  |
| <p>E. Häiriö (kriteerien B, C, ja D oireet) on kestänyt yli kuukauden.</p>   |
| <p>F. Häiriö aiheuttaa kliinisesti merkittävää kärsimystä tai haittaa sosiaalisella, ammatillisella tai muulla tärkeällä toiminnan alueella.</p>   |

Tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet traumaperäisen stressireaktion ja mediakokemusten välisen yhteyden suurien katastrofien yhteydessä. Oklahoman kaupungin pommituksesta (Pfefferbaum, Nixon, Krug, ym., 1999; Pfefferbaum, Nixon, Tucker, ym., 1999) sekä syyskuun 11. päivän terroristihyökkäyksestä WTC-torneihin Yhdysvalloissa vuonna 2001 (Schuster ym., 2001) esitetyillä uutisoinneilla on ollut yhteys traumaperäisiin stressireaktioihin. Fremont kollegooneen (2005) tuo esille tutkimukset myös Persianlahden sodasta esitetyistä uutisista syntyneistä traumaattisista reaktioista.

Median välittämät uutiset terrorismista ovat aiheuttaneet stressireaktioita ja pelkotiiloja ympäri maailmaa. Kuvaukset katastrofeista ovat voimakkaita ja usein tunteisiin vetoavia ja niitä näytetään uudestaan ja uudestaan. Suomessa tosin uutiset ovat hie-man erilaisia kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa, mutta esimerkiksi tuhoisan tsunamin uutisoinnissa vuonna 2004 ja Jokelan koulusurmien uutisoinnissa 2007 havaittiin, että suurissa katastrofeissa uutispätkät ja tapahtumien kerronnat paikan päältä olivat äärimmäisen tunteisiin vetoavia, ja myös uhrien reaktiot yksityiskohtaisesti kuvattuja. Niitä myös näytettiin miltei tauotta. Tieteellisiä tutkimuksia uutisten yhteydestä traumaperäiseen stressireaktioon ei Suomessa ole toistaiseksi tehty.

Kun lapsi Terrin ja hänen kollegojensa (1996;1997) mukaan katsoo televisiosta jonkin häntä järkyttävän tapahtuman, altistuu hän epäsuorasti television kautta traumaattiselle tapahtumalle. He kuvailevat etäistä traumaa muistin, ajattelun ja oireiden kautta syntyväksi katastrofaaliseksi tapahtumaksi, jota seurataan mahdollisesti jopa reaaliajassa, mutta turvallisen etäisyyden päästä (Terr ym., 1999). Lasten reaktiot sisältävät myös traumaperäisen kaltaisia oireita, traumaspesifisiä pelkoja (mm. kuolema, hukkuminen, räjähdykset, tulipalot, lentokoneet ja niiden tippuminen), yksin jäämisen pelkoja, muihin takertumisen oireita sekä tiettyihin tapahtumiin liittyviä pelkoja (Terr ym., 1999). Lapset, joilla on aikaisempia traumaattisia kokemuksia, ovat alttiimpia uusille traumaattisille ja psykiatrisille oireille (Fremont ym., 2005).

Lapsen ymmärrys ja kyky tulkita televisiota ja mediaa ovat suhteessa myös hänen kognitiiviseen ja psykologiseen kehityksen tasoonsa. Alle kouluikäiset lapset kokevat Fremotin ym. (2005) mukaan voimakkaammin visuaaliset kuvat ja emotionaaliset äänet ja he usein järkyttyvätkin enemmän nähtyään ruumiiden kuvia, verta vuotavia tai itkeviä ihmisiä kuin romahtaneita rakennuksia tai järkyttäneen kommentaattorin kertomusta. Tämän ikäiset lapset eivät ymmärrä katastrofin laajuutta eivätkä suoran lähetyksen, nauhoitetun tai toistettujen pätkien eroja.

Alakouluikäinen lapsi (7–12 v.) ymmärtää Fremotin ym. (2005) mukaan paremmin tapahtumien laajuuden sekä sisällön, mutta tulkitsee ne vielä hyvin konkreettisella tasolla. He ovat usein herkimpiä vammautuneiden tai kuolleiden lasten puolesta tai lasten, joiden vanhemmat ovat kuolleet. Heidän on vaikea ymmärtää terroristiuhan vaikutuksia ja aikuisten vastuuta tämän uhan edessä. He keskittyvät enemmän omaan sekä perheensä turvallisuuteen. Nuoret, joiden ajattelun kehitys on edennyt abstraktimmalle tasolle, kykenevät pohtimaan jo terrorismin vaikutuksia tulevaisuuden kannalta, mikä usein lisää ahdistusta ja pelkoja, monimutkaisia filosofisia, poliittisia, sosiaalisia sekä uskonnollisia pohdiskeluja. Persoonallisuuden, identiteetin ja maailmankuvan rakentaminen voi horjua vakavasti ja epäluottamus maailmaa ja tulevaisuutta kohtaan kasvaa.

Fremont ym. (2005) raportoi syyskuun 11. päivän terrori-iskujen epäsuorista traumaattisista kokemuksista 5–18-vuotiailla lapsilla ja nuorilla tehdystä yhdysvaltalaisesta tutkimuksesta. Eniten posttraumaattisia stressireaktion oireita esiintyi niillä lapsilla ja nuorilla, jotka olivat nähneet terrori-iskuihin liittyviä kuvia kuolemasta ja tuhosta internetin kuin vastaavasti television tai printatun materiaalin välityksellä. Internetiin kuka tahansa voi laittaa omaa materiaaliaan, jolloin myös sisältö saattaa olla hyvinkin raakaa. Median käyttö lisääntyi lapsilla ja nuorilla terrori-iskujen jälkeen. Eniten lisääntyi lehtien lukeminen (75 %:lla lapsista ja nuorista). Jokelan koulusurmien

käsittelystä syksyllä 2007 tiedetään, että nimenomaan internet oli nuorille tyypillisin kanava etsiä tietoa tapahtuneesta ja osallistua myös kriisin käsittelyyn ja surutyöhön omilla nettifoorumeillaan. Myös väkivallan tekijä ilmaisi aikeensa ja tekonsa sekä sarjan äärimmäisen raakoja videoita omilla sivuillaan internetissä.

Tutkimustulokset vahvistavat, että sodista, terroristi-iskuista ja katastrofeista median välityksellä uutisoidut kuvat ovat aiheuttaneet lapsille ja nuorille traumaperäisen stressihäiriön oireita. Voiko lapsi siis saada samankaltaisia oireita myös muista televisio-ohjelmista, internetin sisällöistä tai tietokonepeleistä? Viihteellisestä mediasta johtuvia traumaperäisiä stressihäiriöitä on raportoitu vain yksittäistapauksia, jossa lapsi tai nuori esimerkiksi jonkun elokuvan nähtyään on saanut vakavia traumoja ja psyykkisiä ongelmia, mutta tieteellisesti tutkittua tietoa aiheesta on hyvin vähän (Harrison & Cantor, 1999). Lasten ja nuorten traumaista ei ole tutkimustietoa lähes ollenkaan. Cantor ja Nathanson (1996) raportoivat vanhempien esille tuomista lastensa mediapeloista. Tutkimus osoitti, että 43 % tutkimukseen osallistuneista ilmoitti lapsellaan olleen voimakkaita mediapelkoja ja näistä 46 % kertoi pelkojen ilmenneen erityisesti erilaisina inihäiriöinä, kuten painajaisina, unettomuutena sekä pelkona nukkua yksin.

Suomessa aihetta ovat sivunneet Martsola ja Mäkelä (2004) Valtion elokuvatarkastamon tutkimuksessa, jonka haastatteluissa havaittiin, että alakoululaisilla lapsilla esiintyi monenlaisia oireita erityisesti heidän ikäisiltään kiellettyjen elokuvien katsomisesta (Martsola & Mäkelä, 2004). Tällaisia oireita olivat muun muassa levottomuus, painajaiset ja pelkotilat, joita esiintyi monissa koululuokissa yli puolilla oppilaista, erityisesti pojilla (Martsola & Mäkelä, 2004). Lapsi ei kykene esimerkiksi aikuisille suunnattuja väkivalta, kauhu tai pornoelokuvia katsellessaan suodattamaan liian pelottavaa, jännittävää raakaa tai ahdistavaa materiaalia oman herkkyytensä mukaan, jolloin tiettyistä ohjelmista jääneet pelot ja kauhut ovat lapsilla usein hyvin voimakkaita ja pitkäaikaisia ja pahimmillaan ne saattavat rajoittaa jokapäiväistä elämää esiintyviä tiettyjen asioiden välttämiskäyttäytymisenä (Cantor, 2001).

Internet ja tietokonepelit tarjoavat miltei reaaliaikaisen, sensuroimattoman uutisoinnin sekä myös vuorovaikutteisen läsnäolon virtuaalisessa ympäristössä. Tämä luo uudenlaisen psykologisen läsnäolon median tapahtumiin. Tieteellinen tutkimus ei tarjoa vielä vastauksia kysymyksiin mediapelkojen yhteyksistä näihin mediamuotoihin tai traumaperäisen stressihäiriön esiintymisen yleisyydestä mediasisältöjen yhteydessä. Tarvitaan siis pikaisesti laajaa tieteellistä tutkimusta tältä aihealueelta.

### *Retrospektiivinen tutkimus luo uutta tietoa mediapeloista*

Pitkäaikaisista ja vakavista mediapelkojen seurauksista on saatu tutkimustietoa ensimmäistä kertaa käytetyllä retrospektiivisellä tutkimusotteella kahdessa yhdysvaltalaisessa tutkimuksessa, joissa oli erittäin yhdenmukaiset tulokset (Cantor, 1999). Harrisonin ja Cantorin (1999) tutkimuksessa 90 % opiskelijoista raportoi kokeneensa pelottavia mediakokemuksia, joista suurin osa oli tapahtunut lapsuudessa ja nuoruudessa, mutta 26 %:lle opiskelijoista lapsena tai nuoruusiässä koetut mediapelot olivat jättäneet pysyvän pelon. Lisäksi reilu kymmenen prosenttia kuvasi pelkoreaktiotaan yhden kuukauden ja jopa vuoden kestäneeksi. Vajaa viidennes tutkimukseen osallis-

tuneista arvioi pelon menneen ohi samana päivänä, 16 % arveli reaktion kestäneen päivästä viikkoon ja 15 % viikon, mutta alle kuukauden.

Jopa yli puolet Harrisonin ja Cantorin (1999) tutkimukseen osallistuneista opiskelijoista arvioi lapsuuden tai nuoruuden mediapelkojen häirinneen normaalia toimintaa, kuten nukahtamista ja syömistä. Tyypillisimmät oireet, joita lueteltiin, olivat itku (27 %), ääriä, vapina (24 %), mahakipu, pahoinvointi (20 %). Pelosta tyypillisin, jota media lisäsi Harrisonin ja Cantorin (1999) tutkimuksen mukaan oli vereen, pistoksiin ja vammoihin liittyvät pelot (65 %). Toiseksi tyypillisin oli ääniin liittyvät pelot ja epä-määräisiin kuvioihin ja hahmoihin liittyvät pelot (60 %). Lisäksi lapsena ja nuorena esiintyi eri tilanteisiin, esimerkiksi hammaslääkärissä käyntiin (33 %), eläimiin (12 %) sekä ympäristöön, esimerkiksi luonnon katastrofeihin liittyviä pelkoja (9 %). Kyseisiin pelkoihin liittyvää välttämiskäyttäytymistä esiintyi edelleen osalla tutkittavista.

Myös toisen retrospektiivisen tutkimuksen keskeinen tulos oli aikuisikäen asti mediapeloista jääneet välttämiskäyttäytymiset (Hoekstra ym., 1999). Hoekstran ym. tutkimuksessa (1999) havaittiin myös, että mitä voimakkaammin katsoja oli samastunut ohjelman mediahahmoon ja mitä realistisempi ohjelma oli ollut, sitä kielteisemmät kokemukset mediapeloista oli jäänyt. Voimakas samastuminen, jota tutkijat kutsuivat fantasiaempathiaksi (yksilön kyky myötäelää hahmon kokemuksia), oli pitkäaikaisimpien ja voimakkaimpien reaktioiden taustalla. Tutkimuksessa ei esiintynyt sukupuolten välillä eroavaisuuksia.

Molemmissa tutkimuksissa (Harrison & Cantor, 1999; Hoekstra, 1999) kävi ilmi, että suuri osa vakavia ja pitkäaikaisia mediapelkoja saaneista lapsista ja nuorista oli katsonut ohjelman jonkun muun kanssa, jonkun muun vaatimuksesta, jolloin sosiaalinen paine katsoa ohjelma oli ollut voimakkaampi kuin oma halu. Lisäksi havaittiin, että mitä nuorempana pelottava mediakokemus oli hankittu, sitä kielteisempänä se oli koettu.

## **Media identiteetin rakentajana**

### *Media tarjoaa esikuvia ja roolimalleja*

Identiteetillä tarkoitetaan yksilön sisäistä, minää kuvaavana rakennelmana tai prosessina, jonka keskeisintä rakentamisen aikaa on nuoruusikä. Kun nuori pystyy käsitteellistämään ajatuksiaan ja toisten ajatuksia, hänellä on tarpeelliset kognitiiviset edellytykset identiteettityöhön ja suhteellisen pysyvien minäkäsitysten rakentamiseen. Minäkuva tai identiteetti ei ole kuitenkaan koskaan lopullinen vaan se kehittyy läpi koko elämänkaaren (Mustonen, 2001). Identiteetillä on sekä yksilöllinen että sosiaalinen näkökulma: se on tietyllä tavalla ilmiasu persoonallisuudelle ja sosiaalisille rooleille ja se tekee ihmisestä toisaalta yksilön, mutta toisaalta se voi yhdistää meidät voimakkaasti johonkin ryhmään, uskontoon tai kansalaisuuteen (sosiaalinen identiteetti). Identiteetti ei ole muuttumaton, pelkkä sisäinen ilmiö vaan dynaaminen, vaihtuva, jatkuva sosiokulttuurillinen prosessi, joka muuttuu osittain myös tilannesidonnaisesti. Identiteetti määrittellään myös monien eri tekijöiden näkökulmasta: identiteetin määrittelyyn saattavat vaikuttaa fyysiset, seksuaaliset, emotionaaliset,

uskonnolliset, rotuun, etniseen sekä perheeseen liittyvät käsitykset. Siihen vaikuttavat myös ikä, sukupuoli, yhteiskunnallinen luokka, kansallisuus sekä sosiaaliset roolit kuten äitiys, opiskelu tai ryhmjäsenyys. Sosiaalinen identiteetti on tulosta sosiaalisesta vuorovaikutuksesta muun muassa ystävien, perheen ja ikätoverien kanssa.

Identiteetin etsimiseen kuuluu omien heikkouksien ja vahvuuksien tunnistaminen ja synteisin tekeminen elämäkokemuksista: nykyisestä, menneestä ja tulevasta. Nuoruusiän identiteetti suuntaa tulevien läheisten ihmissuhteiden onnistumista ja ammatillisten tavoitteiden saavuttamista. Perustana ovat lapsuuden samastumiskokemukset, joissa läheisten ihmissuhteiden lisäksi myös kuvitteellisilla ja median hahmoilla on oma roolinsa. Aivan samalla tavalla kuin tyttökirjat ja jännitystarinat tarjoavat virtuaalimaailman, jossa uppoutua erilaisiin roolikokeiluihin, myös internetin chat-palstat, galleriat ja peliyhteisöt tarjoavat tilaisuuksia upota virtuaalitodellisuuteen ja kokeilla eri rooleja. Nykyään median myötä voidaan rakentaa myös virtuaalisia identiteettejä, jotka esiintyvät virtuaalisessa sosiaalisessa verkostossa nimimerkein varustettuna.

Media on ollut keskeinen perheenjäsen 1960 – luvulta lähtien ja myös sillä on ollut keskeinen rooli lasten ja nuorten elämässä ja identiteetin kehitysprosessissa (Huntemann & Morgan, 2001). Se laajentaa lapsen ja nuoren kokemuksia maailmasta, tarjoaa stereotyyppioita sekä ideologisia ja sosiaalisia voimia, jolloin medialla on välillinen vaikutus identiteetin ja persoonallisuuden kehityksessä tarjoamalla tyylejä, arvoja sekä persoonallisuuden rakennusaineita ja roolimalleja (Huntemann & Morgan, 2001). Medioiden visuaalinen kuvasto ohjaa havaintojamme ja ymmärrystämme sekä antaa näin ollen aineksia identiteetin rakentamiselle (Kupiainen, 2005). Median vaikutuksessa identiteetin ja persoonallisuuden kehitykseen ei ole merkitystä sillä, onko sen sisällöt totta vai tarua, fiktiivisiä vai realistisia, vaan kaikki mediasisällöt saattavat vaikuttaa yhtä voimakkaasti (Huntemann & Morgan, 2001).

Massamedian kuvat ja arvot vaikuttavat omalta osaltaan sosiaalisen identiteetin muodostumiseen. Media vaikuttaa myös siihen, miten ihmiset kohtelevat meitä esimerkiksi kulttuurillisista ja stereotyyppillisistä lähtökohdista käsin ja päinvastoin (Huntemann & Morgan, 2001). Media muokkaa hyvin voimakkaasti käsityksiämme eri kansalaisryhmistä, roduista ja uskonnoista, ammattikunnista ja ihmisistä. Voimme kuvitella tuntevamme jonkun julkisuuden henkilön ja tietävämme millainen hän on, koska näemme hänet televisiossa päivittäin, vaikka emme olisi koskaan todellisuudessa keskustelleetkaan hänen kanssaan. Voimme luoda myös ennakkokäsityksiämme ihmisistä heidän musiikkimakunsa tai hänen käyttämiensä tuotteiden perusteella, koska liitämme näihin median luomia mielikuvia. Myös lapset ja nuoret peilaavat itseään sekä saavat palautetta paljon median muokkaamien käsitysten perusteella, minkä takia median vaikutusta nykypäivänä persoonallisuuden ja identiteetin kehitykseen ei voi ohittaa. (Huntemann & Morgan, 2001)

Media kuvaa Huntemannin ja Morganin (2001) mukaan myös yleisiä sosiaalisia kategorioita (esimerkiksi musta nainen, työväen luokan mies), jotka vaikuttavat siihen, kuinka lapset ja nuoret suhtautuvat näiden kategorioiden ihmisiin ja kuinka he luokittelevat itsensä suhteessa heihin. Media ohjaa myös skeemoja ja odotuksia erilaisista ihmisistä, jotka voivat epäsuorasti vaikuttaa toisen identiteetin muodostamiseen sitä kautta, kuinka muut häneen suhtautuvat. Media tarjoaa myös ongelmanratkaisumalle-

ja: mikä toimii, mikä ei toimi ja kenen kanssa. Lisäksi media tarjoaa käsityksiään siitä, millaisia ovat suositut lapset, ketkä menestyvät ja ketkä eivät. Ne tarjoavat malleja myös sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Nuoret käyttävät mediaa myös määrittelläkseen itseään esimerkiksi suhteessa muihin ihmisiin ja näin ollen media auttaa lapsia ja nuoria ymmärtämään elämäänsä.

Media tarjoaa lapsille ja nuorille arvoja, uskomuksia, unelmia ja oletuksia. Huntemannin ja Morganin (2001) mukaan median rooli vaihtelee systemaattisesti iästä ja kehitystasosta toiseen siten, että hyvin pienillä lapsilla vanhempien ja perheen merkitys on hyvin keskeinen, mutta iän myötä niin kaverisuhteiden, ikätovereiden kuin mediankin rooli identiteettityön vaikuttavana tekijänä kasvaa. Mediaa käytetään hyödyksi kuitenkin identiteetin rakennustyössä jo varhain esimerkiksi sukupuoli-identiteetin roolimallien ja samastumiskohteiden hyödyntämisessä. Painotus median ja esimerkiksi perheenjäsenten välillä on usein aivan toista luokkaa tässä vaiheessa kuin nuoruusiässä.

Nuoret saavat median kautta idoleita, jotka luovat tyylejä niin ulkonäön kuin arvo-maailmankin suhteen, joita omaksutaan osaksi omaa identiteettiä. Median vaikutukset välittyvät Mustosen (2007) mukaan todennäköisimmin sisäistyneiden sosiaalisten, kognitiivisten ja tunneperäisten mallien välityksellä. Pelkkä ulkoinen, mediassa nähty rooli- tai käyttäytymismalli, ei tuota mitään ilman sisäistynyttä motivaatiota, joka syntyy samastumisen, tunneperäisen eläytymisen ja tiedollisen prosessoinnin kautta. Kun pienillä lapsilla median tulkinnat välittyvät enemmän läheisten ihmissuhteiden kautta, nuorilla vahva samastuminen ja ihastuminen median luomiin idoleihin tai internetin keskusteluryhmien tai peliyhteisöjen vertaisryhmiin on tärkeä peilauspinta identiteetin rakennustyössä. Tällöin itsetunto voi joutua myös lujille, jos ihanteet ja haaveet suhteessa minäkuvaan nousevat liian korkealle idoliin verrattuna. Jos toivemina on liian kaukana todellisesta minäkuvasta, myönteisen minäkuvan rakentaminen voi olla liian haastavaa. Kompastuskiviä nuori voi kohdata esikuvasta riippuen esimerkiksi ulkonäköön, musiikillisiin tai urheilullisiin taitoihin liittyen.

Mediavalinnat ja käyttäytyminen voivat olla myös persoonallinen ilmaisu nuoren identiteetin kehityksestä: mediavalinnat ilmaisevat tietynlaisen identiteetin merkkejä, joita nuori käyttää määritellessään itseään itselleen ja muille (Huntemann & Morgan, 2001). Esimerkiksi tiettyjen ohjelmatyypin, peli- tai musiikkigenrejen välityksellä nuori välittää tietynlaisia käsityksiä identiteetistään ja haluaa samastua niiden avulla tietynlaisen ihmiskäsityksen piiriin kuuluvaksi henkilöksi. Niittitakissa kulkevasta teinistä, joka kuuntelee radiosta ainoastaan Radio Rock-kanavaa, luo aivan erilaisen mielikuvan kuin hänen klassista radiota kuuntelevasta pianonsoittoa harrastavasta luokkakaveristaan.

### *Virtuaaliset identiteetit sallivat uudenlaiset roolikokeilut*

Vuorovaikutteinen media, internet, pelit ja kännykät, haastaa identiteetin rakentamisen aivan uusille urille (Wyn ym., 2005). Informaatioteknologia tuottaa sosiaalisen kommunikaation eri muodoilla uudenlaista rakennusainetta lapsille ja nuorille tuottamalla uudelleen järjestelyjä ajassa ja paikassa sekä mahdollistamalla erilaisten merkitysten rakentamisen (Atkinson & Nixon, 2005). Vuorovaikutteinen media

sallii muun muassa yhteydet ilman fyysistä läsnäoloa ja virtuaaliset yhteydet. Nämä mahdollistavat myös uudenlaisten virtuaalisten identiteettien rakentamisen (Atkinson & Nixon, 2005). Virtuaalisissa identiteeteissä todellinen minä on vapaa esimerkiksi fyysisistä rajoituksista.

Virtuaalisilla identiteeteillä, nettipersoonilla on mahdollisuus tuottaa erilaisia itseilmaisuja ja luoda kokeiluja, jotka voivat olla täysin irrallisia omasta todellisesta minästä. Nettipersoonat mahdollistavat myös palautteen ja nuori saa nähdä, miten muut kokevat hänet (Moran-Martin, 2000). Ne myös sallivat erilaisia tapoja ja ilmaisuja vuorovaikutukselle kuin kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus ja niissä voi korostaa erilaisia tunnekokeiluja ja persoonallisuuden puolia (Chou, Cordon & Belland, 2005).

Internet tarjoaa kanavia intiimeihin keskusteluihin, mutta myös väylän nimimerkin takana tapahtuvalle kommunikoinnille laajemmassa yhteisössä. Netissä ja peleissä on myös mahdollisuus erilaisiin rooli- ja identiteettikokeiluihin pelien fantasiaympäristössä tai keskustelupalstoilla (Mustonen, 2007). Internetissä kommunikaatio tapahtuu myös nimimerkin takana anonyymisti. Subrahmanyam kollegoineen (2006) havaitsi analysoidessaan chat- ja keskustelupalstojen sisältöjä ja käyttäjiä, että nuorille nimi-merkki on tärkeä väline jakaa informaatiota identiteetistään. Tärkeitä tietoja, joita ilmoitetaan itsestä ovat ikä, sukupuoli ja paikkakunta. Nimimerkillä voidaan kuvata itseä juuri sellaiseksi, minkälaisena halutaan muiden keskustelijoiden itsensä näkevän. Monesti esimerkiksi seksuaalisuuteen viittaavat nimimerkit voidaan ajatella vietteleviksi, kuten muissa olosuhteissa toimisivat meikki tai seksikkäät vaatteet.

### *Media tarjoaa tyttöjen ja poikien juttuja*

Paljon tutkittu aihealue mediasisältöjen vaikutuksesta identiteettiin ovat sukupuoli-roolit ja maskuliinisten ja feminiinisten roolien oppiminen (Huntemann & Morgan, 2001). Jo pienet lapset oppivat Huntemannin ja Morganin (2001) mukaan ymmärtämään, mitä on olla poika ja tyttö ja kuinka näiden käyttäytyminen eroaa toisistaan. Media tarjoaa informaation lähteen sukupuolten välisistä eroista ja normatiivisista tavoista toimia. Media vaikuttaa näin ollen käsitykseen pojista ja tytöistä sekä omaan toimintaan poikana tai tyttönä.

Nuoruuden kehitystehtäviin kuuluu lisääntynyt kiinnostus seksuaalisuutta kohtaan sekä terve seksuaalisen identiteetin etsiminen (mm. Erikson, 1959). Seurusteluun, omaan kehoon ja vastakkaiseen sukupuoleen liittyvät asiat ovat tällöin varsin mielenkiintoisia. Nuoret ovat suunnattoman kiinnostuneita seksistä – eivät vai fyysisellä ja biologisella, vaan myös tunne ja sosiaalisella tasolla. Koska koulu ja vanhemmat eivät nykyaikana ehdi ja kykene vastaamaan siihen tiedontarpeeseen, joka nuorilla seksuaalisen identiteetin rakentamisessaan on, media on oiva tiedonlähde kaikissa muodoissaan tähän tarkoitukseen (Huntemann & Morgan, 2001). Samalla se kuitenkin myös muokkaa nuorten käsityksiä muun muassa seksuaalisuudesta, seksistä sekä suhtautumista omaa kehoa ja seksuaalisuutta kohtaan (mm. Borzekowski & Rickett, 2000; Brown, 2002; Johnson Vickberg ym., 2004; Steele, 1999; Ward, Corvine & Cytron, 2002).

Nuoruusiässä tytöille eritoten suunnatut teinilehdet naiseuden olemuksesta, fyy-



sisistä ominaisuuksista sekä suhteista poikiin ja muihin tyttöihin tarjoavat keskeisen rakennusaineen sukupuoli-identiteetin ja persoonallisuuden rakentamiselle (Huntemann & Morgan, 2001). Lehdet ovat seksuaalisuuden oppimateriaalina perinteisin, mutta edelleen varsin merkittävä kanava nuorille (Mastronaddi, 2003).

Internet tarjoaa tiedollisen ja tunnetarpeiden lisäksi myös sosiaalisen kontekstin nuorten toiminnalle (Boneva ym., 2006; Gross, 2004). Tämän vuoksi siitä on tullut nuorille keskeisin välinen myös seksuaalisen informaation lähteenä (Subrahmanyam, Smahel & Greenfield, 2006). Heräävän kiinnostuksen seksiin ja seksuaalisiin kontakteihin voi turvallisesti kohdentaa ennen seurustelusuhteita internetissä deittailuun ja nettipornon tirkistelyyn. Internetissä nuoret keskustelevat Subrahmanyamin ja hänen kollegojensa (2006) tutkimuksen mukaan chatissä samoista kehityksellistä aiheista kuin muuallakin, mutta anonyymiyys mahdollistaa myös arkojen asioiden esille tuomisen ja rohkeamman keskustelun, jota ei mahdollisesti muuten kasvotusten tulisi käytyä. Samoin se mahdollistaa joidenkin asioiden, kuten sukupuolen, fyysisen vetovoiman, ulkonäön tai iän sivuttamisen. Seksi vilahtelee nuorten käyttämässä nimimerkeissä, joista 19 % oli seksuaalisuuteen viittaavia, mutta myös teksteissä, joista 6 % oli seksiin liittyviä kommentteja. Seksuaalisuuteen liittyviä aiheita tuli nuorten chatissä keskimäärin yksi minuutin aikana. Lähes kolmannes keskustelijoista tuotti seksuaalisia keskusteluaiheita. Valvotussa chatissa keskustelu oli hillitympää, kuin foorumeilla, joissa ei ollut valvontaa. Valvomattomissa chateissa nuoret tytöt saattavat joutua erittäin rivojen seksuaalisten kommenttien kohteiksi ja todennäköisesti pelästyvät nopeasti ja sulkevat sivut.

Nuorten seksuaalisuuteen viittaavat nimimerkit voidaan ajatella ikään kuin kasvoina ja kehona, jotka ilmaisevat seksuaalista identiteettiä virtuaalitodellisuudessa (Subrahmanyamin ym., 2006). Tällöin nuori haluaa viestittää tiettyjä mielikuvia itsestään muille nuorille. Internet antaa myös mahdollisuuden virtuaalisille roolikeiluille, jolloin nimimerkki ja virtuaalinen minä eivät välttämättä vastaa todellisuutta millään tavalla. Tällöin seksuaalisuudenkin saralla saatetaan fantisoida. Toisaalta taas internetissä on myös paljon valistavaa tietoa sukupuolitaudeista ja suojaamattoman seksin riskeistä (Brown, 2002), siellä voi solmia seurustelusuhteita (Peura ym., 2006) ja tirkistellä seksiin ja seurusteluun liittyviä asioita turvallisesti siinä vaiheessa nuoruutta, kun ne asiat alkavat kiinnostamaan (Mustonen, 2007). Suomessa nuorten keskuudessa hyvin suositut kuvagalleriat korostavat ulkonäön merkitystä ja fyysistä vetovoimaa ja gallerioissa on myös deittipalveluja, joissa voi jättää salaisia lemmentviestejä ja jos kiinnostus on molemminpuolista, kone antaa siitä tiedon ja saattaa parin näin yhteen.

Internet mahdollistaa kontaktin luomisen vastakkaiseen sekä myös omaan sukupuoleen seurustelu- ja seksuaalisten motiivien näkökulmasta toisaalta hyvin turvallisessa ympäristössä. Mesessä viestin kirjoittaminen tutullekin saman koulun pojalle saattaa olla huomattavasti helpompaa, vaikka koulussa ei uskalletaisi kuin punastella vastaan kävellessä. Myös virtuaaliseksi, jota ilmoittaa harrastaneen lähes viidennes 12 - 20 - vuotiaista nuorista, on turvaseksiä parhaimmillaan suhteessa sukupuolitauteihin sekä teiniraskauksiin (Vybiral, Smahel & Divinova, 2004). Seksuaalisen identiteetin rakentumisessa mediasta poimittujen mallien, arvojen sekä virtuaalisten roolien varaan, on myös riskitekijänsä, joita käsitellään tarkemmin seuraavaksi.

## Media ja identiteetin ongelmat

### *Media toimii peilinä minäkuvalle*

Erityisesti nuoruus on aikaa, jolloin nuori joutuu kohtaamaan paljon fyysisiä ja tunne-elämän muutoksia sekä kehoon liittyvää epävarmuutta. Median luomat minä-ihanteet eivät läheskään aina ole lapsen tai nuoren identiteetin kehityksen kannalta suotuisia. Media luo lapsille ja nuorille turhan usein epärealistisia roolimalleja ja ylivoimaisia minä-ihanteita, joihin itsensä vertaaminen sekä tavoittelemisen todellisessa elämässä on epärealistista (Huntemann & Morgan, 2001). Meta-analyysi osoittaa, että nuoret tytöt ovat poikia tyytymättömpiä ulkonäköönsä ja kokevat siitä paineita (Kling ym., 1999). Samaan aikaan, kun tytöt kamppailevat finni ongelmien, rasvoituvien hiuksien ja levenevän lantion kanssa, media tarjoaa laihoja malleja täydellisine vartaloinen ja hiuksineen esikuviksi ja kauneusihanteiksi (Labre & Walsh-Chillers, 2003).

Kehonkuva muotoutuu osittain sosiokulttuurillisista tekijöistä, kuten epärealistisista mediakuvista käsin (Clay, Vignoles & Dittmar, 2005). Erityisesti 11–16 –vuotiailla tytöillä kehon vertaaminen median luomiin kuviin ja omaan kehoon tyytymättömyys on hyvin tyypillistä (Clay, Vignoles & Dittmar, 2005). Täydelliset vartalot, jotka täyttävät kaikki mediat, ovat avainasemassa markkinastrategiassa, jossa käytetään hyväksi erityisesti naisen kehoa. Mielikuva voi myötävaikuttaa riittämättömyyden, eristäytyneisyyden sekä itseinhon syntymiselle erityisesti nuorilla, jotka ovat herkkiä ja epävarmoja. Oman kehon vertaaminen silmien eteen piirryneiden täydellisten kurvien kaarteisiin luo paineita monelle teinitytölle vieläpä, kun ne kurvit tulisi saavuttaa painoindexien alarajoilla (Brown & Witherspoon, 2002; Huntemann & Morgan, 2001). Median korostama vaatimus siitä, että fyysinen ja seksuaalinen vetovoima on ratkaiseva asia, asettaa nykyaikana lapset ja nuoret oman minänsä kanssa suurten paineiden alle, mikä saattaa heijastua myös erilaisina oireiluina, kuten syömishäiriöinä (Brown & Witherspoon, 2002; Huntemann & Morgan, 2001).

Lehdillä on pitkä perinne kauneusihanteiden luojana (mm. Currie, 1999). Monet kauneus ja muotilehdistä on laajentunut myös internetiin. Internetin kauneuteen ja muotiin keskittyneet sivustot voivat olla suuressa roolissa vahvistamassa viestiä länsimaisesta naisihanteesta nuorille tytöille (Labre & Walsh-Chillers, 2003). Myös nuorten omat lehdet, teinilehdet sekä näiden ympärille rakennetut sivustot ovat keskeisessä roolissa naiseuden sosiaalisten roolien vahvistajana. Ne luovat käsityksiä siitä, kuinka näyttää hyvältä ja miellyttää miehiä (Currie, 1999).

Internetissä nuorten keskuudessa erittäin suositut kuvagalleriat tarjoavat myös vahvan ilmaisukanavan fyysisen minäkuvan alueella. Galleriassa saadaan palautetta omaan ulkonäköön liittyen, mikä saattaa myönteisen palautteen myötä tukea nuoren kehitystä, mutta kielteisen palautteen myötä vaikeuttaa nuoren kehitystä. Tuoreessa suomalaisessa, nuoria kuvagallerioiden käyttäjiä koskeneessa tutkimuksessa (Mikkola & Oinas, 2007) joka tehtiin yhteistyössä MLL:n Turvallinen nuorten netti –projektin kanssa, havaittiin, että pojista 68 % ja tytöistä 45 % oli tyytyväisiä omaan kehoonsa. Tutkittavina oli 9937 13–5-vuotiasta nuorta. Tyytyväisimpiä kehonsa olivat alipainoiset tai hoikat tytöt ja normaalipainoiset pojat. Pojilla tyytyväisyys ulkonäköön lisääntyi iän myötä, mutta tytöillä ei. Tytöt pitävät ihannevartalonaan normaalipainoista,

mutta vallalla olevana ihanteena tyttöjen käsityksen mukaan on normaalia hoikempi naisvartalo. Kysyttäessä puolestaan tyttöjen käsityksiä poikien ihanteista kävi ilmi, että tytöt olettivat poikien pitävän ihanteenaan normaalipainoisia tyttöjä. Mikkolan ja Oinaksen havaintojen mukaan tyttöjen ulkonäköpaineet eivät näin johdu heistä itsestään, eikä pojista, vaan ”yleisestä naisvartaloihanteesta” ja median ihanteista.

Myös poikien ulkonäköpaineet ovat viime vuosikymmenien aikana kasvaneet jatkuvasti (Brownin ja Witherspoonin, 2002). Media tarjoaa myös miehille erilaisia miesmalleja, joihin peilata omakuvaa. Lisäksi miesmalleista on tullut ajan myötä lihaksikkaampia ja paineet pyykkilautavatsasta ei ole vieraita enää teinipojillekaan (Brownin ja Witherspoonin, 2002).

Mikkola ja Oinas (2007) havaitsivat, että kuvagalleriat ovat areenoita työstää identiteettiä muiden nuorten kanssa. Tärkeintä nuorille oli palaute muilta nuorilta. Toisin kuin useissa netin yhteisöpalveluissa, nuoret esiintyvät gallerioissa omana itsenään keinoidentiteettien sijaan.

Suomessa hyvin suosittu tosi tv-formaatit muokkaavat Oksasen (2006) mukaan lapsen ja nuoren asenteita, arvoja ja minäkäsitystä. Popstars ja Idols paketoivat nuoruutta brändiksi ja opettavat nuoria kilpailijoita brändäämään itsensä. Tosi-tv:n merkitys moraalibrändinä kytkeytyy tulevaisuuden lupauksiin ja sitä leimaa turvattomuus omasta riittävydestä. Moraali on keskeinen näyttämisen kohde: meneekö esimerkiksi oman edun tavoittelu reiluuden ja yhteishengen edelle.

Tosi-tv-formaatit tuovat viihdemaailman tavallisten ihmisten käsiin, jolloin Oksasta (2006) lainaten taviksista tehdään tähtiä. Peruskysymyksenä ei olekaan enää ”kuka minä olen”, vaan ”kuka minä voisin olla”. Tosi-tv tarjoaa mahdollisuuden päästä julkisuuteen ilman erityisiä ansioita. Tärkeintä ei ole suorittaminen tai päteminen, vaan paljastaminen, nähdäksi tuleminen. Keskeistä on itsestään jonkin paljastaminen. Silloin voi saada julkisen tunnustuksen nähdäksi tulemisen kautta. Minuus on Oksasen mukaan kaupallistunut ja visualisoitunut näyttelytavaraksi. Myös internet ja esimerkiksi kuvagalleriat toimivat keskeisinä välineinä minän visualisoinnissa (mm. Mustonen, 2007).

### *Aiheuttaako media syömishäiriöitä?*

Syömishäiriöt ovat riippuvaisia monista persoonallisista ja sosiaalisista tekijöistä (Henderson-King & Henderson-King, 1997) ja usein siihen liittyy heikko itsetunto ja vääristynyt kehonkuva (Attie & Brooks-Goon, 1989; Riva, 1997). Median käyttämä strategia ruumiillisen tyytymättömyyden normalisoinnista markkinointikeinona lisää näissä tapauksissa syömishäiriöiden riskiä entisestään (Mustonen, 2001). Mastro-naddin (2003) katsauksessa todettiin, että useissa tutkimuksissa on havaittu langan-laihojen mallien kuville altistumisen aiheuttavan depressiota, stressiä, syyllisyyden, häpeän, itseinhon sekä tyytymättömyyden tunteita omaa vartaloa kohtaan, kun taas normaalipainoisen tai muun kuin mallin kuvalle altistuminen ei herätä samanlaisia reaktioita. Altistuminen mallien kuville aiheuttaa välittömän tyytymättömyyden tunteen ja se on Brownin ja Witherspoonin (2002) katsauksen mukaan voimakkaampi tytöillä, jotka samastuvat kuvan laihaan malliin. Samoin Wisemanin ja hänen kollegojensa (2005) katsauksessa tuodaan esille useita yhdysvaltalaisia tutkimuksia, joissa

on todettu nuorten kielteisen minäkuvan, itseinhon, halun laihtua ja epävarmuuden omasta kehostaan olevan yhteydessä median luomiin kauneusihanteisiin sekä laihojen mallien kuvien katseluun.

Mallien ja median esikuvien tarjoamat roolimallit ovat muuttaneet naisihanteita vuosikymmenten aikana huomattavasti. Brownin ja Witherspoonin (2002) katsaus tuo esille, että mallit ovat tulleet laihemmiksi viimeisen 30 vuoden aikana. Mallit ovat aikaisemmin painaneet noin 8 % vähemmän kuin normaalipainoin nainen, kun he nyt painavat noin 23 % vähemmän. Lisäksi noin 75 prosentilla heistä painoindeksi on 17,5 tai sen alle ja APA:n (American Psychological Association) kriteerien mukaan lähes jokaisella heistä on anoreksia. Samoin myös miesten ulkonäköpaineet ovat lisääntyneet median vaatimuksesta 1970-luvulta tähän päivään tultaessa.

Median rooli, samoin kuin muidenkaan sosiokulttuurillisten tekijöiden vaikutus poikien syömishäiriöiden syntyyn ei näyttäisi olevan niin suuri kuin tytöillä. Ricciardelli & McCabe (2004) toivat esille katsauksessaan, että media näyttäisi synnyttävän pojille jonkin verran ulkonäköpaineita, mutta lehtien lukeminen ja pääasiassa laihojen naismallien kuvien katseleminen, ei aiheuta pojissa laihdutusaineita. Sen sijaan samaa sukupuolta olevien mediahahmojen katsominen ja täydelliset vartalot omistaviin idoleihin samastuvat pojat näyttäisivät kärsivän syömishäiriöistä muita poikia enemmän. Wiseman kollegoineen (2005) tuo esille, että uusimmissa tutkimuksissa näyttäisi siltä, että myös poikien kehonkuva ja itsetunto ovat kielteisempiä kuin aikaisemmin ja lihaksikkaat miesmallit tekevät nuorista pojista epävarmoja. Median vaikutus ja ulkonäköpaineet myös poikia kohtaan ovat siis kasvaneet huomattavasti tämän vuosituhannen aikana. Median merkitystä laihuuteen on tutkittu myös selkeästi enemmän tytöillä kuin pojilla.

Tiggermanin ja hänen kollegojensa (2000) tutkimus toi selkeästi esille, että media ja mallit ovat ensisijainen syy oman viehätysvoiman lisäksi siihen, miksi nuoret tytöt haluavat olla laiempia. Laihuus nähdään vetovoimaisena ja median tarjoama sanoma fyysisen kauneuden merkityksestä elämässä menestyksen ohjenuorana nielaistaan liiankin hyvin. Mediaa pidettiin suurimpana syynä myös siihen, että tytöt ja naiset haluavat olla niin laihoja. Langanlaihojen julkkisten arvostelu lehdissä ahdisti nuoria. Samoin vaatteet mallien päällä kuvissa näytti aina todella hyvältä ja itsensä päällä sen jälkeen todella rumilta. Nuoret kokivat ahdistavaksi myös sen, että täydellisiä mallin vartaloita tulvi joka puolelta. He kokivat, että riski siitä, että todellakin rupeaa ajattelemaan että kyseessä on se normaali tapa, jolta kaikkien pitää näyttää, kasvaa. Toisaalta nuoret ymmärsivät, että halu olla langanlaiha on väärin, mutta halu oli silti läsnä.

Joillekin nuorille medioiden välittämät viestit ja niiden vertaaminen oman vartalon kehittymiseen on tasapainossa. Brownin ja Witherspoonin (2002) katsaus osoittaa kuitenkin, että lähes viidennes 10–17-vuotiaista tytöistä ja 12 prosenttia pojista ovat kertoneet laihduttaneensa tai urheilleet näyttääkseen television roolihahmoilta. Television katselun on todettu olevan myös yhteydessä kielteiseen kehonkuvaan ja syömishäiriöihin (mm. Botta, 1999; Brown & Witherspoon, 2002). Nuoret joilla oli syömishäiriö, ovat myös muita alttiimpia median välittämille kehollisille ihanteille (Murray ym., 1996). Ulkonäköön liittyvät keholliset ihanteet opitaan kuitenkin jo pikkulapsi-iässä, niin kielteiset asenteet ylipainoisia kohtaan kuin ihannekuva laihasta vartalostakin (Harrison, 2000).

Lapset ja nuoret elävät kuitenkin hyvin vastakkaisten viestien ristitulella nykyajan mediamaailmassa. Toisaalta mainoksissa heille tuputetaan pikaruokaa, hampurilaisia, karkkia, välipalaa sekä herkuja. Toisaalta heidän tulisi olla langanlaihoja, kauniita, uhkearintaisia tai lihaksikkaita kopiota mallimarkkinoilta. Joidenkin nuorten ratkaisu tähän ristiriitaan on ollut bulimia, jolloin voi ensin antautua herkuille, mutta yrittää pysyä epätoivoisesti mallin mitoissa antamalla ylen aina syönnin jälkeen (Brown & Witherspoon, 2002).

Identiteettiongelmat ja syömishäiriöt, kuten anoreksia ja bulimia, ovat moninaisia häiriöitä, joiden taustalla ovat moninaiset kehitykselliset sekä psyykkiset tekijät. Media omalta osaltaan lisää vettä myllyyn ja saattaa näin ollen olla hyvinkin suuri riskitekijä joidenkin lasten ja nuorten kohdalla joko lisäämään ongelmia tai synnyttämällä niitä. Ääriesimerkki tällaisesta toiminnasta on pro ana sekä pro mia -internet-sivustot, joissa anoreksiaa ja bulimiaa sairastavat antavat toisilleen vertaistukea – tosin ei parantuakseen, vaan kannustaakseen toisiaan jatkamaan syömättömyyttään (Mulveen & Hepworth, 2006). Sivustoilla syömishäiriötä sairastavat korostavat, että anoreksia ei ole sairaus, vaan elämäntapa ja että heillä on oikeus olla sairaalloisen laihoja. Sivustoilla keskeisenä elementtinä ovat myös thininspiration-kuvastot, joissa nuoret naiset esittelevät anorektisia vartaloitaan sekä mediasta tunnettujen langanlaihojen mallien vartaloita.

Syömishäiriöiden riskiä ei kuitenkaan lisää pelkästään mallit ja ääri-ilmiot, vaan tavalliset ruokamainokset, joissa ongelmasyömistä tai lihomisongelmia käsitellään normaaleina, jopa humoristisina asioina, joilla ei ole juurikaan ikäviä seurauksia (Mustonen, 2001; Wilson ja Blackhurst, 1999). Usein myös mainoksissa painonsa kanssa tuskailevat naiset ovat normaalivartaloisia naisia, joiden pikemminkin tulisi ostaa oikean kokoiset housut kuin ahtaa vääränkoon housuja jalkaansa.

### *Seksistinen media*

Seksin ja paljaan pinnan määrä eri medioissa on kasvanut huomattavasti viime vuosikymmenten aikana. Musiikkivideot, saippuaopperat, televisio-ohjelmat, mainokset, naisten ja nuorten lehdet sekä elokuvat (Hunteman & Morgan, 2001), puhumattakaan internetin (Labre & Walsh-Childers, 2003), mutta myös tietokonepelien sisältämästä seksistä ja erotiikasta (mm. Salokoski, 2005) normalisoivat niissä esitettyä seksististä maailmaa nuorille (Huntemann & Morgann, 2001). Ne tarjoavat lapsille ja nuorille ylikorostuneen seksuaalisen maailmankuvan sekä ylivoimaisia minä-ihanteita ja ideaalisia seksikkäitä vartaloita, jotka toimivat minäkuvan epätoivoisina mittareina (Huntemann & Morgan, 2001).

Nuoruusiässä seksuaalisen identiteetin kehittyminen on huipussaan ja seurusteluun sekä seksiin liittyvät asiat rupeavat kiinnostamaan teiniä aivan eri tavalla kuin ennen. Mediasta ei tarvitse hakemalla hakea eroottisia sisältöjä, vaan Yhdysvalloissa tehty tutkimus 12-14-vuotiaiden suosimista mediasisällöistä osoitti, että 11 % niistä sisälsi seksiä. Eniten sitä oli musiikkivideoissa (40 %) (Pardun ym., 2005). Yhdysvaltalaisista vuonna 2001/2002 esitetyistä yhden kanavan televisio-ohjelmista 64 % sisälsi seksuaalisia sisältöjä (Kunkel ym., 2003). Merkittävää Pardun ja hänen kollegoidensa tutkimuksessa oli se, että mitä enemmän nuori altistui median seksuaalisille sisällöille,

sitä aktiivisempi hän itsekkin pyrki olemaan seksuaalisesti todellisessa elämässä ja sitä seksuaalisesti aktiivisempi hän halusi olla tulevaisuudessa. Vastaavia tuloksia on saanut myös Collins kollegoineen (2004), joka havaitsi 12 – 17-vuotiailla tehdystä yhdysvaltalaisessa pitkittäistutkimuksessa, että seksuaalisten mediasisältöjen seuraaminen ennusti varhaisempia yhdyntäkokemuksia myös silloin, kun muut selittävät tekijät oli kontrolloitu.

Pornografian ja seksuaalisen median vaikutuksia koskevassa katsauksessaan Greenfield (2004a) summaa seuraavia mahdollisia yhteyksiä: seksuaalinen väkivalta, seksuaaliset asenteet, moraalikäsitteet, lasten ja nuorten seksuaalinen aktiivisuus. Vertaisverkot ja nuorten omat yhteisöpalvelut ovat Greenfieldin mukaan osa seksuaalisointunutta mediaympäristöä, ne eroavat vain siinä, että nuoret tuottavat siihen omia ilmailullisia piirteitään. Lisäksi lapset ja nuoret altistuvat verkossa myös aikuisten tuottamille seksuaalisille kuvastoille myös tahtomattaan.

Vuoden kestänyt seurantatutkimus afrikanamerikkalaisilla 14-18-vuotiailla tytöillä, osoitti positiivisen yhteyden aktiivisen rap-musiikkivideoiden katsomisen ja epäsuotuisan käyttäytymisen, kuten seksuaalisten irtosuhteiden, alkoholin ja huumeiden, lainvastaisen toiminnan sekä sukupuolitautilien välillä (Wingood ym., 2003). Todennäköisesti näillä tytöillä samastumisessa rap-musiikin videoihin, sanoituksiin ja musiikkiin liittyy paljon kulttuurillisia ja yhteiskunnallisia tekijöitä, mitkä vaikuttavat myös tutkimustulokseen. Koska otos on näinkin valikoitunut, ei tulos ole yleistettävissä vaan kertoo pikemmin musiikin vaikuttavuudesta kohderyhmänsä asenteisiin ja käyttäytymiseen.

Seksistä on tullut median kautta entistä nuoremmille viihdettä ja arkipäivää. Se esitetään vetovoimaisena, viehättävänä sekä nautinnollisena ilman kielteisiä seurauksia, mikä lisää halua itse olla seksuaalisesti aktiivisempi, mutta toisaalta se myös lisää vastuuttomuuden toimintamallia (mm. Ward ym., 2002; Brown, 2002). Elokuvissa ja televisio-ohjelmissa esitetään paljon irtosuhteita, pettämistä ja vapaamielistä seksiä ilman ikäviä seurauksia. Seksinkin kyllästävä media on osittain vaikuttanut myös siihen, että nuoret olettavat heidän ikätoveriensa olevan seksuaalisesti heitä itseään kokeneempia ja sallivampia (Chia & Gunter, 2006).

Media vahvistaa seksuaalisuuden ja ihmissuhteiden normikäsitteitä. Brown (2002) tuo esille katsauksessaan, että useissa tutkimuksissa on saatu empiiristä tukea kultivaatioteorian näkemykselle siitä, että televisio on voimakkain käsitysten muokkaaja, myyttien ja stereotyyppien luoja myös nuorten käsityksiin ja oletuksiin muun muassa seksin yleisyydestä ja seksuaalikäyttäytymisestä.

