

Sirpa Taljavirta

NEUVOLAIKÄISTEN DIGITAALINEN PELAAMINEN JA SIIHEN
LIITTYVÄ OHJAUS OSANA LASTENNEUVOLAN
MEDIKASVATUSTA

Hoitotyön koulutusohjelma

2017

NEUVOLAikäISTEN DIGITAALINEN PELAAMINEN JA SIIHEN LIITTYVÄ OHJAUS OSANA LASTENNEUVOLAN MEDIKASVATUSTA

Taljavirta, Sirpa
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Maaliskuu 2017
Sivumäärä: 50
Liitteitä: 3
Asiasanat: neuvolaikäinen, lastenneuvola, digitaalinen pelaaminen, vaikutukset, mediakasvatus

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää neuvolaikäisten digitaalista pelaamista ja siihen liittyvää ohjausta osana lastenneuvolan mediakasvatusta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa lastenneuvolassa toteutettavan mediakasvatuksen kehittämiseen.

Opinnäytetyö toteutettiin kvantitatiivisella eli määrällisellä tutkimusmenetelmällä. Tutkimusaineisto kerättiin Rauman kaupungin sosiaali- ja terveysviraston Nortamon Perhekeskuksen lastenneuvoloissa asioivilta vanhemmilta (N=91). Aineisto kerättiin kyselylomakkeella ja vastausprosentiksi muodostui 57 % (n=52). Tutkimusaineisto analysoitiin tilastollisesti ja tulokset esitettiin prosentteina. Tuloksia havainnollistettiin lisäksi kuvioiden ja taulukoiden avulla.

Tulosten mukaan neuvolaikäiset lapset aloittavat pelaamisen yksivuotiaana. Pojat pelaavat tyttöjä enemmän ja pelaamiseen käytettävä aika on kohtuullista ja suosituksen mukaista. Kaikki ikäluokat huomioiden tietotekniset taidot ja silmän ja käden koordinaatio olivat kehittyneet vanhempien mukaan digitaalisia pelejä pelaamalla eniten. Nukkumaanmeno oli viivästynyt ja syöminen unohtunut joskus pelaamisen takia. Usein ilmeneviä negatiivisia vaikutuksia lapsen arkeen ei ilmennyt. Suurin osa vanhemmista ei ollut ottanut neuvolakäynnillä puheeksi digitaalista pelaamista koskevia mediakasvatuksellisia asioita. Lapsen digitaalisen pelaamisen yksilöllisten tarpeiden ja kiinnostuksen kohteiden huomioiminen mediakasvatuksessa sekä terveydenhoitajien ohjaus siitä, mistä saa tietoa digitaalisesta pelaamisesta ja mediakasvatuksesta olivat enemmistön mukaan jääneet toteutumatta. Vanhempien mielestä digitaalisen pelaamisen negatiivisista vaikutuksista kertominen oli toteutunut positiivisia vaikutuksia paremmin.

Kehittämisehdotuksena on, että terveydenhoitajat huomioisivat lastenneuvolassa digitaalisen pelaamisen tärkeänä osana mediakasvatusta ja tunnistaisivat erityisesti ne perheet, jotka tarvitsevat tukea lasten digitaalista pelaamista koskevaan kasvatukseen. Jatkossa voitaisiin tutkia onko lastenneuvolan mediakasvatusta kehitetty ja millaista tukea vanhemmat ovat saaneet neuvolassa lasten digitaalista pelaamista koskeviin haasteisiin.

DIGITAL GAMING AND ASSOCIATED GUIDANCE AS PART OF MEDIA EDUCATION AT CHILD WELFARE CLINIC

Taljavirta, Sirpa

Satakunta University of Applied Sciences

Degree programme in Nursing

March 2017

Pages: 50

Attachments: 3

Key words: child welfare clinic aged, child welfare clinic, digital gaming, influences, media education

The purpose of this thesis was to find out about digital gaming of child welfare clinic aged and the guidance for it as part of the clinics media education. The aim was to provide knowledge to improve the media education provided by child welfare clinic.

The thesis was executed with a quantitative research method. Research material was collected from the parents who use the services of city of Rauma's social and health department, Nortamo Perhekeskus child welfare clinic (N=91). The material was collected with a questionnaire and the response percentage added up to 57% (n=52). The research material was analyzed statistically and the results were shown with percentages. The results were also observed with patterns and charts.

The results showed that child welfare clinic aged children start gaming at the age of one. Boys play more than girls and the time spent with the games is reasonable and in accordance with recommendations. According to parents the IT skills and eye and hand co-ordination of all different age groups had developed more by playing digital games. Sometimes bedtime has been delayed and children have forgotten to eat because of the games. Repeated negative influences to childrens everyday life did not occur. Most of the parents had not brought up the media educational part of digital gaming on their visits to the clinic. Most parents felt that involving the child individual needs and interests in digital gaming in media education and the nurses guidance of where to get information of digital gaming and media education had not been realized. Parents also felt that the negative influences of gaming were being brought up better than the positive influences.

Proposal for improvement is that the public health nurses would take notice of the importance of digital gaming as part of the media education and would recognize especially those families who need more support in the education of digital gaming. In the future it could be researched if the child welfare clinics media education has been developed and what kind of support the parents have received concerning the challenges of digital gaming.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	DIGITAALISEEN PELAAMISEEN LIITTYVÄ OHJAUS OSANA LASTENNEUVOLAN MEDIAKASVATUSTA.....	6
2.1	Neuvolaikäisten digitaalinen pelaaminen	6
2.1.1	Digitaalisen pelaamisen positiiviset vaikutukset.....	10
2.1.2	Digitaalisen pelaamisen negatiiviset vaikutukset.....	11
2.2	Vanhempien ohjaus digitaaliseen pelaamiseen liityvissä asioissa.....	13
3	TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT ...	15
4	TUTKIMUKSEN EMPIIRINEN SUORITTAMINEN	15
4.1	Kyselylomakkeen laadinta	16
4.2	Aineiston keruu.....	18
4.3	Aineiston analysointi	20
5	TUTKIMUSTULOKSET.....	21
5.1	Taustatiedot.....	21
5.2	Neuvolaikäisten lasten digitaalinen pelaaminen.....	22
5.3	Digitaalisen pelaamisen vaikutukset neuvolaikäisen lapsen arkeen.....	30
5.4	Neuvolasta saatu digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjaus	31
5.1	Kehittämisehdotuksia neuvolasta saadun mediakasvatuksen ohjaukseen	33
6	POHDINTA.....	35
6.1	Tutkimustulosten tarkastelu	35
6.2