Loppujen lopuksi tältäkin alalta puuttuvat kuitenkin kattavat pitkittäistutkimukset. Escobar-Chares kollegoineen (2005) analysoi seksin vaikutuksista tehtyjä tutkimuksia lapsilla ja nuorilla ja havaitsi, että suurin osa tutkimuksista oli televisio-ohjelmien seksuaalisten sisältöjen analyyskejä. Varsinaisia vaikutustutkimuksia lasten ja nuorten asenteisiin ja käyttäytymiseen oli alle prosentti kaikista tutkimuksista. Vuorovaikutteisista medioista ei käytännössä katsoen ole vielä yleistettävää tutkimustietoa vaikutuksista. Samoin eri kulttuureista kerättyä tutkimustietoa ei ole saatavissa. Pornografian vaikutuksia lapsiin ja nuoriin on kovin vaikeaa tutkia eettisistä syistä. Katsausartikkelissaan Helsper (2005) toteaa, että tilastollisten vertailujen mukaan ei ole havaittavissa yhteyttä pornografian saatavuuden ja seksuaalirikosten välillä

aikuisväestössä. Helsperin tutkimuskatsauksen tutkimusten mukaan on nähtävissä, että nuorten altistuminen pornografialle on jossain määrin yhteydessä seksuaaliseen aktiivisuuteen nuoruusiässä sekä kyyniseen asenteeseen perinteisiä seurustelusuhteita (avioliittoa) kohtaan. Suomalaista tutkimustietoa ei ole.

Media muokkaa varsin merkittävällä tavalla lasten ja nuorten suhtautumista seksiin pitämällä seksuaalista käyttäytymistä julkisena ja huomion keskeisenä asiana (Ward ym., 2002). Koska seksi ja seksuaalisuuden medianäkyvyys on nykyään varsin suuri, saattaa se luoda vääristyneen kuvan seksin merkityksestä. Yleisölle muodostuu käsitys, että ne aiheet ja kuvat, jotka ovat mediassa tyypillisiä ja hallitsevia, ovat myös tärkeitä ja merkittäviä osa-alueita (Ward, 2002). Viihteellinen seksi ja seksin kyllästävä media saattaa tarjota nuorelle mallin tuoda itseään esille. Joillakin lapsilla ja nuorilla tämä voi ikään kuin mennä yli. Esimerkiksi internetistä on tullut uusi paikka, jossa seksi on merkittävässä roolissa monella eri tavalla. Nuorten omassa kommunikaatiossa käytetään paljon seksuaalisia sisältöjä (mm. Subrahmanyam ym., 2006). Osalla nuorista seksi ylikorostuu itsensä esille tuomisessa ja esimerkiksi Suomessa kuvagallerioissa eroottiset nuorten tyttöjen seksikkäät, niin sanotut herutuskuvat saattavat herättää reaktioita myös muissa kuin samanikäisissä pojissa. Joissakin gallerioissa näitä herutuskuvia voi ladata kuka tahansa puhelimeensa taustakuvaksi, oli sitten kyse täysi-ikäisen tai alaikäisen tytön kuvasta.

Todellisia vaikutuksia tällaisen nuoren tytön kehitykselle kuvagallerioiden herutuskuvista on tieteelliseltä näkökannalta mahdoton sanoa, sillä tutkimuksia tältä alalta ei ole olemassa. Nuoret itse sen sijaan ovat huolissaan näistä herutuskuvista ja useiden galleriatutkimukseen osallistuneiden mielestä tällaiset kuvat tulisi poistaa tai sensuroida ja niille pitäisi perustaa oma sivustonsa, jonne olisi alle 18-vuotiailta pääsy kielletty (Peura ym., 2006). Herutuskuvat koetaan haitallisiksi ja ongelmia aiheuttaviksi ja nuoret, jotka tällaisia laittavat ottavat mallia ja koettavat olla isompia kuin ovatkaan (Peura ym., 2006).

Internetin seksuaalinen tarjonta ulottuu laajasti eri sisältöihin ja sille altistuvat eri-ikäiset lapset. Jo hyvin pienet lapset saattavat tahtomattaan altistua internetin pornokuville, jota on voitu tahallisesti asentaa ponnahduskuviksi esimerkiksi lasten suosimien nettisivustojen yhteyteen. Yhdysvaltalainen 10-17-vuotiailla lapsilla ja nuorilla tehty tutkimus osoitti, että 42 % heistä oli altistunut nettipornolle kuluneen vuoden aikana (Mitchell, Finkelhor & Wolak, 2003; Wolak, Mitchell & Finkelhor, 2007). Neljännes kuville altistuneista oli äärimmäisen järkyttyneitä, mikä oli yhteydessä ahdistuneisuuteen ja depressiivisiin oireisiin (Mitchell, Finkelhor & Wolak, 2003; Wolak, Mitchell & Finkelhor, 2007).

Ydinongelma on, että Brownin (2002) katsauksen mukaan tutkimukset osoittavat selkeästi median keskeisenä tiedonlähteenä ja kasvattajana seksuaalisuuden rakentamisessa ystävien ja vanhempien lisäksi. Jos ylitsepursuavista seksuaalisista televisio-ohjelmien juonikuvioista irtosuhteinen tai nettipornon S/M-sivustojen materiaalista otetaan esikuvat ja malli seurustelusuhteen läheisyyteen ja seksuaalisuuteen, voi monen tytön ja pojan ristiriita kumppanin vaatimusten ja omien valmiuksien kanssa olla suuri. Enää teinilehtien palstoilla ei näe kysymyksiä seurustelusuhteen aloittamisistä vaan siitä, mihin voi asettaa rajoja itselleen ja kumppanin vaatimuksille. Kuitenkin tieteelliset tutkimukset tältäkin alueelta puuttuvat Suomesta.

Myös sukupuolirooleihin liittyvät stereotypiat erityisesti tytöillä voimistavat mediassa vallalla olevaa käsitystä siitä, että naisen ei tule olla miehiä parempia erityisesti, jos he ovat naimisissa tai seksuaalisessa suhteessa miehen kanssa (Signorielli, 2001). Tämä vaikuttaa kielteisesti tyttöjen sukupuoli-identiteetin kehittymiseen.

## Media terapian välineenä

Mediaa käytetään monin tavoin hoidollisena, parantavana ja eheyttävänä sekä hyvinvointia lisäävänä ja pahoinvointia lieventävänä välineenä terapeuttisessa toiminnassa. Mediaa hyödynnetään terapiassa jonkin verran sekä Suomessa että muualla maailmassa. Sen yleisyydestä ei ole tietoa, koska alalla ei ole vakiintuneita käytäntöjä, menetelmiä tai koulutusta. Myös tieteellistä tutkimusta aiheesta on vielä vähän.

Mediaa voidaan hyödyntää hyvin laajasti erilaisissa luovuusterapioissa (mm. kuvataide-, draama-, tanssi-, ja musiikki-) mutta myös puhe-, fysio- toiminta- ja psykoterapiassa (mm. Martinen, 2007). Yleisin ja käytetyin hoitomuoto on itsehoito, jota toteutetaan eri medioiden välityksellä hakemalla vastauksia ja elämänhallintataitoja. Internet on nykypäivänä tyypillinen itsehoidon kanava, jossa on mahdollista etsiä tietoa, vertaistukea sekä ammattilaisten apua ongelmiinsa myös anonymisti (Zuckerman, 2003). Terapioissa mediaa hyödynnetään ennen kaikkea erilaisten taitojen harjaannuttamisessa sekä tunnehäiriöiden hoidossa.

Martinen (2007) on tarkastellut tutkielmassaan tietokonepelien pelaamista terapeuttisena toimintana. Hän tuo esille tietokoneavusteisten laitteiden laajan mahdollisuuden kuntoutuksen apuvälineenä muun muassa lukemisessa, kirjoittamisessa, kommunikoinnissa, valmiuksien ja taitojen harjoittelussa. Pelaaminen osana toimintaterapiaa lukeutuu leikiksi, joka on antanut rohkaisevia tuloksia vaikuttavuudesta. Pelaamisen avulla voidaan harjaannuttaa lapsen kognitiivisia ja sensomotorisia valmiuksia, kuten avaruudellisten suhteiden hahmottamista, kontrollia ja hallintaa sekä päämääräsuuntautunutta ajattelua. Lisäksi pelaaminen voi olla avuksi psykososiaalisten valmiuksien ja toimintakokonaisuuksien harjoittelemisessa. Pelejä käytetään myös kontaktin luomisessa, palkintona, motivointikeinona, harjoitusten tai ärsykkeiden korostajana, keskittymisen apuvälineenä sekä arvioinnin välineenä.

Pelaamista on käytetty hyödyksi myös fysioterapiassa, jolloin niiden avulla voidaan saada huomio pois kivusta ja lapsi tai nuori liikkumaan tai toimimaan haluamalla tavalla (Griffiths, 2003). Lisäksi pelejä käytetään hyödyksi oppimisvaikeuksien kuntoutuksessa (mm. Leppänen, Oksanen & Hämäläinen, 2004). Taustalla on erilaiset neuropsykologiset sovellutukset, joita hyödynnetään oppimisvaikeuksien lisäksi neurologisten häiriöiden kuntoutuksessa (Rizzo ym., 2004).

Mediaa tunnehäiriöiden hoidossa on hyödynnetty erityisesti erilaisten pelkojen, fobioiden hoidossa (mm. lentopelko, eläinpelot, kuten hämähäkkien pelko, korkeanpaikan pelko)(mm. Vail-Gandolfo, 2005; Wiederholm & Wiederholm, 2004). Teknologian soveltaminen perustuu pelkoherkkyyden asteittaiseen poisherkestämiseen ja tunnehallinnan saamiseen virtuaalisen mediakokemuksen kautta. Virtuaalisessa reality-terapiassa hyödynnetään immersiota, virtuaaliseen peliin ja kokemukseen uppoutumista, vireystilannousua sekä opittua toimintamallia (Vail-Gandolfo, 2005). Fobioiden lisäksi virtuaalisia pelejä ja kuvia voidaan hyödyntää myös kivuliaissa ja



epämiellyttävissä lääketieteellisissä tapauksissa, psyykkisissä häiriöissä, depressiossa sekä riippuvuuksissa (Wiederholm & Wiederholm, 2004). Esimerkiksi Schreider ja Workman (1999) havaitsivat, että syöpähoitojen aikana toteutettu virtuaalimaailmaa hyödyntävä terapiajakso alensi ahdistusta ja stressiä 82 % lapsista.

Virtuaalista mediaa hyödyntävän terapian etu on Wiederholmin ja Wiederholmin (2004) mukaan siinä, että se voi lyhentää hoitoja sekä olla tehokkaampaa, erityisesti niissä hoitomuodoissa, joissa perinteisesti käytettäisiin pelkästään potilaan mielikuvitusta. Kolmiulotteinen visualisuus ja immersio tehostavat kokemusta verrattuna pelkkään terapeutin kuvaelmiin tapahtumista. Kielteisiä puolia ovat terapiamuodon kustannukset, jotka laitehankintoineen ovat suuria. Toisaalta ei ole myöskään aiheeseen toimitettua materiaalia vaan terapeutin tulee itse olla luova, mikä tuo alalle hyvin vaihtelevia käytäntöjä. Joillakin potilailla saattaa esiintyä myös sivuoireita pitkistä virtuaaliselle medialle altistumisesta. Tällaisia oireita on muun muassa migreeni.

Hackett (2003) tuo esille perheterapian mallin, jossa on hyödynnetty mediasta otettuja ohjelmia vanhempien ja nuorten välisen kommunikoinnin löytämiseksi. Esimerkiksi Haluatko miljonääriksi -ohjelman formaatin kysymysten läpi käymisen mallia hyödyntäen: Kenelle kukakin soittaisi, miten luulisit, että auttaisivat, jne. Hackett korostaa yhteisen kielen ja kontekstin löytämistä, jossa media on suureksi avuksi.

Internet on kasvavassa määrin tulossa terapian välineeksi. Nettiterapia tai e-terapia (E-therapy), jossa potilaan ja terapeutin kommunikointi tapahtuu sähköisesti, on lisääntynyt sekä Yhdysvalloissa että Euroopassa viime aikoina (mm. Ybarra & Eaton, 2005). Nettiterapia asettaa haasteita vuorovaikutussuhteelle, koska terapeutti ei voi tällöin tehdä havaintoja potilaan sanattomasta viestinnästä (Seeman & Seeman, 1999). Myös suorat kysymykset ja neuvot edellyttävät eettistä pohdintaa (Seeman & Seeman, 1999). Toisaalta uusi kommunikoinnin väline mahdollistaa joillekin ihmisille matalamman kynnyksen hakea apua. Tällaisia ovat esimerkiksi sosiaalisista peloista kärsivät ihmiset (Seeman & Seeman, 1999).

Lasten ja nuorten nettiterapian hyödyistä ja vaikuttavuudesta ei ole vielä tieteellisiä tutkimuksia kattavasti (mm. Levy & Strombeck, 2002; Ybarra & Eaton, 2005). On kuitenkin osoitettu, että esimerkiksi sähköpostin avulla voidaan tukea muun muassa perheterapiassa perheiden tiedon saantia ja jälkiseurantaa sekä luoda turvallisuuden ja jatkuvuuden tunnetta asiakassuhteeseen (Constantino ym., 2007). Aikuisilla on havaittu ahdistuneisuuden, depression ja inihäiriöiden alentumista posttraumaattisissa ahdistuneisuushäiriöiden hoidoissa (Lange ym., 2000). Lisäksi virtuaalisessa ryhmäterapiassa syömishäiriöisten halu laihtua oli vähentynyt ja kehonkuva parantunut (Wintzelberg ym., 2000).

Perinteisempää mediaakin hyödynnetään tehokkaasti tunnekokemusten läpi käymisessä. Elokvaterapia on vähän tutkittu eikä sen vaikuttavuudesta ole vahvaa tieteellistä näyttöä. Se on kuitenkin hyvä esimerkki siitä, kuinka mediaa voidaan käyttää luovasti hyväksi tunteiden käsittelyssä. Yhdysvaltalainen psykologi Gary Solomon (2001) on alan pioneeri, jonka mukaan elokvaterapian teho perustuu katsojan kohtaamiin piilovaikutuksiin - omasta tajunnasta, tunnemaailmasta ja historiasta nousevia tunteita ja tulkintoja. Elokvaterapiaa voi tehdä yksilö- kuin ryhmäterapiakin. Se voi olla niin terapia- kuin itsehoitomuotokin. Media ja elokvakin ovat kuitenkin vain väline muiden välineiden joukossa. Vaikka elokvan kautta syntynyt yhteys to-

delliseen minään olisi itsehoitokeinona edistysaskel, edellyttää psyykkisten ongelmien ratkaisu useimmiten löydettyjen tunteiden työstämistä ammattiauttajan kanssa.

# Fyysiset, fysiologiset ja neurologiset vaikutukset

## Media ja ylipaino

Mediaa lasten ja nuorten arjessa on kritisoitu erityisesti sen passivoivasta vaikutuksesta suhteessa liikkumiseen ja vapaaseen leikkiin. Vandewaterin, Shimin & Caplovitzin (2004) mukaan lasten television tuijottamisen on pelätty lisäävän lihavuutta sen viedessä aikaa esimerkiksi liikuntaharrastuksilta. Yhdysvaltalainen meta-analyysi osoittaa, että television katsomisella on yhteys lapsen ja nuoren ylipainoon (Marshall ym., 2004). Tutkimuksessa löydettiin 39 lasten ja nuorten television katselun sekä tietokone/videopelien yhteyttä tarkastelevaa tutkimusta, joista 30 otettiin mukaan tutkimukseen. Yhteensä tutkimuksessa oli mukana 44 707 alle 18-vuotiasta lasta ja nuorta. Tutkimuksista 43 oli poikkileikkaustutkimusta, kahdeksan seurantatutkimusta ja yksi satunnaistettu kontrollitutkimus. Lähes kaikissa tutkimuksissa (96 %) havaittiin positiivinen yhteys median kulutuksen ja liikalihavuuden välillä. Television katsomisen ja ylipainon välinen yhteys oli olemassa, mutta se oli heikko ( $r = .08$ ). Tietokonepelien pelaamisen ja liikalihavuuden välinen yhteys oli voimakkaampi ( $r = .13$ ). Meta-analyysin perusteella yhteys on siis olemassa, mutta media selittää vain pieneltä osin lasten ja nuorten liikalihavuutta. Toisaalta korrelaatio ei myöskään kerro, onko media syy lapsen ylipainoon vai voiko olla niin, että ylipainoiset lapset viihtyvät enemmän median parissa.

Toiseksi on oletettu, että televisiossa esiintyvät pikaruokamainokset vaikuttavat lasten epäterveellisiin ruokailutottumuksiin niitä lisäävästi, mikä aiheuttaa liikalihavuutta. Tutkimukset ovatkin osoittaneet, että mitä enemmän lapset katsovat televisiota, sitä enemmän he syövät mainostettuja pikaruokia, välipaloja, karkkia ja jäätelöä (mm. Brown & Witherspoon, 2002; Vandewater, Shim & Caplovitz, 2004). Wiecha (2006) havaitsi nuorilla (ka ikä 12,7 vuotta) tekemässä tutkimuksessaan positiivisen yhteyden television katselun määrän ja kalorien kulutuksen välillä. Mediaattorina muuttujien välillä oli televisiossa mainostetut kaloripitoisten ruokien syömisen määrä. Nuoret ovat tutkimusten mukaan siis alttiita mainosten vaikutuksille. Myös toisessa tuoreemmassa tutkimuksessa havaittiin, että niillä 15-vuotiailla, jotka katsoivat televisiota pidempiä aikoja ( $> 1$ h) kerralla, oli suurempi painoindeksi kuin niillä, jotka katsoivat vähemmän televisiota (Chan & Rabinowitz, 2006). Tietokonepelaamisen sekä internetin käytön ja painoindeksin väliset yhteydet eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Toisaalta Vandewaterin ja Huangin (2006) tutkimus, jossa vanhempien ylipaino otettiin moderaattoriksi, havaittiin, että television katsominen ei ollut merkitsevästi yhteydessä lapsen ylipainon lisääntymiseen. Vanhempien ylipaino voi siis toimia moderaattorina television katsomiselle ja lapsen painolle. 6–19-vuotiaiden lasten ja nuorten keskuudessa tehdyssä tutkimuksessa havaittiin, että vanhempien ylipaino lisäsi ylipainon riskiä kaikilla muilla paitsi 6–9-vuotiailla pojilla. Vanhemmat tarjoavat lapsilleen todennäköisesti muun muassa mallin television yhteydessä syömisestä ja herkuttelusta.

Kolmanneksi mediakulutuksen määrän on oletettu vähentävän aineenvaihdunnallisia toimintoja. Tämän hypoteesin tieteellinen todentaminen on kuitenkin vielä puutteellista (mm. Brown & Witherspoon, 2002; Vandewater, Shim & Caplovitz, 2004). Vaikka television katsomisen määrän ja lihavuuden välisiä yhteyksiä ei ole kyetty osoittamaan, Vandewaterin, Shimin ja Caplovitzin (2004) tutkimus osoitti selkeän yhteyden tietokonepelien pelaamisen ja lihavuuden välillä. Lihavammat lapset kuluttivat aikaa ylipäättänsä enemmän istuma-aktiiviteettien parissa kuin laihemmat lapset, jolloin voidaan toisaalta pohtia myös sitä, toimiiko pelaaminen miellyttävämpänä aktiiviteettina ylipainoisille lapsille, jotka eivät pärjää esimerkiksi urheilussa hyvin.

## **Uusmedian aiheuttamat fysiologiset haitat**

Vuorovaikutteisessa mediassa liikunnan vähäisyyden ja lihavuuden lisäksi on havaittu myös muita fyysisiä oireita, jotka johtuvat esimerkiksi tietokonepelien pelaamisesta ergonomiasta ja kuvaruudun intensiivisestä tuijottamisesta. Esille tulleita vuorovaikutteisesta mediasta aiheutuneita fyysisiä oireita ovat muun muassa niska- ja selkäsäröt ja silmien väsyminen (Coogan & Kangas, 2001; Ermi, Heliö & Mäyrä, 2004) sekä rannekivut (Burke & Peper, 2002).

Suomessa on tehty alan pioneerityötä jo varsin pitkään professori Arja Rimpelän johdolla. Työryhmä on seurannut parin vuoden välein toistetun kyselytutkimuksen avulla koko maan nuorta väestöä edustavalla otoksella selvittäen nuorten terveyden tilaa, oireita ja terveyskäyttäytymistä aina 70-luvulta lähtien (Salminen, 2006). Tuki- ja liikuntaelin (TULE) oireita kartoittava kysely lisättiin tutkimukseen 80-luvun lopussa. Tutkimuksessa havaittiin, että 90-luvulla lisääntynyt informaatioteknologian parissa vietetty aika nousi itsenäiseksi kipua selittäväksi tekijäksi 12 – 18-vuotiailla nuorilla etenkin niskan, mutta myös alaselän alueella (Hakala ym., 2002; Salmela, 2006). Noin kaksi tuntia päivässä tietokoneen ääressä havaittiin rajaksi, jonka jälkeen niska alkaa oireilla osalla nuorista (Hakala ym., 2006). Tutkimus osoittaa, että trendi on kasvava myös vuoden 2001, 2003 ja 2005 vuonna kerätyissä tutkimusaineistoissa, minkä vuoksi ongelma on todellinen suomalaisten nuorten keskuudessa (Salmela, 2006). Hakalan ja kumppaneiden (2006) aineisto tuo esille, ettei kysymys ole pelkästään pienen alaryhmän vaivasta: niska- ja hartiakipuja esiintyi 26 prosentilla nuorista, alaselän kipuja reilulla kymmenyksellä.

Hakalan ja hänen kollegoidensa kanssa hyvin samankaltaisia tuloksia on saatu myös muualla maailmassa. Kaikissa niissä niska-, hartia- ja selkäkiput olivat yhteydessä lasten ja nuorten tietokoneella kuluttamaan aikaan (mm. Alexander & Currie, 2006; Gunzburg ym., Zapata ym., 2006). Samoin tiettyjen lihassairauksien, kuten fibromyalgian on osoitettu olevan yhteydessä pelaamisen määrään (Burke & Peper, 2002; Jacobs & Baker, 2002; Katz ym., 2002). Ongelmana on myös se, että lapset ovat pelaamisen takia vähemmän ulkona (Burke & Peper, 2002).

## **Media ja vireystila**

Median käytön on todettu olevan yhteydessä lasten ja nuorten vireystilaan ja väsy-

mykseen. Televisio lasten huoneessa on merkittävä ennustaja unihäiriöille ja unen vähäiselle määrälle (Owens ym., 1999; Van den Bulck, 2004). Van den Bulckin (2004) tutkimus osoitti, että jos nuorilla (keski-ikä 14 vuotta) on televisio omassa huoneessaan, nuori menee myöhemmin nukkumaan ja nukkuu vähemmän aikaa kuin nuoret, joilla ei televisiota huoneessaan ole. Sama vaikutus on myös tietokoneella. Nämä nuoret myös pelasivat pelejä ja katsoivat televisiota enemmän sekä tunsivat itsensä väsyneemmäksi kuin muut nuoret. Tutkimus osoitti myös, että vähentämällä pelaamisen ja television katselun määrää, riski unihäiriöistä vähenee.

Samaan johtopäätökseen tuli myös Alexandra tutkijaryhmineen (2006), joka havaitsi nuorilla (keski-ikä 13 vuotta), että sekä television katsominen että pelien pelaaminen oli yhteydessä lapsen uneen lisäten riskiä pitkäkestoisista unihäiriöistä. Riski unihäiriöille tuli merkitseväksi kahden tunnin peliajan ylittymisen jälkeen päivän aikana. Johnsonin ym. (2004) tulokset ovat yhteneväiset ja osoittavat myös audiovisuaalisen median kulutuksen määrän yhteyden lasten ja nuorten unihäiriöihin. Heidän tutkimuksessaan tuli esille aikarajaksi kolme tuntia: nuorilla, jotka katsoivat enemmän kuin kolme tuntia päivässä televisiota, havaittiin pitkäkestoisia seurauksia unihäiriöinä.

Saksalaisessa Heinsin ja hänen kollegojensa (2006) tutkimuksessa havaittiin, että joka neljäs 9-10-vuotias lapsi kärsi unen puutteesta liiallisen television katselun ja tietokonepelien pelaamisen takia. Suositus tämän ikäisille on 10 tuntia unta yön aikana. Univajeesta saattaa olla kielteisiä seurauksia, kuten heikko koulusuoritus ja keskittymisvaikeudet. Toisaalta mediaa käytetään myös apuna unen saamiseksi. Noin puolet nuorista lukee Eggemortin ja Van den Bulckin (2006) tutkimuksen mukaan kirjaa saadakseen unen päästä kiinni. Televisiota katselee 38 % nuorista, tietokonetta käytti 28 % pojista, 15 % tytöistä ja musiikkia kuunteli jopa 60 % nuorista (9.- - 10. luokkalaisten). Tosin näistä kolmea viimeistä käyttävät olivat tilastollisesti merkitsevästi väsyneempiä kuin ne, jotka eivät niitä käyttäneet.

Pelaaminen on hyvin intensiivistä ja aivotoiminnallisesti virikkeellistä toimintaa, joka kuluttaa jonkin verran fyysistä, mutta ennen kaikkea psyykkistä energiaa. Pelituokion jälkeen, etenkin jos se on kestänyt useita tunteja, virtuaaliset pelitilanteet jäävät ikään kuin vielä päälle pelaajan aivoihin, mikä saattaa näkyä myös pelaajan käyttäytymisessä. Salokosken (2005) tutkimuksessa vanhemmat kuvasivat lapsensa pelaamisen jälkeistä käyttäytymistä levottomaksi ja aggressiiviseksi, mikä kertoo osittain todennäköisesti juuri tästä olotilasta. Wangin ja Perryn (2006) tutkimus 7 – 10-vuotiailla lapsilla osoitti, että pelaaminen nostattaa erilaisia metabolisia ja fysiologisia muuttujia, kuten sydämen sykkeen, veranpaineen, sydämen supistelua (systolic) ja lepovaihetta (distolic) sekä energian kulutusta.

Higutchi kollegoineen (2005) on tutkinut pelaamisen jälkeistä tilaa muun muassa aivosähkökäyrän avulla ja havaitsi, että pelaaminen häiritsee nukahtamista, unen saantia ja vaikuttaa unen laatuun unen eri vaiheissa pidentämällä unen latenssia vaihetta ja lyhentämällä väsymystä poistavaa REM – unen vaihetta. Lisäksi sydämen syke oli korkeampi pelaamisen jälkeen kuin ennen pelaamista. Jos siis lapsen tai nuoren pelaaminen ajoittuu ilta-aikaan ennen nukkumaanmenoa, saattaa se häiritä lapsen unirytmää ja vaikuttaa lapsen unensaantiin sekä unen laatuun, mikä saattaa näkyä väsymyksenä seuraavana aamuna, kun pitäisi keskittyä koulussa opetukseen. Asia erikseen on

myös yömyöhään pelaaminen, jos vanhemmat eivät aseta rajoja pelaamiselle. Myös nettipokeriturnaukset järjestetään Suomen aikaan erittäin myöhään, mikä vaikeuttaa seuraavana päivänä kouluun heräämistä, jos yö on mennyt koneen ääressä pelatessa.

## Pelaaminen ja ADHD

Lasten ja nuorten tarkkaavaisuushäiriöiden on oletettu johtuvan sekä geneettisistä että ympäristöllisistä tekijöistä. Media on ympäristötekijä, joka vaikuttaa lasten käyttäytymiseen joko toimintaa tukien tai sitä heikentäen. Median ja ADHD:n suhdetta ei ole tieteellisesti tutkittu vielä kovinkaan paljoa. Eniten on tietoa peleistä.

Tarkkaavaisuus- ja ylivilkkaushäiriö, ADHD on usein liitetty peliongelmiin ja myös peliriippuvuuteen. Korrelaatiotutkimukset ovat antaneet tukea siihen, että nuorten runsas internetin (Yoo ym., 2004), tietokone-, tai rahapelien pelaaminen (Grupta ja Derevensky, 2000; Tejeiro ym., 2002) ovat yhteydessä tarkkaavaisuus- ja ylivilkkaushäiriön oireisiin. Chan ja Rabinowitz (2006) osoittivat tutkimuksessaan, jossa nuorten keski-ikä oli 15,3 vuotta, että yli tunnin kestävä netti- ja konsolipelien pelaaminen oli yhteydessä tarkkaamattomuuteen sekä tarkkaavaisuus- ja ylivilkkaushäiriön oireisiin vanhemmilta kysyttyinä. Pojat viettivät tyttöjä useammin yli tunnin pelien ja internetin ääressä pelaten. Sen sijaan sukupuolten välillä ei ollut eroa television katsomiseen tai muuhun internetiin käyttämiseen kulutetussa ajassa. Tutkimus tuo merkittävää tietoa netti- ja tietokonepelien ja ADHD:n välisestä yhteydestä. On kuitenkin huomioitava, että tutkimus ei ota kantaa yhteyden syy-yhteyksiin millään tavalla. Tarvitaan siis lisää tutkimuksia siitä, lisääkö pelaaminen tarkkaamattomuus- ja ylivilkkausoireita vai viihtyvätkö ne lapset ja nuoret, joilla jo on kyseisiä oireita, enemmän pelien ääressä ja onko heidän esimerkiksi vaikeampi hallita pelaamisensa määrää (mm. Chan & Rabinowitz, 2006). Merkittävä tekijä on myös pelien sisällölliset teemat, joita lapset ja nuoret pelaavat. On eri asia, jos lapsi pelaa aikuisille suunnattua väkivaltaaihteita, kuin jos hän pelaa ikätasolleen soveltuvaa seikkailupeliä.

Pelien visuaalisuus, nopeat liikkeet ja vaadittava keskittyminen pitävät otteessaan myös tarkkaavaisuushäiriöisen lapsen tai nuoren, joille pelaaminen saattaa toimia myös rauhoittavana tai oppimista tukevana ympäristönä. Ruotsin Karolinska instituutissa Gibson (2007) tutkijaryhmineen teki Notre Dame pilottitutkimuksen, jossa viisitoista 12–14-vuotiasta nuorta, joilla oli diagnosoitu ADHD-oireyhtymä, harjoitteli muistipeliä puolituntia viitenä päivänä viikossa. Tutkimuksessa havaittiin, että osalla näistä nuorista sekä tarkkaamattomuuden että hyperaktiivisuuden oireet alenivat pelaamisen seurauksena. Kokemukset vaikutuksista olivat sekä nuorten omia että opettajien. Gibsonin mukaan vaikutukset perustuvat spatiaalisen työmuistin vahvistamiseen, joka näyttäisi olevan keskeisessä osassa tarkkaavaisuushäiriöisten ajattelutoimintoja. Oppimistulokset vahvistuivat kuitenkin vain osalla nuorista, joten tarvitaan lisää tutkimusta myös suuremmalla otoksella, jossa on kontrolliryhmä mukana. Tulokset ovat kuitenkin varsin lupaavia.

## **Aiheuttaako pelaaminen epileptisiä kohtauksia?**

Epilepsia ja epileptiset kohtaukset pitkien pelisessioiden seurauksena on puhututtanut aika ajoin mediassa ja niiden todenperäisyyttä on kysely huolissaan. Ricci ja Vigevanon (1999) tutkimus osoittaa, että kirkkaat, räiskyvät valot saattavat olla todellinen riski niille, joilla on epilepsia tai joiden herkkyyttä ei vielä tiedetä. Noin kolme prosenttia uusista epilepsia tapauksista 7–19-vuotiaiden joukossa todetaan pelien laukaisemiksi. Toisaalta tutkijat huomauttavat, että niille, joilla ei ole epilepsiaa tai herkkyyttä sille, pelien räiskyvät valot eivät aiheuta minkäänlaisia ongelmia. Pelien aiheuttamat sairaskohtaukset ovat saaneet äärettömän paljon huomiota mediassa, koska pelaaminen on yksi yleisimpiä harrastuksia lasten ja nuorten keskuudessa ja koska ruutuherkkyys on aina hyvin dramaattinen tapahtuma. Turvallisimpia pelejä ovat pelit, joissa ei esiinny niin paljoa kirkkaita, välkkyviä valoja. Näitä voivat pelata myös ne lapset, joilla on todettu epilepsia. Epilepsiaherkkyyttä voi rajoittaa kontrolloimalla myös pelaamiseen käytettyä aikaa. Altistuminen räiskyville ja vilkkuville valoille useiden tuntien ajan, saattaa laukaista helpommin kohtauksen, kun lyhyempi altistuminen.

# Median sosiaaliset vaikutukset

## Sosiaalinen vertaistuki ja yhteisöllisyys

### *Media yhteisen puuhastelun areenana*

Lasten ja nuorten yksi keskeisistä median käyttösyistä nykypäivänä ovat sosiaaliset motiivit (mm. Ermi ym., 2005a; Salokoski, 2005; Sherry, 2001). Vertaisryhmän viestinnän merkitys kasvaa iän myötä. Pienet lapset tai nuoret koululaiset eivät osaa hyödyntää vielä niin hyvin mediatekniikkaa sosiaalisessa viestinnässä kuin teini-ikäiset (mm. Matikkala & Lahikainen, 2005). Vähitellen kuitenkin lapsen sosiaalisen kehityksen myötä hän oppii vertaamaan itseään muihin, jolloin lasten mediakäyttäytymiseen vaikuttavat jo hyvin keskeisesti ikätovereiden käyttäytyminen ja mediavalinnat (Fletcher, 2006). Matikaisen ja Lahikaisen (2005) tutkimus osoitti, että nuoremmilla 8-10-vuotiailla koululaisilla sosiaalinen mediaviestintä rajoittui vielä hyvin pitkälle puhelimella puhumiseen ja viestittelyyn. Sähköpostien kirjoittelu sekä chattailu olivat heidän tutkimuksessa vain vähemmistön harrastuksia. Tosin on syytä huomata, että aineiston keruusta on aikaa ja myös tässä asiassa on saattanut tapahtua huomattavaa muutos viimeisten vuosien aikana Suomessa.

Salokosken (2005) tutkimus osoitti, että elektronisten pelien pelaaminen oli 10-16-vuotiailla lapsilla ja nuorilla ennen kaikkea mukavaa puuhaa yhdessä kavereiden kesken. Myös Kytömäki (1999) havaitsi tutkimuksessaan, että lapsille ja nuorille television ja videoiden katselu on osa sosiaalista toimintaa. Sellaisetkin lapset, joilla olisi ollut mahdollisuus katsoa televisiota yksin, katsoivat sitä mieluummin sisarusten, perheen ja ystävien kesken. Hyvän ohjelman kriteerit eivät liittyneet niinkään tiukasti ohjelmasisältöön vaan hyvä ohjelma tai elokuva oli sellainen, jota oli ollut hauska katsoa yhdessä kaverin kanssa.

Koivusalo-Kuusivaara (2007) tarkasteli pienten lasten mediasuhdetta, audiovisuaalisen informaation tulkintaa ja vaikuttavia tekijöitä media- ja tulkintaympäristöinä. Hän päätyi tutkimuksessaan siihen, että media on merkityksellinen toinen lapsen kasvuympäristössä. Median välittämien sisältöjen pohjalta lapsi oppii rakentamaan vuorovaikutuksellisessa ja välillisessä tulkintaprosessissa käyttöönsä muun muassa kielellistä, käsitteellistä ja sosiaalista kompetenssia. Monipuolinen ja erilaisten kompetenssien hallinta johtaa lapsen kulttuurisen kompetenssin kehittymiseen ja lisääntymiseen, Hyvä kulttuurinen kompetenssi on lapsen menestymisen avain.

Kommunikaatio on myös tärkein syy käyttää internetiä (Gross, 2004). Suomalaisille nuorille internet ja galleriat ovat tapa olla yhteydessä kavereihin. MLL:n seuranta tutkimuksissa (Peura, ym. 2006, 2007), johon vastasi 12 000 (2006) ja 18 200 (2007) kuvagallerioiden käyttäjää, havaittiin, että melkein jokaiselle nuorelle (91 %) tärkeintä on yhteydenpito ennestään tuttujen ystävien kanssa. Lähes joka toinen on saanut uuden ystävän galleriasivuston kautta ja joka kymmenes seurustelukumppanin. Palvelun käytöstä oli pelkästään hyviä kokemuksia joka toisella vastaajalla. Reilu viidesosa arvioi viettävänsä omasta mielestään liikaa aikaa kuvagallerian parissa. Melko



moni (44 %) ilmoittaa juttelewansa myös tuntemattomien kanssa (Peura ym., 2006). Nuorten median kulutus on myös yhteydessä heidän ystäviensä median kulutukseen. Fietcher (2006) havaitsi tutkimuksessaan, että nuorten television katsomisen määrä on yhteydessä heidän ystäviensä raportoiuiin aikamääriin. Toisaalta Bickhamin ja Richin (2006) tutkimus osoitti myös, että mitä enemmän lapset katsovat televisiota yhdessä ystäviensä kanssa, sitä enemmän he puuhaavat myös muita aktiviteetteja yhdessä ystäviensä kanssa.

Vanhemmat eivät usein tunne nettipalveluja yhtä hyvin kuin nuoret eivätkä osaa neuvoakaan netin käytön kysymyksissä. Peuran ym. (2007) mukaan nuorista reilu viidennes (22 %) oli keskustellut vanhempiensa kanssa siitä, mitä hyötyä ja huvia netti tarjoaa. Vajaa puolet (45 %) oli keskustellut vanhempiensa kanssa, mitä tietoja itsestä kannattaa antaa netissä ja joka kolmas, millaisia valokuvia (34 %) kannattaa julkaista tai miten toimia nettituttuja tavattaessa (36 %). Vain 15 % oli neuvotellut vanhempiensa kanssa ikävissä nettitilanteissa toimimisesta.

### *Vuorovaikutteisen median sosiaaliset yhteisöt ovat vetovoimaisia*

Keskustelupalstojen, gallerioiden sisälle ja erityisesti nettipelien ympärille muodostuvat yhteisöt on uusi vuorovaikutteiden median tuottama sosiaalinen toimintamuoto. Yhteisöjä voi olla sisällöltään hyvin erilaisia ja riippuen toiminnan muodosta, lapset ja nuoret saattavat saada yhteisöistä sosiaalista tukea ja viihteellistä vuorovaikutteista virtuaalista läsnäoloa (mm. Whitlock ym., 2006; Chappell ym., 2006).

Nuoruudessa sosiaaliset sisäryhmät ja niiden tarjoama hyväksyntä ja välittäminen ovat ensiarvoisen tärkeitä. Internetin gallerioiden yhteisöt, Messengerin osoitelistat, uutisryhmien keskusteluryhmien samanhenkiset kuppikunnat ja tukiryhmät sekä harrastesivut kokoavat puoleensa samoin ajattelijoita ja hyljeksivät toisinajattelijoiita (Mustonen, 2007). Hyväksytyksi tuleminen ja sisäryhmään kuuluminen ovat tärkeitä, mutta samalla niihin saattaa kuulua ehdottomuutta ja suvaitsemattomuutta (Mustonen, 2007).

Hyvänä esimerkkinä uudenaiaisesta kommunikaatiosta ja identiteetin rakentamisen muodosta Suomessa ovat internetin kuvagalleriat, joista Irc-galleria on laajin suomalainen nettiyhteisö, jossa on tällä hetkellä yli 420 000 rekisteröitynyttä käyttäjää. Gallerian käyttäjät voivat esitellä itsestään valokuvia ja kommunikoida toistensa kanssa lyhyillä viesteillä, kommentteilla. Mannerheimin Lastensuojeluliiton kuvagallerioiden käyttöön perehtynyt selvitys osoitti, että monet nuoret kokevat saavansa myönteisiä kommentteja omasta ulkonäöstään, mikä kohentaa nuoren itsetuntoa (Peura ym., 2006). Myönteisiä kommentteja annetaan paljon enemmän internetissä kuin oikeassa elämässä, koska tällaiset tunteet on helpompi ilmaista kirjoitetussa muodossa kuin sanomalla ääneen (Peura ym., 2006).

Siitonen (2007) on tutkinut verkkopelien vuorovaikutusta sekä sosiaalisuuden merkitystä haastattelemalla 15 verkkopeliyhteisön jäsentä. Tutkimus osoitti, että verkko-yhteisöön kuuluminen antaa mahdollisuuden solmia pitkäkestoisia, yhteistyöhön ja luottamukseen pohjautuvia sosiaalisia verkostoja hyvin erilaisista konteksteista tuleville ihmisille. Samaan yhteisöön kuuluu hyvin heterogeenistä joukkoa. Samaan peliyhteisöön saattavat kuulua niin nuori koululainen Ranskasta, kotiäiti Ruotsista

kuin korkeasti koulutettu diplomi-insinööri Yhdysvalloistakin. Yhteisöt voivat myös saman pelin sisällä erota toisistaan hyvin paljon esimerkiksi siinä, millaisia niiden arvot ja normit ovat, millaiset rooli- ja valtarakenteet yhteisössä vallitsee ja kuinka niiden jäsenet pitävät toisiinsa yhteyttä. Yhteyksiä pidetään pääasiassa teknologian välityksellä, mutta osa yhteisöstä ja niiden jäsenistä tapaavat toisiaan myös kasvotusten.

Siitonen (2007) havaitsi tutkimuksessaan, että yhteisöt rakentavat käsityksiään toisistaan sen kautta, mitä yksittäiset jäsenet pystyvät tarjoamaan yhteisölle, kuinka motivoituneita he ovat osallistumaan toimintaan ja kuinka luotettavia he ovat. Nämä käsitykset rakentuvat pitkäkestoisesta vuorovaikutuksesta ja niitä on vaikea teeskennellä. Sen sijaan perinteisillä identiteetin tukipilareilla, kuten fyysisillä tuntomerkeillä, ei ollut merkitystä käsitysten rakentumisessa. Peliyhteisöt rakentuvat kuitenkin käytännössä pelien ympärille ja harva yhteisö elää vuosia, joskin poikkeuksiakin Siitosen mukaan on. On tavallista, että verkkopeliyhteisöstä eroaa pieniä versoja, jotka kasvavat uusiksi yhteisöiksi, tai että yhteisön kuoleman jälkeen osa sen verkostosta alkaa rakentaa uutta yhteisöä.

Verkkoyhteisö voi olla jäsenelleen siis mahdollisuus luoda uusia vuorovaikutussuhteita ja kontakteja. Toisaalta peliyhteisöt ovat hyvin sitouttavia ja vetovoimaisia, mikä saattaa aiheuttaa joillekin pelaajille riippuvuutta (Chappell ym., 2006). Jäsenellä on yhteisön luomia odotuksia ja velvollisuuksia, jotka tulee täyttää, jos aikoo saavuttaa sen luottamuksen ja säilyttää yhteisön sisäpiirin jäsenyyden itsellään. Tällöin yhteisö saattaa sitouttaa myös ajallisesti jäseniään huomattaviin ponnistuksiin, jolloin reaali maailman velvollisuudet saattavat jäädä jäsenen elämässä toisarvoisiksi.

Nettiyhteisöjä on muodostunut monen muunkin toiminnan ympärille kuin vain nettipelien. Internet on toisaalta vain kommunikaation väline, joka mahdollistaa uudenlaisen viestinnän muodon, jossa korostuvat erilaiset sosiaalisuuden piirteet kuin, mitkä kasvokkain tapahtuvassa vuorovaikutuksessa korostuvat. Tämän takia myös yhteisöt voivat toimia toimintatarkoituksensa ja sisältönsä mukaan joko nuoren kehitystä tukevana tai sitä haittaavana tekijänä (Greenfield & Zheng, 2006). Suuri merkitys on toki sillä, millaisen roolin ja merkityksen yhteisö saa lapsen tai nuoren elämässä. Yhteisöjen toiminta saattaa olla nuorten kehitystä haittaavaa, jos yhteisössä normalisoidaan ja rohkaistaan nuorta esimerkiksi itsetuhoiseen käyttäytymiseen (Withlock, 2006), syömishäiriöön pro ana sekä pro buli - nettiyhteisöissä (Rich, 2006; Mulveen & Hepworth, 2006) tai yhteisön toiminnasta tulee niin hallitsevaa tai se sitouttaa jäseniään niin paljon, että todellinen arkielämä häiriintyy (Chappell ym., 2006). Suomessa Jokelan koulusurmaajan suosimat äärioikeistolaiset ja joukkosurmia ihailevat yhteisöt ovat myös esimerkkejä sivustoista, joissa tuetaan ja vahvistetaan samanhenkisiä nettiveroiteita sekä joista saa vertaistukea väkivaltaisille mielikuvilleen ja vääristyneille ajatusmalleilleen.

Internetissä tapahtuu jonkin verran eri yhteisöjen välillä myös virtuaalisia jengitappeluja eri yhteisöjen ”hyökätessä” toistensa kimppuun (Peura ym., 2006). Tämä on tyypillistä erityisesti nuorten suosimilla kuvagalleria sivustoilla.

Nuorten sosiaalinen verkostoituminen internetiin luo uusia kommunikaation normeja ja asenteita, jotka siirretään uusille käyttäjille (Greenfield & Zhen, 2006). Nuorten omat sosiaaliset normit ja säännöt netissäkin saattavat olla hyvin tiukat, joihin tulee uusien käyttäjien opetella ennen ryhmään hyväksymistä.

### *Keitä nettimaailma kiehtoo?*

Aikaisemmin, kun pelit ja internet eivät ole olleet kaikkien lasten ja nuorten saatavilla, on Suomessakin jonkin verran esiintynyt keskustelua internetistä ujojen ja epäsosiaalisten nörttien harrastuksena. Pelit, teknologia ja peliharrastajat ovat kehittyneet siten, ettei aikoinaan valikoituneita epäsosiaalisia pelaajanörttejä voi rinnastaa tämän päivän peliharrastuskulttuuriin (mm. Särkelä, 2000, Salokoski, 2005). Tieteelliset tutkimukset eivät ole tukeneet oletusta siitä, että pelaaminen tai internet johtaisi sosiaaliseen syrjäytymiseen tai olisi epäsosiaalisten, introverttien yksilöiden puuhastelua. Sen sijaan ujoisuuden näkökulmasta vuorovaikutteista mediaa ei ole käsitelty. Suomessakaan tätä ei ole tieteellisesti tarkasteltu. Kansainvälisesti aihe on kiinnostanut tutkijoita vähän erityisesti lasten ja nuorten näkökulmasta. Ylipäättänsä alalta puuttuvat vielä persoonallisuuspieriteiden ja uusmedian yhteyksien laajemmat tutkimukset.

Internet ja nettipelit avaavat ujomille ja aremmille lapsille ja nuorille mahdollisuuden ottaa kontaktia ikätovereihinsa anonyymeinä ja ilman kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta. Nettipelien yhteisöissä ja kuvagallerioissa on mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin, mutta myös liittyä esimerkiksi koulutovereiden ystäväporukkaan pätevytyksellä ensin nettiverkostoissa. Stritzke kollegoineen (2004) tuo esille, että internet voi olla mahdollisuus päästä yli peloista, joita liittyy itseilmaisuun kasvotusten tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. Internet on tekstipohjainen media, josta puuttuu kehoon, eleisiin, ilmeisiin sekä ääneen liittyvä viestintä, jonka ujo voi kokea turvallisemmaksi. Shepher ja Edelman (2005) ovat havainneet, että sosiaalisesti ahdistuneille ihmisille internet tarjoaa reaali maailmaa helpomman paikan solmia vuorovaikutussuhteita.

Lapsilla ja nuorilla tehtyjä tutkimuksia aiheesta ei ollut löydettävissä, mutta college-opiskelijoilla tehdyissä tutkimuksissa on havaittu, että ujojen ja ei-ujojen väliset erot kommunikaatiossa katoavat virtuaalisessa ympäristössä (Stritzke ym., 2004). Toisin sanoen ujut uskaltavat nettiympäristössä ilmaista itseään paremmin ilman kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta.

Australiassa Donchin ja Mooren (2004) tutkimuksessa osoitettiin, että 15-21-vuotiailla tytöillä, joilla oli hyvät nettiverkostot, oli korkeampi itsearvostus ja vähemmän yksinäisyyttä kuin niillä, joilla oli vähemmän nettikavereita. Sen sijaan pojilla näytti nettiystävyyden olevan yhteydessä myös yksinäisyyteen ja itsearvostuksen puutteeseen.

Keskeinen kysymys on myös se, käyttävätkö paljon yksin olevat lapset muita enemmän medioita. Tätä kysymystä ovat tarkastelleet 8-10-vuotiailla Matikkala ja Lahikainen (2005), jotka havaitsivat, että vanhempien poissaolon yhteys lasten aktiiviseen median käyttöön oli joko hyvin vähäinen tai olematon. Niillä lapsilla, jotka ovat mielestään liikaa yksin, ei ole televisiota tai tietokonetta omassa huoneessaan tai omaa kännykkää sen useammin kuin muillakaan. He eivät vietä aikaa medialaitteiden parissa sen useammin kuin muutkaan vastaajat, eikä heillä ole myös lupaa siihen muita useammin. Vanhempien runsas poissaolo ei näytä lisäävän myöskään mediavälitteistä kommunikaatiota lasten ja vanhempien välillä. Tutkimus ei tukenut niin kutsuttua kännykkävanhemmuutta, jossa paljon poissaolevat vanhemmat olisivat olleet yhteydessä lapsiinsa kännyköiden välityksellä. Tutkimuksessa ei kuitenkaan tarkasteltu vanhempien poissaolon merkitystä mediasisältöjen valintoihin ja valvontaan.

Yksinäisyys voi toimia myös median kulutuksen motiivina. Pelaamisen taustalla on havaittu esiintyvän yksinäisyyden lievitystä ja virtuaalista ystävyyttä pelihahmojen kanssa (Colwell & Payne, 2000; Sherry ym., 2001). Suomalaisilla 10–16-vuotiailla tytöillä ja pojilla pelaamisen motiivina esiintyi yksinäisyyden lieventämistä vähemmän kuin muita sosiaalisia motiiveja, elämyshakuisuutta, väkivallasta fantisointia tai tunteiden säätelyä pelaamisen avulla (Salokoski, 2005). Nuoremmilla pojilla sitä esiintyi kuitenkin enemmän kuin tytöillä tai vanhemmilla pojilla (Salokoski, 2005).

Internetin käytön määrä saattaa myös alentaa sosiaalista kanssakäymistä ja on yhteydessä yksinäisyyteen ja masennukseen (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2001; Tarpley, 2001). Lisäksi internetin suurkulutuksen on todettu olevan yhteydessä vähentyneeseen kommunikointiin perheen kanssa sekä vähentävän lapsen henkilökohtaisen sosiaalisen ympäristön kokoa (Tarpley, 2001). Toisaalta internetillä on myös kommunikatiivinen funktio ja mahdollisuus sosiaalisten suhteiden luomiseen internetin välityksellä. Tutkimukset osoittavatkin, että pidemmällä aikavälillä internetin käyttäjien käsitys yksinäisyydestään vähenee ja myös ujut ja syrjäänvetäytyvät lapset ja erityisesti nuoret voivat tämän uuden kanavan kautta saada myönteisiä kokemuksia vuorovaikutuksesta toisten käyttäjien kanssa (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2001). Internetin välityksellä ylläpidetyistä sosiaalisista kontakteista puuttuvat kuitenkin sosiaalisen vuorovaikutuksen keskeisiä tekijöitä, kuten katsekontakti, ilmeet, eleet ja kehon kieli (Mustonen & Pulkkinen, 2003). Nettikeskusteluissa käytetyt hymiot (esim. iloisuus =); hämmästyminen =O, nauru =D) ovat suhteellisen köyhä korvike aidolle tunneviestinnälle (Mustonen & Pulkkinen, 2003).

### *Nettikiusaaminen on nykyajan haaste*

Vuorovaikutteinen media on tuonut uusien mahdollisuuksien myötä myös uudenlaiset haittavaikutukset. Näistä yksi on uudenlainen vuorovaikutteisten viestimien välityksellä tapahtuva kiusaaminen, jota pidetään Iso-Britanniassa merkittävänä uutena terveysongelmana, johon liittyy monia psykososiaalisia haasteita (British Broadcasting Corporation, 2002). Toisaalta kiusaaminen sinällään ilmiönä ei ole uusi. Se on vain saanut uudenlaisen välineen. Iso-Britanniassa 7 % (NCH/Tesco Mobile, 2005) ja USA:ssa 6 % nuorista (Finkelhor ym., 2000) kertoi joutuneensa kiusaamisen kohteeksi internetissä. Mannerheimin Lastensuojeluliiton kuvagallerioista tehdyssä 12–17-vuotiaille nuorille tehdyssä tutkimuksessa kuvagallerioiden kielteisiksi ilmiöiksi nousivat pilkkaaminen, seksuaalisesti häiritsevät kommentit ja kuvien luvattomaan käyttöön tai manipulointiin liittyvät ongelmat. Tällaista tai muuta nettikiusaamista kertoi kohdanneensa viimeisen vuoden aikana joka viides (19 %) nuori. Kuitenkin vain 3 % nuorista ilmoitti, että on todella kärsinyt kiusaamisesta. Nettikiusaamisen muodoista nuorille eniten kärsimystä tuottivat syrjintä, uhrin nimellä esiintyminen sekä uhrin kuvien muokkaus ja luvaton levittely. Pilkkaavat kommentit kohdistuivat erityisesti toisten ulkonäköön. Muita tavallisia pilkan aiheita ovat esimerkiksi uskonto ja elämäkatsomus sekä rasistiset teemat. Osaa käyttäjistä oli uhkailtu fyysisellä väkivallalla. Koulukiusaaminen on nettikiusaamista hieman yleisempää (23 %) ja sen kokemukset ikävämpiä kuin nettikiusaamisen, sillä 7 % koulukiusatuista raportoi kärsineensä siitä. Tulosten mukaan joka viides koulukiusaamistapaus jatkuu netissä.

Pelastakaa lapset ry:n Lapsen ääni 2007 tutkimuksessa 16 % alle 11-vuotiaista ja hieman harvempi 11–19-vuotias ilmoitti joutuneensa nettikiusaamisen kohteeksi (Lapsen ääni, 2007).

Internetissä kommunikaatio tapahtuu anonymiteetin takaa, mikä voi madaltaa kynnystä sopimattomaan käytökseen ja aggressioon toisia kohtaan (Ybarra & Mitchell, 2004). Anonyymien takaa on helpompi lähettää loukkaavampiakin pilkkaviestejä kuin mitä kasvotusten uskaltaisi sanoa. Nettikiusaamiseksi voidaan lukea muun muassa ilkeät juorut, pilkkaviestit, uhkaavat viestit tai kiristysviestit, toisen yhteystiedoilla esiintyminen tai toisen yhteystietojen levittäminen, kuvien levittäminen tai manipulointi, sulkeminen ryhmän ulkopuolelle, salasanojen varastaminen, ahdistelu sekä häirintä (mm. Peura ym., 2006; Ybarra & Mitchell, 2004).

Peuran ym. (2006) mukaan kuvagallerioissa 17 % nuorista oli saanut osakseen seksuaalisia kommentteja, joista vakavaksi koettiin itseä vanhemmilta tuleva ahdistelu. Vastaavasti Lasten ääni –tutkimuksessa (2007) huomattavasti itseä vanhemman ihmisen ahdistelemaksi tai häirinnän kohteeksi oli joutunut alle 11-vuotiaista pojista 13 % ja 11–17-vuotiaista 10 %. Nuoremmista tytöistä (13–15-vuotiaista) joka viides ja vanhemmista (16–17-vuotiaista) joka neljäs oli kokenut saman kohtalon. Myös yhdysvaltalaiset 10–17-vuotiaat nuoret olivat kokeneet aikuisten suunnalta kohdistuvan häirinnän sekä aggressiiviset hyökkäykset myös kaikista ahdistavimmiksi (Ybarra ym., 2007).

Huolestuttavaa MLL:n selvityksessä oli se, että usein nettikiusaaminen oli jatkoa koulukiusaamiselle (Peura ym., 2006, 2007). Vastaavia tuloksia on myös saatu muualta. Ybarra kollegoineen (2006) totesi selvityksessään, että lähes puolet nettikiusatuista tunsi kiusaajan jo ennestään. Toisaalta roolit näyttäisivät uusiseelantilaisen tutkimuksen mukaan pysyvän myös toisinpäin: ne, jotka kiusaavat myös reaali maailmassa, ovat kiusaajia myös virtuaalisessa verkkoympäristössä (Raskauskas & Stoltz, 2007). Näyttäisi myös siltä, että osa niistä, jotka kiusaavat toisia internetissä, ovat niitä, joita kiusataan todellisessa elämässä (Ybarra ym., 2007).

Vain harva (6 %) nuorista kertoi kiusaamisesta aikuiselle (Peura ym., 2006). Myös Lapsen ääni –tutkimuksessa (2007) oli vastaavanlaiset tulokset. Aikuisille kerrottiin kiusaamisesta hyvin harvoin ja itseä vanhemman ihmisen häirinnästä tai ahdistelusta kerrottiin vielä harvemmin kuin saman ikäisten kiusaamisesta. Aikuisille kertominen väheni iän myötä. Kanadalaisessa tutkimuksessa löydökset tukevat suomalaisia tuloksia. Lapset ja nuoret eivät kerro nettikiusaamisesta aikuisille, jotka ovat muutenkin jättäneet lapset suhteellisen yksin uuden teknologian pariin (Li, 2006).

Uusi teknologia mahdollistaa salaisemman, nopeamman ja julmemman toiminnan, mikä aiheuttaa myös sen, että kiusaamisen seuraukset saattavat olla myös vakavat (Li, 2006). Ybarra (2004) havaitsi, että nettikiusatuilla 10–17-vuotiailla pojilla depressiosteet olivat kolminkertaiset niihin verrattuna, joita ei kiusattu. Tytöillä ei tullut eroa esille. 38 % kiusatuiksi joutuneista yhdysvaltalaisista nuorista koki myös stressiä (Ybarra ym., 2007).

Yhdysvalloissa nettikiusaajia tutkineet Ybarra ja Mitchell (2004) havaitsivat, että nettikiusaajat kokivat muita netin käyttäjiä selvästi useammin, että heidän emotionaalinen side vanhempiinsa oli huono. Lisäksi kotona tapahtui kurillisia toimenpiteitä, huutamista ja rankaisuja sekä valvonta oli vähäisempää kuin ei-kiusaajien kodeissa.

Kiusaajilla esiintyi myös enemmän psykososiaalisia ongelmia kuin muilla netinkäyttäjillä. He olivat itse kiusaamisen kohteena todellisessa elämässä, heillä esiintyi enemmän myös depressiota, ongelmia virkavallan kanssa, päihteiden käyttöä sekä fyysistä ja seksuaalista hyväksikäyttöä kuin muilla netinkäyttäjillä. He kuluttivat myös enemmän aikaa netissä ja chatissa kuin ei-kiusaajat. Suomessa kuitenkin netinkäyttö kaikkien nuorten keskuudessa on yleisempää kuin Yhdysvalloissa. Suomalaisia tutkimuksia nettikiusaajista ei kuitenkaan vielä ole olemassa.

Nettikiusaamiseen liittyy yhtenä osa-alueena kamerakännykät, kuvien ja videopätkien ottaminen ja niiden levittäminen internetissä. Suomessa esimerkiksi opettajat ovat joutuneet YouTubeen oppilaidensa kuvaamana. Norjassa 14–15-vuotiaista tytöistä 5 % oli kuvattu suihkussa ja osa, erityisesti tyttöjen kuvia oli julkaistu vielä internetissä (ks. Millwood Hargrave & Livingstone, 2006). Joka kymmenes suomalainen nuori kokee joutuneensa kännykkäkiusaamisen uhriksi (Peura ym., 2006). Kiusaaminen on ollut pääasiassa ahdistelua, pilapuheluita ja kiusaamisviestien lähettämistä (Peura ym., 2006).

Peuran ym. (2006, 2007) mukaan verkkoviisaus on hieman lisääntymässä: nettikiusaaminen on hienoisessa laskussa, samoin varovaisuus tavattaessa nettituttuja ensimmäisen kerran oli lisääntynyt vuodesta 2006 vuoteen 2007.

## **Aggressio ja mediaväkivalta lasten ja nuorten kehityksessä**

### *Mediaväkivalta on osa lasten ja nuorten arkea*

Aggressiivisuus, vahingon aiheuttaminen itselle tai toisille, on aina monien tekijöiden seurausta. Aggressiiviseen kehitykseen vaikuttavat muun muassa biologinen taipumus, kommunikaatio, ikätoverit, perheenjäsenet sekä tilannetekijät (Bushman & Huesmann, 2001; Mustonen & Pulkkinen, 2003). Lapsuus on aikaa, jolloin luodaan pohja elämänkestoiselle aggressiiviselle tai ei-aggressiiviselle elämäntyyliille (Bushman & Huesmann, 2001). Vaikka väkivaltaisen käyttäytymisen taustalla on aina monien asioiden kokonaisuus, media on yksi osatekijä, joka vaikuttaa merkittävästi aggressioon ja väkivaltaan yhteiskunnassa. Se ei ole merkittävin syy, mutta sen vaikutusta ei voida tieteellisen tutkimuksen perusteella kiistää.

Lapset ovat olleet kiinnostuneita kautta aikojen vireystilaa nostavista väkivaltaisista ja pelottavista saduista (Groebel, 2001). Kuitenkin nykypäivänä aggressiivisen sisällön määrä ja laatu ovat kohonneet huomasti ja uudet teknologian mahdollisuudet ovat lisänneet tarjontaa valtavasti (Groebel, 2001). Mediaväkivalta on yksi eniten tutkittu ja eniten keskustelua herättäneestä aiheista lasten ja nuorten mediassa. Mediaväkivalta voidaan Mustosen (1997) mukaan 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.

Eniten tutkimusta ja keskustelua on käyty fyysisen väkivallan esiintymisestä lasten ja nuorten käyttämissä mediasisällöissä ja kysymyksestä, vaikuttaako mediaväkivalta lapsen ja nuoren aggressiivisuuteen. Julkinen keskustelu aiheesta jumiutuu Lammin-

luodon (2004) mukaan helposti vastakkainasetteluun tiukempien väkivaltaviihteen esittämisen kontroleista sekä osan kuittaamalla nämä vaatimukset moraalipaniikkina. Toisaalta tämä sama jumiutumisen vastakkainasettelussa näkyy jossain määrin myös akateemisessa keskustelussa maailmalla (Carter & Weaver, 2003; Lamminluoto, 2004; Potter, 2003). Lamminluoto (2004) tuokin esille, että yksi todennäköinen syy tähän on mediaväkivallan laaja kiinnostus eri tieteenaloilla. Aiheesta ovat kiinnostuneen psykologit, sosiologit, kulttuuritutkijat, politiikan ja tiedotusopin tutkijat sekä kaikki, jotka ovat tekemisissä lasten kasvatuksen kanssa. Media ja sen käsitteistö on tuttua ja aiheesta kirjoitetaan paljon tekstejä.

Tiedetään, että lapset ja nuoret kuluttavat suhteellisen paljon aikaa väkivaltaviihteen parissa ja väkivaltaa esiintyy lasten ja nuorten suosimissa peleissä ja televisio-ohjelmissa paljon (Diez, 1998; Salokoski, 2005; Smith, Lachlan & Tamborini, 2003; Thomson & Haninger, 2001; von Feilitzen, 1999). Lapset katsovat jo hyvin varhain aikuisille suunnattuja ohjelmia saippuaopperoista toimintajännäreihin ja murhamysteereihin (von Feilitzen, 1999) sekä uutisten väkivaltaisia sisältöjä (Pennanen, 2006).

Väkivalta on pelimaailmassa hallitsevassa osassa ja suurin osa kaikista peleistä ja jopa yli puolet lapsille suunnatuista peleistä sisältää väkivaltaa (Diez, 1998; Salokoski, 2005; Smith, Lachlan & Tamborini, 2003; Thomson & Haninger, 2001). Vaikka monet väkivaltaa sisältävistä peleistä ovat aikuisille suunnattuja pelejä, tutkimukset osoittavat selkeästi, että lapset pelaavat näitä pelejä ja myös heidän suosikkipelinsä löytyvät pääasiassa aikuisille suunnattujen pelien joukosta (mm. Ermi, Heliö & Mäyrä, 2004; Funk, 1993; Funk & Buckman, 1996; Griffiths, 1997; Griffiths, Davies & Chappell, 2004; Salokoski, 2005; Salokoski, Mustonen, Sipari & Pulkkinen, 2002; Särkelä, 2000). Vanhemmille suunnatuissa peleissä esiintyy myös enemmän väkivaltaa kuin lastenpeleissä ja se on esitetty yleensä realistisessa peliympäristössä (Salokoski, 2005; Smith ym., 2003). Tiedetään myös, että lapsille ikärajoiltaan sallituissa peleissä esiintyy väkivaltaa ja että se on esitetty yleensä fiktiivisessä, animoidussa peliympäristössä (Salokoski, 2005; Smith ym., 2003; Thomson & Haninger, 2001). Samoin lasten televisio-ohjelmista tehdyt sisällönanalyysit ovat osoittaneet, että lastenohjelmissa esiintyy paljon väkivaltaa (Wilson ym. 2002).

### *Televisioväkivallan tutkimukset ovat luoneet perustan vaikutustutkimukselle*

Mediaväkivallan tutkimusperinteet ovat televisiotutkimuksessa. Useat vaikutustutkimukset on tehty Yhdysvalloissa, josta niiden siirtäminen suoraan Suomeen ja suomalaiseen kulttuuriin on täysin mahdotonta. Yhdysvaltalaisissa poikittaistutkimuksissa on johdonmukaisesti havaittu, että television ja elokuvaväkivaltaan käytetty aika on positiivisesti yhteydessä katsojan fyysiseen ja verbaaliseen aggressioon sekä aggressiiviseen ajatteluun (Anderson, Gentile & Buckley, 2007; Gentile & Stone, 2005). Myös kokeellisissa tutkimuksissa on johdonmukaisesti löydetty korkeampia aggressiotasoja sekä enemmän aggressioon liittyviä muuttujia (kuten aggressiivisia ajatuksia) väkivaltaisille televisio-ohjelmille altistumisen jälkeen kuin väkivallattomien ohjelmien jälkeen (Anderson ym., 2007). Yksikään Andersonin ja hänen kollegojensa esille tuoma televisiotutkimus ei ole kuitenkaan tällä vuosituohannella tekemä tutkimus.

Osittain tämä kuitenkin kertoo mediatutkimuksessa vallalla olevasta trendistä vuorovaikutteisten medioiden vetovoimasta tutkimusongelmien asettelussa.

Pitkittäistutkimuksissa sen sijaan on tuoreempiakin julkaisuja. Huesmann kollegoineen (2003) raportoi 15 vuotta kestäneestä tutkimuksesta, johon osallistui 300 yhdysvaltalaisista lasta. Heidä oli haastateltu alakoululaisina ja haastattelu oli toistettu heidän ollessa hieman yli 20-vuotiaita. Tutkijat havaitsivat, televisioväkivallan ennustavan sekä fyysistä, verbaalista että epäsuoraa aggressiota (yhdistelmämitalla mitattuna). Yhteys säilyi merkitseväenä silloinkin, kun tulokset rajattiin fyysiseen aggressioon ja väkivaltaan. Lapsuuden televisioväkivallalle altistumisen vaikutukset aikuisiän aggressioon pysyivät merkitseväenä sen jälkeenkin, kun kontrolloitiin vanhempien koulutusta ja lasten suoritusta mittaavat mittarit.

Toinen tuore pitkittäistutkimus, jonka Anderson (2007) esittelee, tarkasteli nuoruusiän ja varhaisen aikuisiän television katselutapojen vaikutuksia myöhempään väkivaltaiseen käyttäytymiseen (Johnson ym., 2002). Television katselun kokonaisaika, ei siis pelkästään väkivaltaisten ohjelmien katsominen, arvioitiin 14-vuotiaana ja 22-vuotiaana. Televisiolle altistuminen nuoruusiässä ennakoitiin merkitsevästi hyökkäävää ja riidanomaista käytöstä myöhemmällä iällä. Tilastollinen yhteys säilyi senkin jälkeen, kun kontrolloitiin perheen tulotaso, vanhempien koulutus, verbaalinen älykkyys, lapsen laiminlyönti, lähiympäristön olosuhteet, vertaisaggressio ja kouluväkivalta.

New Yorkin yliopistossa Johnsonin (2002) johdolla tehdyssä pitkittäistutkimuksessa seurattiin 707 miestä ja naista 25 vuoden ajan. Tutkimuksen mukaan lähes neljäsosa miehistä, jotka katsoivat 14-vuotiaana tv:tä yli kolme tuntia päivässä, oli käyttäytynyt väkivaltaisesti. Alle tunnin päivässä katsoneista osuus oli viisi prosenttia. Naisilla yhteys ilmeni vasta myöhemmin; ehkä siksi, että 14-vuotiaat tytöt eivät yleensä katso kovin väkivaltaisia ohjelmia. Yhteydet pysyivät merkitsevinä sosiaalisten tekijöiden kontrolloinnin jälkeen.

Vaikutuksen suuruutta arvioitaessa Bushmann ja Huesmann (2001) tuovat esille, että väkivaltaviihteen katsomisen ja aggressiivisuuden välinen yhteys on lähes yhtä suuri kuin tupakoinnin ja keuhkosityövän välillä ja huomattavasti suurempi kuin esimerkiksi suojaamattoman seksin ja Aidsiin sairastumisen, kalsiumin syömisen ja luumassan välillä, läksyjien tekemisen ja koulumenestyksen tai altistumisen asbestille ja syövän välinen yhteys. Jopa tupakkayhtiöt myöntävät tupakoinnin riskin keuhkosityöväälle, mutta lähes yhtä suuri yhteys tv-väkivallan ja aggression välillä silti kyseenalaistetaan. Kaikki tupakoitsijat eivät sairastu syöpään tai kaikki syöpään sairastuneet eivät ole tupakoitsijoita. Samoin väkivaltaviihteen katsominen ei tee kaikista lapsista aggressiivisia tai kaikki aggressiiviset lapset eivät ole väkivaltaviihteen suurkuluttajia, mutta riski on molemmissa tutkimustiedon perusteella kiistaton.

Pitkittäistutkimuksiin keskittynyt televisiotutkimuksista tehty meta-analyttinen tutkimus (Anderson ja Bushman, 2002) jossa oli 42 tutkimusta ja otoskoko kaiken kaikkiaan 5 000, vahvisti myös televisioväkivallan ja aggression välisen yhteyden,  $r = .17$ . Yhteenvedona televisiotutkimusten tuloksista toimii hyvin AAP:n (American Association of Paediatrics) (2001; Hargrave & Livingstone, 2006) lausunto, jonka se antoi tieteellisten tutkimusten perusteella väkivaltaviihteen vaikutuksista lapsiin. Lausunnossa todetaan, että mediaväkivallan vaikutukset lapsiin ovat monimutkaisia



ja muuntuvia. Joihinkin mediaväkivalta vaikuttaa enemmän kuin toisiin. Mutta kun otetaan huomioon vaikutusten kesto, intensiteetti ja laajuus, väkivaltavihteellä on useita kielteisiä vaikutuksia lapsiin. Nämä vaikutukset saavat useita erilaisia ilmene-  
misen muotoja. Lapsilla, jotka näkevät paljon väkivaltaa, on muita lapsia suurempi riski nähdä väkivalta tehokkaana tapana ratkaista konflikteja. He myös todennäköi-  
semmin olettavat, että väkivalta on hyväksyttävä toimintatapa. Väkivallan katsominen  
saattaa johtaa emotionaaliseen turtumiseen todellisen elämän väkivaltaa kohtaan.  
Se voi myös vähentää todennäköisyyttä puolustaa uhria väkivaltaisessa tilanteessa.  
Väkivaltaviihde ruokkii havaintoja maailmasta väkivaltaisena ja julmana paikkana.  
Väkivallan katsominen lisää myös pelkoja väkivallan uhriksi joutumisesta lisäten  
itsepuolustuskäyttäytymistä ja epäluottamusta kanssaihmiin. Niillä lapsilla, jotka  
ovat altistuneet väkivaltaisille ohjelmille nuorella iällä, on korkeampi ennuste väki-  
valtaiselle ja aggressiiviselle käyttäytymiselle myöhemmin kuin niillä lapsilla, jotka  
eivät ole altistuneet väkivaltavihteelle.

### *Aggressiivisen musiikin vaikutukset lapsiin ja nuoriin*

Aggressiivisuuden yhteydessä on syytä tuoda esille myös heavy – musiikki, jota kuvataan myös hyvin aggressiiviseksi ja raskaaksi musiikkilajiksi. Tutkimukset ovat osoittaneen positiivisen yhteyden heavy-musiikin kuuntelun ja muun muassa itsemur-  
hien, depressiivisyyden, ongelmakäyttäytymisen sekä heikomman koulumenestyksen  
välillä (Roberts & Christenson, 2001). Roberts ja Christenson (2001) ovat kuitenkin  
voimakkaasti sitä mieltä, että kyseessä ei ole heavy metallin kuunteluun liittyvä  
syndrooma vaan ongelmallisten nuorten syndrooma. Usein heavy metal fanit eivät ole  
erityisen ongelmallisia tai riskialttiita, mutta ne, jotka ovat ongelmallisia tai kuuluvat  
riskiryhmään, näyttävät suosivan musiikkigenreistä ylivoimaisesti heavy metallia.

Musiikin affektiivinen käyttö ja tietyn mielialan hakeminen musiikin avulla saattaa  
olla kuitenkin riski ongelmakäyttäytymiseen ja itsetuhoiseen käyttäytymiseen niillä,  
joilla on jo ongelmia (Roberts & Christenson, 2001). Vaikutusten ehtona on sanoit-  
tusten ymmärtäminen ja niiden tulkinta aggressiivisiksi, vihamielisiksi ja väkivaltaa  
ihannoiviksi, minkä jälkeen niillä saattaa olla vaikutus väkivaltaa hyväksyviä asen-  
teita ja uskomuksia lisäävästi (Anderson ym., 2003). Myöhemmin Roberts (2003) on  
havainnut, että musiikissa vaikuttaa pikemminkin musiikin emotionaalinen lataus ja  
soundi kuin sanat. Väkivaltaisen musiikin sanojen vaikutus ei kuitenkaan todennäköi-  
sesti ole niin voimakas, kuin on visuaalisen väkivaltamedian vaikutus.

Viime aikoina musiikkilajeista ongelmakäyttäytymisen yhteydessä on nostettu  
esille rap-musiikki, jonka kappaleissa esiintyvät sanoitukset saattavat olla naisia  
halventavia, väkivaltaa ihannoivia ja helpon elämän puolesta puhuvia. Daven ja  
Michelin (2004) yhdysvaltalainen tutkimus toi esille rap-musiikin kuuntelun yhtey-  
yden ongelmakäyttäytymiseen, kuten väkivaltaan, varasteluun, katujengeihin sekä  
huumeiden käyttöön. Toisaalta myös rap-musiikin kohdalla on todennäköisempää,  
että rap vetoaa niihin nuoriin, joille on ominaista tällainen ongelmakäyttäytyminen  
eikä niin, että rap-musiikki itsestään aiheuttaisi ongelmakäyttäytymistä. Suomessa  
rap-musiikkia ei ole tutkittu tästä näkökulmasta, mutta todennäköisesti Yhdysvalloissa  
tietyillä etnisillä ryhmillä tehtyjä tutkimuksia ei voida soveltaa suomalaisiin nuoriin

kovinkaan hyvin.

### *Peliväkivallan vaikutukset lapsiin ja nuoriin*

Vuorovaikutteinen media tarjoaa väkivaltaviihhteelle keskeisen uuden kanavan. Mediaväkivalta on universaaliala ja nykyään lähenee huolestuttavasti reaali maailman väkivaltaa ”täydellisenä” väkivallan kuvauksena, mikä sisältää virtuaalisen todellisuuden (kolmiulotteisuus), vuorovaikutteisuuden (tietokonepelit) ja aina saatavilla olon universaalisenä ilmiönä (internet, videot), jolloin lasten mahdollisuudet altistua toistuvalla väkivallalle ja sen kuvauksille on rajaton. Tämä lisää riskiä kielteisistä vaikutuksista, aggressiivisuudesta ja väkivaltaa hyväksyvistä asenteista (Groebel, 2001). Viime aikoina pelitutkimus on ollut hyvin kiivasta. Teknologia mahdollistaa entistä upeampia virtuaalisia seikkailuja, joihin pelaajan on mahdollisuus astua sisään. Vaikutustutkimus ylipäättänsä vuorovaikutteisessa ympäristössään on varsin mielenkiintoista, mutta väkivalta tekee siitä yhtenä keskeisenä haitallisena sisältönä myös ongelman, johon on syytä saada vastauksia.

Anderson kollegoineen (2007) tuo esille selvityksessään, että vaikka korrelatiivisia pelitutkimuksia on suhteellisen paljon, vasta viime aikoina ne ovat ruvenneet täyttämään kriteereitä, jotka ovat mielekkäitä tutkittaessa väkivaltaisten pelien pelaamisen yhteyttä lasten ja nuorten aggressiivisuuteen. Nämä kriteerit ovat ensinnäkin tutkimuksen otoskoko, jonka tulisi olla suurempi kuin 200. Toiseksi tulisi olla luotettavat mittarit väkivaltaisten pelien altistamiselle sekä aggression tai aggressiivisuuteen liittyvien muuttujien (esim. aggressiivisten kognitioiden) mittaamiselle. Ensimmäinen tällainen tutkimus Andersonin mukaan oli heidän tutkimuksensa (Anderson & Dill, 2000), jossa he pyysivät korkeakouluopiskelijoita tekemään listan suosikkipeleistään, ilmaisemaan kuinka paljon väkivaltaa noissa peleissä on sekä kertomaan, kuinka usein he olivat pelanneet kyseistä peliä. Näistä väkivaltaluokituksista ja frekvenssipistemäärästä laskettiin pistemäärä väkivaltaisille peleille altistumiselle. Osallistujat täyttivät myös aggressiivisen persoonallisuuskyselyn, rikollisuuskyselyn sekä kertoivat kaiken tyyppisiin peleihin käyttämänsä ajan. Kiinnostavin tulos oli positiivinen korrelaatio väkivaltaisille peleille altistumisen ja itse raportoidun aggressiivisen rikollisen käyttäytymisen välillä. Kyseisessä tutkimuksessa todettiin myös, että väkivaltaisen pelin vaikutus aggression pysyi merkitsevänä, vaikka kaiken tyyppisten pelien pelaamiseen käytetty aika, aggressiivinen persoonallisuus ja sukupuoli kontrolloitiin.

Lapsista tehty, kriteerit täyttävä tutkimus on Krahen ja Möllerin (2004) tutkimus kahdeksaluokkalaisilla, joiden tuli merkitä, kuinka usein he pelasivat 25 suosittua tietokonepeliä. Aikuiset asiantuntijapelaajat arvioivat jokaisen pelin väkivaltasisällön. Väkivaltaluokittelujen ja frekvenssilukujen avulla laskettiin peliväkivallalle altistumisen pistemäärä. Lisäksi nuoret täyttivät fyysisen aggression normien hyväksymistä mittaavan lomakkeen. Tutkimuksessa havaittiin, että mitä enemmän lapsi pelasi väkivaltaiseksi luokiteltuja pelejä, sitä helpommin hän hyväksyi fyysisen väkivallan normatiivisena toimintana (esimerkiksi, Minusta on oikein potkia ja tönä sellaista ihmistä, joka on suuttanut minut.).

Gentile kollegoineen (2004) tutki kahdeksas ja yhdeksäsluokkalaisia yhdysvaltalaisia nuoria. Tutkimus osoitti positiivisen yhteyden väkivaltaisten pelien pelaamisen

sekä piirrevihamielisyyden, opettajan kanssa riitelyn ja fyysisten tappeluiden välillä. Väkivaltaisten pelien yhteys fyysisiin tappeluihin pysyi merkitsevänä senkin jälkeen, kun oli kontrolloitu sukupuoli, piirrevihamielisyyden sekä pelien pelaamisen kokonaispelaaja-aika. Tutkijat havaitsivat myös, että pelien pelaamiseen käytetty kokonaisaika oli yhteydessä matalampiin arvosanoihin, kun taas väkivaltapeleihin käytetyllä ajalla tämmöistä yhteyttä ei esiintynyt.

Vandewater kollegoineen (2005) havaitsi 7 – 12-vuotiailla lapsilla ja nuorilla, että perheen ongelmat lisäsivät lapsen mediaväkivallan kulutusta. Perheen vuorovaikutus oli merkittävässä roolissa peliväkivaltaan uppoutumisessa. Brittiläisessä tutkimuksessa (Colwell & Payne, 2000) 12-vuotiailla pojilla pelaamisen määrä oli yhteydessä alhaisempaan itsetuntoon. Tutkimuksessa havaittiin yhteys aggressiivisuuden määrän ja pelaamisen määrän välillä, mutta ei suoraan väkivaltaisten pelien suosimiseen.

Andersonin tutkimusryhmä (2007) tutki 189 lukioikäistä nuorta, joilla väkivaltaisten pelien pelaaminen oli positiivisesti yhteydessä väkivaltaa suosiviin asenteisiin. He olivat persoonallisuudeltaan vihamielisempiä, vähemmän anteeksiantavaisempia, uskoivat väkivallan olevan yleinen toimintatapa sekä käyttäytyivät ikätovereitaan aggressiivisemmin. Yhteydet pysyivät merkitsevinä myös sen jälkeen, kun kontrolloitiin sukupuoli, kokonaispelaaja-aika, aggressiiviset uskomukset ja asenteet.

Sakamoto (2005) raportoi japanilaisesta tutkimuksesta, jossa 771 5. ja 6. luokkalailla koululaisilla oli havaittu positiivinen yhteys konsolipelien pelaamisen ja fyysisen aggression välillä. Sen sijaan verbaalinen aggressio ja vihamielisyyden eivät olleet yhteydessä pelaamiseen. Sakamoton omassa tutkimuksessa tarkasteltiin 1050 nuorta (8–11 grades) kahtena eri ajankohtana. Tulokset osoittivat, että mitä enemmän nuoret pelasivat pelejä, sitä enemmän heillä esiintyi väkivaltaa ja sitä vähemmän he osoittivat empatiaa toisia kohtaan. Altistuminen pelien väkivaltaisille sisällöille oli yhteydessä aggressiivisuuteen.

Suomessa Salokoski (2005) havaitsi tutkimuksessaan 10–16-vuotiailla lapsilla ja nuorilla, jotka suosivat väkivaltaa sisältäviä pelejä ja olivat pelien suurkuluttajia, eli niin kutsuttuja riskipelaajia, yhteyden lapsen heikkoon itsehallintaan. Mitä vakavampaa riskipelaaminen lapsella oli, sitä enemmän vanhemmat olivat havainneet lapsessaan heikkoa itsehallintaa ilmentävää aktiivista käyttäytymistä, aggressiivisuutta ja levottomuutta. Vaikuttaisi siis siltä, että riskipelaajat pyrkivät pelien ja väkivaltaisten sisältöjen avulla säätelemään tunteitaan, joihin ne hetkellisesti voivat tuoda helpotuksen. Tunteiden säätelyn kannalta menetelmä ei vaikuttaisi olevan kuitenkaan hyödyllinen ja lapsen kehitystä tukeva menetelmä, sillä riskipelaaminen näyttäisi vahvistavan heikkoa itsehallintaa ja sitä ilmentävää aktiivista käyttäytymistä. Väkivaltaisten pelien pelaaminen saattaa voimistaa myös käyttäytymistä tukahduttavia heikon itsehallinnan muotoja, kuten ahdistuneisuutta ja pelkoja, mutta vanhempien on todennäköisesti vaikeampi havaita niitä lapsessaan.

Kokeellisia tutkimuksia peleistä on tehty jonkin verran. Osassa tutkimuksista ongelmana on kuitenkin ollut käytetyt mittarit ja väkivaltaiset ja väkivallattomat pelit, jotka eivät ole olleet tasaveroisia (Andersson ym., 2007; Gentile & Stone, 2005; Salokoski, 2005). Anderson ym., (2007) määrittelee laadukkaan kokeellisen tutkimuksen kriteereiksi sen, että otoskoko on riittävä (> 200), väkivaltaisten ja väkivallattomien pelien mahdolliset sekaannuttavat ulottuvuudet on saatettu tasaveroisiksi (esimerkiksi

vaikeusaste), pelit ovat väkivaltaisista ja väkivallattomia pelejä sekä aggressioon ja aggressioon liittyvät mittarit ovat valideja.

Andersonin ja Dillin (2002) tutkimukseen kuului toisena osiona kokeellinen tutkimus, jossa korkeakouluopiskelijat jaettiin satunnaisesti pelaamaan joko väkivaltaista tai väkivallatonta peliä. Pelit olivat yhdenmukaisia useilta tärkeiltä ulottuvuuksiltaan. Molemmat oli testattu pilottidatan avulla ja ne tuottivat saman fyysisen vireystilan (sydämensyke, verenpaine). Kontrolloituja ulottuvuuksia olivat myös pelin vaikeus, kiihtymys ja turhautuminen. Osallistujat pelasivat heille määrättyjä pelejä ja täydensivät aggressiivisen kognition sekä aggressiivisen käytöksen määreitä. Tulokset osoittivat, että väkivaltaisten pelien pelaaminen lisää aggressiivisia kognitioita ja käyttäytymistä.

On myös paljon muita korkeakouluopiskelijoiden keskuudessa tehtyjä tutkimuksia, jotka ovat Andersonin ym. (2007) mukaan tuoneet esille, että lyhyt altistuminen väkivaltapeleille lisää aggressiivista käyttäytymistä, silloinkin kun vertailukohteena ollut väkivallaton peli on väkivaltaa lukuun ottamatta relevanteilta ulottuvuuksiltaan sama. Esimerkiksi Carnagey ja Anderson (2005) ohjelmoivat uudelleen väkivaltaisen rallipelin Carmageddon 2 siten, että toisen ryhmän pelaamasta pelistä oli poistettu kaikki väkivalta. Keskeisin tulos oli, että satunnaistettu ryhmä, joka pelasi alkuperäistä Carmageddonia 20 minuutin ajan, käyttäytyivät aggressiivisemmin kuin ryhmä, joka pelasi väkivallatonta versiota.

Andersonin (2007) tutkimusryhmä mittasi 9–12-vuotiailla lapsilla (n = 161) sekä korkeakouluopiskelijoilla (n = 354) sattumanvaraistetuissa ryhmissä väkivallattomien ja väkivaltaisten pelien pelaamisen jälkeen aggressiivista tasoa pelillä, jossa tuli säätää rangaistuksen tasot annettavaksi toiselle tutkimukseen osallistuvalla henkilöllä. Tällä tavoin mitattiin aggressiivista käyttäytymistä. Tosi asiassa ketään toista henkilöä ei ollut olemassakaan. Heidän hypoteesinaan oli, että väkivaltaista tietokonepeliä pelannut ryhmä säätää rangaistuksen tason kuvitellulle vastustajalle korkeammaksi kuin väkivallatonta peliä pelannut ryhmä. Tutkimustulokset tukivat hypoteesia. Yllättävää oli, että jopa pilapiirrosmaiset lasten väkivaltaiset tietokonepelit näyttivät aiheuttavan samoja lyhytaikaisia vaikutuksia kuin graafisemmat ikärajalaiset pelit. Pohjimmiltaan näyttää siltä, että pelkkä aggressiivisen toiminnan toteuttaminen johti kohonneeseen aggression toteuttamiseen, eikä niinkään se, miten se oli kuvattu. Lasten ja korkeakouluopiskelijoiden välillä ei ollut eroja. Monet ovat olettaneet lasten olevan herkempiä mediaväkivallan vaikutuksille, mutta toiminnan toteuttamisessa korkeakouluopiskelijat olivat yhtä alttiita.

Tutkimuksessa täytettyjen kyselylomakkeiden perusteella Anderson ym. (2007) havaitsi, että kodin tapahtumilla oli merkitystä. Lapset, joiden vanhemmat osallistuivat enemmän lastensa median käyttöön (rajoittivat ajallisesti ja sisällöllisesti), antoivat alhaisempia rangaistuksia ja olivat vähemmän aggressiivisempia joka päiväisessä elämässä. Toisaalta taas ne lapset, jotka kuluttivat mediaväkivaltaa kotona, antoivat laboratorionkokeessa korkeampia rangaistuksia ja olivat aggressiivisempia joka päiväisessä elämässään kuin ikätoverinsa.

Vaikka tutkimukset osoittavatkin yhteyden väkivaltapelien pelaamisen ja aggressiivisuuden välillä, tarvitaan vielä pitkittäistutkimuksia pelaamisen vaikutuksista sekä muiden riskitekijöiden suhteesta mahdollisiin kielteisiin seurauksiin. Pitkittäistutki-

muksia, jotka keskittyisivät erityisesti väkivaltaisten pelien vaikutuksiin, ei ole vielä julkaistu. Muutamissa pitkittäistutkimuksissa on kuitenkin ollut joitain muuttujia koskien pelaamista ja nämä ovat osoittaneet pelien vaikutuksen olevan samansuuntainen kuin televisioväkivallalla: altistuminen pelien väkivallalle lapsena ennustaa myöhäisempää aggressiivisuutta (Anderson ym., 2003). Internetistä tutkimuksia väkivaltaisista sisällöistä ei ole julkaistu, mutta vuorovaikutteisena kuvamediana vaikutusten oletetaan olevan samansuuntaisia kuin televisiossa ja tietokonepeleissäkin (Anderson ym., 2003).

Slater kollegoineen (2003) tutkivat 6. ja 7. luokkalaisia lapsia Yhdysvalloissa kahden vuoden ajan neljä kertaa. Tutkimus osoitti, että mediaväkivallalle altistuminen oli positiivisessa yhteydessä myöhäisempään aggressioon senkin jälkeen kuin aikaisempi aggressiivisuus ja muut aggressioon liittyvät muuttujat oli kontrolloitu. Sen sijaan olemassa olevan aggressiivisuuden vaikutus myöhäisempään mediaväkivallan kulutukseen ei ollut tilastollisesti merkitsevä sen jälkeen, kun aggressiivisuuden keskimääräinen taso oli tilastollisesti kontrolloitu. Toisin sanoen, tutkimus vahvistaa hypoteesia siitä, että varhainen altistuminen mediaväkivallalle lisää riskiä myöhemmin esiintyvistä aggressiivisuudesta. Sen sijaan tutkimus ei tukenut hypoteesia siitä, että ennestään aggressiivisemmat lapset hakeutuisivat väkivaltaisen viihdemedian pariin.

Andersen ja hänen kollegansa (2007) selvittivät kahtena eri ajankohtana lukuvuoden aikana kyselytutkimuksella 3.-, 4.- ja 5.-luokkalaisilta lapsilta, heidän luokkatovereiltaan sekä heidän opettajiltaan väkivaltaviihteen kulutusta, tappeluihin joutumista kuluneen vuoden aikana, maailmankuvaa, fyysistä, verbaalista sekä epäsuoraa aggressiota sekä prososiaalista käyttäytymistä ja koulumenestystä. Tutkimus osoitti, että mitä enemmän väkivaltaisia pelejä lapset lukuvuoden alussa pelasivat, sitä aggressiivisempi maailmankuva heillä oli ja sitä aggressiivisempia he olivat sekä verbaalisesti että fyysisesti toisella mittauskerralla. Korkeampi aggression taso ja matalampi prososiaalisuuden taso olivat yhteydessä siihen, että ikätoverit torjuivat heitä muita lapsia enemmän.

Meta-analyttisissä tutkimuksissa on voitu koota tutkimustietoa myös niistä tutkimuksista, jotka eivät täytä kaikkia laatukriteerejä esimerkiksi pienen otoskokonsa takia. Andersonin (2003) pelitutkimuksiin keskittynyt meta-analyysi osoitti, että peliväkivallalle altistuminen on positiivisessa yhteydessä aggressiiviseen käyttäytymiseen, tunteisiin ja kognitioihin sekä negatiivisesti yhteydessä auttamiseen tai prososiaaliseen käyttäytymiseen. Tuoremmassa meta-analyysissä (Anderson ym., 2004) on kyetty osoittamaan aikaisempien tulosten lisäksi myös fyysisen vireystilan kohoaminen väkivaltaisten pelien pelaamisen yhteydessä. Myös muut meta-analyttiset tutkimukset ovat antaneet samansuuntaiset tulokset ja vahvistaneet yhteyden väkivaltaisten pelien pelaamisen ja aggression välillä (Anderson, 2004; Gentile & Anderson, 2003; Sherry, 2001).

Eri medianavia yhdistävässä meta-analyttisessä tutkimuksessa Bushman ja Huesmann (2006) kokosivat alle 18-vuotiaille lapsilla ja nuorilla tehdyt tutkimukset väkivaltaisesta mediasta mukaan lukien television, elokuvat, tietokonepelit, musiikin sekä sarjakuvat. Tutkimus osoitti, että väkivallan lyhytaikaiset vaikutukset olivat suurempia nuorilla kuin lapsilla, kun taas pitkäaikaiset vaikutukset olivat suurempia

lapsilla. Medialla on tilastollisesti merkitsevä vaikutus aggressiiviseen käyttäytymiseen, aggressiivisiin ajatuksiin, vihamielisiin tunteisiin, vireystilan nousuun ja auttamiskäytöksen laskuun. Lapset oppivat uusia malleja, skeemoja, uskomuksia ja asenteita observationaalisen oppimisen kautta helpommin kuin nuoret.

### *Neurologiset tutkimukset uusi tutkimussuuntaus vaikutustutkimuksissa*

Neurologiset tutkimukset ovat tuoneet Andersonin ja hänen kollegojensa (2006) mukaan tuoreen näkökulman mediavaikutusten tutkimuskenttään viime aikoina. Mediapsykologiassa mielenkiintoisia mahdollisuuksia avaavat esimerkiksi aivojen aktivaatiomuutokset mediailmiöiden mekanismeissa, kuten habituaatioissa ja turtumisessa. Samoin emotionaalisen reaktiivisuuden tutkiminen on avainkysymys, mikä kohdistaa mielenkiinnon erityisesti aivojen limbiseen järjestelmään, mantelitulmakkeeseen ja neokorteksille. Myös emotionaalisen muistin aivoalueet ovat suuria mielenkiinnon kohteita.

Aihealuetta lapsilla on tutkinut Murray tutkimusryhmineen (2006). Heidän tutkimukseensa osallistui 40 lasta (8–12-vuotiaita), joista kahdeksan osallistui tutkimuksen jokaiseen vaiheeseen (fMRI, fysiologisiin mittauksiin sekä väkivaltaisten ja väkivallattomien televisio-ohjelmien katsomiseen). Tutkimus osoitti, että televisioväkivalta käsitellään aivojen oikean hemisfäärin alueella (precuneus, posterior cingulate, mantelitulmake, alapäälaenlohko (inferior parietal cortex), premotorinen korteksi (premotor cortex)). Aktivaatiota tapahtui myös hippokampuksessa, parahippokampuksessa sekä talamuksen eli näkökukkulan patjalla (Pulvinar). Televisioväkivalta sääteli aivoaktivaatiota muunnellen tunteita, vireystilaa ja tarkkaavaisuutta sekä episodista muistia sekä motorisia toimintoja. Aivoaktivaatio voi selittää käyttäytymismalleja, jotka on havaittu monissa tutkimuksissa televisioväkivallan katsomisesta. Erityisesti niillä lapsilla, jotka viettävät paljon aikaa mediaväkivallan parissa, voi vaikutukset näkyä pitkäaikaisina aggressiivisina tietorakenteen muutoksina aivoaktiiviteetissa ja skripteissä, jotka toimivat sosiaalisen toiminnan oppaina.

Murrayn ym. (2006) tutkimuksessa mielenkiintoinen tutkimustulos oli televisioväkivallan synnyttämät reaktiot mantelitulmakkeessa, jota on perinteisesti pidetty uhkaavan tilanteen, ulkoisen vaaran tai pelon reagointiin keskittyneenä aivoalueen osana. Näyttäisi siis siltä, että mediaväkivalta voi saada aikaan samanlaisen aivoaktiiviteetin kuin todellinen uhkaava tilanne – huolimatta siitä, että lapsi tietää katselevansa televisio-ohjelmaa. Samoin premotorisen aivoalueen aktivoituminen tulkittiin tutkimuksessa siten, että toiminnan tunnistaminen tapahtuu todennäköisesti kyseisellä aivoalueella. Median mallien toiminnan havaitseminen ja myös imitoiminen eivät ole aina tietoista vaan tämän tutkimuksen mukaan se tapahtuisi jo esimotorisella tasolla. Tutkimukseen osallistui kuitenkin vain 8 lasta. Tarvitaan siis vielä lisää tutkimuksia aihealueesta.

### *Mediaväkivallan riski- ja suojaavat tekijät*

Medianväkivallan vaikutukset eivät ole samanlaisia kaikilla kuluttajilla, vaan vaikutukset ovat aina monimutkaisen yhtälön summa, johon vaikuttavat lapsen tai nuoren yksilölliset, sosiaaliset, ympäristölliset, kulttuurilliset ja tilannetekijät. Lapsella on

myös erilaisia yksilöllisiä eroja riskitekijöiden ja suojaavien tekijöiden näkökulmasta, jotka saattavat muodostaa riskin vaarantaen tulevan sopeutumisen (riskitekijät), sekä tekijöitä, jotka suojelevat lasta näiltä riskitekijöiltä (suojaavat tekijät) (Anderson ym., 2007). Riski- ja suojaavat tekijät auttavat selittämään, miksi mediaväkivallan vaikutukset näkyvät joissakin lapsissa suurempina kuin muissa.

Mediaväkivallalle altistuminen on todennäköinen riskitekijä kaikille lapsille Andersonin ja hänen kollegoidensa mukaan (2007). Osalla lapsista on kuitenkin suojaavia tekijöitä, jotka vähentävät tai lieventävät mediaväkivallalle altistumisen vaikutuksia, kun taas toisilla lapsilla saattaa olla muita riskitekijöitä, jotka korostavat mediaväkivallalle altistumisen vaikutuksia.

Riski- ja suojaavien tekijöiden keskeisimpiä löytöjä on Andersonin ja hänen kollegojensa (2007) mukaan Mastenin (2001) kasautuva riskimalli, jonka mukaan mitä useampia riskitekijöitä lapsella on, sen suurempi lapsen ongelmallisten toimintojen todennäköisyys lapsella on. Kumulatiivisten riskitekijöiden vaikutus on suurempi kuin yhdenkään yksittäisen riskitekijän vaikutus terveen kehityksen uhkana. Anderson pitää altistumista mediaväkivallalle aggressiivisen käyttäytymiseen johtavana riskitekijänä.

Monet tutkijat ovat nimenneet iän aggressioon liittyväksi muuttujaksi (Anderson ym., 2003). Ikä ei kuitenkaan ole riippumaton muuttuja, joka itsessään voisi vaikuttaa. Andersonin ja hänen kollegansa (2007) korostavat kehitystehtävien näkökulmaa, jossa lasta ei tule aliarvioida aikuisten kustannuksella. Aikuisetkaan eivät välttämättä erota faktaa fiktiosta ja vaikka toisaalta erottavat, silti se vaikuttaa heihin.

Sukupuoli ei näyttäisi olevan merkittävä tekijä väkivaltaisten pelien pelaamisen vaikutusten kannalta (Dill & Dill, 1998) ja väkivaltaisten pelien pelaamisen yhteys lapsen aggressiivisuuteen säilyy myös sukupuolen kontrolloinnin jälkeen (Gentile ym., 2004). Lapsilla, jotka ovat ennestään aggressiivisia, on suurempi riski ottaa vaikutuksia väkivaltaaviihteestä ja heidän väkivaltaaviihteen kulutus on todennäköisesti suurempaa kuin muilla lapsilla (mm. Anderson ym., 2003).

Lapsen älykkyyden merkityksestä mahdollisiin väkivaltaaviihteen vaikutuksiin sen sijaan ei ole selkeää näyttöä olemassa. Pitkittäistutkimuksissa on kuitenkin osoitettu, että erot lasten älykkyydessä eivät selitä mediaväkivallan vaikutuksia (Anderson ym., 2003). Sen sijaan lapsen oma alttius kokea väkivaltaiset tapahtumat voimakkaasti ja heikompi kyky ymmärtää mediaväkivalta viihteenä ja erillisenä kokonaisuutena todellisesta maailmasta lisäävät riskiä mahdollisista vaikutuksista (Anderson ym., 2003). Lisäksi väkivaltaisiin hahmoihin samastuessa lapsi samastuu pahaan, mikä saattaa aiheuttaa tunne-elämän häiriintymisen.

### *Väkivallan esitystavalla on merkitystä*

Televisiotutkimuksissa on osoitettu, että sisällöt vaikuttavat olennaisesti katsomiskokemukseen ja esitysten tulkintaan (Wartella, Olivarez & Jennings, 1998). Gerbnerin kehittämän kultivaatioteorian mukaisissa empiirisissä tutkimuksissa on analysoitu televisio-ohjelmien sisältöjä ja havaittu, että mediaväkivallan vaikutuksiin liittyvät tietynlaiset väkivallan esittämisen piirteet (taulukko 2) (Wilson ym., 1998). Televisio-ohjelmien mahdollisten vaikutusten kannalta keskeisiä tekijöitä on osoitettu olevan

altistumisen määrä tietylle mediasisällölle, sen esittämistapa (realistisuus, fiktiivisyys) sekä sen asenteellinen sisältö (Mustonen, 1997a; 1997b; 2001; Salokoski, 2004; Salokoski, 2005; Wilson ym., 1998). Mitä enemmän lapsi altistuu jollekin tietylle mediasisällölle, sitä todennäköisemmin sillä on vaikutuksia lapsen käyttäytymiseen, asenteisiin, uskomuksiin ja tunnereaktioihin (Mustonen, 2001; Wilson ym., 1998). Sisältöjen esittämistapa, sen realistisuus, seurausten vakavuus ja dramatisointi vaikuttavat omalta osaltaan siihen, millaisia ohjelman mahdolliset vaikutukset ovat. Fiktiivisten sisältöjen vaikutukset lapseen ovat erilaisia kuin realistisen tai autenttisen ohjelmasisällön vaikutukset (Bushman & Huesman, 2001; Carter & Weaver, 2003; Wilson ym., 1998). Mitä lähemmäksi autenttista kuvausta ohjelmassa päästään, sitä voimakkaampia tunnekokemuksia se saattaa lapsessa synnyttää. Realistisiin henkilöhahmoihin samastuminen ja heidän toimintamalliensa omaksuminen saattavat olla fiktiivisiin hahmoihin samastumista voimakkaampaa.

TAULUKKO 2 Kontekstitekijöiden yhteys oppimiseen sekä pelko- ja turtumisvaikutuksiin väkivaltaisessa mediassa (Wilson ym., 1998).

| KONTEKSTITEKIJÄT                          | OPPIMINEN | PELKO    | TURTUMINEN |
|---|-----------|----------|------------|
| Viehättävä hyökkääjä                      | Lisää     |          |            |
| Viehättävä uhri                           |           | Lisää    |            |
| Oikeutettu väkivalta                      | Lisää     |          |            |
| Epäoikeutettu väkivalta                   | Vähentää  | Lisää    |            |
| Aseiden käyttö                            | Lisää     |          |            |
| Pitkään kestävä tai realistinen väkivalta | Lisää     | Lisää    | Lisää      |
| Palkinto                                  | Lisää     | Lisää    |            |
| Rangaistus                                | Vähentää  | Vähentää |            |
| Kipu tai seuraukset                       | Vähentää  |          |            |
| Huumori                                   | Lisää     |          | Lisää      |

Se, millaisessa valossa jokin tietty mediasisältö on esitetty, vaikuttaa siihen, millaisia käsityksiä lapselle asiasta muodostuu. Jos väkivalta esitetään sankarihahmon toimintana, on hyvin todennäköistä, että lapsi omaksuu väkivaltaa sallivia asenteita (Bushman & Huesmann, 2001; Wilson ym., 1998). Sen sijaan kielteisessä valossa esitettyinä vaikutukset saattavat olla päinvastaisia (Bushman & Huesmann, 2001). Wilsonin ym. (1998) mukaan epäoikeutettuna koettu väkivalta, joka tekee kipeää ja tuntuu katsojasta epämiellyttävältä, voi jopa vähentää katsojan taipumusta itse toimia väkivaltaisesti. Samoin voi tapahtua, jos väkivallasta rangaistaan tuntuvasti. Lisäksi rangaistukset näyttäisivät vähentävän katsojien yleistä väkivallan pelkoa. Todelliseen elämään liitetty, oikeutettuna pidetty, sankarin suorittama väkivalta on mahdollisten mediavaikutusten kannalta voimakkaampaa kuin väkivallan kuvaaminen pahana tai



vääränä asiana realististen ja kivulioiden seurausten kanssa (Bushman & Huesmann, 2001; Liebert, Sprafkin & Davidson, 1982; Schmutte & Taylor, 1980; Wilson ym., 1998).

Myös humoristisesti esitetty väkivalta, joka minimoi väkivallan todelliset seuraukset, saattaa tuottaa väkivaltaa hyväksyviä asenteita sekä lisätä turtumista väkivallan vakavuutta kohtaan (Wilson ym., 1998). Toisaalta on syytä huomioida, että huumori myös peittää väkivallan olemassaolon tehokkaasti katsojalta, joka ei miellä komediaa ja animaatiofilmejä väkivaltaisiksi, vaikka sisällönanalyysit ovat osoittaneet aivan toista (Potter & Warnen, 1998). Pelkoa näyttäisi lisäävän väkivalta, joka kohdistuu samastumisen kohteena olevaan uhriin, koetaan epäoikeutettuna, on pitkäkestoista ja joka esitetään realistisesti ja graafisesti.

Graafisuutta on pidetty perinteisesti haitallisuuden kriteerinä, johon Lamminluodon (2004) mukaan puututaan kontrollissa ja jota vastustetaan ja paheksutaan. Graafiset väkivallan kuvaukset voivat kuitenkin realistisine kuvauksineen antaa väkivallasta oikeamman käsityksen väkivaltaisen käyttäytymisen tuhoisasta luonteesta ja herättää jopa väkivaltaa vastustavan asenteen kuin helpommin hyväksytty sankarillinen ja fantasianomainen väkivalta. Tätä havaintoa tukee amerikkalaisen ja japanilaisen mediaväkivallan ja toisaalta yhteiskunnassa todellisuudessa esiintyvien väkivaltaisuuksien vertailu.

Suzuki tutkijaryhmineen (2004) analysoi 86 japanilaista televisio-ohjelmaa (65 h 14 minuuttia) ja tarkasteli väkivallan laatua. Aasialainen mediaväkivalta poikkeaa länsimaisesta mediaväkivallasta tietyiltä osin. Japanilaisessa mediaväkivallassa tyypillistä on graafinen väkivalta, kun taas länsimaiseen mediaväkivaltaan on perinteisesti liitetty sankarillinen toimintaviihde. Kuitenkin näistä amerikkalainen yhteiskunta on rikostilastojen valossa radikaalisti väkivaltaisempi kuin japanilainen (Wiio, 2000). Suzukin ja hänen kollegojensa (2004) tutkimus osoitti, että Japanin televisiossakin esitetään väkivaltaa suhteellisen paljon (69 % ohjelmista) ja suurempi osa on epäoikeutettua kuin oikeutettua. Siitä lähes puolet oli kerran tapahtuvaa väkivaltaa ja ainoastaan 34 % toistuvaa väkivaltaa, jossa on useampi kuin yksi väkivaltainen teko. Verrattuna länsimaalaiseen televisioon, ero on Suzukin mukaan huomattava.

Aasialaisessa väkivallassa toiminta ja sen seuraukset kuvataan Suzukin ja hänen kollegojensa (2004) mukaan yksityiskohtaisemmin kuin länsimaissa. Kuvaukset ovat myös länsimaisia kuvauksia realistisempia. Väkivalta kohdistuu aasialaisissa toimintadraamoissa sankariin ja kuvaustapa korostaa uhrin kärsimyksiä. Länsimainen väkivaltaviihde tapahtuu useammin institutionaalisissa rooleissa (poliisi, armeija), kun taas aasialainen mediaväkivalta tapahtuu useimmiten yksityisissä suhteissa ja perhepiirissä. Väkivalta oli yhdistetty harvemmin huumoriin japanilaisessa televisio-ohjelmassa kuin länsimaisessa, amerikkalaisessa televisio-ohjelmassa.

Tulokset ovat erittäin mielenkiintoisia ja jää pohdittavaksi, kuinka suuri merkitys eri tavalla kuvatuilla mediaväkivalloilla on Yhdysvaltojen ja Japanin yhteiskunnassa. Japanista ei ole saatavilla samanlaisia televisioväkivallan vaikutustutkimuksia kuin Yhdysvalloista. Se, että väkivalta kohdistuu fiktiossa päähenkilöön ja että katsoja samastuu väkivallan uhriin ja eläytyy teon seurauksiin, vähentää Lamminluodon (2004) katsauksen mukaan väkivallan hyväksymistä ja omaksumista. Aasialainen tapa kuvata väkivaltaa kaikessa realistisuudessaan ja raakuudessaan ei ihannoisi väkivaltaa, vaan

päinvastoin. Jos yhteiskunnan väkivaltarikollisuuden tilastoja voidaan käyttää tukemaan tätä teoriaa, japanilaisen ja amerikkalaisen television ja rikostilastojen vertailu tukee tutkijoiden havaintoja. Länsimainen sankarin harjoittama väkivalta näyttäisi olevan vaikutuksiltaan aggressiivista käyttäytymistä ja asennoitumista suosivampaa kuin aasialainen graafinen, väkivallan inhottavana näyttävä esitys. Lamminluoto kritisoikin sitä, että Suomessa ikärajaerusteet ja kontrolli perustuu graafiseen kuvaukseen. Haitalliseksi määritellään se väkivaltakuvaus, joka aiheuttaa katsojassa mielipahaa ja turvallista taas on sellainen väkivalta, jota katsoja ei huomaa. Aikaisemmin tässä katsauksessa esitellyt tutkimukset muun muassa pelkoja käsitellyssä osiossa tuovat esille, että millainen väkivalta tahansa on pienille lapsille haitallista, jolloin ikärajat ovat paikallaan, mutta Lamminluoto nostaa aiheellisen kysymyksen esille kuitenkin kriteereistä, joilla haitallisuus määritellään ja mihin ne perustuvat. Suomen rajoitukset ja säätelyjärjestelmät perustuvat kansainvälisiin, erityisesti Yhdysvaltalaisiin tutkimuksiin ja säätelyjärjestelmiin, joissa on taustalla vuonna 1934 mediaväkivaltaa vastaan muotoiltu Yhdysvaltalainen Hayesin koodi, joka määritteli hyvin tarkasti sen, mitä elokuvissa sai näyttää ja mitä ei. Edelleen keinot, joita vaikutuksia vastaan käytetään, ovat pääasiassa rajoitukset ja itsesäätelyjärjestelmät.

Länsimaisille tyypillinen tapa kuvata väkivaltaa on hyvin vahva lasten ja nuorten suosimissa mediasisällöissä. Televisioväkivalta on Bushmanin ja Huesmannin (2001) mukaan levinnyt laajasti eri medioissa ja mediasisällöissä ja se esitetään usein hyvin vetovoimaisena: televisio-ohjelmista 40 % väkivallasta oli esitetty hyvän hahmon toimintana. Pahan hahmon toimintana esitetystä väkivaltaisesta toiminnasta 40 prosentissa kuvauksista väkivaltainen teko jätettiin rankaisematta. Jopa 73 prosentissa väkivaltaisista kohtauksista ei havaittu minkäänlaista katumista. Yli puolissa (55 %) väkivaltaisista kohtauksista ei ollut esitetty kipua tai kärsimystä. Seuraukset oli epärealistisia 36 % ja ainoastaan 15 prosentissa näytettiin väkivallan seuraukset uhrin perheelle, ystäville tai yhteisölle. Yli puolet (53 %) televisioväkivallasta oli kuolettaa ja yli 40 % oli yhdistetty huumori.

Lapsille suunnatut piirrosfilmit sisältävät myös paljon väkivaltaa, joka on usein huumorilla höystettyä, jolloin lapsille väkivalta esitetään hauskana huvina ja sosiaalisesti hyväksyttynä, hassuna asiana (Carter & Weaver, 2003). Lisäksi lapsia ei ole riittävästi suojeltu aikuisille suunnattujen ohjelmien väkivaltaisuuksilta (Carter & Weaver, 2003).

Vuorovaikutteisissa peleissä tulokset ovat hyvin samansuuntaisia. Salokosken (2005) tekemä 71 pelin sisällönanalyysi osoitti, että Suomessa myyntilistojen Top 10 peleissä esiintyvä väkivalta ilmeni hyvin kapea-alaisesti ihannoivana sankarihahmon toimintana. Verrattuna televisiossa esitettyyn väkivaltaan peleissä ei ole dokumentaarista väkivaltaa, kriittisesti esitettyä väkivaltaa ja hyvin vähäisessä määrin edes paha saa palkkansa -väkivaltaa, jotka tuottaisivat mahdollisesti väkivaltaa vastustavia asenteita tai toisivat väkivallan haitallisuuden esille seurauksineen. Sisällönanalyysi osoitti, että pelien väkivallassa on vaihtelua siinä, kuinka raakana ja vetovoimaisena se esitetään. Tulos on yhteneväinen televisiotutkimuksissa tehtyjen sisällönanalyyysien kanssa (Mustonen, 1997b).

Salokosken (2005) analyysi osoitti, että realistista ja raakaa väkivaltaa esiintyi peleissä enemmän kuin fiktiivistä animaatiota. Monissa peleissä realistisesti kuvattu

raaka väkivalta esitettiin sankarihahmon laittomana toimintana. Peleissä korostuikin raaka, lainvastainen väkivalta, jonka seuraukset näytettiin realistisesti. Lisäksi mitä hallitsevampaa pelin väkivalta oli, sitä raaempaa ja vetovoimaisena se esitettiin. Väkivalta oli raainta ja vetovoimaisinta taistelu- ja räiskintäpeleissä, mikä selittynee sillä, että nimenomaan näissä peleissä toiminta kietoutuu hyvin voimakkaasti väkivalta-teeman ympärille, jolloin siitä pyritään myös tekemään kiehtovaa ja vetovoimaista. Lastenpelien väkivalta erosi sisältönsä puolesta muiden pelien väkivallasta. Lastenpeleissä korostui animoitu väkivalta, jossa sankarihahmo oli useimmiten fiktiivinen olento tai eläin. Merkille pantavaa oli myös se, että lastenpelien väkivalta oli hallitsevampaa kuin muissa peleissä keskimäärin ja sitä saattoi esiintyä yhtä säännöllisesti kuin taistelu- ja räiskintäpeleissä, joihin verrattuna sitä ei ollut esitetty niin vetovoimaisena ja realistisena. Lastenpelien väkivalta esitettiin ilman seurauksia, ja siihen oli yhdistetty huumori useammin kuin muissa peleissä.

### *Mediaväkivalta ja tunteiden turtuminen*

Väkivaltaa yhdistettynä prososiaaliseen toimintaan pidetään yhtenä television katsomisen riskinä myönteiselle sosiaaliselle toiminnalle, jonka eri osa-alueita ovat muun muassa toisten huomioonottaminen ja empaattisuus. Väkivallan ja tuhon näyttäminen sosiaalisesti oikeutettuna tekona ilman rangaistuksia saattaa olla vahingollista lapsen prososiaaliselle vuorovaikutukselle (Mares & Woodard, 2001). Erityisesti pienet lapset, joilta puuttuu kriittinen tarkastelutaito ohjelmien sisältöjä kohtaan, kuuluvat riskiryhmään television vaikutuksille ja prososiaalisuuden alenemiselle (Paik & Comstock, 1994). Lisäksi Paikin ja Comstockin (1994) meta-analyysi osoittaa, että väkivaltaohjelmien katsominen on yhteydessä antisosiaaliseen käyttäytymiseen.

Median suurkulutus on myös riski perheen keskeisen vuorovaikutuksen vähentymiselle ja laadulle (Kubey & Donovan, 2001). Sen lisäksi, että lapset kuluttavat aikaansa median parissa eikä heillä ole aikaa muulle sosiaaliselle vuorovaikutukselle, riskinä on myös vanhemman oma median suurkulutus. Tällöin lapsi saa kilpailla vanhempiensa huomiosta median kanssa ja huolestuttavimmassa tapauksessa heidät laiminlyödään mediaan käytetyn ajan takia emotionaalisessa ja fyysisessä huolenpidossa (Kubey & Donovan, 2001).

Pelien suurkuluttajilla ei jää aikaa sosiaalisille suhteille ja joillakin pelaajista pelaaminen toimii kaverisuhteiden korvikkeina (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2001). Tutkimukset osoittavat myös, että pelaamisen määrä on negatiivisesti yhteydessä prososiaalisiin taitoihin (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2001; Van-Schie & Wiegman, 1997) ja empatian vähenemiseen (Sakamoto, 2005). Sakamoto (2005) toteutti kahden ajanjakson seurantatutkimuksen 5.luokkalaisilla (n = 780) lapsilla. Tutkimuksessa havaittiin, että paljon pelaavilla esiintyi vähäisempää empatiaa verrattuna vähemmän pelaaviin ikätovereihinsa. Prososiaaliselle toiminnalle altistamisen määrä peleissä oli yhteydessä positiivisesti lapsen prososiaalisen toiminnan raportointiin. Lisäksi jos joku muu pelaaja (vanhempi, ystävä tai sisko) osoitti kielteisiä asenteita pelin väkivaltaisista kohtauksista kohtaan pelin tapahtumien edetessä, vaikutti se empatian lisääntymiseen mittauskertojen välillä.

Myös muissa tutkimuksissa on havaittu pelaamisen yhteys alhaisempaan empatia-

kykyyn ja väkivaltaa hyväksyviin asenteisiin, jotka ovat turtumisen kannalta keskeisiä tekijöitä (Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner, 2004; Funk, Buchman, Jenks & Bechtoldt, 2003). Väkivaltaisten mediasisältöjen saadessa yliotteen lapsen tai nuoren vapaa-ajasta, riskinä on Mustosen (2007) mukaan se, että hän turtuu ja tottuu kokeamaansa niin, etteivät suuretkaan elämykset riitä stimuloimaan tunteita. Turtuminen eli poisherkestyminen saa aikaan sen, että esimerkiksi fysiologiset ja kokemukselliset tunnereaktiot vähenevät pikku hiljaa. Turtuminen vaikuttaa olennaisesti myös empatiakykyyn. Klassisissa turtumiskokeissa (Drabman & Thomas, 1974; Griffiths & Schuckford, 1989) on osoitettu, että väkivallalle altistetut lapset tuntevat vähemmän myötätuntoa ja ovat vähemmän halukkaita auttamaan onnettomuuden uhreja kuin kontrolliryhmän lapset.

Chat- ja internetkulttuurit perustuvat Oksasen (2006) mukaan yhä enenevässä määrin ihmisten tosiasialliselle kohtaamattomuudelle. Pysyvyyden turvaa tuovat kokemukset saattavat vaihtua alinomaiselle online-läsnäololle, jolloin minuuksittua pikemminkin heilahtelevia pörssikursseja, joissa voi voittaa, mutta myös hävitä katkerasti. Internetissä voi keskustelukumppanin sulkea pois, kun tämä ei enää miellytä. Tämä mahdollistaa objekti-suhteissaan haavoitettujen narsististen tarpeiden tyydyttämisen. Oksanen puhuu teknologiavälitteisestä narsismista, jossa käyttäjä voi mielensä mukaan päättää kuka on ja kenen kanssa seurustelee. Riskinä voi olla narsistiset kaikkivoipaisuuden fantasiat ja vallan tunne, jotka epävarmuuden ja ahdistuksen seurauksena näkyvät tarpeena kontrolloida itseä ja ympäristöä. Kontrollin tarve voi näkyä joko siitä luopumisena tai sen viemisenä äärimmäisyyksiin esimerkiksi hakemalla äärielämyksiä extreme-lajeista, kontrolloimalla syömistään äärimmäisyyksiin (anorexia nervosassa) sekä hakemalla lohtua fyysisen kivun kautta itseään viiltelemällä. Kontrollin hirttosilmukassa pyristelevät minuudet toteutuvat Oksasen (2006) mukaan satuttamisen kautta. Tällöin vain joko toisen tai oman itsen satuttaminen saa yksilön tuntemaan. Äärielämysten kulttuurissa ylilyönnit aktualisoituvat helposti.

### *Voimaannuttaako väkivalta?*

Perinteisten vaikutustutkimusten rinnalla on jo vuosikymmeniä tutkittu myös katsojien kokemuksia vastaanottotutkimuksien perinteessä, jossa on pyritty korostamaan katsojan tulkintaa myös niiden ilmiestejä vastustaen. Yksi tämän tutkimushaaran varhaisista teorioista oli katarsisteoria, jonka mukaan väkivaltaviihteen katsominen vähentäisi yksilön olemassa olevaa aggressiota. Tieteelliset tutkimukset eivät tue tätä oletusta (mm. Gunter, 1994), vaikkakin sitä on jonkin verran sovellettu myös esimerkiksi pelitutkimuksissa (ks. Salokoski ym., 2002).

Idea katharsiksesta on Lamminluodon (2004) mukaan tänä päivänä muuttanut muotoaan ja nykyään puhutaan muun muassa voimaantumisen (empowerment), millä tarkoitetaan populaarikulttuurin kykyä lisätä katsojan voiman tunnetta ja toimintakykyä (Nieminen & Pantti, 2004). Voimaantumisen puhutaan erityisesti vuorovaikutteisten pelien yhteydessä, joissa oletetaan, että pelaajat voivat ammentaa pelien arkkityyppisten kamppailujen tiimellyksestä sisäistä voiman tunnetta, jolla puolestaan voi olla merkitystä heidän toimintakykyisyyteensä ja identiteettinsä rakentumisen kannalta (Ermi ym., 2005a).

Ermin ym. (2005a) havainnot 10–12-vuotiaiden koululaisten pelikokemuksista tukevat ainakin epäsuorasti voimaantumisen ja mielikuvituksella vapautumisen tulkittamalleja. Esimerkkinä Ermi käyttää lapsen haastattelua, jossa kerrotaan pimeän pelon voittamisesta pelin monsterit kohtaamalla pimeässä huoneessa. Ermi kuitenkin toteaa, ettei ensisijaisena samastumiskohteena ollut pelihahmo eikä kysymyksessä siten olisi yksiselitteisesti pelihahmojen voimiin ja tekoihin samastuva eläytyminen. Keskeisempää näyttäisi heidän tulosten mukaan olevan uppoutuminen fiktiiviseen pelimaailmaan, joka tarjoaa todellisen maailman rajoituksista vapaita toiminnan mahdollisuuksia.

Vaikutusten kannalta merkittäväksi tekijäksi samastumisen ja uppoutumisen on nähnyt myös toinen suomalainen pelitutkija Latva (200X), joka havaitsi 6 -8-vuotiailla lapsilla, että tunnelataukset olivat selkeästi voimakkaampia silloin, kun lapsi uppoutui peliin. Reaktiot olivat hyvin yksilöllisiä. Ne lapset, jotka samastuivat pelihahmoon hyvin voimakkaasti, keskustelivat ääneen muiden pelihahmojen kanssa ja pystyivät samastumaan jopa liiskautuneeseen lampaaseen, jolloin myös järkytys pelin tapahtumista oli suurempi. Ne lapset, jotka pelasivat enemmän ulkopuolisella otteella, suhtautuivat myös pelin tapahtumiin kevyemmin muun muassa naureskellen tapahtumille.

Ermi ym. (2005a) nosti esille tärkeän huomion siitä, että mediaväkivaltaa ei tule käsitellä liian yksioikoisena ilmiönä, vaan että siihen liittyy paljon erilaisia ulottuvuuksia. Myös Buckingham (mm. 2000) on nostanut esille kysymyksen siitä, että jos mediaväkivalta on epämiellyttävää ja haitallista, miksi lapset kuitenkin katsovat sitä vapaaehtoisesti.

Lapsia viehättävät jännittävät televisio-ohjelmat ja elokuvat, jotka pelottavat heitä (Buckingham, 2000; Kytömäki, 1999; Kimanen, 2000; Sihvonen, 2004). Lapsen on mahdollista myös mediaväkivallan välityksellä samastua tarinan myötä koettuihin jännityksen, pelon tai esimerkiksi menetyksen tunteisiin, se auttaa lapsia käsittelemään kielteisiä tunteita sekä antaa tunteen tilanteen hallinnasta (mm. Buckingham, 2000; Mustonen, 2001; Salokoski, 2007). Mediaväkivalta mahdollistaa itsehallinnan ja tunnehallinnan opettelua ja testausta sekä peloilla leikkimisen ja pelkojen hallinnan opettelua. Toisaalta väkivallassa kiinnostaa kiellettyyn liittyvä jännitys ja tabujen rikkominen (Lamminluoto, 2004; Mustonen, 2001), mikä tulee esille niin Ermin ym. (2005a) kuin myös Salokosken (2005) tutkimuksissa. Kiellettyyn liittyvä jännitys, väkivaltaisen ja rikollisen toiminnan tarjoamat arkielämästä irrottavat ja kiehtovat fantasiat ovat lasten esille nostamia suosion osatekijöitä (Ermi ym., 2005a). Salokosken (2005) tutkimuksessa väkivaltaa sisältävien pelien suosiminen oli yhteydessä väkivallasta fantisointiin, haluun tapella vastustajan kanssa ja haluun tehdä asioita, joita oikeasti ei saa tehdä. Mediaväkivallan on oletettu pojilla liittyvän myös sukupuoliroolien vahvistamiseen (mm. Mustonen, 2001).

### *Rikosuutisoinnin vaikutukset*

Rikosuutisoinnin määrä on lisääntynyt voimakkaasti useimmissa länsimaissa ja myös Suomessa, vaikka väestön rikollisuus on pysynyt suhteellisen vakaana (Kivivuori, 2004). Myös väkivaltautisointi on lisääntynyt samalla kun rikollisuus on pysy-

nyt vakaalla tasolla. (Kivivuosi, 2002; Estrada, 1999). Suomessa iltapäivälehtien väkivalta-aiheiset otsikot ovat kolminkertaistuneet jaksolla 1980 – 2000 samalla, kun kuvia on käytetty yhä yleisemmin otsikoiden tehostajina. Kivivuoren ym. (2002) mukaan iltapäivälehtien väkivaltauutisointi on lisääntynyt voimakkaasti viimeisen 20 vuoden aikana. Kasvua oli sekä henkirikosten että ei-kuolettavan väkivallan etusivu-uutisoinnissa. Tutkijoiden mukaan ilmaisu on visualisoitunut ja irronnut konkreettisista tapahtumapaikoista. Uutisointi jätti yhä useammin mainitsematta väkivallan kontrollin ja seuraukset ja nosti uudeksi etusivujen aiheeksi seuraamusten lievyuden, joskus paheksuvassa sävyssä. Havaitut uutisoinnin piirteet ovat omiaan lisäämään pelkovaikutuksia kansalaisten piirissä.

Siksi onkin kiinnostavaa tutkia, mikä vaikutus rikosuutisoinnilla on nuorten ajatteluun ja käyttäytymiseen: onko huoli lööppien väkivallasta aiheellinen?

Väkivallan ja rikosten ylikorostuminen mediassa lisää pelkoja ja epäluottamusta ihmisten kesken (ks. yhteenveto, Mustonen, 2001). Joillain yksilöillä rikosuutisointi myös lisää rikosalttiutta. Kivivuoren (2004) tutkimukset osoittavat, että rikosuutisoinnin seuraaminen liittyy 15–16-vuotiaiden poikien kohdalla kohonneeseen väkivalta- ja omaisuusrikollisuuden riskiin. Yhteys säilyi myös, kun joukko keskeisiä tekijöitä, kuten television katseluun käytetty aika, kognitiiviset kyvyt, pessimismin taso, suhtautuminen väkivaltaan sekä itsekontrolli oli vakioitu. Rikosuutisoinnilla tarkoitettiin Poliisi-tv-tyyppisten ohjelmien ja iltapäivälehtien etusivuosikoiden lukemista. Kivivuoren mukaan rikosuutisoinnin ja -käyttäytymisen yhteys heijastaa sekä rikosaktiivisten nuorten erityistä kiinnostusta rikosmediaan että rikosuutisoinnin seuraamisen syy-yhteyttä eli kausaalivaikutusta nuorten rikollisuuteen. Sen sijaan television runsas kokonaiskatselu ei lisää rikollisuutta, vaan saattaa jopa estää sitä. Yleinen median käytön suuri määrä saattaa näin jopa vähentää massarikollisuutta vaikuttamalla ajankäyttötapoihin.

Tiedämme, että rikosuutisointi voi johtaa tunneperäiseen turtumiseen, vaikuttaa kriminaalipoliittisiin mielipiteisiin ja lisätä pelkoja (Kivivuori, 2004). Riskiryhmässä rikosten matkimiseen, ns. kopiovaikutukseen, ovat muutenkin rikosalttiit henkilöt. Alvesalon ja Santtilan (2004) tutkimuksen mukaan Pahat pojat -elokuvaa seurasi pieni ja ohimenevä lisäys liikemurtojen määrään. Elokuvan jälkeen tehdyissä liikemurroissa havaittiin myös käytetyn hieman enemmän elokuvassa esitettyjä tekotapoja. Elokuva ei kuitenkaan näyttänyt houkutelleen juurikaan uusia rikosentekijöitä. On myös havaittu, että uutiset kriminaalien toiminnasta, esimerkiksi terroristien ”jauhekirjeet” ovat levinneet uutisoinnin jälkeen epidemianomaisesti ja myös Suomessa tehdyissä hoitajien insuliinimurhissa on poliisin tutkinnassa on ollut esillä ”Holby Cityn sairaala” -sarjassa ollut jakso, jossa sairaanhoitaja myrkyttää uhrinsa insuliinilla.

Usein rikosten matkimisvaikutus liittyy enemmän teon piirteisiin kuin siihen, tehdäänkö teko vai ei, eli mediasta saatua ideaa sovelletaan rikolliseen tekoon, johon motivaatio oli jo valmiina. Kivivuoren (2004) tutkimukset osoittavat, että suomalaisessa aineistossa rikosuutisointi myös lisäsi poikien rikosalttiutta, ei vain kanavoinut rikosmotivaation ilmaisutapaa. Kivivuoren mukaan rikosuutiset voivat merkitä teon normaalisuutta: kun muutkin tekevät, teen minäkin. Kyseessä on siis sama ilmiö, jolla pedofilit etsivät oikeutusta kriminaalille toiminnalleen: käsityksillä rikoksen yleisyydestä yritetään oikeuttaa toimintaa itselle ja muille. Myös maineen kartuttaminen on

eräs rikosten motivaatiomekanismi. Maine, huomion saaminen ja julkisuushakuisuus voivat olla erityisen motivoivia tavoitteita nuorille rikoksenteijöille. Alvesalon ja Santtilan (2004) mukaan nuoret saattavat kilpailla esimerkiksi autovarkauksien avulla pääsystä paikallislehden palstoille.

Median rikos- ja väkivaltasisältöjen lisääntyminen ei näytä lisänneen ainakaan huolestuttavassa määrin kaikkein raaimpia väkivaltarikoksia eli henkirikoksia nuorten parissa. Suomessa on viime vuosikymmeninä syyllistynyt vuosittain henkirikoksiin keskimäärin yksitoista alle 21-vuotiasta nuorta (Lehti, 2007). Taso on kansainvälisesti alhainen, mutta aikuisväestössä henkirikoksia tehdään Suomessa vuosittain asukasta kohti kaksin-kominkertainen määrä verrattuna muuhun läntiseen Eurooppaan. Häkkäsen ja Hagelstamin (2003) mukaan viime vuosina ongelmataustaisten nuorten osuus henkirikoksista on vähentynyt ja henkirikoksista epäilty nuori tulee yhä useammin ns. tavallisista oloista. Tutkijoiden mukaan joissain tapauksissa toimintamalleja on saatettu omaksua väkivaltaviitteestä, mutta aiheesta ei ole Suomessa tehty tarkempia tutkimuksia.

# Internetin ongelmakäyttö

## Mediariippuvuudet

Internetin patologisen käytön tai ongelmakäytön [Pathological/Problematic Internet Use = PIU] päämuotoja ovat 1) pakonomainen, hallitsematon internetin käyttö ja 2) internetin käyttäminen lapsen seksuaaliseen hyväksikäyttöön tai pedofiiliseen toimintaan. Nettiriippuvuus voi olla spesifiä ongelmakäyttöä, kuten nettiseksiriippuvuutta tai uhkapeliriippuvuutta, tai yleistynyttä ongelmakäyttöä eli valikoimatonta, yleistä riippuvuutta internetin käytöstä. Kaikelle internetin ongelmakäytölle on tyypillistä se, että kanssakäyminen reaali maailman yhteisöjen kanssa vähenee ja aktiivista sosiaalista elämää eletään yhä enemmän vain netissä. Patologisten käyttäjien yhteisöt ovat ongelmallisia, sillä ne vahvistavat oman perversion tai riippuvuuden ylläpitämistä, eivätkä suuntaa ongelmiansa tunnustamiseen tai ongelmakäytön haitallisen seurausten myöntämiseen.

### *Nettiriippuvuuden monet kasvot*

Median hallitsematon ja pakonomainen käyttö sekä riippuvuusongelmat ovat nousseet huoleksi erityisesti vuorovaikutteisessa, tietokonepohjaisessa mediassa. Lasten ja nuorten viihde- ja sosiaalinen ympäristö on nykyaikana osittain internetissä, mikä lisää toisaalta sen vetovoimaisuutta, mutta myös kulutettua aikaa internetin ja pelien parissa.

Riippuvuus sinänsä on normaali ilmiö ihmisen elämässä (Peltoniemi, 2006). Joku saattaa olla hyvinkin riippuvainen aamun ensimmäisestä kahvista ennen kuin tuntee päivän lähtevän käyntiin ilman, että se olisi yksilön elämää häiritsevää käyttäytymistä tai tekisi siitä epänormaalia. Samoin tupakointi on hyvinkin kiusallinen riippuvuus sekä terveydelle että sosiaaliselle ympäristölle, mutta siitä huolimatta sitä ei pidetä sairautena. Myös nettiriippuvuudesta on käyty paljon pohdintoja siitä, onko kyseessä sairaus kuten päihteiden käyttö sairausmallissa katsotaan olevan vai määritelläänkö teknologiariippuvuus pikemminkin käyttäytymisongelmaksi (mm. Gray & Gray, 2006; Peltoniemi, 2006; Widyanto & Griffiths, 2006).

Päihdetyössä puhdas sairausmalli on hylätty jo kauan sitten ja riippuvuudet määritellään aste-erokysymyksinä, ei niinkään tiloina, jotka joko ovat tai eivät ole (Peltoniemi, 2006). Myös tutkijat ovat päätyneet korostamaan nettiriippuvuutta pikemminkin toiminnallisen riippuvuuden muotona tai ongelmallisena käyttönä, kuin riippuvuuden (dependency) ilmentymänä (Griffiths, 2000a; Larose ym., 2003; Mitchell, 2000; Shapira ym., 2003; Young, 2004). Teknologiariippuvuudet, jotka ovat Griffithsin (2000a) määrittelyn mukaan ei-kemikaalisia, toiminnallisia riippuvuuksia ja joihin sisältyy ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutus, ovat lasten ja nuorten arjessa entistä suurempi riski. Teknologiat, jotka sisältävät mielialaa kohentavia, sosiaalisesti palkitsevia ja mielenkiintoa stimuloivia piirteitä, johtavat todennäköisimmin addiktoivaan taipumukseen. Keskeisimpiä teknologian riippuvuuksia ovat nettiriippuvuus, peliriippuvuus sekä uhkapeliriippuvuus, joita seuraavaksi käsitellään hieman



tarkemmin. Nettiriippuvuuden määrittelemisen ja diagnosoiminen ovat vielä varsin hataralla pohjalla.

Ensimmäiset empiiriset tutkimukset internetin suurkulutuksesta teki psykologi Kimberly Young (1996) kehittäessään kahdeksan osasen kysymyssarjan patologisesta internetinkäytöstä patologista uhkapelaamiskysymyssarjaa muuntaen. Young on tehnyt arvokasta tutkimusta aikuisväestön keskuudessa, joissa on pyritty selvittämään nettiriippuvuuden olemassa oloa ja kriteereitä. Youngin diagnosointimenetelmää, jota on käytetty myös tutkimuksissa mittareina ja luokittelussa, on myöhemmin kuitenkin kritisoitu. Muun muassa Widyanto ja Griffiths (2006) tuovat esille, että Youngin tutkimuksessa hänen kriteereillään lähes 80 % tutkimukseen osallistuneista luokiteltiin nettiriippuvaisiksi.

Young (1999a; 1999b) lajittelee nettiriippuvuudet (1) nettiseksuaaliriippuvuudeksi, (2) nettisuhderiippuvuudeksi, (3) internet-kompulsiivisuudeksi, johon hän liittää nettishoppailun, nettipelaamisen ja uhkapelit, (4) informaatoririippuvuuden, johon kuuluu netissä pakonomainen surffaaminen, sekä (5) tietokoneaddiktio, johon kuuluu myös tietokonepelien peleistä aiheutunut peliriippuvuus. Peltoniemi (2006) jaottelee nettiriippuvuuden alalajit monimuotoisemmin: (1) keskusteluriippuvuus (chat, kännykkä), (2) nettipeliriippuvuus, (3) nettirahapeliriippuvuus, (4) nettiseksiriippuvuus (myös puhelimitse), (5) nettiseurusteluriippuvuus, (6) verkkoyhteisöriippuvuus, (7) informaatoririippuvuus, (8) surffailuriippuvuus, (9) mobiiliriippuvuus, sekä (10) yleinen tietokoneriippuvuus.

Suomessa, kuten ei myöskään muualla maailmassa, ei ole vakiintuneita käytäntöjä lasten ja nuorten nettiriippuvuuden tunnistamiselle ja määrittämiselle. Myöskään lääketieteellinen termistö ei tunne nettiriippuvuutta, saati lasten ja nuorten näkökulmasta arvioituna. Lääketieteessä diagnoosina tunnetaan ainoastaan aikuisiän pelihimo (F63.0), joka lukeutuu persoonallisuushäiriöihin, joissa esiintyy toistuvaa hallitsematonta käyttäytymistä ja joiden syitä ei tunneta. Muita samaan luokkaan lukeutuvia persoonallisuuden häiriöitä ovat muun muassa tuhopoltto ja näpistelyhimo. Impulsiiviseksi kontrollihäiriöksi netti- ja peliriippuvuuden ovat yhdistäneet myös useat tutkijat (mm. Cooper, ym, 1999; Shapira ym, 2000; Young, 1998).

Lapsilla ja nuorilla persoonallisuushäiriöistä ei normaalisti puhuta, sillä persoonallisuuden kehitys on vielä voimakkaassa muutostilassa. Netti- ja peliriippuvuuden luokittaminen persoonallisuushäiriöksi voisi olla myös hyvin virheellistä, koska taustalla voivat olla myös muut kuin sisäsyntyiset tekijät, kuten sosiaaliset syyt. Lasten ja nuorten diagnosoinnissa ei virallisesti tunneta netti- tai peliriippuvuutta. Myöskään suomalaisilla lapsilla validoituja mittareita tai arviointikriteereitä ei ole käytettävissä.

Suomessa tunnetuin nettiriippuvuuden testi on A-klinikkasäätöiden itsearviointitesti, joka on suunniteltu myös puolisolle sekä vanhemmille lastensa nettiriippuvuuden arvioimiseen (<http://www.paihdelinkki.fi/testaa/netinkaytto>). Testi on alunperin amerikkalaisen Youngin (1998) ja A-klinikka on suomentanut sen. Tieteellisesti suomalaisella aineistolla testattuja mittareita ei Suomessa ole.

### *Nettiriippuvuuden yleisyys ja oireet*

Internetin ongelmalliseksi käytöksi kuvaillaan noin 28–38 viikkotunnin epäoleellista, viihteellistä käyttöä (Gupta & Derevensky, 2000). WHO:n mukaan riippuvuudeksi tai liialliseksi pelaamiseksi katsotaan kolmen tunnin päiväkuluutus, mutta käytännössä tiedetään, ettei riippuvuutta voida diagnosoida mekaanisesti median parissa kuluneesta ajasta. Suomessa internet on periaatteessa kaikkien (99 %) alle 25-vuotiaiden käytettävissä (Peltoniemi, 2006). Lapsen ääni 2007 – tutkimuksen mukaan internetin suurkuluttajaryhmä on 16–17-vuotiaat pojat, joista 60 % kuluttaa aikaansa yli 10 tuntia viikossa ja 30 % yli 20 tuntia viikossa. Viidesosa näistä pojista pitää itseään ainoastaan nettipelaajina. Nettipelien osuus olikin kasvanut selkeästi edellisvuosien Lasten ääni tutkimustuloksista lasten ja nuorten netinkäytön osuuksissa. 11–17-vuotiaista tytöistä 9 % kulutti aikaansa 20 tuntia viikossa netin ääressä. Viidesosa tämänikäisistä tytöistä koki kuitenkin käyttävänsä liikaa aikaansa netin parissa, kun taas 13–15-vuotiaista pojista neljäsosa koki itse netin hallitsevan liikaa ajankäyttöään. Alle 11-vuotiaista pojista yli puolet (56 %) pelasi päivittäin ja tytöistäkin 43 %. Nettiriippuvaiseksi itsensä luokitteli hieman alle kymmenen prosenttia 11–17-vuotiaista lapsista ja nuorista. Lasten ääni -tutkimus toteutetaan kuitenkin internet-kyselynä, jolloin otos on vinoutunut ja vastaajat todennäköisesti internetissä viihtyviä lapsia ja nuoria.

Suomalaisista koululuokista kerätty tutkimusaineisto, johon osallistui 1099 10–16-vuotiaista suomalaista lasta ja nuorta osoitti, että heistä 10 prosenttia oli niin kutsuttuja pelien suurkuluttajia, jotka pelasivat keskimäärin 21 tuntia viikossa, suurin osa heistä kuitenkin vähintään 4 tuntia päivässä, viikon jokaisena päivänä (Salokoski, 2005).

Pelaamisen ja internetin parissa kulutettu aika ei pelkästään ole kuitenkaan nettiriippuvuuden pätevä mittari. Tietokonetta ja internetiä käytetään myös paljon muussa opiskeluun, jolloin sen ääressä kulutetaan aikaa myös hyödylliseen tarkoitukseen. Nettiriippuvuudesta puhutaankin silloin, kun internet tai pelaaminen ryhtyy hallitsemaan lapsen elämää ja arkea eikä lapsi enää itse pysty kontrolloimaan netin käyttöään tai pelaamistaan ja sen lopettamista tai vanhempien niin tehdessä saa valtavia kiukkukohtauksia ja pelaaminen/netti on jatkuva riitelyn aihe kotona. Riippuvuuden oireita ovat Peltoniemen (2006) mukaan myös levottomuus, jos ei pääse pelaamaan tai nettiin, jää nettiin pidemmäksi aikaa kun oli tarkoitus ja menettää ajantajunsa, ei pidä taukoja nettiä käyttäessään tai pelatessaan, tuntee tarvetta käyttää nettiä tai pelata yhä enemmän saadakseen tyydytystä, tuntee vierotusoireita, kun ei ole netissä tai ei pelaa, ärtyy, jos joutuu lopettamaan pelaamisen tai netin käytön, tuntee syyllisyyttä eikä siedä arvostelua pelaamisestaan tai netin käytöstään, laiminlyö liikunnan ja muut harrastuksensa, laiminlyö ruokailun tai siirtyy syömään monitorin ääreen, laiminlyö ihmissuhteet tai opiskelun internetin tai pelaamisen vuoksi, käyttää nettiä yli varojensa, käyttää nettiä tai pelaa paetakseen ongelmiaan tai kohentaakseen mielialaansa sekä valehtelee perheensä jäsenilleen ja ystävilleen peittääkseen käytön laajuuden.

Suurimpia nettiriippuvuuden aiheuttajia ovat internetin erilaiset keskusteluryhmät (bulletin boards), chatit ja ircit sekä nettiroolipelit (MUD ja MMORPG-pelit) (Leung, 2004; Chou ym., 2005). Netissä surffaaminen ja pakonomainen tarve tarkastaa sähköposteja voivat myös luoda liikakäyttöä (Chou ym., 2005).

Nettiriippuvuus on hyvin laaja käsite ja harva on itsessään internetistä tai tieto-

koneesta riippuvainen, vaan erilaiset sisällöt sosiaalisine, anonyymeine kontakteineen ja virtuaalisine identiteetteineen ovat hyvin vetovoimaisia ja koukuttavia (mm. Widyanto & Griffiths, 2006). Monet internetin suurkuluttajista eivät ole itse asiassa yksin nettiriippuvaisia, vaan taustalla on muita addiktioita. Griffiths (2000b, 2000c) olettaa, että suurimmalla osalla internetin suurkuluttajista internet on väline, jolla he pääsevät käsiksi johonkin tiettyyn toimintaan. Griffithsin (2000b) nuorilla aikuisilla tekemä tapaustutkimus toi esille, että viidestä nettiriippuvaisesta vain kahdella taustalla oli todellisuudessa nettiriippuvuus, jolloin internet oli heidän elämässään kaikkein tärkein asia ja hallitsi heidän elämänsä ja arkeansa täydellisesti. Muilla tutkittavilla internetin käyttö oli myös hyvin kontrolloimatonta, mutta taustalla olikin muun muassa sosiaalisen tuen puutetta heidän elämässään, alhainen itsetunto sekä fyysinen tyytymättömyys itseensä. Näissä tapauksissa internet voi olla vaihtoehto, jolloin voi ottaa esimerkiksi virtuaalisessa maailmassa sosiaalisen persoonan ja identiteetin ja kokea itsensä psykologisesti eheämmäksi. Tällöin internet tulee riippuvuuden välineeksi, mediaattoriksi, ja riippuvuuden kohteeksi, objektiksi internetissä luodut ihmissuhteet, roolipelissä luotu minäkuva tai virtuaalimaailma, joka vastaa tiettyihin tunnetarpeisiin, kuten jännitykseen, seksuaalisiin tarpeisiin tai yksinäisyyden lieventämiseen (mm. Peltoniemi, 2006; Widyanto & Griffiths, 2006).

### *Pelien vetovoimana virtuaalimaailmaan uppoutuminen*

Tietokonepelit - niin kuin pelit yleensäkin - saattavat olla hyvin voimakkaasti riippuvuutta aiheuttavia (Mustonen & Pulkkinen 2003). Pelien vetovoima perustuu niiden kykyyn vetää pelaajan huomio kokonaisuudessaan, niin että hän syventyy pelin tapahtumiin täysin sulkien muun ympäristön pois mielestään (Funk ym., 2003; Funk ym., 2004). Tätä syventymistä voidaan kutsua myös termillä flow (Kubey & Larson, 1990), jota käytetään kuvaamaan mielihyvätunnetta, joka saavutetaan, kun taitojen ja haasteiden tasapaino saavutetaan aktiviteetissa, jotka ovat itsessään palkitsevia (Funk ym., 2004). Äärimmäinen syventyminen ei ole kuitenkaan identtinen flow-kokemukselle, joka on palkitseva. Syventyminen peliin voi kuitenkin olla myös yhteydessä kielteisiin tunteisiin, kuten ahdistukseen ja turhautumiseen (Funk ym., 2004). Nakamura ja Csikszentmihaly (2002) havaitsivat myös, että osa pelaajista valitsi taitoihinsa nähden helppoja pelejä saadakseen rentoutua pelaamisen ääressä, ei niinkään kokeakseen flow-tunnetta.

Virtuaalimaailman seikkailuihin uppoutuminen ja pelaajan aktiivinen rooli vuorovaikutuksellisessa pelikentässä osana peliä ja läsnäolo pelien tapahtumissa lisäävät myös pelien vetovoimaa. Tämä voimakas sulautumiskokemus, niin sanottu immersio, on vuorovaikutteisessa mediassa tehokkaampi kuin perinteisessä mediassa, minkä takia sillä on suuremmat mahdollisuudet saada käyttäjänsä koukkuunsa (Mania & Chalmers, 2000; Mustonen, 2001). Lisäksi uusi teknologia mahdollistaa audiovisuaalisesti taitavasti toteutetut kuvaukset ja tarinan käänteet, mikä saattaa osaltaan edesauttaa pelimaailmaan uppoutumista (Ermi ym. 2004).

Peliriippuvuudessa on tutkijoiden mielenkiinnon herättänyt voimakas riippuvuus ilman rahallista palkkiota, joka uhkapeleissä on aina läsnä (mm. Griffiths & Wood, 2000). Griffiths ja Wood (2000) tuovat kuitenkin esille, että tietokonepeleissä on hy-

vin paljon samanlaisia elementtejä kuin rahapeleissä, jotka tekevät niistä addiktoivia. Keskeisin niistä on osittaisen palkitsemisen efekti, jossa pelaajalle jätetään aina tietty odotus seuraavasta nurkan takana odottavasta palkkiosta. Riippuvuuden syntymisessä palkkion suuruudella on suuri merkitys. Jos palkkio on pelin alussa iso, saa se aikaan nopeita reaktioita, jolloin pelin loppumista ei koeta niin ahdistavan. Pienemmät palkkiot pitävät pelaajan paremmin otteessaan pidemmän aikaan ja ovat addiktoivampia. Myös välittömät palkkiot koetaan tyydyttävämpinä, jolloin mielenkiinto peliin säilyy koko ajan. Pelissä saadaan erilaisia palkkioita, jotka koetaan tyydyttäväiksi. Palkkioina voidaan pitää muun muassa sitä, kun päästään korkeammalle tasolle ja edetään pelissä, saadaan nimi pelilistojen kärkeen, voitetaan ystävä ja saadaan ihailua toveripiirissä.

### *Sosiaaliset yhteisöt koukuttavat nettipeleissä*

Vielä perinteisiä tietokone- ja konsolipelejä voimakkaammin riippuvuutta näyttäisivät aiheuttavan nettipelit. Nettipeli on internetin välityksellä pelattava tietokonepeli. Nettipelejä voi pelata yksin tai muiden kanssa moninpelinä. Keskeisiä riippuvuuden kannalta ovat erittäin suosittu internetissä monen pelaajan pelattavat tietokoneroolipelit. Näitä ovat esimerkiksi MUD- (Multi User Dimension, mm. BatMUD, MUME, Threshold RPG) ja MMORPG-pelit (Massive Multiplayer Online Role-playing Game, mm. Everquest, RuneScape, MapleStory, World of Warcraft ja Ultima Online). Näistä jälkimmäisissä ei ole Wikipedian (<http://fi.wikipedia.org/wiki/MMORPG>) kuvauksen mukaan yksittäistä päämäärää, vaan lähinnä tarkoituksena on oman hahmon kehittäminen, tehtävien suorittaminen, oman varallisuuden hallinta ja pelaajien välinen taistelu. MMORPG:t ovat myös hyvin sosiaalisia paikkoja. Osan tehtävistä ja seikkailemisesta voi suorittaa yksin, mutta parhaiten pelit yleensä palkitsevat pelaajaryhmien yhteistyön. Peleissä tärkeänä osana on pelimaailman tutkiminen, erilaisten olentojen tappaminen ja aarteiden etsintä sekä pelihahmon taitojen kehittäminen. Sosiaalisesta toiminnasta esimerkkejä ovat keskustelun lisäksi muun muassa ryhmäseikkailut, ylläpitäjien tai pelaajien järjestämät juonikehitykselliset tapahtumat sekä kiltatoiminta.

Tietokone- ja konsolipelien addiktoivien piirteiden lisäksi nettipelin henkeen kuuluvat peliyhteisöt, joissa pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus ja pelien vuorovaiikutteinen luonne painottuvat aivan uudella tavalla (mm. Chappell ym., 2006). Internetissä tietyn pelin ympärille muodostunut peliyhteisö on siihen kuuluvalla pelaajalle sosiaalinen ryhmä, johon hänellä saattaa syntyä hyvin tiiviit siteet. Roolipeli, kuten esimerkiksi World of WarCraft, jolla on maailmanlaajuisesti yli 8,5 miljoonaa pelaajaa, sisältää klaanien ryhmätyönä toteuttamia tehtäviä, jolloin ryhmä vaatii myös käytännössä sitoutumista jäseniltään. Ryhmä velvoittaa osallistumaan ja jos jäsen ei tee omaa osuuttaan, saatetaan hänet potkia pois, mikä saattaisi olla nöyryyttävä kokemus nuorelle. Virtuaaliset peliyhteisöt koetaan kuitenkin Chappellin ym. (2006) mukaan tärkeiksi, niistä saadaan emotionaalista tukea sekä huomiota ja energiaa toinen toisiltaan. Nettipeleissä riippuvuutta lisää myös se, että kyseisissä nettiyhteisöissä on peliseuraa tarjolla aina vuorokauden ajasta riippumatta, ja niissä saavuttaa sosiaalista arvostusta, statusta edettyään pelissä pitkälle, sekä yhteisöllistä yhteenkuuluvuutta, esimerkiksi kiltujen jäsenyyksiä.

### *Nettipokeri houkuttaa alaikäisiäkin*

Nettipelien muodoista uusin Suomessa on nettipokeri, joka on tuonut aivan uudessa mittakaavassa myös uhkapelit Suomeen. Aikaisemmin veikkauksen pelit ovat olleet jonkin verran nuorten käytössä, mutta yleisen keskustelun aiheesta on nostanut esille viime aikoina erityisesti nettipokeri. Nettipokeri, kuten myös muut nettirahapelit ovat suurimmaksi osaksi ulkomaalaisten ylläpitämiä pelisivuja, joille on aina ikäraja 18 vuotta. Tästä huolimatta jonkin verran esiintyy alaikäisiä pelaajia, jotka pelaavat pelitilien kautta (Griffiths & Wood, 2000).

Suomessa Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen (2006) teettämän selvityksen mukaan 10 % 12 – 17-vuotiaista nuorista pelasi nettipokeria. Veikkauksen rahapelejä suomalaisista nuorista pelasi internetissä 12 prosenttia. Selvityksen mukaan runsaasti pelaavien riskiryhmään kuului 1,3 prosenttia nuorista. Ongelmapelaajaksi selvityksessä kuvattiin neljää prosenttia ja todennäköisesti peliriippuvaiseksi 5 % nuorista. Taskinen (2007) tuokin esille ProGradu -työssään luvuista aiheutuneen kritiikin, jossa on esitetty, että mittarin virallisen tulkinnan ja rajojen mukaan peliriippuvaisten nuorten osuudeksi tulisi 8,3 %. Selvityksessä ei ole tietoisesti haluttu käyttää lapsista ja nuorista peliriippuvuus-käsitettä eikä tilastolukuja näistä ryhmistä.

Nettipeleissä etuna on pelien nopea eteneminen, jolloin ei tarvitse odotella virallisia arvontoja, vaan toiminta etenee reaaliajassa koko ajan ja pelejä voi pelata useammallakin sivustolla samanaikaisesti. Kotona sijaitseva virtuaalinen pelihalli on myös avoinna mihin vuorokauden aikaan tahansa ja pelisivuilla houkutuksena aloittelijoille tarjottavat leikkirahat opettavat pelaamaan ennen todellisia panoksia. Nettirahapelien pelaaminen on Suomessa lisääntynyt koko ajan (Taskinen, 2007). Ne ovat tuoneet samalla lisää myös ongelmia pelaajille (Taskinen, 2007).

Nuoret pelaajat ovat Griffithsin ja Woodin (2000) mukaan alttiimpia uhkapelien kielteisille seurauksille kuin aikuiset. Nettirahapelaajien riskiryhmään kuuluvat erityisesti pojat, joilla usein pelaaminen on alkanut lottoamisesta ja muista rahapeleistä. Tyypillisesti heidän vanhempansa ovat myös rahapeleistä innostuneita. Monesti rahapeliriippuvuuksiin on yhteydessä myös muu addiktiivinen käyttäytyminen, kuten tupakointi, alkoholin käyttö tai huumeet. Peliriippuvuuden riskiä lisää myös suuri voitto peliuran alussa. Pelaamiseen saattaa liittyä myös masennusta tai huono koulu-menestys. Suomalaista vertailuaineistoa alaikäisten nettirahapelaamisen yhteydestä muun muassa muihin riippuvuuksiin tai depressiivisyyteen ei ole vielä saatavilla. Käytetyissä mittareissa on huomioitu ylipäätänsä nettipelaaminen vielä suhteellisen heikosti ja kysymyksen ovat kohdistuneet perinteisempiin rahapeliinmuotoihin (Taskinen, 2007).

Rahapeliriippuvuuden tyypillisiä piirteitä, joista ongelman tunnistaa, on Griffithsin ja Woodin (2000) mukaan yhtäkkinen tipahtaminen koulutyössä ja persoonallisuuden ja mielialan muutokset. Hälyttävää on myös, jos nuori menettää kiinnostuksensa aktiviteetteihin, joista ennen on nauttinut ja tilalle tulee 'ei voisi vähempää kiinnostaa' -asenne sekä keskittymisen puute. Nuorella saattaa ilmetä aikaisemmasta poikkeavaa välinpitämättömyyttä hygieniasta huolehtimisessa tai hän ei enää huolehdi menoistaan eikä saavu enää esimerkiksi ajoissa tapaamisiin – jos saapuu ollenkaan. Myös raha-huolet, rahan katoaminen kotoa tai omaisuuden myyminen saattavat olla merkkejä rahapeliriippuvuudesta.

### *Riippuvuuden psykologiset taustaoletukset*

Riippuvuuksien ongelmallisuus lasten ja nuorten keskuudessa on selvä ja Griffiths ja Wood (2000) esittävätkin erittäin ajankohtaisen näkökulman siitä, ettei tulisi enää väitellä siitä, onko internet tai media ”hyvä” vai ”paha” vaan keskittyä siihen, millaisia pidempiaikaisia seurauksia koulutuksen, terveyden ja sosiaalisen kehityksen näkökulmasta on toiminnoilla, joiden parissa lapset ja nuoret kuluttavat aikaansa keskimäärin yli 20 tai yli 30 tuntia viikossa ja mitä syitä ongelmakäyttäytymisen taustalla on.

Nettiriippuvuuden taustalla on todennäköisesti monia erilaisia syitä, kuten muidenkin riippuvuuksien taustalla. Salokoski (2005) osoitti tutkimuksessaan pelien suurkuluttajilla esiintyvän pelaamisensa motiivina tunteiden säätelyä pelaamisen avulla. Jos pelejä pelataan tai internetiä käytetään tarkoituksena säädellä omia tunteitaan niiden avulla ja mielialan muuttamisen takia, syntyy helposti tarve virtuaalisin keinoin manipuloida tunteita tai paeta todellisia elämän tilanteita virtuaaliseen maailmaan (kuviot 1). Tällöin pelistä tai internetistä tulee väline, joka intensiteetiltään on niin voimakas, että toimii hetkellisesti erittäin tehokkaasti ja häivyttää pahanolon, kiukun, arjen velvollisuuden tmv., mutta synnyttää myös helposti kierteen ja riippuvuuden kyseiseen peliin tai sisältöön riippuen myös siitä, mitä tunteita tai kokemuksia taustalla yritetään häivyttää.

Itsesäätelyn yhteyden peliriippuvuuteen tuovat esille myös LaRose ym. (2003), jotka pitävät addiktiota jatkuneena säatelemättömänä mediakäyttäytymisenä. Toiminta voi ulottautua normaalista impulsiivisesta median kuluttamisen mallista äärimmäisen ongelmalliseen käyttäytymiseen, jota voidaan kutsua jo patologiseksi. Mutta näin ollen myös addiktoitunut voi palauttaa itsesäätelynsä ja kontrollin myös pelaamiseen tai internetin käyttöön. Itsesäätely perustuu oman toiminnan tarkkailuun, joka tehdään pääasiallisesti sosiaalisten normien ja ryhmävertailun perusteella.

Mediaa käytetään yleisesti itsesäätelyyn ja mielialojen tasaamiseen. Tietoisesti sitä käytetään muun muassa lievittämään tylsyyttä, yksinäisyyttä, ajankuluttamiseen, parasosiaalisten ystävyyssuhteiden sitomiseen tai sosiaalisen identiteetin etsimiseen. Larosen ym. (2003) mukaan riski kontrollin kadottamiseen on suuri silloin, kun kokemus oman elämän kontrollista on myös vähäisempi. Tämä on tyypillistä esimerkiksi depressiossa, koska masentuneilla ihmisillä on negatiiviset kognitiiviset käsitykset omista kyvyistään ja vaikutusmahdollisuuksistaan. Puutteellinen itsesäätelykyky osoittautuikin toimivaksi diagnostiseksi kriteeriksi internetin patologiseen käyttöön Laurosen ym. (2003) opiskelijanuorukaisilla tehdyssä tutkimuksessa.

Sosiaaliset syyt ovat erittäin merkittäviä. Internetissä tapahtuva kommunikaatio on helpompaa ja vuorovaikutusta voi kontrolloida paremmin kuin kasvotusten tapahtuvaa kommunikointia (Morahan-Martin & Schumacker, 2000; Tsai & Lin, 2001). Usein riippuvuudelle alttiita ovat nimenomaan henkilöt, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja pettymyksiä ihmissuhteissa. Netissä kontaktit ovat palkitsevia, hektisiä ja seuran haku on helppoa: kontrolli on ikään kuin koko ajan käyttäjällä, mikä antaa helposti vallantunteen, johon voi jäädä koukkuun (Morahan-Martin & Schumacker, 2000; Tsai & Lin, 2001).

Tsai ja Lin (2000) tuovat myös esille, että riippuvuuden taustalla on tarpeita, joita internetin sisältöjen avulla pyritään tyydyttämään. Seksuaaliset tarpeet on keskeinen ja yksi vetovoimaisimmista internetin sisällöistä. Sosiaalinen nettiseksi, deittailu,

on helppoa ja turvallista. Se voi tapahtua anonyymisti nimimerkin takana, jolloin sitoutumisen asteenkaan ei tarvitse olla järin korkea. Nuorilla seksuaalinen kehitys on keskeinen kehityksen osa-alue, jolloin nettiseksi, deittailu sekä nettipornon tirkistely tyydyttävät myös biologisia ja psykologisia tarpeita, mutta sen korostuminen liiaksi nuoren arjessa saattaa aiheuttaa ongelman. Muita keskeisiä tarpeita ovat nettipersoonien rakentaminen, joka palvelee identiteetin rakentamista, mutta joiden virtuaaliseen maailmaan voi jäädä myös koukkuun. Tarve sosiaalisiin suhteisiin ajaa myös lapset ja nuoret internetin syövereihin.

Grupta ja Derevensky (2000) ovat koonneet katsauksessaan netti-, mutta ennen kaikkea rahapeliriippuvuuksien psykologisia taustatekijöitä nuorilla. Näitä ovat depressio, pako arjesta, velvollisuuksista ja ongelmista (ks. myös Salokoski, 2005), itsetunto-ongelmat (ks. myös Widyanto & Griffithson, 2006), ADHD, perheongelmat, sosiaaliset ongelmat, kouluun liittyvät ongelmat, ammatinvalintaan liittyvät ongelmat, ahdistus, käytöshäiriöt, muut riippuvuusongelmat sekä köyhät coping-aidot. Lisäksi nettiriippuvuuden on todettu olevan yhteydessä alhaiseen itseluottamukseen ja vähäiseen emotionaaliseen herkkyyteen (Widyanto & Griffiths, 2006). Kännykkäriippuvuus näyttäisi olevan tyypillisempää nuorilla ja ekstraverteille (Grupta & Derevensky, 2000). Pojilla näyttäisi olevan suurempi riski suurkulutukseen ja peliriippuvuuteen kuin tytöillä (Salokoski, 2005; Wan, Gan & Li, 2006). Myös vanhempien kielteinen kasvatustyyli oli yhteydessä peliriippuvuuteen (Wan, Gan & Li, 2006).

Rahapeliriippuvaisilla nuorilla on tyypillistä erilaiset kognitiiviset vääristymät (Grupta & Derevensky, 2000). He usein uskovat, että he voivat kontrolloida omaa pelaamistaan tai netin käyttöään. He myös aliarvioivat häviämiensä rahojen määrää ja yliarvioivat voittojen määrää. Lisäksi he kuvittelevat, että he voivat voittaa kaikki hävinneet rahansa takaisin.

Teknologiariippuvuuden on osoitettu aiheuttavan erilaisia sosiaalisia, fyysisiä, ammatillisia ja psykologisia ongelmia mukaan lukien depressio, ahdistus, toistuvat stressireaktiot, taloudelliset vaikeudet, heikentynyt koulumenestys ja ammatillinen suoritus, sosiaalisten suhteiden laiminlyönti, unihäiriöt ja alentunut terveydentila (Gray & Gray, 2006). Nettiriippuvuuden on todettu aiheuttavan myös sosiaalista eristäytyneisyyttä ja sosiaalisten kontaktien rajoittuneisuutta (Tarpley, 2001). Griffiths ja Wood (2000) toivat myös katsauksessaan esille tutkimuksia, joissa oli tarkasteltu liiallisen pelaamisen seurauksia, joita olivat muun muassa kuulohallusinaatiot, vuoteenkastelu, ranne-, kynärpää- ja niskakivut, jännetupentulehdus, liikalihavuus, fyysinen passiivisuus sekä epileptiset kohtaukset. Luetelluista oireista osa on kuitenkin harvinaisia ja hoitona on pelaamisen välttäminen.

Vaikka peliriippuvuutta on tutkittu kansainvälisesti jonkin verran, keskittyy se suurelta osin rahapeliriippuvuuksiin ja ennen kaikkea suuri ongelma on, että suomalaista netti- ja peliriippuvuustutkimusta ei ole käytännössä katsoen toteutettu laisinkaan lasten ja nuorten keskuudessa. Tämä on todella huolestuttavaa suhteutettuna siihen, kuinka keskeinen osa-alue internetistä, sen sosiaalisista verkostoista ja nettipelieistä on suomalaisille lapsille ja nuorille tullut tämän vuosituhannen aikana. Tarvittaisiin pikaisesti tutkimustietoa lasten ja nuorten netti- ja peliriippuvuuden todellisesta tilasta ja niiden vaikutuksista. Ennen kaikkea kun on todettu, että lähes 10 prosenttia lapsista ja nuorista kokee itsensä riippuvaisiksi internetistä ja viidennes nuorista tytöistä ja

neljännes pojista oli huolissaan liiallisesta ajankäytöstään internetissä (Lapsen ääni, 2007).

## Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö netissä

### *Pedofiliarikokset*

Lajusen ym. (2007) mukaan seksin kaupallistuminen ja ylikorostuminen mediassa sekä internetin käytön lisääntyminen ovat tehneet otolliset olosuhteet lasten seksuaaliselle hyväksikäytölle.

Digitaalinen valo- ja videokuvaus sekä internetin suojatut jakelukanavat madaltavat kynnyistä lasten seksuaaliselle hyväksikäytölle. Internetin välityksellä on helppo katsella, keräillä ja jaella kuvia salaamis- ja suojaustekniikoiden avulla niin, että kiinnijäämisen riski on pieni. Internetissä voi esiintyä anonyymisti, ja ilman ulkoista kontrollia, jolloin pedofiili voi toimia melko pienin persoonallisin riskein. Yhteisöissä saa vahvistusta perversiolleen ja oppii toimintatapoja sekä teknisiä salaamis- ja suojaamistaitoja.

Pedofilia on perversio, jossa seksuaalinen kiinnostus suuntautuu lapsiin. Usein pedofiilin taustalla on traumatisoivia, seksuaalista kehitystä häiritseviä kokemuksia, joiden seurauksena on syntynyt seksuaalisia fiksaatioita lapsuuden seksuaalisuuteen.

Pornografinen kuva, jossa lapsi on mukana, on aina kuvaus lapsen seksuaalisesta hyväksikäytöstä ja sellaisenaan todiste tapahtuneesta rikoksesta (Laiho, 2007, 28). Lapsipornokuvien katselu ei ole rikos, mutta lapsi- ja teinipornokuvien tallentaminen, keräily ja levitys ovat rikollista toimintaa. Lapsen seksuaaliseksi hyväksikäytöksi määritellään seksuaaliset teot alaikäisen kanssa. Nämä ovat kaikissa muodoissaan aina rikollisia. Yksi lapsen seksuaalisen hyväksikäytön muoto on insesti. Myös pelkkä pornofilmien näyttäminen lapselle luetaan inestiksi.

On huomattava, etteivät kaikki pedofiilit tee rikoksia eivätkä käytä lapsia seksuaalisesti hyväkseen. Ei myös lapsia seksuaalisesti hyväksikäyttävä henkilö ole aina välttämättä pedofiili. Hänen hyväksikäyttönsä saattaa esimerkiksi rajautua fyysisesti kehittyneisiin teineihin ilman kiinnostusta fyysisesti kehittymättömiin lapsiin.

Pedofiliaan liittyy yleisesti kognitiivisia vääristymiä. Pedofiileillä on pyrkimys laatia kognitiivisia selityksiä vähätelläkseen, kieltääkseen ja rationalisoidakseen käyttäytymistään (Murphy, 1990). He myös hahmottavat heikosti mentaalisia tiloja, toisten näkökulmia, tunteita ja tarpeita (Ward, Keenan & Hudson, 2000). ”Samanmielisten yhteen liittyminen, hyväksikäyttäjien tuottama kollektiivinen puhe lasten rakastamisesta ja siitä, miten seksuaalinen hyväksikäyttö ei vahingoita lapsia, tuottaa yhteisön oikeutusta yksittäisille seksuaalisen hyväksikäytön teoille” (Laitinen, 2007, s. 36).

Pedofiliaa on erittäin vaikeaa hoitaa ja onkin tiedossa, että pedofiliarikoksiin syyllistyneellä on korkea riski uusien rikoksensa. Aiemmin on jopa esitetty, että uusimisvaaran vuoksi ehdollisen tuomion saaneelta pedofiililtä pitäisi evätä mahdollisuus käyttää internetiä (Durkin, 1997).



### *Lasten houkuttelu netissä [grooming]*

Pedofiilien toiminta on keskittynyt erityisesti nettiympäristöön, tarjoaahan se kanavia anonyymiin, helposti salattavaan verkottumiseen, kuvien jakeluun ja lapsikontaktien hakemiseen. Internet on keskeinen sosiaalisen vahvistuksen saamisen väylä, sillä siellä on helppoa tavata toisia kaltaisia, muodostaa pedofiilien yhteisöjä ja lapsipornon jakelukanavia

Lapsilla ja nuorilla puolestaan on yhä lisääntyvästi huomion tarvetta. Laiminlyötyjen lasten osuus on kasvussa ja monissa perheissä vanhemmat ovat työn takia paljon poissa lastensa elämästä. Niinpä on paljon lapsia, jotka ovat persoja aikuisen huomiolle ja imartelulle. Tämä lisää pedofiilin mahdollisuuksia kalastella lapsia verkossa. Alexy ym. (2005) tyypittelevät internetissä toimivia rikollisia kauppaajiksi [traders], jotka keräävät ja kauppaavat lapsipornografiaa sekä matkailijoiksi [travelers], jotka yrittävät manipuloida ja houkutellessa lapset kasvokkaiseen kontaktiin. Useat pedofiilit toimivat kummassakin roolissa.

Netissä on helppo löytää lapsia ja luoda heihin kontakti. Netti myös tarjoaa todellisuudesta etäännyttämistä ja immersiota eli sulautumisen tunnetta virtuaalimaailmaan. Netin fantasiamaailmassa löytyy paljon mahdollisuuksia seksuaalisille kokeiluille ja ilmaisulle.

Lapsen houkuttelua tutkinut Laitinen (2007) toteaa, ettei hyväksikäyttäjällä ole kykyä katsoa tilannetta tai tekoja uhrin silmin. Vuorovaikutuksessa toisten pedofiilien kanssa eettiset periaatteet ja juridiset rajat tulevat poisselitettyiksi.

Laitisen mukaan suostutteluprosessissa [grooming] hyväksikäyttäjä häivyttää teoillaan, sanoillaan ja olemuksellaan normaalin ja epänormaalin välisen rajan sekä suostuttelee lapsen tai nuoren hyväksikäyttösuhteeseen. Tuntematon hyväksikäyttäjä tekee itsensä uhrille kiinnostavaksi ja rakentaa luottamussuhteen, jolloin uhri alkaa uskoa suhteen merkityksellisenä. Jos hyväksikäyttäjä on ennestään tuttu, aikaa ei tarvitse käyttää luottamuksen hankkimiseen, vaan sen vahvistamiseen (Laitinen, 2007, s. 33). Hyväksikäyttäjä etenee pienin askelin, positiivista huomiota antamalla kohti tavoitettaan, jolloin toisen ruumiin rajojen kunnioittaminen vähenee ja suhteesta tulee tiiviimpi, hyväksikäyttäjän ja lapsen yhteisesti jakama asia. Samalla toiset eristetään suhteen ulkopuolelle ja salaisuuden ylläpidosta muotoutuu uhriuttavan vallan muoto.

Houkuttelija esiintyy nimimerkin takana, huijatun identiteetin turvin, joko vertaisena lapsena tai nuorena tai aikuisena ymmärtää lasta tarjoten hänelle turvallisen aikuisen huolehtivaa seuraa. Hän yrittää legitimoida toimintaansa kaunistellen asiaa terminologioilla (”poikarakkaus”, poikamorsian”) ja kuvittelemalla fantasioissaan, että on itsekin lapsi tai haluaa ”opettaa” lapsille seksiasioita. Kauppisen (2007) mukaan lasten käyttämät verkkopalvelut ovat lasten henkilökohtaisten tietojen aarreaitta. Lapsen on vaikea havaita houkutteluprosessia, ennen kuin on liian myöhäistä.

### *Lapsipornografiset kuvat*

Kuvia hyväksikäytetyistä lapsista on tarjolla loputtomasti. Kuvat kiertävät vertaisverkostoissa, keskustelu- ja uutisryhmissä ja sähköposteissa. Lasten ”mallikuvavivut” toimivat porttina suljetuille sivustoille (Kauppinen, 2007). Julkisilla www-sivuilla

on löydettävissä yleisimmin ainoastaan lyhyteloisia, käyttäjätunnuksen vaativia lapsipornografia-sivustoja., mutta kovaakin lapsipornoa voi löytää Usenet-vertaisverkosta. Vertaisverkoissa operaattori ei ole osallisena sisältöön, joten niissä voi liikkua mitä tahansa.

Irlantilaiset tutkijat Taylor ym. (2001) ovat tehneet luokittelun kuvista, joihin lapsiin seksuaalista mielenkiintoa kohdistavat voivat tuntea seksuaalista mieltymystä. Näitä ovat ensinnäkin indikaatiiviset (perhealbumien tavanomaiset kuvat), alastomuutta sisältävät, eroottiset (kuvissa alastomia tai vähäpukeisia lapsia) tai poseerauskuvat (lapsi täysin tai osittain puettu). Näistä mitkään eivät sellaisinaan ole pornografiseksi luokiteltavia, vaikkakin niitä voidaan käyttää myös pedofiilisiin tarkoituksiin. Varsinaisia lapsipornografisia kuvia ovat eroottiset poseerauskuvat, selkeästi eroottiset poseerauskuvat (esittävät lapsen sukupuolielimiä) sekä selkeätä eroottista toimintaa sisältävät kuvat. Luokittelun ääripäähän sijoittuvat seksuaalista väkivaltaa sisältävät kuvat, raakaa seksuaalista väkivaltaa esittävät kuvat sekä sadistiset tai seksuaalista toimintaa eläimen kanssa esittävät lapsikuvat.

Palmer & Stacey (2004) erittelevät seuraavanlaisia lasten seksuaalisen hyväksikäytön muotoja netissä:

- lapsen altistuminen aikuispornolle
- lasten välittäminen/myyminen seksuaalista hyväksikäyttöä varten
- lapsiprostituutio nettiä tai matkapuhelinta hyödyntäen
- lapsia hyväksikäytetään nettiseksiin houkuttelemalla (kameran ja mikrofonin avulla)
- vanhemmat tallentavat tai jakelevat hyväksikäyttökuvia lapsistaan
- lapset lataavat netistä toisista lapsista
- lapsia houkutellaan netissä seksuaalisen hyväksikäytön uhriksi (off-line)
- lapsia myydään netissä live-nettiseksiä varten
- lapsi joutuu itse netin lapsipornokuvien esiintyjäksi

### *Lapsipornon lataajasta pedofiiliyhteisön jäseneksi*

Pedofiilinen toiminta etenee internetissä, kun kynnys jatkaa tasolta seuraavalle maldaltuu kognitiivisten selitysmallien ja sosiaalisen ”vertaistuen” avulla. Pedofiiliasta tuomittujen henkilöiden haastattelujen perusteella Quayle ja Taylor (2003) ovat havainneet, että erityisen tärkeässä roolissa ovat kognitiiviset selitysmallit, joilla toiminta legitimoidaan ja ”normalisoidaan”. Nettiyhteisössä saadaan aikaan kollektiivisia kognitiivisia muutoksia, jotka lisäävät uskallusta ja halua riskinottoon.

Teknisten seikkojen lisäksi on paljon psykologisia tekijöitä, jotka tekevät internetistä houkuttelevan ympäristön pedofiilin toiminnalle ja myös lisäävät pedofiilisen toiminnan mahdollisuuksia. Ensinnäkin internetin yhteisöt tarjoavat pedofiilille psykososiaalista vahvistusta: en ole ainoa, jolla seksuaalinen kiinnostus suuntautuu lapsiin. Näin internetin voima verkottaa ihmisiä ja tarjota vertaistukea voi toimia myös rikollisuutta ja perversiota lisäävästi. Vertaistuen rohkaisemana pedofiilin estot vähenevät.

Pedofilisen toiminnan eteneminen:

1. kuvien lataus

2. kuvien tallennus

→ lisääntynyt ”normalisoiminen” en olekaan ainoa!

3. kuvien lisäksi tekstejä, yhteisöissä keskustelemista

→ omien kuvien tuominen ja kuvien vaihtaminen edellytys päästä yhteisöön

4. kuvien keräily (+masturbointi niiden äärellä)

→ voiman ja hallinnan tunne, jota muuten elämässä vähän (esim. voi fantasioida ”opettavansa” lasta)

→ selitetään toimintaa painottaen keräilyharrastusta irrallaan keräilyn sisällöstä

→ fantasioiden, seksuaalisen aktiiviteetin lisääntyminen

→ seksi- ja nettiaddiktion lisääntyminen, vähemmän elämää netin ulkopuolella

5. Kuvien välittäminen ja myyminen

→ oman merkittävyyden kokeminen

→ status, luotettavuus yhteisössä

→ tapaamiset muiden pedofiilien kanssa

6. Kuvien tuottaminen

edellyttää kontaktia lapseen = lapsen seksuaalista hyväksikäyttöä, myös omia lapsia voidaan alistaa tähän

→ privaattien kuvien jakelu lisää statusta

→ todellisuusaspekti yhä tärkeämmäksi, haluaa live-kontaktia lapseen

7. Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö

### *Mediataitoja ja turvataitoja*

Kauppinen (2007) mukaan nettiturvallisuustyössä lasten omien mediataitojen kasvataminen on lähtökohta. Tarvitaan myös turvataitoja vääränlaisen lähestymisen varalta: lapsen on hyvä oppia tuntemaan rajat, joita kukaan ei saa ylittää. Kauppinen tähdentää luottamuksellisten suhteiden tärkeyttä lähellä oleviin, ns. oikean maailman aikuisiin. Pelkkä netinkäytön rajoittaminen ei auta.

Tärkeää on myös kehittää keinoja pedofiilien löytämiseksi ja ilmiantamiseksi. Kansainväliseen Inhope-järjestöön kuuluu 29 Hotline-vihjepalvelinta, jotka toimivat yhteistyössä internetin laittoman aineiston estämiseksi. Suomessa palvelusta vastaa Pelastakaa Lapset ry:n Nettivihje. Tieto lasten hyväksikäyttökuvia sisältävistä verkkosivuista toimitetaan jatkotoimia varten joko sivuston alkuperämaan vihjepalvelimeen tai Suomen poliisille. Nettivihjeen projektipäällikkönä toimineen Kuikan (2007) mukaan vuosien 2002–2007 aikana vihjepalvelimeen on tullut yli 26 000 viestiä, joista 40 % on koskenut laittomaksi tulkittua aineistoa sekä esimerkiksi lapsiin kohdistuvaa

houkuttelua chat-palstoilla.

Kaikki lapset tarvitsevat opastusta itsestä huolehtimiseen. Lajusen ym. (2007) mukaan luottavaisuus ja miellyttämisen halu lisäävät lasten hyväuskoisuutta ja alttiutta manipulaatiolle. Mediakasvatus sivuaa osaltaan turvataitokasvatusta, jolla vahvistetaan lasten taitoja pitää huolta rajoistaan houkuttelun, ahdistelun ja kiusaamisen tilanteissa. Lajusen ym. (2007) mukaan turvataitokasvatus edistää itsearvostusta ja -luottamusta, tunne- ja vuorovaikutustaitoja sekä hyviä kaverisuhteita. Näin turvataidot vahvistavat myös itsearvostusta ja kartuttavat kriittistä tulkintaa myös esimerkiksi median ylivoimaisia ihanteita kohtaan.

Turvataitokasvatus toteutetaan yhteisöllisesti, alueellisesti ja moniammatillisesti verkottuen yhteistyössä kotien kanssa. Lapsia ohjataan kertomaan huolistaan jollekin luotettavalle aikuiselle. Turvataitokasvatusta toteutetaan useilla paikkakunnilla kouluissa, päivähoidon ja seurakuntien piirissä sekä neuvola- ja lastensuojelutyössä. Lajusen ym. (2007) mukaan turvataitokasvatuksen seurauksena lapset ovat kertoneet läheiselle aikuiselle tilanteista, joissa he ovat soveltaneet oppimiaan asioita. Turvataitokasvatus ei ole herättänyt lapsissa pelkoja eikä ole tuonut esille aiheettomia kaltoinkohtelun epäilyjä. Väestöliiton Seksuaaliterveysklinikka on kehittänyt ammattilaisille kohtaamis- ja verkostoitumismallin seksuaalisesti kaltoinkohdeltujen nuorten kohtaamiseen ja tukemiseen. Operaattorit ja internetpalvelujen tuottajat pystyvät nykyisen lainsäädännön pohjalta estämään pääsyn lapsipornosivuille poliisilta saamansa listan perusteella.

## 2. Kansainvälisiä mediakasvatusohjelmia ja mediasäätelyn käytänteitä

### Mediataidot ja mediakasvatusohjelmien vaikuttavuus

#### Mediakasvatusta mediataitojen lisäämiseksi

Mediataitoihin kuuluvat taito tulkita, suodattaa ja arvioida mediasisältöjä ja median ilmaisutapoja, kyky käyttää mediaa itseilmaisuun sekä mediateknologioiden käyttötaidot (lisää aiheesta, ks. [www.mediakasvatus.fi](http://www.mediakasvatus.fi)). Perinteisiin mediataitoihin kuuluvat tietoisuus omasta mediaympäristöstä, tietämys tuotannon taustoista ja median esitystavoista sekä mediaesitysten tulkinnan taidot (Kotilainen & Tuominen, 2004). Kupiaisen ym. (2007) mukaan varsinkin uusien medioiden käyttöön liitetään joukko niin sanottuja uusia lukutaitoja. Tällaisia ovat esimerkiksi tietokonelukutaito, digitaalinen lukutaito, pelilukutaito, brändilukutaito ja visuaalinen lukutaito. Englannin kielen termi 'media literacy' voi tarkoittaa sekä median lukutaitoa että mediakasvatustoimintaa. Buckinghamin ym. (2004) mukaan medialukutaito kattaa kolme osa-aluetta: eri medioiden saatavuus (access), mediasisältöjen ja median toiminnan ymmärrys (understand) ja median luova käyttö (create).

Mediakasvatus on tavoitteellista toimintaa, joka tähtää mediataitojen lisäämiseen. Mediakasvatus tuottaa osallistuvia, itseään sujuvasti ilmaisevia ja kriittisiä kansalaisia, jotka päivittävät jatkuvasti myös viestintäteknistä osaamistaan. Mediakasvatuksella voidaan tukea kansalais- ja tietoyhteiskuntataitojen kehittymistä. Kotilaisen (2007) mukaan mediakasvatus esimerkiksi osana nuorisotyötä voi toteutua monimuotoisesti, esimerkiksi elokuvatyöpajoissa tai muissa produktioissa (mediatuotanto), elokuvia katsomalla ja niistä keskustelemalla (median ilmaisutapojen ymmärtäminen) sekä nuorten omia ja muiden median käyttötapoja pohtimalla (oman mediasuhteen reflektointi). Media myös luo sosiaalisia tiloja, joissa nuoret rakentavat identiteettiään. Nuoret ovat teknisesti taitavia median käyttäjiä, mutta aikuisia tarvitaan tueksi avaamaan arvokysymyksiä, pohtimaan yhdessä mediatuottajien valintoja ja puntaroimaan yksityisyyden ja julkisuuden rajoja sekä rohkaisemaan itseilmaisuun omilla ja yhteisissä asioissa.

Koulujen mediakasvatus on määritetty vuoden 2004 opetussuunnitelmien pe-

rusteissa medialukutaitona, erityisesti äidinkielen ja kirjallisuuden sekä kuvataiteen oppiaineiden kohdalla. Mediakasvatuksella on ollut opetussuunnitelmissa aihekokonaisuuden, ei oppiaineen asema peruskoulun alusta asti (katsaus aiheeseen, ks. Kupiainen ym. 2007). Perusopetuksessaoppiaineet läpäisevän aihekokonaisuuden nimenä on Viestintä ja mediataito, ja sen tavoitteina on kehittää ilmaisu- ja vuorovaikutustaitoja, edistää median aseman ja merkityksen ymmärtämistä sekä kehittää median käyttötaitoja. Viestintätaidoista painotetaan osallistuvaa, vuorovaikutuksellista ja yhteisöllistä viestintää. Mediataitoja tulee harjoitella sekä viestien vastaanottajana että tuottajana (POPS 2004, 39). Kupiainen ym. (2007) havaintojen mukaan koulujen mediakasvatustyö on epäsystemaattista ja lähinnä yksittäisten opettajien harteilla.

Kotilaisen ja Sintosen (2005) mukaan mediakasvatuksella on koulujen lisäksi paikkansa nuorisotyössä, kirjastoalalla ja varhaiskasvatuksessa. Opettajankoulutuksessa mediakasvatusta on kuitenkin tarjolla hajanaisesti ja mediakasvatuksen tutkimuksesta on suuri pula. Alan tutkimusta tehdään yksittäisten tutkijoiden voimin useissa Suomen yliopistoissa, mutta varsinaista, pysyvää, virkoihin perustuvaa mediakasvatustoimintaa korkeakoulutasolla on vain Lapin ja Helsingin yliopistossa sekä Taideteollisessa korkeakoulussa (Kupiainen, ym. 2007).

Mediakasvatusta ei ole tietyvästi muidenkaan maiden koulujärjestelmissä omana oppiaineenaan, vaan kiinnitetty opetussuunnitelmiin läpäisyperiaatteella toteutettavana aihekokonaisuutena. Mediakasvatustavoitteet tavoittavat koulut tavallisimmin ulkopuolisten toimijoiden, kuten yliopistojen tutkimusprojektien, erilaisten kolmannen sektorin (järjestöjen) kampanjoiden tai julkisten mediakasvatustavoitteiden avulla. Erilaisia mediakasvatustavoitteita on kyllä käynnistetty eri puolilla maailmaa vilkkaasti viimeisten 15 vuoden aikana.

Tehokkaimmin mediakasvatusta edistäisi aiheen sisältyminen opettajien peruskoulutukseen. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hankkeen ja Suomen Opettajaksi Opiskelevien Liiton (SOOL) luokanopettaja- ja lastentarhanopettajaopiskelijoille tekemä kysely (Alanen, 2007) osoitti, että miltei 80 prosenttia loppuvaiheen opiskelijoista kokee, ettei heidän opintoihinsa ole sisällynyt tarpeeksi mediakasvatusta. Näin, vaikka se on perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukaan velvoittava aihekokonaisuus. Opettajankoulutuksessa painottuu medialaitteiden käyttö opetus- ja kasvatustyössä. Paljon opetetaan myös mediakasvatuksen työtapoja, lasten turvallista median käyttöä, yleistietoisuutta mediakulttuurista ja median vaikutuksia lapsiin. Vain noin 11 % kertoi opintojen sisältävän teeman ”lasten kriittinen suhtautuminen mediaan”. Jopa 95 % vastaajista piti mediakasvatusta tärkeänä ja noin viidesosa vaati, että opettajien koulutuksesta on saatava tarvittavat tiedot mediakasvatukseen toteuttamiseen kouluissa ja päiväkodeissa. Parannusehdotuksissa korostuivat sopivien materiaalien tuottaminen opettajien käyttöön ja konkreettiset ohjeet mediakasvatukseen toteuttamiseksi eri ikäluokissa. Esille nostettiin myös opettajien täydennyskouluttaminen.

Kouluopetuksen osana tapahtuvassa mediakasvatuksessa mediakasvatuksen komponentteja on saatu parhaiten sisällytettyä äidinkielen ja viestintäaineiden opetukseen (Yates, 2001). Tällöin keskeisiä työmuotoja ovat mediatuotteiden analyysi, median lajityyppien ja tuotantotapojen perehtyminen sekä keskustelu median ja mainosten vaikuttamisen keinoista. Myös terveystieteiden ja reaalitieteiden opetus on luontevia oppiaineita, johon yhdistää mediakasvatusta ja medialukutaidon kehittämistä.

Mediakasvatusta voidaan soveltaa myös niin, että mediaa käytetään oppimisen, tiedonhankinnan tai -jäsentämisen välineenä, jolloin mediataidot syntyvät ikään kuin sivutuotteena. Mediaa voi hyödyntää myös tiedonhankinnan välineenä ja oppimisympäristönä esimerkiksi oppimispelienä hyödyntämällä. Eräs yleinen mediakasvatuksen toteuttamistapa on välinetaidojen opetus, esimerkiksi valokuvaus- ja videotyöpajat, koulun omien medioiden tuottaminen ja atk- ja verkkoviestintätaitojen opettelu. Taidomaineisiin luontaisesti soveltuva mediakasvatuksen alue on itseilmais- ja vuorovaikutustaitojen harjaannuttaminen esimerkiksi kirjoittamisen, puheilmaisun, musiikin, kuvataiteen, valo- ja videokuvauksen keinoin. Kriittiseen ajatteluun ja mainosten vaikutuspyrkimysten puskurointiin tähtäävä mediakasvatuksen muoto on mainosten lukutaidon kehittäminen (Advertising literacy, Aducation).

Mediakasvatuksen toteuttajina voivat toimia asiantuntijakouluttajat, opettajat, kerhonohjaajat ja myös lapset ja nuoret itse. Yleisimmin ohjelman toteuttajat tai tutkimushankkeiden tutkijat toimivat kouluttajina, mutta tehokkaampaa näyttää olevan se, että ulkopuolisen kouluttajan lisäksi toimii myös oma opettaja ja että mediakasvatusta on sisällytetty koulun yleiseen opetusohjelmaan ja osaksi tavallista koulutyötä. Tehokkaimmillaan mediakasvatusta on silloin, kun myös vanhemmat aktivoituvat asiaan (Buijzen & Valkenburg, 2005) – tai yhtä lailla silloin, kun lapset toimivat vanhempiensa valistajina (Irving & Berel, 2001).

Kuten seuraavassa alaluvusta käy ilmi, mediakasvatukseksi voidaan laajasti katsoen kutsua myös toimintaa, jossa mediaa käytetään oppimisympäristönä tai valituksen välineenä muussakin kuin mediataitojen tai -kriittisyyden kehittämisessä (esimerkiksi terveyskasvatusta, itsetunnon tai tiedollisten taitojen kehittäminen). Mediaa käytetään yhä enemmän myös ohjauksen, neuvonnan ja konsultoinnin välineenä sekä vertais- ja asiantuntijatuken kanavana (ks. Chang, 2005). Tällaista psykologis-kasvatuksellista toimintaa ei lueta varsinaiseksi mediakasvatukseksi, vaan mediavälitteiseksi neuvonnan tai verkko-ohjaukseksi (online counseling, online psychoeducation).

Yhteenveto erilaisista mediakasvatuksen toteuttamistavoista:

1. Mediatuntemukseen ja mediasisältöjen analysointiin perehdyttävä mediakasvatusta (esim. osana äidinkielen ja kirjallisuuden tai viestintäaineiden opetusta)
2. Media välineenä tiedonhankinnan, yleisten oppimistehtävien tai valituksen yhteyksissä: oppimispelit, vuorovaikutteiset oppimisympäristöt, mediaa hyödyntävät projektityöt, terveyskasvatusta
3. Ilmaisukasvatusta, itseilmaisun harjoittelu eri mediavälineitä hyödyntäen: kirjoittaminen, musiikki, valokuvaus, mielipiteiden vaihtaminen
4. Teknisten ja välinetaidojen harjoittelu, yleensä itse tekemällä: videoeditointi, www-editointi
5. Mainosten lukutaidon harjaannuttaminen, ”aducation”

Kuten internetin patologista käyttöä koskevassa luvussa todettiin, mediakasvatukseen olisi tärkeää sisällyttää myös turvataitoja: itsensä ja yksityisyytensä suojaamista internetissä, häiritäytäpausten ja laittomien aineistojen tunnistamista ja ongelmatilanteissa toimimista.

Vanhempien tietoisuus mediakasvatuksen keinoista ja myös lastensuojelullisista

mediansäätelykeinoista on satunnaista. Viestintäviraston tilaamassa gallup-tutkimuksessaan Nurmela (2007) havaitsi, että K-merkinnän käytön tv-ohjelmien yhteydessä muisti spontaanisti alle puolet vanhemmista. Televisio-ohjelmien vedenjakajat ovat kovin tuntemattomia vanhemmille: Vain 17 % muisti, että haitallisia ohjelmia esitetään yleensä myöhemmin illalla. Erityisen huonosti muistettiin K11-ohjelmien vedenjakaja: vain vajaa viidennes muisti, että se on klo 17.00.

Greenfield (2004b) on havainnut, että monet vanhemmat ovat tietoisia siitä, miten nuoret ovat tärkeä kaupallisten vaikutusyritysten kohteena internetissä ja kaupallisuuteen liittyvistä ongelmista. He eivät kuitenkaan tiedosta sitä, miten nuoret itse ovat aktiivisia omien alakulttuurien ja yhteisöpalvelujen tuottajia, ei vain aikuisten tekemien sisältöjen käyttäjiä. Greenfieldin mukaan uusien medioiden tuottamat kehitykselliset haasteet eivät ole internetiin liittyviä, vaan netissä ovat läsnä kaikki psykososiaaliset ilmiöt, kuten konsumerismi, seksuaalisuus ja aggressio, jotka liittyvät kulttuuriimme muutenkin. Koska pornografian erityinen riski on sen vaikutusyhteys väkivaltaiseen käyttäytymiseen, Greenfield (2004a) suosittaa, että erityisesti antisosiaalisten (aggressiivisten) poikien vanhemmat monitoroivat poikiensa pornografian kuluttamista. Paras suoja median ylikorostamia seksikuvastoja ja muita riskivaikutuksia kohtaan on Greenfieldin mukaan vanhempien ja lasten lämmin ja kommunikoiava suhde. Lisäksi avoin ja luottamuksellinen keskustelu seksuaalisuuteen liittyvistä asioista ja koulujen seksivalistus tukevat myönteistä seksuaalista kehitystä.

Internet on yhä enemmän sosiaalisen tuen lähde myös vanhemmille. Vertaistukea ja asiantuntija-apua kasvatuksen arkisiin pulmiin ja erityiskysymyksiin on tarjolla laajasti ja sitä käyttävät erityisesti äidit. Viime aikoihin asti netin sosiaalista tukea ovat hyödyntäneet erityisesti sosioekonomisesti parempiosaiset vanhemmat. Ainakin Ruotsissa (Sarkadi, 2005) digitaalinen kuilu on umpeutunut. Eniten netin vertaistuesta kasvatuksellista tukea tunsivat saaneensa yksinhuoltajat ja matalapalkkaiset äidit. Toisten vanhempien tukea eli vertaistukea arvostettiin yleisesti enemmän kuin asiantuntija-apua. Sarkadin mukaan internet tarjoaa tärkeän työkalun tulevaisuuden sosiaali- ja terveysalan työhön. Haasteena on kuitenkin isien aktivoiminen kiinnostamaan lasten kasvatusta koskeviin kysymyksiin, sillä isät loistavat poissaolollaan kasvatusasioita koskevilta palstoilta.

## **Suomessa vilkasta hanketoimintaa mediakasvatuksen kentällä**

Suomessa mediakasvatustoimintaan heräsivät ensimmäisten joukossa itse mediatilat, ansiokkaana pioneerina Sanomalehtien liiton Sanomalahti koulussa -toiminta, joka tarjoaa sanomalehtien rahoituksella kouluille ”koululinkkejä” eli mediakasvatukseen koulutettuja toimittajia pitämään oppilaille mediakasvatuksen teemapäiviä/viikkoja (aiheesta lisää esim. Hankala ja Puro, 2007). Opettajien omaan mediakasvatukseen on tarjolla myös Sanomalehtien liiton tuottamaa kirjallista ja www-aineistoa. Toiminta on vakiintunut hyvin osaksi maakuntalehtien ja koulujen mediakasvatusyhteistyötä. Suomalaiset mediatilojen toimitukset ovat myös motivoituneita tarjoamaan koululaisille työelämään tutustumisjaksoja, kuten Helsingin Sanomien ”Päivä toimit-



tajana” –toimitusharjoitteluja. Myös Aikakauslehtien liitto ja Mainostoimistojen liitto ovat käynnistäneet omia mediakasvatustoimintojaan. Tv-toiminnan puolella mediakasvatukseen on panostanut eniten Yleisradio, joka on tuottanut aiheesta omat Mediakompassi-ohjelmasarjansa opettajille ja vanhemmille sekä lapsille ja nuorille. Hyvän vastaanoton on saanut myös Yleisradion maata kiertävä Mediabussi, joka vuonna 2006 toteutti mediakasvatusta itse tekemisen periaatteella yli 3000 oppilaalle ja opettajalle. Mediabussi kiertää koulujen lisäksi opettajaksi opiskelevien ja ammattissa toimivien opettajien parissa.

Myös kirjastot ovat aktivoituneet yhä enemmän mediakasvatukseen suuntaan samalla kun kirjastojen palvelut ovat moninaistuneet ja perinteisen kirjan rinnalle ovat tulleet niin sarjakuvat, audiovisuaaliset tallenteet, tietokonepelit ja internetkin. Kirjasto on toiminut perinteisesti myös tiiviissä yhteistyössä koulujen kanssa ja näin mediakasvatusta on monella paikkakunnalla toteutettu kirjaston ja koulun yhteisinvoimin. Kirjastoseura on myös osallistunut opetusministeriön Mediamuffinssi –hankkeeseen ja tuottanut mediakasvatusta aineistoja kirjastot.fi-portaaliin.

Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Nuorten Ääni –hanke on esimerkki osallistavasta, nuorten omasta mediakasvatustyöstä, jossa nuoret toimittavat lehtijuttuja ja keskusteluohjelmia heille tärkeistä yhteiskunnallisista aiheista yhteistyössä Helsingin Sanomien ja Yleisradion kanssa. Lisäksi verkossa käynnistettiin nuorten yhteiskunnallisen keskustelun foorumi ja nuoret ryhtyivät toimittamaan IRC-galleriaan yhteiskunnallista aineistoa (ks. Kotilainen, 2007).

Alle 8-vuotiaiden lasten ja heidän hoitajiensa mediakasvatukseen suuntautunut, vuonna 2006 käynnistynyt Suomen opetusministeriön Mediamuffinssi-projekti, on maailmanlaajuisestikin merkittävä kokeiluhanke varhaiskasvatukseen mediakasvatukseen vauhdittamiseksi. Hanketta ovat toteuttamassa myös mm. Mediakasvatuskeskus Metka ja Kerhokeskus sekä useita muita järjestöjä ja yhteisöjä. Opetusministeriön käynnistämän projektin aikana on tuotettu materiaalia ja herätelty lasten mediakulttuuriin vanhempiakin, mikä on ansiokasta, sillä aiemmat mediakasvatukseen projektit ovat keskittyneet enimmäkseen kouluun ja opettajien koulutukseen.

Mediamuffinssi on myös tehnyt seurantatutkimusta hankkeen etenemisestä ja vaikuttavuudesta. Pilottivaihetta tutkineet Kupiainen ym. (2006) havaitsivat, että hankkeen aikana lasten median käyttö ja mediakasvatus tulivat näkyviksi osallistujille. Sekä lapset että aikuiset alkoivat pohtia sopivan ja ei-sopivan median käytön rajoja. Ohjaajien käsitys mediasta laajeni syntipukista myös kasvatukseen resurssiksi. Mediakasvatus avautui heille entistä suunnitelmallisempaan kasvatustyönä. Kasvatusalan ammattilaisille heräsi kiinnostus mediakulttuuriin ja heistä tuli entistä tietoisempia mediakasvattajia. Sekä lasten että ohjaajien keskuudessa erottui erilaisia ryhmiä sen suhteen, mitä hanke opetti eniten. Erottelevina tekijöinä toimivat muun muassa ikä ja vanhempien tai ohjaajan koulutus. Lasten joukossa oli erotettavissa kolme tyyppiä: 1) ”mediaparannuksen” tekevät kiltit lapset, 2) refleктоivat ja ilmiötä ironisoivat lapset sekä 3) mediakasvatusta uhmaavat lapset. Havainto tuo esille lasten yksilölliset erot mediakasvatuksessa. Mediakasvatushankkeiden jatkokehittämisessä onkin huomioitava, että erilaisia lapsia täytyy lähestyä eri tavoin ja pohtia keinoja, miten mediakasvatusta kohtaan mahdollisesti ilmenevää vastarintaa voidaan vähentää. Kupiaisen ym. (2006) selvityksen mukaan mediakasvatus-innostuksen jatkuminen edellyttää tukirakenteita,

esimerkiksi oppimateriaalia ja kokemusten vaihtamista muiden kasvattajien kanssa.

Eurooppalainen esimerkki julkisesta, EU-maat kattavasta mediakasvatus- ja valistusohjelmasta on EU-komission Safer Internet Action Plan –ohjelma (Insafe), jonka tavoitteena on nuorten ja heidän perheidensä voimaannuttaminen (empowerment) internetin käytössä, sekä läheisesti tähän liittyvä, ns. Inhope-verkoston toiminta laittoman nettiaineiston estämiseksi. Insafe-valistustoimintaa ja Inhope-verkoston valvontatoimintaa ollaan sulauttamassa yhteiseksi kokonaisuudeksi EU:n Safer Internet -jatko-hankkeissa. Ohjelman maakohtaisten projektien itsearvioinneissa on havaittu nuorten verkkotaitojen lisääntyneen ja tietoisuuden turvallisesta netinkäytöstä lisääntyneen (maakohtaisia raportteja sivulla [www.insafe.net](http://www.insafe.net)) Kouluikäisille lapsille ja nuorille suunnatussa ohjelmassa on eri maissa kehitelty ja testattu mediakasvatusmateriaalia, koulutettu opettajia ja kouluttajia sekä tehty ruohonjuuritason sekä julkista valistustyötä, EU-maiden yhteisenä huipentumana vuosittainen Safer Internet Day –teemapäivä. Suomalaiset toimijat Insafe-ohjelmassa ja Inhope-verkostossa ovat Mannerheimin Lastensuojeluliitto (MLL) ja Pelastakaa Lapset ry. MLL:n Turvallinen nuorten netti –projekti on luonut valtakunnallisen kouluttajaverkoston ja materiaalipankin verkkoviisauden edistämiseksi. Pelastakaa Lapset on vakiinnuttanut Nettivihje-palvelua, johon voi tehdä ilmoituksia laittomista nettisisällöistä.

## **Mediakasvatus-interventiot asenteiden ja käyttäytymisen muuttajina**

Mediakasvatuksen vaikuttavuutta on tutkittu kovin vähän (Buckingham, ym. 2004). Myös keskustelu mediakasvatusohjelmien arvioinneista on harvinaista (Scharrer, 2002–2003). Mediakasvatuksen vaikutusta mediataitojen ja mediatuntemuksen kehittämiseen on tehty lähinnä eri projektien itsearviointeina, mutta harvoin tieteellisinä vaikuttavuustutkimuksina.

Vaikuttavuutta koskevat tutkimukset ovat yleisimpiä yhteyksissä, joissa mediakasvatuksen keinoja on käytetty välineenä erilaisissa valistusohjelmissa ja kampanjoissa esimerkiksi terveystieteiden osana. Tutkimuskirjallisuudesta on löydettävissä eniten vaikuttavuustutkimuksia mediaa hyödyntävistä valistuskampanjoista, jotka tähtäävät seuraavanlaisten asioiden opettamiseen tai muuttamiseen:

- kognitiiviset taidot, kouluvalmiuksien ja taitojen opettaminen
- terveystieteiden: ravintotottumusten muuttaminen, syömishäiriöiden ennaltaehkäisy
- asenteiden ja minäkuvan muuttaminen: ruumiillinen minäkuva, kehonkuva, itsetunto

Mediakasvatusohjelmien uranuurtajia olivat Sesame Street-opetusohjelmia kehittäneet Singer & Singer (1976), ks. myös Singer ym. (1980). Tavoitteena oli televisio-ohjelmien avulla opettaa kognitiivisia taitoja esikouluikäisille ja auttaa arvioimaan median viestejä. Sesame Street -ohjelmat ovat yli 35-vuotisen historiansa aikana todistaneet, että televisio-ohjelmien vaikutukset ovat paljolti riippuvaisia sisällöistä. Vahingollisten, antisosiaalisten mallien tai ylivoimaisten naisihanteiden sijaan media voi opettaa myös kehitystä tukevia asioita. Singer ym. osoittivat, että lasten tv-ohjelmat voivat olla sekä viihdyttäviä että opettavia. Eri maanosissa ja maissa saadun

tutkimusnäytön nojalla on käynyt ilmi, että Sesame Street –ohjelmia paljon katsovat 3–5-vuotiaat ovat ei-katsojia edistyneempiä tunnistamaan kirjaimia, numeroita, kehon osia ja muotoja sekä taitavampia erottelemaan ja luokittelemaan asioita sekä ymmärtämään mittasuhteita.

Myöhemmissä ohjelmissa mediakasvatusta on kokeiltu yleisimmin erityisesti terveystieteiden tutkimuksen piirissä. Tämänäköiset tutkimukset ovat tavallisimpia psykologisen ja terveystieteiden tutkimuksen piirissä. Tutkimusasetelmina on lähes aina koululoukissa tehtävä koe-kontrolliryhmä-asetelma, ja mittaukset tehdään eri ryhmille ennen - jälkeen -mittauksina. Vaikka aivan kaikki ohjelmat eivät ole osoittautuneet kovin vaikuttaviksi, enemmistö tutkimuksista on osoittanut, että mediakasvatuksen keinoin voidaan melko tehokkaasti ennaltaehkäistä terveyden kannalta ongelmallista käyttäytymistä erityisesti riskiryhmissä, kuten syömishäiriölle alttiiden nuorten keskuudessa. Vaikutukset välittyvät yleensä asenteiden muuttumisen tuloksena, mistä on näyttöä esimerkiksi mediaväkivallan vaikutusten vähentämiseen tähtäävistä interventioista. Mediakasvatustohjelmia on pystytty kehittämään mediaväkivaltaa hyväksyvien asenteiden vähentämiseksi (Voojis & van den Voort, 1993; Huesmann ym. (1996). Huesmannin ym:n interventiossa nuorten tehtävänä oli mm. tuottaa mediaväkivaltaa kyseenalaistavia valistusvideoita itseä nuoremmille koululaisille. Huomattiin, että nuorempien lasten valistajina toimineilla koululaisilla myönteiset asenteet mediaväkivaltaa kohtaan vähenivät tehokkaimmin. Valistuksen kohteille, eli nuoremmille lapsille, pelkkä valistuksen kohteena oleminen ei saanut asenteiden muutoksia aikaan yhtä tehokkaasti.

Austin ja Johnson (1997) kehittivät kehittäneet mediakasvatusta hyödyntävän kampanjan, jolla onnistuneesti pystyttiin vähentämään alakouluikäisten lasten myönteisiä asenteita alkoholia kohtaan. Vanhemmille, yläkoulu- ja lukio-ikäisille tai sitä vanhemmille nuorille suunnatut ohjelmat ovat liittyneet erityisesti kehonkuvaan, laihooden ihannointiin (Irving & Perel, 2001). Ohjelmat perustuvat kognitiivis-behavioraalisiin keinoihin, joiden tarkoituksena on muuttaa ajattelustrategioita ja asenteita sekä vastustaa näin median tuottamia paineita esimerkiksi ylikorostunutta laihooden ihannointia kohtaan. Keinovalikoimaan kuuluivat dokumentti- tai opetusohjelmat, strukturoidut keskustelut, joissa yritettiin tehdä nuoret tietoisiksi laihooduspaineista ja skeptisiksi median viestejä kohtaan.

Kehonkuvaan liittyvien kognitioiden muuttamiseen tähdänneet Irving & Perel (2001) kokeilivat sisäisesti suuntautuneita (ihanteiden puntarointi omakohtaisesti) ja ulkoisiin, yleisempiin faktoihin perustuvia valistuskeinoja, jotka tähtäsivät kriittisten ajattelutaitojen kehittämiseen ja yhteiskunnallisten vaikutuskeinojen käyttämiseen epäterveiden kauneusihanteiden vähentämiseksi. Tutkijat huomasivat, että sekä ulkoisesti sisäisesti suuntautunut valistus että pelkkä valistusvideo olivat yhtä tehokkaita skeptisen asenteen luomisessa naisopiskelijoiden parissa. Ulkoisesti suuntautunut valistus lisäksi vähensi nuorten naisten halua muistuttaa valokuvamalleja. Kokeet osoittivat, että ohjatun keskustelun lisäksi media itsekin (video) on kovin elämysvoimainen ja tehokas valistaja.

Austinin ym. (1990) mukaan lapset tulkitsevat mediaviestejä sekä loogisen vertailun (havainnot realismista, samanlaisuus) tietä että tunneperäisen prosessoinnin kautta, jolloin yleensä luodaan haluja esimerkiksi houkuttelevia samastumiskohteita tarjo-

amalla. Interventiot vaikuttavat parhaimmillaan kumpaankin osa-alueeseen. Tutkijat havaitsivat, että pitkäaikaisiin vaikutuksiin vaaditaan ilmeisimmin pidempiaikainen ohjelma, joka voi todella koskettaa sekä järjen että tunteen tasolla. Median mahdollisuudet vaikutuksiin ovat suuret, sillä monia aisteja yhdistävänä, draamallisena ja elämysvoimaisena välineenä media koskettaa tehokkaasti tiedollisia ja tunnerakenteita.

Mediaa ja mediakasvatusta soveltavat keinot ovat nuorille myös hyvin mieluisia ja motivoivia opetus- ja valistusmuotoja. Waden ym. (2002) kysyessä nuorten omia arvioita mieluisista, syömishäiriöiden ehkäisemiseen suunnatuista interventio-ohjelmista, mediakasvatusohjelmat osoittautuvat nuorille erityisen mieluisaksi keinoksi. Waden ym. (2002) tutkimat nuoret raportoivat, että mediaa hyödyntävä kasvatusohjelma auttoi heitä hyväksymään itsensä paremmin.

Ravintotottumuksien muuttamiseen eli hedelmien ja vihannesten kulutuksen lisäämiseen tähänneet Evans ym. (2006) kehittivät 12-osaisen intervention, johon liittyi sekä 4. ja 5. luokkalaisiin lapsiin että vanhempiin vaikuttamista. Terveysvalistuksen lisäksi oppilaat suunnittelivat mediakasvatuskampanjan vanhemmilleen. Tähän kuului sloganin, logon ja valistusviestien kehittäminen ja niiden soveltaminen jääkaappimagneettien, www-sivun, mainoksen ja rap-kappaleen suunnitteluun. Kaikki nämä tuotteet viettiin kotiin ja esiteltiin vanhemmille. Interventio oli tehokas erityisesti vanhempien tukijana terveellisen ruokavalion noudattamiseksi ja hedelmien ja vihannesten tarjoamiseksi lisääntyä. Vaikutukset lasten ruokailutottumuksiin olivat kuitenkin vähäiset.

Nuorten aikuisten kehonkuvaa tutkineet Watson ja Vaughn (2006) havaitsivat, että pitkäkestoinen mediakasvatusinterventio tehoaa parhaiten sisäistyneiden ajattelutapojen muuttamiseen, kuten kehonkuvan tyytymättömyyden vähentämiseen. Sekä lyhyt, yhden kerran tapahtuva, että pitkäkestoinen eli useista sessioista koostuva interventio, ovat tehokkaita yleisten, sosiokulttuurialisten ihanteiden vähentämisessä. Fuller ym. (2004) kehittivät mediakasvatusohjelman 4.luokkalaisille tytöille terveystieteeseen ja naisihanteisiin liittyen ja havaitsivat, että ohjelmaan osallistuneet ymmärsivät verrokkiryhmää paremmin ihmiskehon monimuotoisuutta ja kyseenalaistivat median mallit.

Coughlin ym. (2006) käyttivät kriittistä tulkintaa kannustavaa interventio-ohjelmaa matalan ja korkean syömishäiriöriskin omaavien nuorten naisten parissa. Mediakasvatusohjelman vaikutukset riskitekijöiden vähentämiseen olivat selvimmät nimenomaan suuririskisten ryhmässä. Heillä havaittiin kehonkuvaan tyytymättömyyden vähenemistä, samoin heidän laihuustoiveensa ja tehottomuuden tunteensa vähenivät. Suuririskiset nuoret naiset eivät ohjelman jälkeen vaatineet itseltään yhtä paljon sosiaalisten kauneusstandardien täyttämistä. Tutkimuksen yleinen havainto oli, että median käytön määrä oli yhteydessä matalaan itsetuntoon.

Aina eivät huolellisesti laaditutkaan ohjelmat ole osoittaneet tehoaan. Monipuolisen, 7-osaisen mediakasvatusohjelman vaikutuksia sukupuolirooleja koskeviin uskomuksiin 9- ja 11-luokkalaisilla nuorilla tutkinut Silver (2000) havaitsi, että interventioryhmässä stereotyyppisiä käsityksiä oli jopa enemmän kuin kontrolliryhmässä. Intervention tehottomuutta tutkijat selittivät esimerkiksi sillä, että sen toteuttivat koulussa täysin ulkopuoliset ihmiset. He kannustavatkin, että mediakasvatus täytyisi sisällyttää koulun yleiseen opetusohjelmaan.

Harvinaislaatuissa koeasetelmissaan Sakamoto ym. (2001) tutkivat kokeelli-

sesti lyhytkestoisen, internetin yhteisöpalvelua hyödyntävän intervention vaikutusta ujojen nuorten naisten sosiaalisuuteen. Huomattiin, että lyhyt perehdytys internetin yhteisöpalvelun (MUD) käyttöön ja kannustaminen kontaktinottoon avatar-hahmon välityksellä virtuaalimaailmassa rohkaisi ujoja nuoria rohkeampaan kontaktinottoon myös intervention jälkeisessä observointitilanteessa, jossa koehenkilöt asetettiin tuntemattoman ihmisen seuraan odotushuoneessa. Keskustelun aloittamisen ja katsekontaktin ottamisen lisääntymisvaikutusta ei havaittu kontrolliryhmässä, joka katsoi intervention ajan pelkkää piirrettyä filmiä. On siis viitteitä siitä, että nettimaailman sosiaalisuus voi rohkaista ujoja nuoria myös yleistyneeseen sosiaalisuuteen virtuaalimaailman ulkopuolella. Netin verkostojen ja sosiaalisuuden vaikutuksista yleiseen sosiaalisuuteen tarvittaisiin laajempaa tutkimusta.

Mainosten vaikutusmekanismeja ja mainosten ymmärrystä kehittävät mainosten lukutaito-ohjelmat tähtäävät erityisesti kaupallisten vaikutusyritysten vaikutusten minimointiin. Kuten mediakasvatus yleisesti, myös mainosten lukutaidon kasvatus kehittää ihmisten kykyä arvioida mediasisältöjä kriittisesti, minkä seurauksena he ovat myös vähemmän alttiita median vaikutusyrityksille (Irving & Berel, 2001). Mediakasvatuksen keinoja on mainosten lukutaito-ohjelmissakin yhdistetty erityisesti ennaltaehkäiseviin, lapsille ja nuorille suunnattuihin terveyskampanjoihin.

Usein asennevaikutusten tehoa lisää koko perheen mukanaolo ohjelmassa. Buijzenin ja Valkenburgin (2005) kokeissa vanhempien välittävää roolia lasten kriittiseen mediasisältöjen tulkintaan testattiin 8-12 lasten mainosten lukutaidon lisäämiseksi. Aktiivinen mainosten käsittely ja keskusteleva eli käsitesuuntautunut vanhempien viestintä olivat tehokkaampia mainosten vaikutusten vähentämisessä kuin rajoittava strategia. Näin, vaikka tiedetään, että paljon tv:tä katsovat lapset tekevät vanhemmilleen eniten ostopyyntöjä (Bijmolt ym. 1998), minkä pohjalta voisi olettaa, että median käytön rajoittaminen vähentäisi mainosten tehoa. Tutkijoiden mukaan selityksenä on se, että rajoitukset ja kiellot eivät tehoa lapsiin ja nuoriin eivätkä yrityksistä huolimatta aidosti vähennä tv:n katselua. Käsitesuuntautuneen strategian vaikutuksia olivat materialististen käsitysten ja ostopyyntöjen väheneminen sekä konfliktien väheneminen lasten ja vanhempien välillä. Käsitesuuntautunut mediakasvatus on keskustelevaa ja kriittistä asennetta herättelevää viestintää aikuisen ja lapsen kesken. Se on tehokas kasvatusmetodi siksi, ettei se vie lapselta autonomiaa, niin kuin rajoittava mediakasvatus.

Mainosten lukutaidon kehittämistä 5. luokkalaisilla tutkinut Fealk (1998) havaitsi, että yhdenkin päivän mittainen mediakasvatus lisäsi koululaisten tietoa mainostamisen keinoista ja kykyä tunnistaa suostuttelevia tekniikoita. Kriittinen asenne ja tietojen muistaminen oli pitempiaikaista, mikäli oma opettaja tehosti intervention tehoa käyttämällä siihen suunniteltuja materiaaleja ennen ja jälkeen mediakasvatusohjelmaa. Median lukutaitoa ennusti myös sanomalehtien lukeminen ja vähäinen videolaitteiden määrä kotona.

Livingstonen ja Helsperin (2006) tutkimuskatsauksen mukaan teini-ikäiset eivät ole nuorempia lapsia vastustuskykyisempiä mainosten vaikutusyrityksille. Tutkijat muistuttavat, että suostuttelun eri prosessit ovat eri tavalla tehokkaita eri-ikäisten lasten kohdalla. Kuten mainosten ymmärtämistä koskevat tutkimukset ovat tuoneet esille, erityisesti nettimainonnan tunnistaminen kaupallisiksi vaikutusyrityksiksi on

vaikeaa nuorille ja jopa aikuisillekin. Olisi tärkeää saada lisää tutkimustietoa siitä, millaiset mediakasvatus-strategiat olisivat tehokkaimpia missäkin iässä.

## **Yhteenvetoa: mediakasvatusohjelmien laatu ja levittäminen**

Mediakasvatusohjelmia koskevien tutkimustulosten pohjalta voidaan todeta, että lyhytkestoisilla sekä perheen ja koulun ulkopuolelta tulevilla ohjelmilla ei välttämättä ole kovin pitkäkestoista tai sisäistyneisiin ajattelutapoihin ulottuvaa vaikuttavuutta. Edellä kuvattujen havaintojen pohjalta on summattavissa seuraavanlaisia, interventioiden tehokkuutta ja vaikutusten kestoa edistäviä tekijöitä:

- pitkä, vähintään useita viikkoja kestävä interventio
- vanhemmat ja perhe mukana
- mediakasvatus sisältyy koulun normaaliin työhön, oma opettaja mukana
- aktiivinen, keskusteleva strategia on tehokkaampi kuin rajoittava, kieltämiseen perustuva
- osallistuva, itse tekemällä oppiminen tehokkaita metodeja: esim. omien mediatuotteiden tekeminen
- valistajan rooli on tehokas valistaja: nuorempien oppilaiden valistaminen tehoa paremmin valistajiin kuin valistettaviin

Mediakasvatuksen ulottaminen päivähoiton ja koulujen arkeen etenee hitaasti ja sattumanvaraisesti Rogersin innovaatioiden levittämistä koskevan teorian (1995) mukaan uusien innovaatioiden juurruttamisessa kasvokkaisuviestintä on tehokkaampaa kuin joukkoviestintä. Yatesin (2001) mukaan mediakasvatuksen levittämisessä opettajat ovat avainasemassa ja nimenomaan opettajalta opettajalle leviävä vertaiskannustus on tärkeässä roolissa.

Mediamuffinssi-projektista tehty arviointitutkimus (Kupiainen ym. 2006) osoitti, että lapset kokevat kasvatusyritykset yksilöllisesti ja jotkut lapset myös uhmaavat mediakasvatusyrityksiä. Lasten eri tavat reagoida aikuisten kasvatusyrityksiin ja myös erilaiset mediankäyttöhistoriat tulisi huomioida mediakasvatuksessa ja kehittää siihen monipuolisia metodeja eri-ikäisten ja persoonallisuudeltaan erilaisten lasten kohtaamiseen. Osallistavat, lapsilähtöiset ja ”tätimäisyyttä” välttävät keinot lisäävät lasten myönteistä asennoitumista mediakasvatukseen. Se, että lapsi pääsee opastamaan aikuisia, vahvistaa itsetuntoa ja lisää osallistumisintoa mediakasvatusohjelmiin.

Yhtä lailla aikuisten motivoiminen mediakasvatukseen on haasteellista. Suomessa esimerkiksi opetushallitus on tarjonnut jo vuosien ajan aktiivista opettajien täydennuskoulutusta. Ilmaisiin koulutuksiin ei silti ole aina saatu tarvittavia koulutusryhmiä. Siksi olisikin kehiteltävä kannustimia opettajille ja kasvattajille, jotta he ensinnäkin innostuisivat tutustumaan uusiin mediateknologioihin ja samalla kehittämään omia mediataitojaan. Kun teknologiat ja internetin palvelut tulevat tutuiksi, myös motivaatio ja uskallus omaan mediakasvatustoimintaan lisääntyvät dramaattisesti. Useimmiten psykologisen vastarinnan esteenä on se, että aikuiset vierastavat ja pelkäävätkin vaikeakäyttöisiltä vaikuttavista teknisistä laitteista, kuten videokameroita ja tietokoneita.

Mediakasvatusta ei levitetä pelkästään verkkokurssien ja materiaalityön avulla, vaikka nekin ovat tärkeitä keinoja mediakasvatuksen saatavuuden lisäämiseksi. Vaikka opettajien motivaatio mediakasvatukseen syntyy usein vasta, kun koulussa tapahtuu hätkähdyttäviä, ikäviä asioita, parhaat ideat ja motivaatio leviävät menestystarinoiden avulla: yhden innostus saa toisetkin innostumaan. Onnistuneista kokeiluista olisi syytä saada tietoa muillekin.

Yates (2001) näkee, että Yhdysvalloissa mediakasvatusta on hyvässä leviämisen vaiheessa, ja erityisesti New Mexicon esimerkki on kannustanut muita osavaltioita ja muita mediakasvatusta. Suostutteluvaihetta seuraavassa omaksumisvaiheessa innovaatiot leviävät yleensä nopeasti mielipidejohtajien ja innovaattoreiden siivittämänä.

Lopuksi on todettava, että vankin pohja mediataidoille syntyy turvallisten ihmissuhteiden ja lapselle huomiota sekä aikaa antavien läheisten ihmisten välityksellä. Paras puskuri hurjimmillekin median sisällöille ovat hyvät lapsi-vanhempi suhteet, muut elämäkokemustaan ja huomiotaan lapselle jakavat aikuiset sekä tärkeät, omanikäiset ystävät. Kuten pornografisia mediasisältöjä tutkinut Greenfield (2004a) on tuonut esille, lämmin ja kommunikoiva lapsen ja vanhemman välinen suhde on tärkeimpiä keinoja luotailtaessa lapsia mediamaailman haasteellisimpienkin aineistojen keskellä. Kun lapsen elämän perusrakenteet ovat kunnossa, myös mediakasvatuksen tiedot ja taidot oppoavat otolliseen maaperään.

# Vertailuanalyysi: Mediasäätelyn ja mediakasvatuksen käytäntöjä eri maissa

## Mediakasvatus sirpaleista

Median turvallisen käytön peruskysymykset ovat kaikkialla samantapaiset. Media-maailman muuttuessa nopeasti ja nuorten omaksuessa mediateknologian uusimmat innovaatiot ennen vanhempia ovat sekä lainsäädäntö että mediakasvatukselliset pyrkimykset jälkijunassa. Mediakasvatuksen alalla kaikissa maissa ongelmia ovat toimijoiden sirpaleisuus, vastuun hajautuminen ja satunnainen saatavuus kouluissa. Mediakasvatukselle ei ole nimettävissä vastuutahoa tai ”omistajaa”. Suljettuihin koulujärjestelmiin on vaikeaa päästä sisään tuputtamaan opettajille uutta lisätehtävää.

Tarkasteltaessa eri maiden kansallisia mediakasvatusohjelmia ja mediasäätelyyn liittyviä lastensuojelun käytänteitä esiin tulevat erilaiset kulttuuriset painotukset: esimerkiksi Pohjoismaissa ja Iso-Britanniassa panostetaan mediataitojen kehittämiseen ja ongelmien ennaltaehkäisyyn, mutta Saksassa mediasisältöjen säätelyyn ja median saatavuuteen liittyvään lainsäädäntöön. Länsimaiden lainsäädännössä on pyritty eroon aikuissensuurista ja suuntauduttu valtion sääntelystä mediateollisuuden itsesäätelyyn. Mediasisältöjen sensuroinnin sijaan lastensuojelua toteutetaan useimmissa maissa lakisääteisten ikäluokitusten avulla.

Euroopan valtavirtana ovat kasvatukselliset keinot lasten suojelun ja voimauttamisen edistämiseksi. Kun EU:n komissio vuonna 1999 selvitti, olisiko jäsenmaissa syytä ottaa käyttöön tv-ohjelmien sensuurisiru, kävi ilmi, etteivät tekniset keinot lasten suojelemiseksi saaneet kannatusta lastensuojelun välineinä. Valistusta ja palveluja tarjotaan yhä enemmän internetissä, erilaisten kansalaisjärjestöjen ja ministeriöiden alaisten yksikköjen käynnistämänä projekteina. Helpommin kuin kouluihin, mediakasvatusta on saatu vietyä kirjastoihin, nuorisotiloihin ja internet-kahviloihin, jotka ovat monissa Euroopan maissa yleisiä.

Kehitykselle haitallisen aineiston levittämisessä on mietittävä myös mediasäätelyn käytänteitä. Digitalisoitumisen myötä median kansallinen sääntely käy mahdolliseksi, jolloin on yhä tärkeämpää etsiä yhteiseurooppalaisia ja maailmanlaajuisia yhteistyön muotoja alaikäisten suojelemiseksi haitallisilta aineistoilta. Euroopassa on vahva pyrkimys yhteiseurooppalaisiin säätelymenetelmiin, joita ovat esimerkiksi tv-toimintaa yli rajojen säätelevä TV-direktiivi omine lastensuojelullisine painotuksineen sekä yhteiseurooppalainen, peliteollisuuden itsesäätelyyn perustuva PEGI-järjestelmä, joka ilmaisee elektronisille peleille suositeltavat ikäraajat ja sisällöstä informoivat symbolit.

Poikkeuksena eurooppalaisen mediakasvatuksen kentällä on Saksa, jossa on rakennettu vahva lainsäädännöllinen mediasäätelyn perusta, lapsille sopimattomat aineistot kieltävä indeksointijärjestelmä sekä oma, kansallinen tietokonepelien luokitusjärjestelmä. Vastakkaisena esimerkkinä taas ovat uudet EU-maat, kuten Viro, jossa lastensuojelun näkökulma ei ole mediaa koskevassa lainsäädännössä millään tavalla mukana eikä elokuville tai peleille aseteta ikärajoja. Myös mediakasvatustoiminta on



alkuasteella.

Yhdysvalloissa mediakasvatusta ja lasten mediasuojelua toteuttavat erityisesti yksityisen sektorin järjestöt. Alallaan pioneeri on riippumaton organisaatio Medialukutaidon keskus Center for Media Literacy (CML), joka tarjoaa monenlaista keskitettyä tukea ja materiaalia mediakasvatustoimintaan. Se on myös yksi mediakasvatustoiminnan kattojärjestön Alliance for a Media Literate America (AMLAN) perustajaorganisaatio. AMLAN järjestää kansallisia mediakasvatuskongresseja ja muuta valistustoimintaa eri osavaltioissa. Myös kuvaohjelmien ja pelien ikärajoituksia asetetaan median omana itsesäätelynä kansallisia luokitusjärjestelmiä käyttäen. Elokuvilla on oma ikärajiin perustuva ja vanhempien valvontaan kannustava luokitusjärjestelmä. Tv-ohjelmien luokitukset koostuvat sekä ikärajoituksesta että sisältösymboleista (väkivalta, seksi, loukkaava kieli) ja niitä valvoo erityinen monitorointiryhmä. Eri osavaltioissa on toteutettu mediakasvatushankkeita koulujen ja kansalaisjärjestöjen toiminnan kautta, tiennäyttäjänä mm. 1990-luvulla alkanut Texasin mediakasvatushanke. Koska Yhdysvalloissa uusien teknologioiden käyttö on levinnyt hitaammin kuin Aasiassa ja Euroopassa, Yhdysvalloissa mediakasvatusta ja alan tutkimus on painottunut melko pitkään perinteiseen mediaan, televisioon ja elokuvaan.

Mediateknologiat ovat puolestaan kehittyneet nopeimmin Aasiassa, jossa taskukokoiset tietokoneet ja internet-yhteyksillä varustetut kännykät ovat tulleet osaksi lasten ja nuorten arkipäivää aiemmin kuin muualla. Samalla myös netin käytön ongelmat, kuten addiktiot ja nettirikollisuus, ovat yleistyneet. Aasiassa onkin edistyneimmin kehitelty paitsi lainsäädännöllisiä, myös valistuksen, diagnosoinnin- ja terapian muotoja internet- ja peliriippuvuuksiin, lapsipornon ja -prostituution sekä uhkapelaamisen vähentämiseen. Aasiassa on kehitelty myös yksityiskohtaisia, internetin sisältöä sääteleviä lakeja ja asetuksia, kuten Singaporen Computer Misuse Act ja Internet Code of Practice tai internetin arviointijärjestelmiä, esimerkiksi Etelä-Korean Cyber-ethic Indicator CEI tai Japanin Contents Advice Mark System.

Euroopan Unioni on vastannut kansainväliseen mediatuotannon säätelytarpeisiin TV without frontiers –direktiivillä ja edellä mainituilla mediakasvatuksellisilla ohjelmilla (Safer Internet Action Plan) nettiturvallisuuden lisäämiseksi. Myös EU:n laajuisia yhteistyöelimiä on pyritty rakentamaan (ks. yhteenveto alla). Seuraavassa osiossa esitellään muutamia maakohtaisia esimerkkejä mediakasvatukseen ja mediasäätelyyn liittyvistä kansallisista käytänteistä lähinnä Euroopan maista sekä joitain esimerkkejä kulttuurisesti erilaisista, mutta teknologiakehityksessään Suomen tapaan nopeasti edistyneistä Aasian maista Japanista ja Etelä-Koreasta.

Lastensuojelu ja media –aihetta koskevia EU-ohjelmia

### **1. Euroopan unionin tv-direktiivi**

- uusien lähetystekniikoiden takia välttämätöntä uudistaa lainsäädäntöä
- sisällössä korostuvat mm. pluralismiperiaate ja nuorten suojelu
- on-demand-tuottajien täytyy varmistaa, etteivät palvelut ole nuorten saata-  
villa jos vaarantavat kehitystä
- jäsenmailla mahdollisuus lukita, blokata palveluja

Artikla 22: Jäsenvaltiot huolehtivat toimenpiteistä, jotka tapahuvat heidän oikeusalueellaan. Henkistä tai moraalista kehitystä haittaavat aineistot sijoitettava ajankohtaan, jolloin alaikäiset eivät ole näkemässä. Jos aineistot lähetetään salaamattomina, jäsenvaltiot huolehtivat, että koko lähetyksen ajan näkyy visuaalinen merkki tai ennen ohjelmaa auditiivinen varoitus.

### **2. Safer Internet Action Plan**

EU:n Komission rahoittama viestintäohjelma Safer Internet Action Plan toimii 22 maassa kansallisten organisaatioiden muodostaman Insafe-verkoston voimin. Ohjelma edistää tiedotusta, valistusta ja harjoittaa sheriffitoimintaa eli laittomien aineistojen ilmiantamiseksi tarkoitettujen helpline-kanavien ylläpitoa. Tavoitteena on edistää nettiturvallisuutta nuorten, heidän perheidensä ja kasvattajien parissa. Suomalaiset toimijat MLL (Turvallinen nuorten netti-viestintäohjelma) ja Pelastakaa Lapset (Nettivihje-helpline). Meneillään on Insafe-verkoston ja laittoman aineiston hotline-toimintaan painottuvan Inhope-verkoston yhteensulauttaminen ja toimintojen koordinointi.

[www.mll.fi/viisaastiverkossa](http://www.mll.fi/viisaastiverkossa), [www.nettivihje.fi](http://www.nettivihje.fi) (Suomen Insafe)

[www.medieradet.se](http://www.medieradet.se), [www.saftonline.no](http://www.saftonline.no) (Ruotsin ja Norjan Insafe)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (Saksan Insafe)

### **3. EU-Project: Youth Protection Roundtable**

Hanke koordinoi talous-, media- ja lastensuojelualojen yhteistoimintaa lasten suojelemiseksi. Painopisteitä ovat tekniset ja suodatuksen keinot sekä media-kasvatus.

### **4. The European Platform of Regulatory Authorities (EPRA)**

Kokoaa yhteen mediasääntelyn vastuuhenkilöitä 40 eri maasta kaksi kertaa vuodessa. Käsittelee yhteisiä EU-direktiivien tulkintoja, tekee selvityksiä, vertailee käytänteitä ja etsii yhteisiä käytäntöjä esim. lapsille haitallisten sisältöjen kuten seksin ja väkivallan esittämisen rajoittamisessa eri maissa.

### **4. Eurooppalaiset matkapuhelinoperaattorit**

15 johtavaa mobiili-palveluntarjoajaa Euroopasta on sitoutunut komission ehdotuksen pohjalta voimakkaampaan lastensuojeluun.

Lähteet:

EU Commission (1999) Parental Control of Television Broadcasting: Executive Summary. University of Oxford: Programme in Comparative Media Law and Policy.

## **Iso-Britanniassa medialukutaito kansalaistaidoksi**

Iso-Britannia on yksi Euroopan johtavista ja perinteikkäimmistä mediakasvatusmaista. Maassa toteutettiin vuonna 2003 viestintälakiuudistus, jonka yhteydessä medialukutaito julistettiin kansalaisvelvoitteeksi. Lakiuudistuksen myötä julkisen vallan rahoittama Ofcom aloitti toimintansa. Uudistuksilla oli tärkeä rooli medialukutaidon kehittymiselle maassa.

Varhaiskasvatuksen mediakasvatus on Iso-Britanniassa vähäistä. 5-11 -vuotiaille on tarjolla jonkin verran mediakasvatusta (film unit –taso), mutta ei tätä nuoremmille. Kouluissa mediakasvatusta on suunnattu erikseen 11–14 -vuotiaille, 14–16 -vuotiaille sekä 16–19 -vuotiaille. Mediakasvatusta ei opeteta erillisenä oppiaineena, vaan se on pääasiallisesti sijoitettu osaksi äidinkielen opintoja. Mediakasvatusta sisältyy lisäksi myös taideaineisiin, sosiaali- ja kansalaiskasvatukseen sekä tietotekniikkaan. Koska mediakasvatus ei ole omana oppiaineenaan, ei myös ole erillisiä mediakasvatuksen opettajia, vaan osa voi erikoistua siihen. Opettajien täydennyskoulutusta on tarjolla vähän, ja toisaalta opettajien oma motivaatio kouluttaa itseään ei ole järin korkea.

Englannissa on meneillään kaksi merkittävää, kouluissa järjestettävää projektia yhteistyössä Mediakasvatusseuran ja kansallisten televisioyhtiöitten BBC:n ja Channel 4 kanssa. Toinen on suunnattu kahdeksanvuotiaille ja toinen 10–12-vuotiaille. Projekteissa lapset toimittavat omat uutisensa, jotka opettajan ja televisioyhtiöiden avustajien avulla julkaistaan koulujen verkkosivuilla ja linkitetään television nettisivuille. Lisäksi televisiouutislähetyksissä on tiettyinä ajankohtina poimintoja koulujen uutisotsikoista ja muita mielenkiintoisia uutisia. Tavoitteena on lasten mediatietämyksen ja taustarakenteiden tuntemuksen lisääntyminen. Kulttuuri- ja urheiluministeriössä on kehitteillä kaikille 16-vuotiaille nuorille suunnattu interventio riippuvuuden ja syrjäytymisen ennaltaehkäisemiseksi sekä vuorovaikutustaitojen kehittämiseksi, esimerkiksi liikuntaleirin omaisena kurssina.

Opettajien ja tutkijoiden tukena ja materiaalipankkina toimivat English & Media Centre ja British Film Institute, joka tuottaa paljon materiaalia kasvatus- ja opetuskäyttöön, hallinnoi valtavaa media-alan kirjastoa, tekee alan tutkimusta, toimii yhteistyössä eri alan organisaatioiden ja tutkimuskeskusten kanssa sekä hallinnoi isoa elokuvateatteriaan.

Iso-Britannian mediasäätely perustuu itsesäätelyyn. Ofcomin velvollisuus on valvoa median toimintaa ja valistaa mediakysymyksistä, kuten median taustarakenteista, tuottajien tarkoitusperistä sekä lapsille ja nuorille sopimattomista sisällöistä. Ofcom on myös foorumi, joka kannustaa ihmisiä kriittisyyteen ja aktiivisuuteen antamaan mediasisällöistä palautetta. Esimerkiksi tosi-tv sarja Big Brotherista käytiin kansainvälisestikin kohua herättänyttä rasistikeskustelua vuoden 2007 keväällä, kun kanssakilpailijat haukkuivat intialaissyntyistä Bollywood-näyttelijätärtä Shilpa Shettyä. Ofcom sai vastaanottaa valtavan valitusten ryöpyn ja kanavayhtiö Chanel 4

joutui neuvottelemaan Ofcomin kanssa ohjelman laadun kriteereistä ja sopivuudesta. Yleisön oma aktiivisuus ja asioista keskustelu on toimivaa mediakasvatusta. Media-kanavat joutuvat ottamaan itsesäätelynsä tosissaan, kun heillä on joku ulkopuolinen taho, joka valvoo heitä ja joka voi asettaa heille sanktioita.

Ofcomin keskeistä toiminta-aluetta mediakasvatuksen ja medialukutaidon edistämiseksi on ensinnäkin tutkimus, joka antaa perustan kehittää menestyksestä mediakasvatusta. Tutkimus auttaa tunnistamaan keskeisiä mediakasvatuksen osa-alueita, suuntaamaan toimintaa sekä antaa tietoa edistymisestä kohti päämäärää. Ofcomin tavoitteena on huolehtia hyvin laaja-alaisesti ja monitieteellisesti mediakasvatuksen ja median tutkimuksesta.

Toiseksi Ofcomin toimialaan kuuluu verkostojen luominen, niiden ylläpitäminen, valistus sekä tukitoiminta. Ofcom järjestää alan kansallisia ja kansainvälisiä konferensseja ja tapahtumia. Se organisoii organisaatioiden välistä yhteistyötä, rahoittaa alan järjestöjen toimintaa sekä erilaisia projekteja. Se tarjoaa kuluttajille valistusta ja neuvontaa sekä toimii kanavana kuluttajien ja mediaorganisaatioiden välissä. Kolmanneksi Ofcomin tavoitteena on kehittää ja tuottaa lapsille ja nuorille haitallisista median sisällöistä tarkempia tuoteselosteita kasvattajien mediakasvatustyön tueksi. Ofcomin suurimpia ongelmia on tutkimusrahan riittämättömyys. Ongelmana on myös se, että toimintaa rahoittaa kulttuuri- ja urheiluministeriö eikä opetusministeriö ole yhteistyössä mukana. Näkökulma on näin pikemminkin kulttuurillinen kuin kasvatuksellinen. Ilman opetusministeriön myötävaikutusta mediakasvatusta ei myös ole helppo ulottaa koulujen opetuskäytäntöihin ja -suunnitelmiin. Iso-Britanniassa toimii Mediakasvatusseura (The Media Education Association) joka saa rahoituksensa Ofcomilta, Iso-Britannian elokuvaneuvostolta (UK Film Council), jota rahoittaa kulttuuri- ja urheiluministeriö, hallitukselta, lasten, koulujen ja perheiden laitokselta sekä Film Education -järjestöltä. Mediakasvatusseura on pienempien, paikallisten järjestöjen kattojärjestö. Se koostuu lähinnä opettajista ja kehittää kouluissa tapahtuvaa mediakasvatustyötä, mutta tutkimuksen ja moniammatillisen osaamisen näkökulma mediakasvatusseuran toiminnasta puuttuu kokonaan.

Nettikasvatuksessa ja -turvallisuudessa keskeisiä toimijoita ovat valistustyöhön keskittynyt riippumaton järjestö Childnet International ja valtiollinen The Child Exploitation and Online Protection (CEOP), joka tiedotuksen ja kasvatuksen keinoin tekee työtä lasten suojelemiseksi erityisesti seksuaalisen väärinkäytösten alueella. CEOP toimii moniammatillisesti yhdistäen poliisien, it- ja kasvatustalon asiantuntijoiden osaamista lapsipornon ja nettipedofiilien toiminnan ilmiäntämiseksi ja vähentämiseksi. CEOP toimii kansainvälisten verkostojen ja poliisin kanssa yhteistyössä poistaakseen laittomia nettisisältöjä ja päivystää vuorokauden ympäri. Pelkästään yksi poliisioperaatio löysi 750 000 lapsipornokuvaa, mikä osoittaa laittomien sivujen valtaavan suuren määrän, yleisimmin julkaisufoorumeina ovat suojatut netin vertaisverkot. Childnet International -järjestön noin 10-henkinen toimipiste sijaitsee Lontoossa, ja sekin tekee maailmanlaajuisia työtä nettiturvallisuuden edistämiseksi. Childnetin nettipalvelut ovat varsin lapsilähtöiset. Valistustoiminnassaan sillä on vahva pyrkimys pitää esillä tasapainoisesti sekä netin myönteisiä mahdollisuuksia että riskejä lasten kehitykselle. Tärkeimmät teemat ovat Access, Awareness, Protection & Policy ([www.childnet-int.org](http://www.childnet-int.org)).

Iso-Britannian elokuvatarkastamo The British Board of Film Classification (BBFC) on hallituksesta riippumaton, elokuvien ja videoiden luokittelu- ja tiedotuselin. Ikäluokitusten teon ja niistä tiedottamisen lisäksi se tarjoaa monipuolisia mediakasvatuksenkin alan verkkopalveluja lapsille, vanhemmille ja opettajille sekä järjestää aktiivisesti seminaareja ja yleisötilaisuuksia.

Lähteet:

Turner, Colin (2006) UK Policy to protect youth in Cyberspace. International conference on youth protection and empowerment in cyberspace, Congress presentations. National Youth Commission & Korea Institute for Youth Development (pp. 82-95).

Haastattelut:

David Buckingham, Professor, x.9.2007 (Tarja Salokoski)

Elaine Scarratt, Chairman, Association of Media Education, 5.9.2007 (Tarja Salokoski)

Stephen Carrick-Davies, Chief Executive officer, Childnet International, 7.9.2006 (Anu Mustonen)

## **Hollannin NICAM toteuttaa lastensuojelua medianeutraalisti**

Median itsesääätelyjärjestelmistä kehittynein ja yhtenäisin on Hollannin malli. Siellä riippumaton itsesääätelyelin NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media) koordinoi kaikkien audiovisuaalisen alan tuottajien eli elokuvien, tv-ohjelmien, elektronisten pelien ja myös mobiilisisältöjen säätelyyn tarkoitettun Kijkwijzer-luokitusjärjestelmän toteutusta. Hollannissa kaikki mediatyypit ovat yhtenäisen luokitusjärjestelmän piirissä. Euroopan Komission ikärajaajärjestelmiä koskeva selvitys (2006) suosittelee NICAM-mallia muihinkin maihin. Turkki ja Islanti ovatkin ottaneet Kijkwijzerin käyttöönsä ja Belgia on suunnittelemassa käyttöönottoa.

NICAMin toimintaa rahoitetaan puoliksi julkisilla ja puoliksi median varoilla ja siihen kytkeytyy 2200 organisaatiota. Se perustettiin opetusministeriön, kulttuuri- ja tiedeministeriön, terveys- ja urheiluministeriön sekä oikeusministeriön yhteistyönä. Sen hallitukseen kuuluvat edustajat julkisista ja yksityisistä tv-yhtiöistä, elokuvateollisuudesta ja elokuvien maahantuojista. Toimintaa ohjaa ohjausryhmä, jonka asiantuntijajäsenet edustavat media-alaa, lasten kasvatusta ja -suojelua ja vanhempainjärjestöjä. NICAM-instituutin toiminnassa ovat mukana kaikki tärkeimmät media-alan järjestöt ja yhtiöt, myös levy-yhtiöitä edustava järjestö NVGD ja kaupallisia satelliitti-televisio- ja –radio-alan toimijoita edustava VESTRA.

NICAM-instituutissa kehitelty, ja myös peliluokituksia koskevan PEGI-järjestelmän esikuvana toiminut luokitusjärjestelmä Kijkwijzer ("Viewing Guide") varoittaa vanhempia ja muita kasvattajia ikärajojen avulla niistä kuvaohjelmista ja myös mobiilisisällöistä, jotka voivat olla vahingollisia eri-ikäisille lapsille. Järjestelmä koostuu ikärajoista ja sisältösymboleista eli piktogrammeista, jotka antavat median käyttäjille tietoa myös esitysten sisällöstä ja perustelevat ikäluokitusta. Ikärajat ovat kaikille sallittu, 6, 9, 12 ja 16; sisältösymboleja on seitsemän: kauhu, väkivalta, seksi, huumeet ja päihteet, rasismi ja ruma kieli. Televisio-ohjelmien vedenjakajina toimivat klo 20

(K12) ja 22 (K16). NICAMin asiantuntijat vastaavat luokitusten tekemisestä, mutta ikärajojen noudattamisesta vastuu on audiovisuaalisen alan toimijoilla ja teollisuudella itsellään. Päätöksistä voidaan valittaa erilliseen valituslautakuntaansa.

Hollannin hallitus vastaa median itsesääntelyn toteutumisen seurannasta. Tutkimusta ja arviointia tekee Suomen viestintävirastoa vastaava media-auktoriteetti. Myös NICAM itse tekee tutkimuksia ikärajojen noudattamisesta ja kuluttajien tietoisuudesta Kijkwijzerista.

Koska järjestelmä on selkeä ja medianeutraali, myös sen tunnettuus on erinomainen. Yli 90 % lasten vanhemmista raportoi arvostavansa Kijkwijzerin informaatiota ja 90 % kertoo noudattavansa piktogrammien suosituksia omien lastensa mediankäyttöä valvoessaan.

NICAMin tärkeä toimintamuoto on palautekanava, johon kansalaiset voivat antaa palautetta eri mediasisällöistä yhden luukun periaatteella. NICAM tarjoaa myös suoria osallistavan mediakasvatuksen muotoja perheille. Esimerkiksi lasten verkkosivuilla on tarjolla tietoa, keskustelukanava, toimintaa ja mahdollisuus arvioida elokuvia omalla palstallaan.

Lähde:

Nicam in a rapidly changing environment. 2007 Conference for European film classifier [www.kijkwijzer.nl](http://www.kijkwijzer.nl)

## Saksan lastensuojelulaki säätelee mediasisältöjä

Saksalainen erityispiirre on lainsäädännön vahva rooli ja mediakasvatuksen vähäinen painotus kansallisissa ohjelmissa. Vaikka liittovaltion eri valtioissa on muutoin vaihteleva lainsäädäntö ja koulujärjestelmä, ovat kaikki 16 valtiota hyväksyneet laajan lastensuojelulain, joka sisältää myös mediasuojelun teemoja. Saksan lainsäädännössä vahingollisina pidettäviä asioita on listattu laajemmin kuin Suomessa, jossa rikoslain vastaisten aineistojen lisäksi kehitystä vaarantaviksi asioiksi on määritelty kauhua, raastavaa väkivaltaa ja seksiä. Saksan vastaavaan listaan kuuluvat porno, väkivalta, rasismi, natsistinen aineisto, kansallissosialistit, kansanryhmien halventaminen, huumaiden glorifiointi, itsemurha-asiat, perustuslain vastaiset symbolit, sadomasokistinen aineisto, lapsi- ja eläinporno, ihmisoikeuksien loukkaukset, lasten ja nuorten poseerauskuvat ja sodan ihannoiti.

Saksan lainsäädäntö on tiukkenemassa lähiaikoina väkivaltaa ihannoivien ”tappopelien” suhteen, koska yleinen huoli väkivaltaisista peleistä on yltenyt. Saksalaiset ovat aktiivisesti rakentaneet kansainvälistä yhteistyötä mediasääntelyn alueella. Saksan itsesääntelyjärjestelmän mukaisesti tuottaja vastaa, etteivät lapset altistu vahingollisille aineistoille eli pääsy näihin aineistoihin on vain aikuisilla. Kunkin valtion tehtävä on implementoida lait ja valvoa niiden toteutumista. Keskeisiä toimijoita tässä ovat kaupunkien ja kuntien nuorisotoimistot, joilla on siis nuorisotyön ja valistuksen lisäksi suoranaisia lain toteutumisen valvontatehtäviä.

Ikäluokitusten tuottamisesta vastaavat pelien itsesääntelykomissio USK (Voluntary Monitoring Organisation of Entertainment Software) ja elokuvia luokitettava FSK

(Voluntary Self-Control for the German Film Industry elokuva) sekä TV-ohjelmien lähetyssajoista määräävä oma komissionsa. TV-ohjelmien lähetyssaikojen määrittelyssä vedenjakajat ovat prime time (20-22), K16-aineistot myöhäisiltan jakava klo 22 ja K18-aineistojen kohdalla klo 23. Saksassa elokuvien ja pelien ikäraajat ovat yhtenäiset eli 0, 6, 12, 16, 18. Luokitus on periaatteessa vapaaehtoinen, mutta tullakseen julkiseen levitykseen kuvaohjelman on oltava tarkastettu eli käytännössä tarkastus on pakollista.

Wiessbadenissa toimivan FSK:n tarkastajat valitaan elokuvateollisuuden ja kansalaisjärjestöjen edustajista. Kerrallaan tarkastamossa on aina pysyvän johtajan lisäksi kuusi jäsentä, jotka ovat eri valtioista tulevia opettajia, sosiaalipedagogeja muita lapsen kehityksen ammattilaisia, jotka saavat koulutuksen tehtävään. FSK tekee yhteistyötä USK:n kanssa ja noudattaa samoja luokitusten kriteereitä. FSK järjestää lisäksi elokuvatapahtumia kouluille ja kutsuu koululaisryhmiä tarkastamoon katsomaan filmejä ja keskustelemaan ikärajoista. Se tekee myös kansainvälistä yhteistyötä erityisesti hollantilaisten ja itävaltalaisien kanssa sekä tekee tiedotustoimintaa. FSK:n tutkimuksen mukaan Saksassa 80 % nuorista tuntee luokitukset. Erityisesti pelien ikärajojen toteutumista on käytännössä hyvin vaikeaa valvoa.

Eurooppalaisessa mittakaavassa katsottuna Saksa on ollut aktiivisin yrityksissään säädellä internetin sisältöjä. Saksa myös oli aktiivinen TV without frontiers -direktiivin muotoilemisessa, jotta direktiivi ulotettaisiin koskemaan myös internetin kuva-ohjelmia (online), ja jotta se sallisi kullakin oikeusvaltioalueella tehtävän valtiokohtaista säätelyä kulttuurisiin näkökulmiin vedoten. Internetin säätely- ja valistustyötä tekevät yksiköt on koottu Manziin, Jugendschutz.net -keskukseen, joka toimii sateenvarjoorganisaationa ja toimitilana suurelle joukolle erilaisia nettiturvallisuutta ja nettikasvatusta koskevia hankkeita. Miltei kaikissa muissa maissa vastaavat hankkeet toimivat hajanaisesti ja vailla koordinaatiota. Jugendschutz toimii myös hotline-osoitteena, johon voi ilmoittaa internetin laittomista aineistoista. Lisäksi keskus ylläpitää positiivisia sisältöjä tarjoavia palveluja, testaa suodatin- ja blokkauksen menetelmiä sekä tarjoaa koulutusta ja konsultointia.

Internetin itsensäätely on todella vaikeaa, sillä kaikki multimedia- ja internet-tuottajat eivät ole säätelyssä mukana, eikä ulkomaisiin sisältöihin pääse käsiksi. Saksan eri valtioiden päätöksellä on mahdollista sulkea eli blokata nettisivuja. Keinoja internetin säätelyyn haetaan paitsi kontrollista, myös motivoimalla sisällöntuottajia lastensuojeluun. Palveluntarjoajilta, joilla on vähintään 50 työntekijää tai 10 miljoonaa latausta, täytyy löytyä lastensuojelun kontaktihenkilö. Keskus myös estää ja vaikeuttaa laittomien aineistojen löytymistä hakukoneissa. Myös mediakasvatuksen keinoja etsitään, esimerkiksi seuraavien, positiivisia sisältöjä tarjoavien nettipalvelujen voimin:

Ein Netz Für Kinder [www.docco.de](http://www.docco.de) on tarkoitettu alle 6-vuotiaille. Tarjolla on tietoa perheille, miten estää vahingollinen aineisto sekä myönteisiä esimerkkejä ja tietoa lapsille sopivista palveluista. Palvelun ylläpitäjät yrittävät estää hakuohjelmista pornosivut, joiden nimet ovat lähellä lasten palveluja (Peppi, Barbie).

Klick-Tipps [www.klick-tipps.de](http://www.klick-tipps.de) on palvelu isoille palveluntarjoajille, jotka haluavat linkittää sivustolleen auktorisoidun, lapsille tarkoitetun sivuston. Palvelun toimiskunnassa on lapsia ja tarjontaan kuuluu lapsille suunnattua tietoa, mahdollisuuksia kommunikointiin, viihtymiseen ja oppimiseen. Sisällöt perustuvat positiiviseen

listaukseen eli tarjotaan aktiivisesti lasten kehitykselle sopiviksi testattuja sisältöjä. Klick-Tipps tarjoaa myös tietoa eri palveluntarjoajille, kuinka tehdä verkkosivuja lapsiystävällisiksi. Palvelulla on 50 asiakasta, joita ovat erilaiset lastenportaalit sekä kunnat ja koulut.

Lisäksi meneillään on valistuskampanjoita kuten Chatten ohne Risiko ja kansallinen, Insafe-verkoston kuuluva valistusprojekti Klicksafe. Mobiilisisältöjen julkista säätelyä tehdään yhteistyössä operaattorien kanssa, ja tarjotaan hotline-toimintaa vanhemmille. Myös kännyköiden filteriohjelmistoja kehitetään, sillä mobiilisisältöjen vahvempaan säätelyyn on poliittista painetta.

Saksassa on vähän kokemusta mediakasvatuksesta, mutta parhaillaan rakennetaan yliaalueellista yhteistyötä ja yritetään koota rahoitusta mediakasvatuksen lisäämiseksi. Myös Saksassa on huomattu, että mediakasvatusta on vaikeaa saada sisään varsiin suljettuun koulujärjestelmään. Avainasiaksi Saksassakin nähdään opettajakoulutus, jossa opettajille annetaan keinoja yhdistää mediakasvatusteemoja opetukseen. Saksan eri valtioissa on nuorisotoimistojen yhteydessä omia mediatoimistoja, joista osa on tuottanut aktiivisesti mediakasvatusaineistoa ja käynnistänyt mediakerhoja yhdessä paikallisten tv- ja radiokanavien kanssa.

Saksan erikoisuus on Bonnissa sijaitseva Bundesprüfstelle für jugendgefährdende [Federal Department for Media Harmful to Young Persons] (BPjM), joka tekee seuranta- ja arviointia lastensuojelulain toteutumisesta. Se myös vastaa erityisen indeksointijärjestelmän toteuttamisesta lapsille vahingollisen aineiston pitämiseksi pois lasten ulottuvilta. Virasto monitoroi eri mediatyyppejä mukaan lukien pelit, kirjat ja internet, mutta ei silloin, jos muut viralliset luokitukset ovat määritelleet ikärajan. Indeksoitavasta tuotteesta voivat tehdä esityksen vain organisaatiot, kuten kuntien nuorisotoimistot. Indeksiin listataan alaikäisille sopimattomia aineistoja, kuten em. lastensuojelulaissa määritellään. Jos kyseessä on www-sivu, ensin annetaan huomautus ja palveluntarjoaja saa lisäaikaa sivujen muutokseen. Indeksoituja aineistoja myydään tiskin alta tai muuten niin, etteivät alaikäiset saa käsiinsä. Indeksoitujen aineistojen myyminen alaikäisille on rangaistava teko. Vanhemmat voivat antaa lapsensa ulottuville indeksoituja aineistoja valvotusti, mutta esim. lapsenhoitajalla ei ole tätä oikeutta. BPjM tarjoaa tutkimustietoa, mediatietoutta sekä mediakysymyksiin keskittyvän palvelevan puhelimen. [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de), [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

Lähteet:

Meier, P. (2006) Youth Protection in the Media (Germany) International conference on youth protection and empowerment in cyberspace, Congress presentations. National Youth Commission & Korea Institute for Youth Development (pp. 269-273)

Haastattelut (Anu Mustonen):

Folker Hönge, Permanent Representative of the Supreme Youth Authorities with the FSK.  
12.6.2007

Regina Käseberg, Lawyer, Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend, Rheinland-Pfalz  
13.6.2007

Friedemann Schindler, Manager of „jugendschutz.net“ 11.6.2007



## Ruotsalaiset panostavat valistukseen

Pohjoismaiseen tapaan Ruotsissa lasten hyvinvointia mediamaailmassa edistetään mediakasvatuksellisin keinoin. Mediakasvatus ei tosin sielläkään kuulu opettajankoulutuksen perusaineisiin ja koulujen viestintäkasvatus on järjestetty melko satunnaisesti. Mediakasvatus ja opetusmateriaalin jakelu on monen eri yhteisön harteilla. Alan tutkimusta tehdään melko vilkkaasti esimerkiksi Karlstadin yliopistossa. Tutkijoiden ja käytännön mediakasvattajien yhteistyöverkostoa rakentava mediakasvatusseura Ruotsista puuttuu kokonaan - itse asiassa suomalaisen mediakasvatusseuran vastine eli tutkijoita ja käytännön asiantuntijoita yhdistävä alan järjestö löytyy vain Kanadasta.

Suomesta ei puolestaan löydy vastinparia Medierådet-neuvoston kaltaiselle valtiolliselle mediasäätelyelimelle. Medierådet on kulttuuriministeriön alainen, vuonna 1990 perustettu komitea, joka työskentelee mediavaikutusten parissa, seuraa audiovisuaalisen sektorin kehitystä, tiedottaa sekä tekee aloitteita alaikäisten suojelua edistävästä tutkimus- ja kehittämishankkeista. Neuvoston tehtävä on vähentää median riskivaikutuksia lapsille ja nuorille, erityisenä painopisteenä väkivalta ja pornografia myös sukupuolinäkökulma huomioiden. Lasten ja nuorten edellytetään olevan aktiivisesti mukana neuvoston toiminnassa. Neuvoston työ kattaa kaikki mediat mukaan lukien elektroniset pelit ja internetin.

Medianeuvosto toimii asiantuntijaelimenä, joka seuraa mediakehitystä ja median vaikutuksia lapsiin ja nuoriin. Se seuraa mediavaikutuksia koskevaa tutkimusta, levittää tietoutta ja antaa ohjausta mediavaikutuksiin liittyen. Neuvosto myös painostaa mediateollisuutta itsesäätelyn harjoittamiseen, työskentelee mediatietojen lisäämiseksi kouluissa sekä suojellakseen ja voimauttaakseen lapsia uudessa mediaympäristössä yhdessä muiden toimijoiden kanssa. - seuraa kansainvälistä kehitystä ja osallistuu kansainväliseen yhteistyöhön omalla alallaan, - julkaisee raportteja ja muuta materiaalia mediakehityksestä, median vaikutuksista ja median roolista lasten ja nuorten elämässä. Medianeuvostoon kuuluu kuusi jäsentä ja puheenjohtaja, joka on poliittisin perustein valittu. Sillä on neljä neuvonantajaa ja kolme asiantuntijaa käytettävissään. Medianeuvosto toimii verkottuneesti esimerkiksi seuraavien ruotsalaisten organisaatioiden kanssa:

**BRIS** (Children's Rights in Society) ylläpitää lasten ja nuorten helpline-toimintaa ja BRIS-mail -palvelua, jotka tarjoavat aikuisten tukea ja joita kaikki alle 18-vuotiaat voivat käyttää ilmaiseksi, turvallisesti ja nimettömästi. Palveluihin kuuluu myös aikuisten helpline, jossa tarjotaan tukea kasvatuskysymyksiin. Lisäksi BRIS pyrkii vaikuttamaan julkiseen keskusteluun ja yhteiskunnalliseen päätöksentekoon lapsen aseman parantamiseksi. Se on riippumaton, yksityinen lastensuojelujärjestö, joka perustuu vapaaehtoistyöhön. Rahoitus tulee pääosin yksityisistä lähteistä ja pieneltä osin julkisesta tuesta.

**Kolla källan** on verkkopalvelu, joka tarjoaa materiaalia tiedonhakuun, lähdekritiikkiin ja nuorten nettikulttuuriin liittyen. Kolla källan kehittää ja kerää erilaisia tukipalveluja ja virikkeitä koulutyöhön. Se tekee lähdekriittistä tutki-

musta ja edistää lasten ja nuorten nettiturvallisuutta. Tärkein kohderyhmä ovat opettajat ja kirjastojen henkilökunta sekä myös kaikki koulujen oppilaat. Surfa Lugnt -projekti kehittää keinoja auttaa ruotsalaisia netinkäyttäjiä välttämään netin varjopuolia kuten tietokoneviruksia, phishingiä ja hakkerointia. Projektin takana on 12 viranomaista, organisaatiota ja yritystä. Kansalaiset voivat kysellä ongelmallisista asioista asiantuntijapaneelilta, joka koostuu tietoturvan asiantuntijoista eri aloilta.

**UR** on julkisen palvelun yleisöorganisaatio, joka palvelee tavallisen media-yleisön tarpeita. Sen omistaa säätiö, joka omistaa myös Ruotsin television ja radion ja sen rahoitus perustuu tv-lupamaksuihin (4,75 % lupamaksuista). UR on riippumaton valtiosta ja muista intressiryhmistä, mainostajista ja sponso-reista. Hallitusneuvoston muodostaa 13 jäsentä, joista puolet valitsee yleiskokous, kaksi Ruotsin hallitus ja neljä tulee työntekijäpuolen/ammattijärjestöjen edustajista.

**IT för Pedagogen** -verkkopalvelu Ruotsin koulutoimen alaisuudessa tarjoaa kursseja sekä tuki- ja virikeaineistoa pedagogeille heidän mediataitojensa tukemiseksi. Tavoitteena on lisätä IT-tekniikan hyödyntämistä kouluopetuksessa ja aktiivisen, luovan ja kriittisen mediankäytön lisäämistä.

Medierådet on myös nettiturvallisuuteen keskittyvän, Insafe-ohjelman kansallinen koordinoija Ruotsissa. Ruotsin nettikasvatusta edistänyt kampanja on yksi EU:n onnistuneimpia, sisältäen kouluttajien koulutusta, kouluvierailuja, materiaalien tuotantoa ja verkkopalveluja. Hankkeen koulutuksiin ovat tervetulleita myös suomenruotsalaiset mediakasvattajat.

Elokuvien ikärajoista Ruotsissa huolehtii valtiollinen elokuvatarkastamo samaan tapaan kuin Suomessa. Ruotsin lainsäädännön mukaan kokonaan kiellettyjä, lapsille vahingollisia mediasisältöjä ovat lapsipornografia ja laittoman väkivaltakuvaukset. Ikärajoitusten perusteina käytettäviä haitallisia sisältöjä ovat realistiset väkivallan kuvaukset ja pornografiset sisällöt. Vedenjakajana lapsille haitallisten ohjelmien esittämisessä toimii klo 21, kuten Iso-Britanniassa ja Suomessakin.

Lähteet:

Kampmann, H. The Swedish approach to the question of the protection of minors. Meeting of Committees for the protection of children in television broadcasts, Rome, January, 9, 2006.

Haastattelu: Ann-Katrin Agebäck, kanslichef Medierådet, 13.6.2006

## **Japanissa internetin sisällön säätelyä ja tiedonhankinnan kursseja kouluissa**

Kuten monissa Aasian maissa, Japanissa teknologinen osaaminen on pitkällä, joten valtio on panostanut paljon lainsäädännöllisiin ja mediakasvatuksellisiin keinoihin lasten voimaannuttamiseksi digitaalisen median käytössä. Japanin kouluissa pan-

naan paljon painoa tiedonhankinnan oppimiseen ja internetin käyttöön. Yläasteilla ja lukiossa tietotekniikkaa hyödyntävä tiedonhankinta –kurssi on pakollisena aineena. Tämän vuoksi myös opettajien koulutus on välttämätöntä. Kansallinen koulutusressurssien informaatiokeskus tarjoaa opettajille materiaaleja ja oppimisympäristöjä netissä tapahtuvaa oppimista varten.

Japanin kansallinen mediakasvatusohjelmia e-Net Caravan tavoittaa tuhat koulua vuodessa toimien samaan tapaan kuin suomalainen Yle:n mediabussi. Japanin nettikaravaanin rahoittajia ovat useiden ministeriöiden lisäksi monet yritykset ja kansalaisjärjestöt. Opetus-, kulttuuri-, urheilu-, tiede- ja teknologiaministeriö edistää mediakasvatusta ja kännykän käytön opastusta paikallistasolle jalkautuvalla informaatiokampanjalla, joka on suunnattu lapsille ja heidän hoitajilleen. Osana e-Japan politiikkaohjelmaa ministeriö on myös tuottanut kotikasvatuksen käsikirjan, joka käsittelee matkapuhelinten ja kotitietokoneiden käyttöä kotikasvatuksen näkökulmasta. Suurimmat matkapuhelinoperaattorit ovat käynnistäneet tiedotuskampanjan käytettävissä olevista suodatusohjelmista ja Internet-kahviloiden tehtävänä on tiedottaa internetin suodatinohjelmista.

Elektronisten pelien ikäraajat perustuvat Japanissa peliteollisuuden itsesääteelyyn. Itsesääteelyelin CERO toteuttaa 5-portaista ikäraja-asteikkoa: A=kaikille sallittu, B=K12, C=K15, D=K17 ja E=K18.

Japanilaisessa kulttuurissa lapsipornografia on näkyvämpi ilmiö kuin esimerkiksi Euroopassa, ja siellä asiaa onkin viime vuosina yritetty saada kuriin myös lainsäädännön keinoin. Vuonna 2004 kiristettiin rangaistuksia lapsiprosituutiosta ja lapsipornografiasta tuomituille. Samaan aikaan perustettiin IT Crime Division ja IT Analysis Division tutkimaan internetin laittomia parituspalveluja vuotta aiemmin asetetun, lasten parituspalvelujen estämistä koskevan lain toteutumisen valvomiseksi. Lain mukaan alle 18-vuotiaat eivät saa käyttää internetin deittipalveluja tai kirjoittaa viestejä maksullista seksiä välittäville ilmoitustauluille. Japanin poliisi asetti vuonna 2004 tutkintaryhmän lasten suojelemiseksi virtuaaliyhteiskunnassa, pääteemoinaan lapset seksuaalisina kohteina, seksi ja väkivalta internetissä, kännyköiden haitalliset vaikutukset lapsiin sekä netti- ja peliriippuvuudet.

Hallituksen lasten turvallista kehitystä koskevassa ohjelmassa vedotaan myös mediateollisuuteen, jotta se ponnistelisi omalta osaltaan lapsille turvallisten it-ympäristöjen luomiseen. Usean ministeriön yhteinen IT Safety Conference kannustaa erityisesti suodatinohjelmien käyttöönottoon (kännykät ja tietokoneet), haitallisten sivustojen kieltämiseen (esim. itsemurhasivustot), mediaeettisen kasvatuksen lisäämiseen ja valtiollisten neuvontapalvelujen yhteistyön lisäämiseen. Koska itsemurhaa koskevat sivustot ja yhteisöt ovat Japanissa yleisiä, ministeriöiden yhteisenä työnä on rakenteilla itsemurhia ennaltaehkäisevä verkkopalvelu. Vuonna 2006 Japanin sisäministeriö ja liikenneministeriö perustivat yhteisen Internet Hotline -keskuksen, jonne voi tehdä ilmoituksia laittomista ja haitallisista internetin sisällöistä. Tarjolla on myös nettiturvallisuuteen liittyvää konsultaatiota antava ministeriön nettipalvelu ja kehitteillä turvallisista palveluista kertova kansallinen luokitusjärjestelmä Contents Advice Mark System.

Lähteet:

Imamura, Satoko (2006) Japanese Public policy on youth protection and empowerment in cyberspace. International conference on youth protection and empowerment in cyberspace, Congress presentations. National Youth Commission & Korea Institute for Youth Development (pp. 99-118)

## **Etelä-Koreassa kansallinen kampanja nettiaddiktion vähentämiseksi**

Aasian maissa kuten Japanissa, Etelä-Koreassa ja Taiwanissa netti- ja pelimaailmat ovat nousseet nuorille yhä addiktoivammiksi ympäristöiksi. Yleistyneeseen nuorten nettiaddiktioon on Leen (2006) mukaan syynä kummankin vanhemman työssäkäynti pitkine työpäivineen, perherakenteiden löystyminen, nuorten kilpailullisuus ja kova taistelu korkeatasoisista opiskelupaikoista, vaihtoehtoisten leikkiympäristöjen puute sekä netin itsensä tarjoamat vetovoimaiset palvelut peleineen, virtuaalisyväineen, seksipalveluineen ja shoppailuineen. Yksilöön liittyvistä tekijöistä heikko itsearvostus, depressiivisyys ja kilpailullisuus altistavat nuoria addiktiolle. Nettiaddiktio puolestaan muuttaa nuoren persoonallisuutta, todellisuudentajua, sosialisatiota ja sosiaalista elämää.

Kun Etelä-Koreassa vuonna 1998 nettiaddiktio ei esiintynyt laisinkaan nuorten mielenterveyspalveluihin hakeutumisen syinä, jo 2002 se oli kahdeksanneksi yleisin syy. Vuonna 2004 hoitoa vaativasta riippuvuudesta kärsi 300 000 nuorta eli 5 % korealaisista nuorista ja määrä on jatkuvassa kasvussa. Etelä-Korean kansallinen nuorisokomissio jo liki 10 vuoden ajan teettänyt tutkimuksia nettiaddiktiosta ja perusti vuonna 2001 hallituksen ulkopuolisen Internet Damage Prevention Center –organisaation. Yhdessä lasten- ja nuortenpsykiatrisen akatemian kanssa se perusti tukikeskuksen lapsille ja nuorille, joilla on vakava peli- tai nettiriippuvuus.

Nuorisokomission ohjelma nettiaddiktion vähentämiseksi lähtee liikkeelle valistuksesta, jota tehdään esimerkiksi Youth Patrol (YP) -mediakasvatusohjelman keinoin. Tämä tähtää nuorten voimaannuttamiseen ja kriittiseen mediaymmärrykseen, jotta he oppivat tunnistamaan addiktion merkit. Lisäksi perustettiin ympäri maata 137 tukiklinikkaa Etelä-Korean Youth Counseling Institute -organisaatioiden yhteyteen antamaan nettiaddiktioon liittyvää neuvontaa potentiaalisille addikteilta. Varsinaista nettiaddiktioiden sairaalahoitoa varten perustettiin hoitoyksiköt 19 yliopistolliseen ja 30 muuhun sairaalaan. Verkostoon hyväksyttiin hakemuksesta vain sellaiset sairaalat, jotka pystyivät osoittamaan erikoistumisensa ja kapasiteettinsa nettiaddiktioiden hoitamiseen.

YP tarjoaa Korean koulujärjestelmän yhteydessä mediakasvatustoimintaa ”training camp facilities”, johon sisältyy toiminnallisia vaihtoehtoja pelaamiselle ja sosiaalista toimintaa. Ohjelman toteuttaminen kullakin koululla alkaa johtajaopettajien koulutuksella ja siihen sisältyy laaja koulutus- ja materiaalipaketti.

Nuorisokomission valistustyö Cyberethics Education program ulottuu kouluikää nuorempiin lapsiin kouluttamalla taapero- ja leikki-ikäisten vanhempia ja hoitajia tarkoitusta varten tehdyn opaskirjan avulla. Opettajia varten tuotettu käsikirja esittelee, missä kehityksellisessä ikävaiheessa minkilaiset media-aineistot ovat sallittuja

ja suositeltavia sekä millaista mediakasvatusta voi harrastaa 3-5-vuotiaiden parissa, jotta Internetin käyttötavat muodostuvat kehitystä tukeviksi pienestä pitäen.

Nuorten 137 eri tukipisteissä toimiville ohjaajille on tuotettu omat koulutusaineistonsa ja heidän perehdyttämisekseen nettiaddiktio-kysymyksiin järjestetään jatkuvasti täydennyskoulutusta. Ohjaajilta voi tilata yksilöaikoja, hakea palvelua netin chatissa tai matkapuhelimella. Myös multimediapalveluihin on panostettu. Tarjolla on 1388 ympäri vuorokauden päivystävää hotline-palvelua.

Nettiaddiktoituneille nuorille on kehitelty erityinen kuntoutusohjelma ”RESCUE Camp”, joka sisältää psykodraamaa, sosiodraamaa ja nukkumistottumusten muuttamisharjoituksia. Koska nettiaddiktit kieltävät ongelmansa ja heiltä puuttuu motivaatio kontrolloida pelaamistaan tai netin käyttöään, ohjelma tähtää itseymmärryksen lisäämiseen, ongelman tunnistamiseen, vaihtoehtoisten toimintatapojen ja reaali maailman tunneilmaisun löytämiseen (”smile treatment”) ja antaa aitoja sosiaalisia suhteita pelien ulkopuolisessa maailmassa erilaisissa ryhmäaktiiviteeteissa.

Kansallinen kampanja on osoittautunut taloudelliseksi, sillä se on perustunut paitsi vanhempien, myös opettajien, ohjaajien, psykologien ja lääkäreiden kouluttamiseen. Varsinaisia lisävirkoja ei ole tarvinnut perustaa mittavasti. Ohjelma on saatu levitettyä Korean eri alueille laajan tukiasemien ja sairaaloiden verkoston kautta. Ohjelman aikana myös lääketeollisuus on lähtenyt mukaan hoitomenetelmien kehittämiseen ja ohjelman rahoittamiseen. Ohjelman etuna on myös vilkas yhteistyö ammattilaisten ja akateemisen tutkimuksen kanssa. Addiktion diagnosoimista ja hoitomuotojen kehittämistä varten tehdään Koreassa paljon tutkimustyötä.

Lähteet:

Lee, Mansub (2006) Korea's Youth Internet Addiction Countermeasure Policies. Case study: National Youth Commission. International conference on youth protection and empowerment in cyberspace, Congress presentations. National Youth Commission & Korea Institute for Youth Development (pp. 82-95).

Haastattelut:

Whan, Sangmin, Professor of Psychology, Yonsei University 7.9.2006 (Anu Mustonen)

Hyunsoo Kim, Psychiatrist, Soul. 6.9.2006 (Anu Mustonen)

## 3. Suositukset

Kotilaisen ja Sintosen (2005) kokoamat suositukset mediakasvatuksen kansallisista kehittämistarpeista ovat edelleen ajankohtaisia: alalla tarvitaan kansallista koordinaointia (esim. mediakasvatusinstituutti), suunnitelmallista koulutusta, tukea monitieteiselle tutkimukselle sekä kansainvälisen yhteistyön tehostamista. Tutkimustiedon ja kansainvälisten käytäntöjen vertailutiedon pohjalta tämän raportin tekijät ja hankkeen ohjausryhmä ehdottavat seuraavanlaisia suosituksia mediakasvatuksen ja -säätelyn kehittämiseksi Suomessa.

### *1. Kansallinen tutkimusohjelma, tohtorikoulu ja kansainvälistä tiedeyhteistyötä*

Kaiken mediakasvatustoiminnan on pohjauduttava testattuun tietoon ja tutkimukseen lapsen ja median suhteesta. Tutkimustietoa tarvitaan paitsi lapsia ja nuoria voimaannuttavan mediakasvatuksen pohjaksi, opettajien, kasvattajien ja valistajien koulutukseen sekä myös ennaltaehkäisevään ja korjaavaan työhön, erityisesti terveydenhoitajien, psykologien ja perheneuvojien ammattitaidon tukemiseen. Lisäksi median ikäluokituksia tekevien mediakanavien ja elokuvien tarkastajien käyttöön tarvitaan tietoa median vaikutuksista ja eri-ikäisten lasten mediataidoista. Alan tutkimuspohjaa yliopistoissa tulisi vahvistaa eri ministeriöiden (opetus-, viestintä- ja liikenne-, oikeusministeriöt), Suomen Akatemian ja Tekesin yhteisesti rahoittaman, kansallisen tutkimusohjelman ja monitieteisen tohtorikoulun avulla sekä hakemalla synergiaa yhteispohjoismaisista, -eurooppalaisista ja laajemmista, kansainvälisistä tutkimushankkeista. Tiedon tarvetta on mm. seuraavilla alueilla:

- mediapedagogiikan metodiikka sekä eri-ikäisille soveltuvien mediakasvatuksen keinojen testaaminen
- mediakasvatusohjelmien ja interventioiden testaus ja vaikuttavuus
- mediailmaisuuden eettiset ja moraaliset kysymykset
- katastrofi- ja väkivaltautisoinnin vaikutukset eri-ikäisiin ihmisiin
- digitaaliset oppimisympäristöt ja -pelit (serious games): tutkimus- ja tuotekehitys, toimintatutkimukset
- mediasisältöjen vastaanotto ja vaikutukset: mainokset, pelottavat aineistot, terveyttä koskevat viestit, seksuaaliset sisällöt, kaahaus- ja väkivaltapelit
- median mahdollisuudet mielenterveyden lisääjänä ja terapiassa
- mediasäätelyn juridiikka ja etiikka, tietoturvan edistäminen
- internetin patologinen käyttö: netti- ja peliriippuvuuden diagnosoiminen kansallinen kriteeristö, ennaltaehkäisy- ja terapiamuodot, pedofiilien torjunta

## *2. Koulujen mediakasvatus: opetussuunnitelmat, opettajien, varhaiskasvat- tajien, sosiaali- ja nuorisotyöntekijöiden koulutus*

Opettajankoulutukseen ei sisälly mediakasvatusta muutoin, kuin joidenkin yliopis-  
tojen valinnaisina kursseina tai täydennyskoulutuksissa. Opettajilla sekä lasten ja  
nuorten kanssa työskentelevillä tulee olla nykyistä paremmat median käyttötaidot sekä  
mediakasvatustaidot käsitelläkseen median välittämää informaatiota, tunteita ja tie-  
toja. Tämä edellyttää, että mediakasvatus sisällytetään pakolliseksi aineeksi varhais-  
kasvattajien, opettajien ja nuorityöntekijöiden koulutukseen sekä yhteisöpedagogien  
(nuorisotyö) koulutusohjelmiin. Näillä aloilla tulisi myös lisätä mediakasvatuksen  
täydennyskoulutusta. Tutkimustieto osoittaa, mediakasvatuseritykset ovat vaikutta-  
vimpia silloin, kun niitä tehdään koulun sisäisenä toimintana, ei vain ulkopuolisten  
vierailijoiden voimin. Mediakasvatusta saadaan sisällytetyksi kouluopetukseen vasta,  
kun koulujen oma henkilökunta saa valmiudet sen toteuttamiseen.

Suosittamme, että

- sisällytetään mediakasvatus ja medialukutaito opettajien sekä lastentarhan- ja  
luokanopettajien koulutukseen sekä yhteisöpedagogien (nuorisotyö) koulutus-  
ohjelmiin
- lisätään opettajien täydennyskoulutusta ja kannustimia niihin osallistumiseen:  
edullisuus, saatavuus lähialueilla
- luodaan oppikirjoja sekä materiaalia eri oppiaineisiin, jotta opetussuunni-  
telmien aihekokonaisuuden asemassa oleva mediakasvatus voitaisiin tuoda  
aidoksi, oppiaineet läpäiseväksi opetussisällöksi
- tuotetaan valmis, monistettava konsepti mediakasvatuksesta opettajien Veso-  
koulutuksiin

## *3. Mediakasvatuskeskus*

Mediakasvatukselta puuttuu vastuutaho, ”asianomistaja” ja osoite. Hollannin NICAM,  
Iso-Britannian Ofcom ja Ruotsin Mediarådet tarjoavat pohjaratkaisuja, joista parhaita  
elementtejä poimien voitaisiin luoda malli edistykselliselle mediakasvatuskeskuk-  
selle. Keskukseen toiminnassa mediakasvatus ja median säättely – median myönteiset  
mahdollisuudet ja riskivaikutuksien ennaltaehkäisy - olisivat tasapainossa. Myös vuo-  
rovaikutteisuus kansalaisten kanssa, konsultaatio- ja palautekanavat olisivat tärkeässä  
roolissa, samoin kuin median itsesääntelyn valvonta. Keskukseen voitaisiin koota

1. käytännön mediakasvatustoiminnan suunnittelua ja toteuttamista: kansalliset  
ohjelmat ja kampanjat, asiantuntijapankki ja -konsultaatio
2. positiivisten nettipalvelujen (esim. lasten portaali, virtuaalinen iltapäiväker-  
ho, foorumeita itseilmaisuuksiin ja kansalaisvaikuttamiseen jne.), mediakasvatus-  
aineiston ja opetusmateriaalin tuotannon ja jakelun koordinoimista
3. kuvaohjelmien luokittelua ja ikäraja-arviointia sekä internetin laittoman  
aineiston helpline-toimintaa
4. median itsesääntelyä valvovia toimintoja
5. kuluttajavalistus- ja -palautekanavia: vuorovaikutusta kansalaisten, median  
ja asiantuntijoiden kanssa

Mediakasvatuskeskus toimisi yhteisenä elimenä kooten ministeriöiden toimintoja, mediasektorin itsesääteily- ja mediakasvatustoimintoja (mediatalot ja -kanavat, tuottajat, operaattorit, ylläpitäjät, elokuva- ja peliteollisuus), asiantuntijaorganisaatioiden (Mediakasvatusseura) sekä kansalaisjärjestöjen hankkeita. Sen lakisääteiset toiminnot ja perusinfrastruktuuri kustannettaisiin julkisella rahoituksella, ja lisäksi keskus vuokraisi tiloja ja fasiliteetteja eri rahoituslähteistä kootuin varoin toimiville projekteille, jotka parhaillaan toimivat pieninä, irrallisina hankkeinaan (esim. Suomen Insafe, Nettivihje, Tietoturvapäivä, Mediamuffinssi, Koulukino). Pienet projektit voisivat palkata yhteisiä työntekijöitä ja tehdä keskinäistä työnjakoa synergiaedut hyödyntäen. Projektien kautta syntyvä osaaminen ja tietotaito saataisiin näin koordinoitua ja yhteiseen käyttöön tehokkaammin. Yhteistyötä voitaisiin tehdä myös kansainvälisen rahoituksen hankkimisessa ja projektien toteuttamisessa. Saksan Jugenschutz.net -keskus Mainzissa on tästä hyvänä esikuvana.

Mediakasvatuskeskus voisi tarjota kanavan konsultointiin silloin, kun netin käyttäjä löytää itsetuhoisia, aggressiivisia tai pelottavia viestejä, tai avun tarpeessa olevien henkilöiden hätähuutoja. Samoin keskus voisi tarjota palautekanavan tilanteisiin, joissa vanhempi on huolissaan lapselle haitallisista tv-ohjelmista tai katukuvassa näkyvistä medioista. Koska esimerkiksi journalistien eettiset ohjeet eivät kata lastensuojelullisia kysymyksiä, julkisen sanan neuvosto ei käsittele lasten suojeluun liittyviä aiheita. Kuten viimeaikaiset kouluväkivallanteot ja niihin liittyvä nettijulkisuuden hakeminen toivat esille, on suuri tarve nettisisältöjen seurantaan ja konsultaatiokanaville, jonne kansalaiset voivat antaa palautetta ja myös saada konsultaatiota tilanteissa, joissa ovat havainneet epäeettisiä, uhkaavia tai lapsille sopimattomia sisältöjä. Mediakasvatuskeskus voisi näin tarjota Ruotsin Medianeuvoston kaltaisen kanavan, jonka toimijoiden tulisi edustaa moniammatillista osaamista esimerkiksi nettiturvallisuuden, sosiaalityön ja mielenterveyden alueilla.

#### *4. Mediakasvatuksen saatavuus*

Julkisen hallinnon tukema mediakasvatustyö, kuten Mediamuffinssin toiminta, on laajennettava varhaiskasvatuksesta myös kouluikäisiin lapsiin ja nuoriin. Lisäksi mediakasvatuksen jatkuvuus on turvattava nyt, kun kasvattajien kiinnostus ja tietoisuus on saatu heräämään.

Suomessa mediakasvatusta on voinut opiskella joissakin korkeakouluissa: esimerkiksi Lapin yliopiston kasvatustieteissä on valittavana mediakasvatus-pääaine ja Jyväskylän ammattikorkeakoulussa mediakasvatuksen erikoistumiskoulutusta. Alalta on myös väitellyt noin kymmenen tohtoria. Mediakasvatuksen alueella ei kuitenkaan ole työpaikkoja, joihin mediakasvatuksen asiantuntijat voisivat hakeutua. Kansalaisjärjestöjen ja muutaman oppilaitoksen työpaikkoja lukuun ottamatta mediakasvattajat eivät pysty työllistymään omalle alalleen. Paradoksaalisesti, vaikka kaikissa eri asteen oppilaitoksissa ja nuorisotyön kohteissa on kipeä pula mediakasvatuksen asiantuntemuksesta, niillä ei ole mahdollisuutta rekrytoida mediakasvattajia pysyvään työsuhteeseen tai edes konsultaatioon. Toisaalta mediakasvatuksen ja -psykologian asiantuntemusta vaativia tehtäviä, kuten tv-ohjelmien ikäluokituksia, tekevät



epäpätevät maallikot. Myös mediakasvatuksen oppikirjoista, mediaa hyödyntävistä oppimisympäristöistä (oppimispelit) ja koulutusmateriaaleista on puutetta. Julkista tukea tulisi osoittaa myös kehitystä tukevien, asiantuntevasti tuotettujen media- ja mediakasvatusaineistojen tuottamiseen.

Jotta mediakasvatuksen kysyntä ja tarjonta kohtaisivat, suositamme, että

- kaupungit perustavat koulujen yhteisen mediapedagogin viran (mallina esim. Tampereen kaupunki), pienet kunnat pestaavat koulujen yhteisiä, kiertäviä mediapedagogeja
- kuntien, kansalaisjärjestöjen ja seurakuntien yhteistyönä järjestetään mediakasvatukseen painottuvaa iltapäiväkerhotoimintaa, jota ohjaamaan palkataan mediakasvatukseen perehtyneitä ohjaajia
- median tuottajia kannustetaan mediakasvatus toimintaan ja yhteistyöhön koulujen kanssa (vrt. Sanomalehtien koululinkki-verkosto ja Sanomalehti kouluissa –teemaviikot)
- mediakanavat rekrytoivat omaa mediakasvatus toimintaansa ja itsesääätelytehtäväänsä (ikärajoitusten ja sisältösymbolien asettamista) varten lapsen kehitykseen perehtyneitä mediakasvatuksen ammattilaisia
- julkista tukea ja kannustimia mediakasvatusmateriaalin ja kehitystä tukevien mediapalvelujen tuottajille
- mediakasvatuskeskus voi palkata yhteisin varoin koordinaattorin, joka ylläpitää maanlaajuista mediakasvattajien verkostoa, jonka palveluja voi tilata alueille kouluttamaan eri ammattiryhmiä, pitämään vanhempainiltoja neuvoloissa ja kouluissa sekä eri yhteisöissä
- julkista tukea sellaisten pelien ja lasten ohjelmien kehittämiseen ja tuottamiseen, joissa ei ihannoida väkivaltaa vaan joissa lähtökohtana on toisten ihmisten kunnioittaminen ja ristiriitatilanteiden ratkaiseminen väkivallattomilla keinoilla, asenteella ”vahva ei lyö”, ja jotka silti tarjoaisivat jännitystä ja seikkailua

##### *5. Lainsäädäntö yhtenäistettävä ja tehtävä medianeutraaliksi*

Medianlukutaito tulisi nostaa kansalaisveloitteeksi, kuten Iso-Britanniassa, jossa sen asema on korostettu lainsäädännöllisesti, ja turvata, että mediakasvatus sisältyy opettajankoulutukseen ja koulujen opetukseen oikeasti, ei vain opetussuunnitelmien kirjaimissa. Mediasuojelua koskeva lainsäädäntö ja alan valvonta on hajaantunut eri ministeriöihin: opetusministeriön alaa ovat elokuvat ja vuorovaikutteiset kuvaohjelmat, kun taas ja liikenne- ja viestintäministeriön (viestintävirasto) tehtäviin kuuluu tv-ohjelmien säättely. Mediamuotojen konvergenssin myötä erilaiset hallinnolliset raja-aidat ovat keinotekoisia ja vaikeuttavat varsinaista toimintaa.

Mediasuojelua koskeva lainsäädäntö tulisi yhtenäistää ja saattaa medianeutraaliksi eli tuottaa samanlainen luokitusjärjestelmä koskemaan kaikkea mediaa välineestä riippumatta, esimerkiksi Hollannin mallin mukaisesti. Valtiollisen tarkastuksen piiriin ei voida ottaa uusia, volyymitaan valtavia online-median sisältöjä. Samoin video-on-demand ja tv-ohjelmat tulevat internet- ja dvd-levitykseen. Siksi median itsesäättelyä tulee tehostaa ja lisätä julkisia voimavaroja sekä koordinaatiota itsesäättelyn seuran-

taan ja sen toteutumisen arviointiin.

Pelien ikärajojen ja sisältömerkintöjen rinnalle tulisi vaatia suomenkieliset tuoteselosteet vanhempien tueksi. Ikärajamerkinnät ja sisältösymbolit tulisi näkyä paitsi sanomalehtien ohjelmätiedoissa, myös esityksissä itsessään (on-screen icons). Nykyisin esimerkiksi sanomalehtien tv-ohjelmätiedoista puuttuvat kaikki muut merkinnät, paitsi K15- ja K18-luokitukset.

Erittäin tärkeää on lisätä tiedotusta julkisista mediasäätelytoimista, kuten ikärajoista, ja niiden kasvattajien tehtävää tukevasta tarkoituksesta. Erityiset nuoret internetin käyttäjät kaipaisivat tietoa rikoslaista ja muusta nettisisältöjä koskevasta lainsäädännöstä: harva ymmärtää oikeuksiaan ja velvollisuuksiaan liittyen yksityisyyden suojaan ja tekijänoikeuksiin, tai hahmottaa, minkälaiset ilmaukset ylittävät laittoman uhkauksen tai kunnianloukkauksen rajat.

## *6. Opetus-, interventio- ja turvataitomateriaalit*

Suosittamme, että esimerkiksi em. mediakasvatuskeskuksen koordinoimana tuotetaisiin laadukkaita mediakasvatusmateriaaleja vanhemmille ja kasvatuksen ammattilaisille. Tarvitaan alakohtaisia mediakasvatusoppaita eri aineenopettajien käyttöön: äidinkieli, vieraat kielet, historia, matematiikka, terveystieto, ilmaisu- ja taitoaineet. Tarpeellisia olisivat myös ala- ja yläkoululaisille tuotettavat mediakäsikirjat, jotka sisältäisivät kriittisten mediataitojen perusteita sekä myös tietoutta turvataidoista, kuten yksityisyyden suojasta, nettikiusaamisen estämisestä ja pedofiilien ilmiantamisesta verkossa. Valmiita turvataitokasvatuksen materiaaleja (esim. Lajunen ym., 2005) voitaisiin laajentaa lasten seksuaalisen hyväksikäytön, kiusaamisen ja uhkailun ehkäisemiseksi myös mediaympäristössä. Turvataitokasvatuksen avulla vahvistetaan lasten ja nuorten omia taitoja puolustaa itseään ja pitää huolta rajoistaan kiusaamisen, väkivallan, houkuttelun ja ahdistelun tilanteissa. Turvataitokasvatuksen avulla lapsia autetaan tunnistamaan uhkaavia ja vahingollisia tilanteita nettiympäristössä - mieltä järkyttävien kuvien näkeminen, epämiellyttävä, vihjaileva ja yksityisyyteen tunkeileva lähestyminen - ja toimimaan niissä itseään suojaavalla tavalla, kuten lähtemään pois epäilyttävistä keskusteluyhteyksistä ja kääntymään luottoaikuisten puoleen. Myös lasten vanhemmat tarvitsevat opastusta, kuinka he voivat jutella lastensa kanssa turvallisesta netissä liikkumisesta ja itsensä suojelemiselta siellä.

## *7. Tukitoimet vanhemmille*

Olisi tarpeen luoda kansainvälisten mallien (Iso-Britannia, Japani, Korea) mukaisesti vanhemmille suunnattua valistus- ja ohjausmateriaalia ja kasvatusneuvontaa. Hyödyllinen olisi vanhempien keskustelutilaisuuksissa ja vanhempainilloissa toteutettava mediakasvatusinterventio, jossa vanhempien ja kasvattajan on mahdollista tutustua myös omaan mediasuhteeseensa niin kasvattajana kuin kuluttajanakin. Vanhemmilla on taipumus ajatella, että heidän lapsensa kykenevät arvioimaan mediasisältöjä keskimääräistä paremmin verrattuna ikätovereihinsa (Buckingham, 1996).

Vanhempia tulee kannustaa tukemaan lapsen itsearvostusta ja itseluottamusta antamalla lapselle aikaa, ottamalla hänet mukaan perheen yhteisiin toimintoihin, osoittamalla kiinnostusta lasta kohtaan ja häntä kiinnostaviin asioihin, tarjoamalla

median rinnalle vaihtoehtoisia tekemisiä ja harrastuksia. Kokemus aikuisen osoittamasta kiinnostuksesta ja välittämisestä vähentää lapsen alttiutta etsiä hyväksyntää ja huomiota häntä hyväksikäyttävistä suhteista myös Internetissä. Vanhemmat eivät aina myöskään arvosta itseään ja näe mahdollisuuksiaan, kun ihannoidaan kaikkia virikkeitä ja uutta teknologiaa. Vertaistuen avulla vanhemmat voivat myös rohkaistua valvomaan ja rajoittamaan lasten peliaikoja ja surffailua.

Olisi syytä herättää vanhemmat tarkastelemaan myös omia mediatottumuksiaan ja mahdollista omaa suurkulutustaan tai lapsille haitallisten mediasisältöjen kuluttamista silloin, kun lapset ovat lähettyvillä. Myös vanhempien oma väkivalta- ja pornoviihteen kulutus saattaa olla riskitekijä lapsen kehitykselle, jos lapsi joutuu passiivisesti näkemään vanhempiensa mediasisältöjä (mm. Buckingham, 2000; Viemerö, 2002). Vanhemmat tarvitsevat valistusta myös ikärajoista, lasten ja nuorten mediasisällöistä sekä eri-ikäisten lasten kyvyistä ymmärtää mediasisältöjä.

### *8. Virtuaalista nuoris- ja mielenterveystyötä*

Olisi syytä kiirehtiä tuottamaan ennaltaehkäisevää nuorisotyötä ja myös mielenterveyspalveluja sinne, missä nuoretkin liikkuvat ja ilmaisevat itseään – internetiin. Verkon tukipalveluja ja aikuisten tuen kanavia tulisi rakentaa lasten ja nuorten kehityksen tukemiseksi oppimisen, ohjauksen, ammatinvalinnan ja mielenterveyspalvelujen alueella (online counseling). Lisäksi nuorten suosimissa palveluissa tulisi olla tarjolla tietoa ja valmiita linkkejä, joista pystyy hakemaan myös aikuisen tukea ongelmatilanteissa. Nettipalvelujen ylläpitäjien tulisi palkata palveluunsa asiantuntevia moderaattoreita siinä suhteessa, kuin palvelun käyttäjämäärät kasvavat. Palvelujen ylläpidon tulisi kyetä tunnistamaan ei vain laittomat ilmaiset, vaan myös kiireellisen avun tarpeessa olevat käyttäjät. Monet nuoret, jotka kärsivät kehityksellisestä kriisistä tai mielenterveyden ongelmista, olisi löydettävissä verkosta. Jos myös apua olisi saatavissa verkossa, kynnys ensimmäiseen yhteydenottoon olisi huomattavasti matalampi kuin sosiaalitoimistoon tai psykologille hakeutumisessa. Kun kontakti ammattiauttajaan saadaan syntymään, on helpompi motivoida nuori myös perinteiselle vastaanotolle.

### *9. Rakenteellisia muutoksia hyvinvoinnin lisäämiseksi*

Lasten kyky hallita tunteitaan, tulkita ja ymmärtää mediaviestejä kehittyy vuorovaikutuksessa toisen kanssa. Suomalaisista lapsista jopa kaksi kolmesta kokee vanhempansa kiireiseksi ja noin neljäsosa, että he ovat liikaa yksin eikä heitä kuunnella (Matikkala & Lahikainen, 2005). Yksinäiset lapset eivät välttämättä kuluta enempää aikaa median parissa, mutta mediasta haetaan korvaavia sosiaalisia suhteita, kun niistä on pulaa reaalielämässä. Vanhempien kiireen luomaa sosiaalista tyhjiötä ei voida täyttää medialla, ei edes sen välittämällä sosiaalisella vuorovaikutuksella (Matikkala & Lahikainen, 2005). Tarvitaan tehokkaita ja joustavia työaika- ja muita järjestelyjä, jotta vanhemmilla olisi tarjota enemmän aikaa ja läsnäoloa lapsilleen. Korvaavia sosiaalisia kontakteja hakevat lapset saattavat olla hyvin vastaanottavaisia ja avoimia minkälaiselle vuorovaikutukselle tahansa internetissä.

## Lähteet

- Alanen, V. (2007). *Lastentarhan- ja luokanopettajaopiskelijat ja mediakasvatus*. Käsitteitä mediakasvatuksen tärkeydestä, kokemuksia mediakasvatuksen opinnoista ja toimenpide-ehdotuksia helpottamaan mediakasvatuksen toteuttamista. Mediamuffinssi-projekti ja Suomen opettajaksi opiskelevien liitto. [http://www.mediamuffinssi.fi/filemanager/File/SOOL\\_Mediamuffinssi%20-kysely.pdf](http://www.mediamuffinssi.fi/filemanager/File/SOOL_Mediamuffinssi%20-kysely.pdf)
- Alexander, A. (2001). Broadcast networks and the children's television business. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Alexander, L.M. & Currie, C. (2004). *Young people's computer use: implications for health education*. *Health Educ.*, 4, 254-261.
- Alexandru, G., Michikazu, S., Shimako, H., Xiaoli, C., Hitomi, K., Takashi, Y., Robert, W.W. & Sadanobu, K. (2006). Epidemiological aspect of self-reported sleep onset latency in Japanese junior high school children. *Journal of Sleep Research*, 15, 266-275.
- Alexy, E.M., Burgess, A.W. & Baker, T. (2005). Internet offenders. Traders, travelers, and combination Trader-Travelers. *Journal of Interpersonal Violence*, 20, 7, 804-812.
- Alvesalo, A. & Santtila, P. (2004). Pahat pojat –elokuva ja rikollisuus. ”Saanu ehkä vähän ideaa, mut omaa päätä sitä kummiski käyttää”. *Poliisiammattikorkeakoulun tutkimuksia 17*, Helsinki.
- Anderson, C.A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 122-133.
- Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, R.L., Johnson, J. Linz, D., Malamuth, N. & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychologica, Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- Anderson, C.A. & Bushman, B.J. (2002). Media violence and the American public revisited. *American Psychologist*, 57, 448-450.
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L., Flanagan, M., Benjamin, A.J., Eubanks, J. & Valentine, J.C. (2004). Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.
- Anderson, C.A., & Dill, E. D. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78 (4), 772-790.
- Anderson, C.A., Gentile, D.A. & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, D.R., Bryant, J., Murray, J.P., Rich, M., Rivkin, M.J. & Zillmann, D. (2007). Brain Imaging – An introduction to a new approach to studying media processes and effects. *Media Psychology*, 8, 1-6.
- Anderson, J.A. (2007) The Internet: World community and learning organization. *International conference on youth protection and empowerment in cyberspace*. s. 11-22.
- American Academy of Pediatrics: Committee of public education. (2001). Children, adolescents and television, *Pediatrics*, 107(2).
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents. Theory, research, and public policy*. Oxford University Press, New York.
- Ando, R., Takahira, M. & Sakamoto, A. (2004). Effects of Internet use on attitude toward learning: A panel study of 5th- and 6th-grade elementary school students in Japan. *Information and Systems in Education*, 3, 67–73.

- Atkinson, S. & Nixon, H. (2005). Locating the subject: teens online @ ninemsn. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(3), 387-409.
- Austin, E.W. & Johnson, K.K. (1997). Effects of general and alcohol-specific media literacy training on children's decision making about alcohol. *Journal of Health Communications*, 2, 17 – 42.
- Austin, E.W., Roberts, D.F., & Nass, C.I. (1990). Influences of family communication on children's television-interpretation processes. *Communication research*, 17, 545 – 564.
- Barner, M.R. (1999). Sex-role stereotyping in FCC-mandated children's educational television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43, 551-564.
- Bickham, D. & Rich, M. (2006). Is television viewing associated with social isolation? Roles of exposure time, viewing context, and violent content. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160, 387-392.
- Bickham, D.S., Wright, J.C. & Huston, A.C. (2001). Attention, comprehension, and the educational influences of television. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Boneva, B.S., Quinn, A., Kraut, R. E., Kiesler, S. & Shklovski, I. (2006). Connecting developmental constructions to the internet: identity presentation and sexual exploration in online teen chat rooms. *Developmental Psychology*, 42(3), 395-406.
- Borzekowski, D.L. & Rickett, V.I. (2001). Adolescent cybersurfing for health information: a new resource that crosses barriers. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 155, 813-817.
- Botta, R. (1999). Television images and adolescent girls' body image disturbance. *Journal of Communication*, 49, 22-41.
- Bracken, C.C. & Lombard, M. (2004). Social presence and children: Praise, intrinsic motivation, and learning with computers. *Journal of Communication*, 54(1), 122-137.
- Broberg, A., Almqvist, K. & Tjus, T. (2005). *Kliininen lapsipsykologia*. Helsinki: Edita.
- Buijzen, M. & Valkenburg, P.M. (2005). Parental mediation of undesired advertising effects. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49, 2, 153 – 165.
- Groebel, J. (2001). Media violence in cross-cultural perspective: a global study on children's media behaviour and some educational implications. D. G. Singer & J. L. Singer (toim.), *Handbook of Children and the Media*. (s. 255-268) California: Sage Publications, Inc.
- Brown, J.D. (2002). Mass Media influences on sexuality. *The Journal of Sex Research*, 39(1), 42-45.
- Brown, J. and Witherspoon, E. (2002). The mass media and American adolescents' health. *Journal of Adolescent Health* 31, 153–170.
- Buckingham, D. (2000). *The making of citizens: young people, news and politics*. London: Routledge.
- Buckingham, D. (2003). Media Education. *Literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge, Polity Press.
- Buckingham, D., Banaji, S., Burn, A., Carr, D. Cranmer, S. & Willett, R. (2004). The media literacy of children and young people. *A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Saatavilla 7.9.2007 osoitteessa [http://www.ofcom.org.uk/advice/media\\_literacy/medlitpub/medlitpubrss/ml\\_children.pdf](http://www.ofcom.org.uk/advice/media_literacy/medlitpub/medlitpubrss/ml_children.pdf)
- Burke, A. & Peper, E. (2002). Cumulative trauma disorder risk for children using computer products: results of a pilot. *Public Health Reports*, 117(4), 350-357.

- Bushman, B. J. & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. Teokessa D. G. Singer & J. L. Singer (toim.), *Handbook of Children and the Media*. (s. 223-254). California: Sage Publications, Inc.
- Bushman, B.J. & Huesmann, L.R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 160(4), 348-352.
- Calvert, S.L., Kotler, J.A. & Zehnder, S.M. (2003). Gender stereotyping in children's reports about educational and informational television programs. *Media Psychology*, 5, 139-162.
- Cantor, J. (2001). The media and children's fears, anxieties, and perceptions of danger. Teokessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Cantor, J., & Nathanson, A. I. (1996). Children's fright reactions to television news. *Journal of Communication*, 46(4), 139-152.
- Carnagey, N.L. & Anderson, C.A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16, 882-889.
- Carter, C. & Weaver, K. (2003). *Violence and the Media. Issues in Cultural and Media Studies*. Buckingham, Philadelphia: Open University Press.
- Chamberlain, L.J., Wang, Y. & Robinson, T.N. (2006). Does children's screen time predict requests for advertised products? Cross-sectional and prospective analyses. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160, 363-368.
- Chan, P.A. & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(16), saatavissa 5.5.2007 osoitteessa <http://www.annals-general-psychiatry.com/content/5/1/16>
- Chang, T. (2005). Online counseling: Priorizing psychoeducation, self-help, and mutual help for counseling Psychology research and practice. *Counseling Psychologist*, 33, 6, 881-890.
- Chappell, D. Eatough, U., Davies, M.N. & Griffiths, M. (2006). Everquest – It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online game addiction. *In Journal of Mental Health Addiction*, 4, 205-216.
- Chia, S. C. & Gunther A. C. (2006). How media contributes to misperception of the social norm. *Mass Communication & Society*, 9(3), 301-320.
- Chou, C., Condren, L. & Belland, J.C. (2005). A Review of the research on the internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388.
- Clay, D., Vignoles, V.L. & Dittmar, H. (2005). Body image and self-esteem among adolescent girls: testing the influence of sociocultural factors. *Journal of Research on Adolescence*, 15(4), 451-477.
- Collins, R.L., Elliot, M.N., Berry, S.H., (2004). Watching sex on television predicts adolescent initiation of sexual behavior. *Pediatrics*, 114, 280-289.
- Colwell, J. & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play on adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Comstock, G. & Scharrer, E. (2001). The use of television and other film-related media. Teokessa D. G. Singer & J. L. Singer (toim.), *Handbook of Children and the Media*. (s. 47-71). California: Sage Publications, Inc.
- Constantino, R., Crane, P.A., Nouu, B.S., Doswell, W.M. & Braxter, B. (2007). Exploring the feasibility of email-mediated interaction in survivors of abuse. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursin*, 14, 291-301.

- Coogan, K. & Kangas, S. (2001). Nuoret ja kommunikaatioakrobatia. 16 – 18-vuotiaiden kännykkä- ja internetkulttuuri. Nuorisotutkimusverkosto ja Elisa Communications. Saatavilla 12.6.2007 osoitessa <http://www.alli.fi/nuorisotutkimus/julkaisut/akrobatia.pdf>
- Cooper, A., Scherer, C., Boies, S.C. & Gordon, B. (1999). Sexuality on the internet: From sexual exploration to pathological expression. *Professional Psychology: Research and Practice*, 30, 154-164.
- Coughlin, J.W. & Kalodner, C. (2006). Media literacy as prevention intervention for college-women at low- or high-risk for eating disorders. *Body Image*, 3(1), 35 – 43.
- Dansky, J.L. (1980). Make-believe: A mediator of the relationship between play and associative fluency. *Child Development*, 51, 576-579.
- Dave, M. & Michel, C. (2004). Rap music genres and deviant behaviors in French-Canadian adolescents. *Journal of Youth & Adolescence*, 33(2), 113-122.
- Desmond, R. (2001). Free reading: Implications for child development. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Dill, K.E. & Dill, J.C. (1998). Video game violence: a review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.
- Donchi, L. & Moore, S. (2004). It's a boy thing: the role of the internet in young peoples psychological wellbeing. *Behavioral Change*, 21(2), 76-89
- Downs, E. & Smith, S. (2005). Keeping abreast of hypersexuality: a video game character content analysis. Paper presented at the 55th International Communication Association, New York.
- Drabman, R.S. & Thomas, M.H. (1974). Does media violence increase children's tolerance of real-life aggression. *Development Psychology*, 10, 418-421.
- Durkin, K. (1997). Misuse of the internet by pedophiles: implications for law enforcement and probation practice. *Federal Probation* 61, 14–18.
- Eggemont, S. & Van den Bulck, J. (2006). Nodding off or switching off? The use of popular media as a sleep aid in secondary-school children. *Journal of Pediatrics and Child Health*, 42(78), 428-433.
- Emmers-Sommer, T.M. & Allen, M. (1999). Surveying the effect of media effects: a meta-analytic summary of the media effects research in "human communication research". *Human Communication Research*, 25(4), 478-497.
- Erikson, E. (1959). *Identity and the life cycle*. New York: Norton.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. (2004). Pelien voima ja hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto. Haettu kesäkuu 20. 2004, osoitteesta <http://www.tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. (2005a). Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa A.R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä. (toim.). Lapsuus mediamaailmassa. *Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus, Helsinki.
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. (2005b). Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa A.R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä. (toim.). Lapsuus mediamaailmassa. *Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus, Helsinki.

- Escobar-Chaves, S.L., Tortolero, S.L., Markham, C.M., Low, B.J., Eitel, P. & Thickstun, P. (2005). Impact of the media on adolescent sexual attitudes and behaviors. *Pediatrics*, 116(1), 303-326.
- Estrada, F. (1999). Ungdomsbrottslighet som samhällsproblem. Utveckling, uppmärksamhet och reaction. *Kriminologiska institutionen*, Stockholms universitet.
- European Research into Consumer Affairs. (2001). Commercial practices targeting children on the internet. Saatavilla 1.6.2007 osoitteessa <http://www.net-consumers.org>
- Evans, A.E., Dave, J., Tanner, A., Dube, S., Condrasky, M., Wilson, D., Griffin, S., Palmer, M. & Evans, M. (2006). Changing the home nutrition and media literacy pilot intervention. *Family Communication Health*, 29(1), 43 – 54.
- Fealk, E.R. (1998). Evaluation of aducation: Are one-shot media literacy interventions effective? *Dissertation Abstracts International: Section B: Sciences and Engineering*, 59(4-B).
- Facer, K. Furlong, J. Furlong, R. & Sutherland, R. (2003). *Screenplay: Children and computing in the home* London: Routledge Falmer.
- Feilitzen, C. von (1999). Media education, children's participation and democracy. Teoksessa C. von Feilitzen & U. Carlsson (toim.). *Children and media*. Image, education, participation. The UNESCO International clearinghouse on children and violence on the screen at Nordicom, Göteborg University, 15-30.
- Fein, G.G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative review. *Child Development*, 52, 1095-1118.
- Finkelhor, D., Mitchell, K.J. & Wolak, J. (2000). Online Victimization: a report on the nation's youth: Crimes against Children Research Centre. Saatavilla 2.7.2007 osoitteessa [http://www.unh.edu/ccrc/pdf/Victimization\\_Online\\_Survey.pdf](http://www.unh.edu/ccrc/pdf/Victimization_Online_Survey.pdf)
- Fisher, E.P. (1992). The impact of play on development: a meta analysis. *Play and Culture*, 5, 159-181.
- Fletcher, J. (2006). Social interaction in adolescent television viewing. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160, 387-392.
- Fremont, W.P., Pataki, . Beresin, E.V. (2005). The impact of terrorism on children and adolescents: terror in the skies, terror on television. *Child Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 429-451.
- Fuller, H.A. (2004). Impact of health and media literacy curriculum on 4th-grade girls: A qualitative study. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(1), 66–78.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 32 (2), 86-90.
- Funk,J.B., Bechtoldt-Baldacci, H., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, vide games, television, movies, and internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Funk. J. B. & Buckman. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-perception. *Journal of Communication*, 46, 19-32.
- Funk, J.B., Flores, G., Buckman, J.J., Jenks, J. & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24, 413-436.
- Gentile, D.A. & Andersson, C.A. (2003). Violent video games: the newest media violence hazard. Teoksessa D. Gentile (toim.). *Media violence and children*. (s. 131-152). Westport, Conn.: Praeger. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.



- Gentile, D.A. & Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature. *Minerva Pediatr*, 57, 337-58.
- Gerbner, G. (1979). The demonstration of power: violence profile. *Journal of Communication*, 3, 177- 196.
- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N., Morgan, M., & Jackson-Beeck, M. (1979). The demonstration of power: Violence profile No.10. *Journal of Communication*, 29, 177-196.
- Gibson, B. (2007). Psychologist Gibson's new study examines effectiveness of working memory training for ADHD. Newswire. University of Notre Dame. Saatavilla 1.9.2007 osoitteessa <http://newsinfo.nd.edu/content.cfm?topicid=21946>
- Greenfield, P. (2004a). Inadvertent exposure to pornography on the Internet: Implications of peer-to-peer file-sharing networks for child development and families. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25, 6, 741–750.
- Greenfield, P.M. (2004b). Developmental considerations for determining appropriate Internet use guidelines for children and adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25, 6, 751–762.
- Drabman, R.S. & Thomas, M.H. (1974). Does media violence increase children's tolerance of real-life aggression? *Developmental Psychology*, 10, 418-421.
- Gray, J.B. & Gray, N. D. (2006). The web of internet dependency: search result for the mental health professional, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(4), 307-318.
- Greenfield, P. & Zheng, Y. (2006). Children, Adolescents and internet: a new field of inquiry in developmental psychology. *Developmental Psychology*, 42(3), 391-394.
- Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society*, 29, 223-237.
- Griffiths, M. (2000a). Scratchcard Gambling Among Adolescent Males. *Journal of Gambling Studies*, 16(1), 79-91.
- Griffiths, M. (2000b). Internet addiction: tim to be taken seriously? *Addiction Research*, 8, 413, 418.
- Griffiths, M. (2000c). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyber Psychology and Behavior*, 3, 211-218.
- Griffiths, M. (2003). The therapeutic use of videogames in childhood and adolescence. *Clinical child psychology and psychiatry*, 8(4), 1169-1177.
- Griffiths, M. D., Davies, M. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 87-96.
- Griffiths, M.D. & Shuckford, G.L. (1989). Desensitization to television violence: A new model. *New Ideas in Psychology*, 7, 85-89.
- Griffiths, M. & Wood, R.T.A. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing and the internet. *Journal of gambling studies*, 16(2/3), 199-225.
- Groebel, J. (2001). Media violence in Cross-Cultural perspective: a global study on children's media behaviour and some educational implications. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Gross, E.F. (2004). Adolescent internet use: what we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24, 633-649.
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of television violence*. Aldershot: Gower Publishing Company Limited.

- Gunter, B. (1994). The question of media violence. Teoksessa J. Bryant and D. Zillman (toim.). *Media Effects: Advances in Theory and Research* Hillsdale, N.J: Lawrence Erlbaum, 163-211.
- Gunter, B., Furnham, A., & Griffiths, S. (2000). Children's memory for news: a comparison of three presentation media. *Media Psychology*, 2, 93-118.
- Gunter, B., Oates, C. & Blades, M. (2005). *Advertising to children on TV: content, impact, and regulation*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gupta, R. & Derevensky, J. L. (2000). Adolescent with gambling problems: from research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 315-342.
- Hackett, P. (2003). Utilising media competence. *Journal of Family Psychotherapy*, 14(3), 101-104.
- Hakala, P., Rimpelä, A, Saarni, L.A. & Salminen, J.J. (2006). Frequent computer-related activities increase the risk for neck-shoulder and low back pain in adolescents. *European Journal of Public Health*, 5, 536-541.
- Hakala, P., Rimpelä, A, Salminen, J.J., Virtanen, S. & Rimpelä, M. (2002). Back, neck and shoulder pain in Finnish adolescents: national cross sectional surveys. *Brit Med J*, 325, 743-745.
- Hargrave Millwood, A. & Livingstone, S. (2006). *Harm and Offence in Media Content. A review of the evidence*. UK: Intellect Books.
- Harrison, K. (2000). The body electric: Thin-ideal media and eating disorders in adolescents. *Journal of Communication*. 50, 199-143.
- Harrison, K. & Cantor, J. (1999). Tales from the screen: enduring fright reactions to scary media. *Media Psychology*, 1, 97-116.
- Heins, E., Seitz, C. Schuz, J., Toschke, A.M., Harth, K. Letzel, S. & Böhler, E. (2007). [Bedtime, television and computer habits of primary school children in Germany]. *Gesundheitswesen*, 69(3), 151-157.
- Helsper, E. (2005). R18 material: its potential impact on people under 18. An overview of the available literature. *Research review*, Ofcom.
- Henderson-King, E. & Henderson-King, D. (1997). Media effects on women's body esteem: social and individual difference factors. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(5), 399-417.
- Hietala, P., Ovaska, S, Sommers-Piironen, J., Tanhua-Piironen, E. & Birkstedt, S-P. (2005). Kenen ehdoilla tietotekniikkaa: kokemuksia päiväkodista ja koulusta. Teoksessa A.R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä. (toim.). *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus, Helsinki.
- Higutchi, S., Motohashi, Y., Lui, Y. & Maeda, A. (2005). Effects of playing a computer game using a bright display on presleep physiological variables, sleep latency, slow wave sleep and REM sleep. *Journal of Sleep Research*, 14, 267-273.
- Hoekstra, S.J., Harris, R.J. & Hemic, A.L. (1999). Autobiographical memories about the experience of seeing frightening movies in childhood. *Media Psychology*, 1, 117-140.
- Horgen, K.B., Choate, M. & Brownell, K.D. (2001). Television food advertising: Targeting children in a toxic environment. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Hovatta, O., Ojanlatva, A., Pelkonen, R., Salmimies, P. (toim.).(1995). *Seksuaalisuus*. Duodecim. Pieksämäki: Kirjakas/Rt-paino.
- Huesmann, L.R., Moise-Titus, J. Podolski, C.L., & Eron, L.D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent be-

- havior in young adulthood: 1977 - 1992. *Development Psychology*, 39, 201-221.
- Huesmann, L.R., Maxwell, C.D., Eron, L., Dahlberg, L., Guerra, N., Tolan, P., VanAcker, R., & Henry, D. (1996). Evaluating a cognitive/ecological program for the prevention of aggression among urban children. *American Journal of Preventive Medicine*, 12 (sup), 120-128.
- Huntemann, N. & Morgan, M. (2001). Mass media and identity development. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Hurme, H. (1995). Perhe kehityksen kontekstina. Teoksessa Lyytinen, P., Korkiakangas, M. & Lyytinen, H. (toim.), Näkökulmia kehityspsykologiaan: *Kehitys kontekstissaan*. Porvoo: WSOY.
- Huston-Stein, A., Fox, S., Greer, D. Watkins, B.A. & Whitaker, J. (1981). The effects of action and violence on children's social behavior. *Journal of Genetic Psychology*, 138, 183-191.
- Häkkänen, H. & Hagelstam, C. (2003). Nuoret henkirikosten tekijöinä: viime vuosien kehityspiirteet ja niiden tausta. *Rikostutkimus 2002, Keskusrikospoliisi*. Helsinki: Hakapaino. 31-40
- Irving, L.M. & Berel, S.R. (2001). Comparison of media-literacy programs to strengthen college women's resistance to media images. *Psychology of Women Quarterly*, 25, 103 – 111.
- Jacobs, K. & Baker, N.A. (2002). The association between children's computer use and musculoskeletal discomfort. *Work*, 18, 221-226.
- Jaglom, L. and Gardner, H. (1981). 'The preschool television viewer as anthropologist', in Kelly, H. and Gardner, H. (eds.) *Viewing Children Through Television* San Francisco: Jossey-Bass.
- James, N.C. & McCain, T.A. (1982). Television games preschool children play: patterns, themes, and uses. *Journal of Broadcasting*, 26, 783-800.
- Johnson, J.G., Cohen, P. Smailes, E.M., Kasen, S. & Brook, J.S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295, 2468-2471.
- Johnson, J.G., Cohen, P. Smailes, E.M., Kasen, S. , First, M.B. & Brook, J.S. (2004). Association between television viewing and sleep problems during adolescence and early adulthood. *Arch. Pediatr.Adolesc.Med.*,158,562-568.
- Johnson Vickberg, S. M., Kohn, J.M., Franco, L. M, & Crinit, S. (2003). What teens want to know: sexual health questions submitted to a teen web site. *American Journal of Health Education*, 34, 258-264.
- Kangas, S. (1999). Edutainment – pelit pelikulttuurissa. Saatavilla <http://media.urova.fi/~sonja/essay.htm>, 21.1.2004.
- Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. (2005). Tekniikkaa ja tutkivaa oppimista lasten oppimisympäristöissä. Teoksessa A.R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä. (toim.). Lapsuus mediamaailmassa. *Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus, Helsinki.
- Katz, J.N., Amick, B.C., Carroll, B.B., Hollis, C. Fossel, A.H. & Coley, C.H. (2000). Prevalence of lepper extremity musculoskeletal disorders in college student. *Am J Med*, 109, 586-588.
- Kauppinen, R. (2007) Virtuaalisen maailman turvattomuus – lapset verkkojen viettäessä? S. 38 – 40. Teoksessa Laiho, M. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja uudet viestintäteknologiat. *Moniammatillinen yhteistyö*, s. 27 – 32. Pelastakaa Lapset ry. Forssan kirjapaino.

- Kirmanen, T. (2000). *Lapsi ja pelko. Sosiaalipsykologinen tutkimus 5 – 6-vuotiaiden lasten peloista ja pelon hallinnasta*. Väitöskirja. Sosiaalitieteiden laitos. Kuopion yliopisto.
- Kivivuori, J. (2002). Piilorikollisuuden tutkimus. Teoksessa Janne Kivivuori (toim.) *Nuoret rikosten tekijöinä ja uhreina*. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja 188. Helsinki: Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos.
- Kivivuori, J. (2004). Rikosuutisoinnin seuraamisen yhteys nuorten rikoskäyttäytymiseen. *Tiedotustutkimus*, 27, 4–5, 77–92.
- Kivivuori, J., Kemppi, S. & Smolej, M. (2002) *Etusivujen väkivalta. Väkivalta iltapäivälehtien etusivuilla, todellisuudessa ja ihmisten peloissa 1980 – 2000*. Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos, Helsinki.
- Kling, K.C., Hyde, J.S., Showers, C.J. & Buswell, B.N. (1999). Gender differences in self-esteem- A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 125, 470-473.
- Koivusalo-Kuusivaara, R. (2007). *Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus. Suomalaisten, englantilaisten ja saksalaisten lasten mediasuhteen tarkastelua*. Väitöstutkimus, viestinnän laitos, Helsingin yliopisto.
- Krahé, B. & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Kubey, R. & Donovan, B.W. (2001). Media and the family. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Kubey, R.W. & Larson, R. (1990). The use and experience of the new video media among children and young adolescents. *Communication Research*, 17, 107-130.
- Kuikka, S. (2007) Nettivihje – Pelastakaa Lapset ry:n sähköinen lastensuojelupalvelu. Teoksessa Laiho, M. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja uudet viestintäteknologiat. Moniammatillinen yhteistyö, s.135-137. Pelastakaa Lapset ry. Forssan kirjapaino.
- Kuluttajavirasto. (2004). Alaikäiset, markkinointi ja ostokset. Saatavilla osoitteesta [www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi), 28.7.2004.
- Kunkel, D. (2001). Children and television advertising. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Kunkel, D., Biely, E. & Eyal, K. (2003). *Sex on TV 3: a biennial report*. Menlo Park (CA): Kaiser Family Foundation.
- Kunkel, D., Wilcox, B., Cantor, J. Palmer, E., Linn, S. & Dowrick., P. (2004). Report of the APA task force on advertising and children. Saatavilla 1.8.2007 osoitteessa <http://epsl.asu.edu/ceru/Guidelines/CERU-0402-201-RCC.pdf>
- Kupiainen, R. (2002). Media nautinnon välineenä. Teoksessa S. Sintonen (toim). *Median sylissä*. Tampere: oy Finn Fectura Ab.
- Kupiainen, R. (2005). Mediakasvatuksen eepos. Fenomenologinen tutkimus mediakasvatuksen etiikasta. *Acta Universitatis Lapponiensis*, 86, Lapin yliopisto.
- Kupiainen, R., Niinistö, H., Pohjola, K. & Kotilainen, S. (2006). *Mediakasvatusta alle 8-vuotiaille*. Keväällä 2006 toteutetun Mediamuffinssi-kokeilun arviointia. Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto.
- Kytömäki, J. (1999). Täytyy katsoa, jos saa katsoa. Sosiaalipsykologisia näkökulmia varhaisnuorten televisiokokemuksiin. *Sosiaalipsykologisia tutkimuksia 1*. Väitöskirja. Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian laitos, Helsinki. Haettu 1.6.2007 osoitteesta <http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/val/sosps/vk/kytomaki/taytyyka.pdf>
- Labre, M.P. & Walsh-Chillers, K. (2003). Friendly avoice? Beauty messages in web sites of teen magazines. *Mass Communication & Society*, 6(4), 379-396.

- Lagerspetz, K. (1998). Filmatun väkivallan vaikutuksia koskevat tutkimukset ja mitä niistä voidaan päätellä. Teoksessa *Televsio ja väkivalta. Suomalaisia näkökulmia*. Oy Yleisradio ab. Tutkimusraportit B5. Helsinki: Hakapaino. 141-176.
- Lahikainen, A.R. (2005). Ruutu – Yksi perheenjäsen? Lapsuudesta informaatioajan perheestä. *Psykologia*, 4, 408-414.
- Lahikainen, A.R., Korhonen, P. Kraav, I. & Taimalu, M. (2007). Self-Reported fears as indicators of young children's well-being in societal change: A cross-cultural perspective. *Social Indicators Research Journal*, 80(1), 51-78.
- Laiho, M. (2007). Lasten seksuaalinen on-line hyväksikäyttö. Teoksessa Laiho, M. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja uudet viestintäteknologiat. *Moniammatillinen yhteistyö*, s. 27 – 32. Pelastakaa Lapset ry. Forssan kirjapaino.
- Laitinen, M. (2007). Lapsen houkuttelu. Teoksessa Laiho, M. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja uudet viestintäteknologiat. *Moniammatillinen yhteistyö*, s. 33 – 37. Pelastakaa Lapset ry. Forssan kirjapaino.
- Lajunen, K., Andell, M., Jalava, L., Kemppainen, K., Pakkanen, M. & Ylenius-Lehtonen, M. (2005). *Turvataitoja lapsille*. Turvataitokasvatuksen oppimateriaali. Helsinki: Stakes.
- Lajunen, K., Andell, M. & Ylenius-Lehtonen, M. (2007). Lasten turvataitokasvatus seksuaalisen hyväksikäytön ja muun lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisemiseksi. Teoksessa Laiho, M. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja uudet viestintäteknologiat. *Moniammatillinen yhteistyö*, s. 149-155. Pelastakaa Lapset ry. Forssan kirjapaino.
- Lamminluoto, E. (2004). Mediäväkivallan tutkimusperinteet. *Mitä mediavaikutuksista tiedetään?* Pro Gradu-tutkielma. Kuopion yliopisto. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Sosiaalipsykologian ja sosiologian laitos.
- Lange, A. Van de Ven, J-P., Schricken, B.A.L., Bredeweg, B. & Emmelkamp, P.M.G. (2000). Internet-mediated protocol-driven treatment of psychological dysfunction. *Journal of Telemedicine and Telecare*, 6, 15-21.
- Lapsen ääni. (2007). Netti ei korvaa aikuista. Pelastakaa lapset ry. Saatavilla 21.5.2007 [http://www.pelastakaalapsset.fi/nettivihje/lapsenaani2007/lapsen\\_aani2007.pdf](http://www.pelastakaalapsset.fi/nettivihje/lapsenaani2007/lapsen_aani2007.pdf)
- LaRose, R., Lin, C.A. & Eastin, M.S. (2003). Unregulated internet usage: addiction, habit, or deficient self-regulation? *Media Psychology*, 5, 225-253.
- Latva, S. Lasten elämyksiä pelissä. Let's play –projekti. Lapin yliopisto. Saatavilla 2.7.2007 osoitteessa [http:// research.smartus.fi/tiedostot/folder\\_7/oC2gC6Mw.pdf](http://research.smartus.fi/tiedostot/folder_7/oC2gC6Mw.pdf)
- Lehti, M. (2007) Nuorten henkirikokset 1980-2004. *Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja 78*, Helsinki 2007.
- Leonard, D. (2003). "Live in your world, play in ours": race, video games, and consuming the others. *SIMILE*, 3(4). Saatavilla 15.6.2007 osoitteessa <http://www.utpjournals.com/simile/issue12/Leonardfulltext.html>
- Leppänen, P.H.T., Oksanen, A. & Hämäläinen, J. (2004). Mr. Luiki – Audiitiivisen erottelun harjoituspelejä. Teoksessa Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen (toim.). *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *Cyber psychology & Behavior*, 7(3), 333-348.
- Levin, D.E. & Carlsson-Paige, N. (2003). Marketing violence: the special toll on young children of color. *Journal of Negro Education*, 72(4), 427-437.
- Levy, J.A. & Strombeck, R. (2002). Health benefits and risks of the internet. *Journal of Medical systems*, 26(6), 495-510.

- Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools. A research of gender differences. *School Psychology International*, 27(2), 157-170.
- Liebert, R. M., Sprafkin, J. N. & Davidson, E. S. (1982). *The early window effects of television on children and youth*. New York: Pergamon.
- Livingstone, S. & Helsper, E. (2006) Does advertising literacy mediate the effects of advertising on children? A critical examination of two linked research literatures in relation to obesity and food choice. *Journal of Communication*, 56, 3, 560 – 584.
- Li-Vollmer, M. (2002). Race representation in child-targeted television commercial. *Mass Communication & Society*, 5(2), 207-228.
- Livingstone, S. & Bober, M. (2003). *UK children go online: listening to young people's experiences*. London: London school of economics and political science.
- Livingstone, S. & Bober, M. (2004). *UK children go online: surveying the experiences of young people and their parents*. London: London school of economics and political science.
- Lyytinen, P. (2000). *Varhainen leikki ja sen arviointi*. Jyväskylä: Yliopistopaino.
- Mania, K. & Chalmers, A. (2001). The effects of levels of immersion on memory and presence in virtual environments: a reality-centered approach. *Cyberpsychology and Behavior*, 4, 247-264.
- Mares, M-L. & Woodard, E. (2005). Positive effects of television on children's social interactions: a meta-analysis. *Media Psychology*, 7, 301-322.
- Marshall, S.J., Biddle, S.J., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *Int J Obes Relat Metab Disord*, 28, 1238-46.
- Martsola, R. & Mäkelä, M. (2004). Kuvaohjelmien ikäraajat ja lasten suojeleminen. Ala-asteen oppilaiden näkemyksiä kriittisen katselun työpajassa. *Valtion elokuvataarkastamon julkaisu nro1*. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Marttinen, R. (2007). *Pelaamisen lumo – Tietokoneella pelaaminen terapeuttisena toimintana*. Opinnäytetyö. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Mastronardi, M. (2003). Adolescence and media. *Journal of language and social psychology*, 22(1), 83-93.
- Matikkala, U. & Lahikainen, A.R. (2005). Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa A.R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä. (toim.). Lapsuus mediamaailmassa. *Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus, Helsinki.
- Mikkola, H. & Oinas, M-M. (2007). *Nuorten kehonkuva ja Irc-galleriassa tapahtuva identiteetti-ilmaisu*. Kasvatuspsykologian pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto, kasvatus-tieteiden laitos.
- Mitchell, P. (2000). Internet addiction: Genuine diagnoses or not? *The Lancet*, 355, 632-633.
- Mitchell, K.J., Finkelhor, D. & Wolak, J. (2003). "The exposure of youth to unwanted sexual material on the internet: a national survey of risk, impact and prevention. *Youth & Society*, 34(3), 330-358.
- Morahan-Martin, J.M. & Schumacker, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use. *Comput. Human Behavior*, 16, 13-29.
- Mori, T., Sakamoto, A., Kashibuchi, M., Kobayashi, K., Katsuya, N., Suzuki, K., Ibe, N., Adachi, N., Takahira, M., Sakamoto, K., Hatano, K, and Sakamoto, T. (1999). Causal relationships among the use of Internet, information literacy and the motive for study: A panel study of secondary school students. *Japan Journal of Educational Technology*, 23, 79–84.

- Mulveen, R. & Hepworth, J. (2006). An interpretative phenomenological analysis of participation in a pro-anorexia internet site and its relationship with disordered eating. *Journal of Health Psychology*, 11(2), 283-296.
- Murphy, W.D. (1990). Assessment and Modification of Cognitive Distortion in Sex Offenders. Teoksessa Marshall, W.L., & Laws, D.R., and Barbaree, H. E. *Handbook of Sexual Assault – Issues, Theories and Treatment of the Offender (Chapter 19)*. Plenum Press.
- Murphy, R., Penuel, W., Means, B., Korbak, C. & Whaley, A. (2001). E-DESK: A Review of recent evidence on the effectiveness of discrete educational software. Menlo Park, CA SKI International. Saatavissa 4.5. 2007 osoitteessa [http://ctl.SM.com/publications/downloads/Task3\\_FinalReport3.pdf](http://ctl.SM.com/publications/downloads/Task3_FinalReport3.pdf).
- Murray, J.P., Liotti, M., Ingmundson, P.T., Mayberg, H.S., Pu, Y., Zamarripa, F., Liu, Y., Woldorff, M.G., Gao, J-H., Fox, P.T. (2006). Children's brain activations while viewing televised violence revealed by fMRI. *Media Psychology*, 8, 25-37.
- Murray, S.H., Touyz, S.W. & Bewmont, P.J.V. (1996). Awareness and perceived influence of body ideals in the media: a comparison of eating disorder patients and the general community. *Eating Disorders*, 4, 33-47.
- Mustonen, A. (1997a). Media violence and its audience. Doctoral dissertation. Jyväskylä Studies in education, *Psychology and Social Research*. University of Jyväskylä.
- Mustonen, A. (1997b). Nature of screen violence and its relation to program popularity. *Aggressive Behavior*, 23, 281-292.
- Mustonen, A. (2001). *Mediapsykologia*. Helsinki: WSOY.
- Mustonen, A. (2006). Mediasta se pienikin ponnistaa. Teoksessa H. Niinistö, A. Ruhala, a. Henriksson & L. Pentikäinen (toim.) *Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikillamausteilla*. Gummerus, Jyväskylä.
- Mustonen, A. (2007). Minä ja media. Teoksessa Heljä Haapamäki-Niemi & Sari Noponen: *Elämään bittien kanssa*. Äidinkielen opettajien liitto.
- Mustonen, A. (painossa). Media tunnemyllynä. Teoksessa Sirkku Kotilainen (toim.). *Suhteissa mediaan*.
- Mustonen, A., & Pulkkinen, L. (2003). Sosiaalinen alkupääoma ja tietotekniikka. Tulevaisuusvaliokunta. *Teknologian arvioiteja 14*. Eduskunnan kanslian julkaisu 1/2003. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Naigles, L.R. & Mayeux, L. (2001). Television as incidental language teacher. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Nakamura, J. & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. Teoksessa C.R. Snyder & S.J. Lopez (toim.) *Qualitative research in health care* (2.nd ed.). London: BMJ Books.
- National Family and Parenting Institute. (2003). *Hard sell, soft targets?* UK: National Family and Parenting Institute.
- NCH/Tesco Mobile. (2005). Putting U in the picture: mobile bullying survey: research report. Saatavilla 2.7.2007 osoitteessa <http://www.netsafe.org.nz/>
- Nieminen, H. & Pantti, M. (2004). *Media markkinoilla. Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen*. Helsinki: Loki.
- Noble, G. (1970). Film-mediated aggressive and creative play. *British Journal of Social & Clinical Psychology*, 9, 1-7.
- Noble, G. (1973). Effects of different forms of filmed aggression on children's constructive and destructive play. *Journal of Personality and Social Psychology*, 26, 54-59.

- Nurmela, S./TNS Gallup (2007). *Lapsille haitallisia ohjelmia koskeva seurantatutkimus 2007*. Viestintäviraston julkaisuja, 6.
- Oksanen, A. (2006). *Haavautuva minuus. Väkivallan barokki kontrolliyhteiskunnassa*. Väitös-kirja. Tampereen yliopisto. Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos.
- Owens, J., Maxim, R., McGuinn, M., Nobile, C., Msall, M. & Alario, A. (1999). Television-viewing habits and sleep disturbance in school children. *Pediatrics*, 104. e27.
- Paavonen, E.J., Pennonen, M., Roine, M. Valkonen, S. & Lahikainen, A.R. (2006). TV exposure associated with sleepdisturbances in 5 – to 6- year old children. *Journal of Sleep Research*, 15, 154-161.
- Paik, H. (2001). The history of children's use of electronic media. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Palmer, T. & Stacey, L. (2004). *Just one click: sexual abuse of children and young people through the internet and mobile telephone technology*. London: Barnados.
- Pardun, C.J., L'Engle, K.L. & Brown, J.D. (2005). Linking exposure to outcomes: early adolescents' consumption of sexual content in six media. *Mass Communication and Society*, 8(2), 75-91.
- Paul, B., Salwen, M.B. & DuPagne, M. (2000). The Third-person effect: a meta-analysis of the perceptual hypothesis. *Mass Communication & Society*, 3(1), 57-85.
- Peltoniemi, T. (2006). Nettiriippuvuus Suomessa. Päihdelinkki. Tietoiskut. Saatavilla 4.3.2007 osoitteessa <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/413-nettiriippuvuus-suomessa>
- Pennanen, S. (2006). *"Mä sitä paitsi tykkään uutisista"5 – 6 –vuotiaiden lasten kokemuksia ja käsityksiä tv-uutisista*. Tiedotusopin Pro gradu –tutkielma, Tampereen yliopisto.
- Peura, J., Mikkola, H. Oinas, M-M., Tuominen, S. & Mustonen, A. (2006). Netin kuvagallerioiden ilot ja ongelmat. Tunne-hanke. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Saatavilla 21.5.2007 osoitteesta [http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria\\_raportti.pdf](http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria_raportti.pdf)
- Peura, J., Pääjärvi, S., Tuominen, S. & Mustonen, A. (2006). *Netin kuvagallerioiden ilot ja ongelmat II. Nettikyselyn tuloksia 2007 ja tulosten vertailua 2006 ja 2007*. Turvallinen nuorten netti –projektin raportti. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.
- Pfefferbaum, B. (2005). Aspects of exposure in childhood trauma: The stressor criterion. *Journal of Trauma and Dissociation*, 6(2), 17-26.
- Pfefferbaum, B. Doughty, D.E., Chandrashekar, R., Patel, N., Gurwitch, R.H., Nixon, S.J. & children following the 1995 Oklahoma city bombing. *Journal of Urban Health*, 7(3), 354-363.
- Pfefferbaum, B., Nixon, S.J., Krug, R.S., Tivis, R.D., Moore, V.L., Brown, J.M. Pynoos, R.S., Foy, D. & Gurwitch, R.H. (1999). Clinical needs assessment of middle and high school students following the 1995 Oklahoma City bombing. *American Journal of Psychiatry*, 156, 1069-1074.
- Pfefferbaum, B., Nixon, S.J., Tucker, P.M., Tivis, R.D., Moore, V.L., Gurwitch, R.H., Pynoos, R.S. & Geis, H.K. (1999). Posttraumatic stress responses in bereaved children after the Oklahoma City bombing. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 38, 1372-1379.
- Piaget, J. (1972). *Play, dreams, and imitation in childhood*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Potter, W. J. (2003). *The 11 myths of media violence*. Thousand Oaks: Sage.



- Potter, W. J. & Warren, R. (1998). Humor as camouflage of televised violence. *Journal of Communication*, 48, 40-57.
- Quayle, E., Vaughan, M. & Taylor, M. (2005). Sex offenders, internet child abuse images and emotional avoidance: The importance of values. *Aggression and Violent Behavior*, 11(1), 1–11.
- Quayle, E. & Taylor, M. (2003). *Child pornography: an internet crime*. Hove: Brunner-Routledge.
- Raskauskas, J. & Stoltz, A.D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental Psychology*, 43(3), 564-575.
- Ricci, S. & Vigevano, F. (1999). The effect of video game software in video game epilepsy. *Epilepsia*, 48(4), 31-37.
- Ricciardelli, L.A. & McCabe, M.P. (2004). A Biopsychosocial model of disorder eating and the pursuit of muscularity in adolescent boys. *Psychological Bulletin*, 130(2), 179-205.
- Riva, G. (1997). Representations of eating among adolescent Italian girls. *Journal of Social Psychology*, 137(2), 205-218.
- Roberts, D.F. & Christenson, P.G. (2001). Popular music in childhood and adolescence. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Roberts, D. F., Christenson, P.G. & Gentile, D.A. (2003). The effects of violent music on children and adolescents. Teoksessa D.A. Gentile (toim.). *Media violence and children* (s. 153-170). West port, CT: Praeger.
- Roberts, D.F., Foehr, U.G., Rideout, U.J. & Brodie, M. (1999). *Kids & Media @ the newmillenium*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Roine, M., Valkonen, S. & Lahikainen, A. R. (2005). Television in Young Children's Social Relationships. *Yearbook of Population Research in Finland*, 41, 75-96.
- Romer, D. & Jamieson, P. (2001). The role of perceived risk in starting and stopping smoking. Teoksessa P. Slovic (toim.). *Smoking: risk, perception & policy* (s. 64-80). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Rosenkoetter, L.I. (2001). Television and morality. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Rubin, A.M., West, D. & Mitchell, M.S. (2001). Differences in aggression attitudes toward women and distrust as reflected in popular music preferences. *Media Psychology*, 3, 25-42.
- Räty, V.P. (1999). Nykypäivien pelit, leikit ja kisat. Teoksessa Honkela Timo (toim.). *Pelit, tietokone ja ihminen*. Tampere: Suomen tekoälyseura ry, 8-12.
- Rönning, M. (1991). Televisio leikkinä. Teoksessa K. Kauppila, S. Kuosmanen & M. Pallasalo. *Rajaton ruutu*. Mannerheiminlastensuojeluliiton julkaisu. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino oy, 39 – 55.
- Salminen, J. J. (2006). Suomalaisen nuoren tule-kipu. Tietokonenuorten niska- ja alaselkävaurioiden tulossa iso ongelma 5-10 vuoden päästä? TULE-parlamentti 30.8.2006. Saatavilla 16.9.2007 osoitteessa [http://www.suomentule.fi/Suomalaisen\\_nuoren\\_tule-kipu.pdf](http://www.suomentule.fi/Suomalaisen_nuoren_tule-kipu.pdf)
- Sakamoto, A. (2005). Video games and the psychological development of Japanese children. Teoksessa I. Siegel (sarjan toim.) D.W. Shwalb, J. Nakazawa & B.J. Shwalb (vol. toim), *Advances in Applied Developmental Psychology: Theory, Practice and Research from Japan*. Greenwich, CT: Information Age Publishing, 3-21.
- Sakamoto, A., Isogai, N., Kimura, F., Tsukamoto, K., Kasuga, T. & Sakamoto, T. (2002). *Using the Internet as the sociality trainer of shy people: An experiment of female*

- university students*. *Education Technology Research*, 25, 1-7.
- Salokoski, T. (2002). Tietokonepelien väkivaltaisuus osana lasten ja nuorten pelimaailmaa katsaus. *Psykologia*, 2, 151-162.
- Salokoski, T. (2004) Onko väkivallalla vaikutusta? Väkiältä osana pelimaailmaa. Teoksessa Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen (toim.). *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Salokoski, T. (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Salokoski, T. (2007). Turvallista mediamatkaa! Teoksessa *Mediamatkaa osa2. Kasvattajan matkaopas lasten mediamailmaan*. Gummerus, Jyväskylä.
- Salokoski, T., Mustonen, A., Sipari, T. & Pulkkinen, L. (2002). Lapset tietokonepelien pelaajana. *Psykologia*, 2, 128-138.
- Saloniemi, A. & Suikkanen, R. (2006). Suomalaisen uutismedian vuosiseuranta. Pilottitutkimus 2006. Julkaisu B 46, Tiedotusopinlaitos, Tampereen yliopisto. Saatavilla 29.8.2007 osoitteessa [http://www.uta.fi/jourutkimus/suomalaisen\\_uutismedian\\_vuosiseuranta-3.pdf](http://www.uta.fi/jourutkimus/suomalaisen_uutismedian_vuosiseuranta-3.pdf)
- Sarkadi, A. (2005). Socially unbiased parenting support on the Internet: A cross-sectional study of users of a large Swedish parenting website. *Child: Care, Health and Development*, 31, 1, 43-52.
- Scharrer, E. (2002-2003). Making a case for media literacy in the curriculum: outcomes and assessment. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46 Dec-Jan, 4, 354-58.
- Scharrer, E. (2006). I know You are. But what am I? Young people's perceptions of varying types of video game influence. *Mass Communication & Society*, 9(3), 261-286.
- Schuster, M.A., Stein, B.D., Jaycox, L.H., Collins, R.L., Marshall, G.N., Elliott, M.N., Zhou, A.J., Kanouse, D.E., Morrison, J.L., & Berry, S.H. (2001). A national survey of stress reactions after the September 11, 2001, terrorist attacks. *New England Journal of Medicine*, 345, 1507-1512.
- Schmutte, G. T. & Taylor, S. R. (1980). Physical aggression as function of alcohol and pain feedback. *Journal of Social Psychology*, 110, 235-244.
- Seeman, M.V. & Seeman, B. (1999). E-psychiatry: the patient- psychiatrist relationship in the electronic age. *Canadian Medical Association Journal*, Nov 2, 161-169.
- Shapira, N., Lessing, M., Goldsmith, T., Szabo, S., Lazoritz, M., Gold, M. & Stein, M. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207-216.
- Shepherd, R.-M. & Edelmann, R.J. (2005). Reasons for internet use and social anxiety. *Personality and Individual Differences*, 39(5), 949-958.
- Sherry, J. L. (2001). *The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis*. *Human Communication Research*, 27 (3), 409-431.
- Shmukler, D. (1981). A descriptive analysis of television viewing in South African preschoolers and its relationship to their spontaneous play. *South-African Journal of Psychology*, 11, 106-109.
- Shneider, S.M. & Wrkman, M.L. (1999). Effects of virtual reality on symptom distress in children receiving chemotherapy. *Cyberpsychology & Behavior; The Impact of the internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 2(2), 125-134.
- Shrum, L.J. (2001). Processing strategy moderates the cultivation strategy. *Human Communication Research*, 27(1), 94-120.
- Shrum, L.J. (1999). The relationship of television viewing with attitude strength and extremity:

- implications for the cultivations effects. *Media Psychology*, 1, 3-25.
- Signorielli, N. (2001). Television's gender role images and contribution to stereotyping: past present, future. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Siitonen, M. (2007). *Social interaction in online multiplayer communities*. Doctoral thesis. Department of Communication, University of Jyväskylä.
- Silver, B. (2000). A media skills intervention for adolescents on gender attitudes, beliefs, and behaviors. *Dissertation abstracts International: Section B: Sciences and Engineering*, 60, 9-B, Apr.
- Singer, D.G. & Singer, J.L. (1976). Family television viewing habits and the spontaneous play of preschool children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 46, 496-502.
- Singer, D.G. & Singer, J.L. (1990). *The house of makebelieve*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Singer, J.L. & Singer, D.G. (1981). *Television, imagination and aggression: a study of preschoolers*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Singer, J.L., Singer, D.G. & Rapaczynski, W.S. (1984). Children's imagination as predicted by family patterns and television viewing: a longitudinal study. *Genetic Psychology Monographs*, 110, 43-69.
- Singer, J.L., Singer, D.G. & Sherrod, L.R. (1980). A factor analytic study of preschoolers' play behavior. *Academic Psychology Bulletin*, 2,2, Jun, 143 – 156.
- Slater, M.D., Henry, K.L., Swaim, R.C. & Anderson, L.L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: a downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- Smith, G. & Carlsson, I. (1985). Creativity in middle and late school years. *International Journal of Behavioral developmental*, 8, 329-343.
- Smith, L. S., Lachlan, K. & Tamborini, R. (2003). Popular video games: quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47 (1), 58-76.
- Smith, S.L. & Wilson, B.J. (2002). Children's comprehension of and fear reactions to television news. *Media Psychology*, 4, 1-26.
- Solomon, G. (2001). *Reel therapy: How movies inspire you to overcome life's problems*. New York: Lehar-Friedman Books.
- Steele, J.R. (1999). Teenage sexuality and media practice: factoring in the influence of family, friends and school. *The Journal of Sex Research*, 36, 331-341.
- Stern, S.R. (2005). Self-absorbed, dangerous and disengaged: what popular films tell us about teenagers. *Mass Communication & Society*, 8(1), 23-38.
- Strasburger, V.C. (2001). Children, adolescents, drugs, and the media. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc
- Stritzke, W.G.K., Nguyen, A. & Durkin, K. (2004). Shyness and computer-mediated communication: a self-presentational theory perspective. *Media Psychology*, 6, 1-22.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P. & Gross, E. (2001). New forms of electronic media: the impact of interactive games and the internet on cognition, socialization, and behaviour. Teoksessa D. G. Singer & J.L. Singer. (toim.), *Handbook of Children and the Media*. (s. 73-100). California: Sage Publications, Inc.
- Subrahmanyam, K., Smahel, D. & Greenfield, P. (2006). Connecting developmental constructions to the internet: identity presentation and sexual exploration in online

- teen chat rooms. *Developmental Psychology*, 42(3), 395-406.
- Suoninen, A. (2004). *Mediakielitaidon jäljillä: lapset ja nuoret valikoivia mediakäyttäjiä*, Jyväskylä, Jyväskylän yliopisto.
- Suoninen, A. (2007). Television lastenohjelmatarjonta syksyllä 2006. *Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja 48*. Helsinki: Edita.
- Suzuki, K., Sado, M., Sakamoto, A., Isshiki, N. & Hattori, H. (2004). Violence in Japanese TV programs: content analysis by using the coding system of the national television violence study. *International Congress of Psychology Abstract Book*, 28th, Beijing, China, 793, 1-11
- Suzuki, K. & Calzo, J.P. (2004). The search for peer advice in cyberspace. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25, 685-698.
- Syrjälä, H. (2007). Väkivaltalla lööppijulkisuudessa. Journalismien tutkimusyksikkö. Tiedotusopintolaitos. Tampereen yliopisto. Saatavissa 29.8.2007 osoitteessa <http://www.uta.fi/jourutkimus/Looppitutkimus.pdf>
- Särkelä [Salokoski], T. (2000). *Aggression yhteys tietokonepeliin pelaamiseen lapsilla*. [Aggression and its relation to computer games playing in childhood.] Pro Gradu -työ, psykologian laitos, Jyväskylän yliopisto.
- Taloustutkimus oy. (2006). Nuorten rahapelaaminen. 12 – 17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu. Sosiaali- ja terveysministeriö. Joulukuu 2006. Haettu 1.6.2007 osoitteesta [http://neuvoo-antavat.stakes.fi/NR/rdonlyres/A045F52A-66CE-4EDD-BE31-7FFFF42CD4C2/0/nuorten\\_rahapelaaminen\\_2007.pdf](http://neuvoo-antavat.stakes.fi/NR/rdonlyres/A045F52A-66CE-4EDD-BE31-7FFFF42CD4C2/0/nuorten_rahapelaaminen_2007.pdf)
- Tarpley, T. (2001). Children, the internet, and other new technologies. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publications, Inc.
- Taskinen, T. (2007). *"Pelasin opeintolainani viidessä minuutissa."* Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. ProGradu-tutkielma. Kuopion yliopisto. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Sosiaalityön ja Sosiaalipedagogiikan laitos.
- Taylor, M., Holland, G., & Quayle, E. (2001). Typology of Paedophile Picture Collections. *The Police Journal*, 74( 2), 97 – 107.
- Tejero Salguero, R.A. & Moran, R.M. (2002). *Measuring problem video game playing in adolescents*. *Addiction*, 97(21), 1601-1606.
- Terr, L.C., Bloch, D.A., Michel, B.A. (1999). Children's symptoms in the wake of challenger: a field study of distant-traumatic effects and an outline of related conditions. *American Journal of Psychiatry*, 156, 1536-1544.
- Terr, L.C., Bloch, D.A., Michel, B.A. (1997). Children's thinking in the wake of challenger. *American Journal of Psychiatry*, 154, 744-751.
- Terr, L.C., Bloch, D.A., Michel, B.A. (1996). Children's memories in the wake of challenger. *American Journal of Psychiatry*, 153, 618-625.
- Thomson, K. M. & Haninger, K. (2001). Violence in E-rated video games. *Journal of American Medical Association*, 286 (5), 591-598.
- Tiggermann, M., Gardiner, M. & Slater, A. (2000). " U would rather be size 10 than have straight A's": a focus group study of adolescent girls' wish to be thinner. *Journal of Adolescence*, 23, 645-659.
- Tsai, C.C. & Lin, S.S.J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology Behavior*, 4(3), 373-376.
- Valkenburg, P.M. (2001). Television and the child's developing imagination. Teoksessa Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds). *Handbook of Children and the Media*. California:

Sage Publications, Inc.

- Valkonen, S, Pennonen, M. & Lahikainen, A. R. (2005). Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa A. R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä (toim.). *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus: Tampere.
- Van den Bulck, J. (2004). *Television viewing, computer game playing and internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-school children*, *Sleep*, 27(1), 101-104.
- Vandewater, E.A. & Huan, X. (2006). Parental weight status as a moderator of the relationship between television viewing and childhood overweight. *Arch Pediatr Adolesc*, 160, 425-431.
- Vandewater, E.A. & Lee, J.H., & Shim, M.S. (2005). Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. *Media Psychology*, 7, 73-86.
- Vandewater, E.A., Shim, M. & Caplovitz, A.G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27, 71-85.
- Van-Schie, E. G. M. & Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175-1194.
- Vybíral, Z., Smahel, D. & Divínová, R. (2004). Growing up in virtual reality – adolescent and the internet. Teoksessa P.Mares(toim.). Society, reproduction and contemporary challenges. Barrister & Principal –studio, Brno 2004. Saatavilla 5.4.2007 osoitteessa <http://www.terapie.cz/materials/czech-adolescents-internet.pdf>
- Vyn, J., Cuervo, H., Woodman, D. & Stokes, H. (2005). Young people, wellbeing and communication technologies. *Report for the Victorian Health Promotion Foundation*. Youth Research Centre, The University of Melbourne, October, 2005.
- Wade, T.D., Davidson, S. & O'Dea, J.A. (2002). Enjoyment and perceived value of two school-based interventions designed to reduce risk factors for eating disorders in adolescents. *Australian e-Journal for the Advancement of Mental Health*, 1, 2.
- Vail-Gamdolfo, N.J. (2005). The comparison of violent video games to a virtual reality exposure therapy model. *Graduate student Journal of Psychology*, 7, 23-28.
- Wan, P., Gan, Y-Q. & Li, M. (2006). [Computer game addiction]. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 14(5), 460-462.
- Wang, X. & Perry, A. C. (2006). Metabolic and physiologic responses to video game play in 7 – 10 –year –old boys. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160, 411-415.
- Ward, L.M., Gorvine, B. & Cytron, A. (2002). Would this really happen? Adolescents' perceptions of sexuality according to prime-time television. In J.D. Brown, J.R. Steek & K. Walsh-Childers (toim.). *Sexual teens, sexual media* (95-124). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Ward, T., Keenan, T. & Hudson, S. (2000). Understanding cognitive, affective, and intimacy deficits in sex offenders: A developmental perspective. *Aggression and Violent Behavior*. 5, 1, 41-62.
- Wartella, E., Olivarez, A. & Jennings, N. (1998). Children and television violence in the United States. Teoksessa U. Carlsson ja C. von Feilitzen (toim.). *Children and media violence. Yearbook from the Unesco international clearinghouse on children and violence on the screen*. Nordicom. Göteborg University. 55-62
- Watson, R. & Vaughn, L.M. (2006). Limiting the effects of the media on body image: Does the length of a media literacy intervention make a difference? *Eating disorders: The Journal of Treatment & Prevention*, 14, 5, 385 – 400.
- Wellman, R.J., Sugarman, D.B., DiFraza, J.R. & Winickoff, J.P. (2006). The extent to which

- tobacco marketing and tobacco use in films contribute to children's use of tobacco. A meta-analysis. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 1285-1296.
- Widyanto, L. & Griffiths, M. (2006). Internet addiction: a critical review. *Int. J. Ment. Health Addiction*, 4, 31-51.
- Wiecha, J.L., Peterson, K.E., Ludwig, D.S., Kim, J., Sobol, A. & Gotmarker, S.L. (2006). When children eat what they watch: impact of television viewing on dietary intake in youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160, 436-442.
- Wiederhold, B.K. & Wiederhold, M.D. (2004). The future of cybertherapy: improved options with advanced technologies. Teoksessa G. Riva, C. Botella, P. Legoron & G. Optale (toim.). *Cybertherapy. Internet and virtual reality as assessment and rehabilitation tools for clinical psychology and neuroscience*. Amsterdam: IOS Press.
- Wii, O.A. (2000). Televisio ja väkivalta. Teoksessa R. Levo-Henriksson & M. Ampuja (toim.). *Media ja me*. Helsinki: Helsingin yliopisto. 193-206.
- Wilson, N.L. & Blackhurst, A.E. (1999). Food advertising and eating disorders: marketing ody dissatisfaction, the drive for thinness, and dieting in women's magazines. *Journal of Humanistic Counseling Education and Development*, 38(2), 11-123.
- Wilson, B.J., Kunkel, D., Linz, D., Potter, W.J., Donnerstein, E., Smith, S.L., Blumenthal, E., Berry, M. & Federman, J. (1998). The nature and the context of violence on American television. Teoksessa U. Carlsson ja C. von Feilitzen (toim.). *Children and media violence. Yearbook from the Unesco international clearinghouse on children and violence on the screen*. Nordicom. Göteborg University.
- Wilson, B. J., Smith, S.J., Potter, W.J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C.M. & Donnerstein, E. (2002). Violence in children's television programming: assessing the risks. *Journal of Communication*, 52(1), 5-35.
- Wingood, G.M., DiClemente, R.J., Bernhardt, J.M., Harrington, K., Davies, S.L., Robillard, A. & Hook, E.W. (2003). A prospective study of exposure to rap music videos and African American female adolescents' health. *American Public Health Association*, 93(31), 437-439.
- Wiseman, C.V., Sunday, S.R. & Becker, A.E. (2005). Impact of the media on adolescent body image. *Child Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 453-471.
- Whilock, J.L., Rowers, J.L. & Eckenrode, J. (2006). The virtual cutting edge: the internet and adolescent self-injuring. *Developmental Psychology*, 42(3), 407-417.
- Wintzelberg, A., Eppstein, D., Eldredge, K., Wilfley, D.E., Dasmahapatra, R., Dev, P. ym. (2000). Effectiveness of an internet-based program for reducing risk factors for eating disorders. *Journals of Consulting and Clinical Psychology*, 68, 346-350.
- Wolak, J. Mitchell, K. & Finkelhor, D. (2007). Unwanted and wanted exposure to online pornography on a national sample of youth internet users. *Pediatrics*, 119(2), 247-257.
- Yates, B.L. (2001). Applying diffusion theory: Adoption of media literacy programs in schools. Paper presented at the Annual meeting of the International Communication Association, Washington DC, May 24 – 28) <http://eric.indiana.edu/submit/release.html>
- Yan, Z. (2005). Age differences in children's understanding of complexity of the internet. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 26, 385-396.
- Yan, Z. (2006). What influences children's and adolescents' understanding of the complexity of the internet? *Development Psychology*, 42(3), 418-428.
- Ybarra, M.L. (2004). Linkages between depressive symptom logged internet harassment among young regular internet users, *Cyberpsychology & Behavior*, 7(2), 247-257.
- Ybarra, M.L. & Eaton, W.W. (2005). Internet-based mental health interventions. *Mental*

*Health Services Research*, 7(2), 75-87.

- Ybarra, M.L. & Mitchell, K.J. (2004). Youth engaging in online harassment: associations with caregiver-child relationships, internet use, and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27, 319-336.
- Ybarra, M.L. , Mitchell, K.J., Wolak, J. & Finkelhol, D. (2006). Examining characteristic and associated distress related to internet harassment: findings from the second youth internet safety survey. *Pediatrics*, 118(4), 1169-1177.
- Yoo, H.J., Cho, S.C., Ha, J., Yune, S.K., Kim, S.J., Hwang, J. Chung, A. Sung, Y.H. & Lyoo, I.K. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry Clin Neurosci*, 58(5), 487-494.
- Young, K. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 3, 237-244.
- Young, K. (1998). *Caught in the Net. How to recognize the signs of Internet Addiction and a winning strategy for recovery*. John Wiley & Sons.
- Young, K. (1999a). The research and controversy surrounding internet addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 2, 381-383.
- Young, K. (1999b). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. IN L. VandeCreek & T. Jackson (toim.). *Innovations in clinical practice: a source book*, 17 (s. 19-31). Sarasota, Florida: Professional Resource Press.
- Young, K. (2004). Internet addiction: a new clinical phenomenon and its consequences. *The American Behavioural Scientist*, 48(4), 402-415.
- Zuckerman, E. (2003). Finding, evaluating and incorporating internet self-help resources into psychotherapy practice. *J of Clin Psychol*, 59, 217-225.
- Zuckerman, D.M., Singer, D.G. & Singer, J.L. (1980). Television viewing, children's reading, and related classroom behavior. *Journal of communication*, 30(1), 166-174.



**Mediakasvatusseura ry**  
**Pohjoisranta 6**  
**00170 Helsinki**  
**p. +358 50 594 2275**  
**[www.mediakasvatus.fi](http://www.mediakasvatus.fi)**

**Julkaisut: [www.mediaeducation.fi/publications](http://www.mediaeducation.fi/publications)**

ISSN 1797-1748

ISBN 978-952-99964-2-1



9 789529 996421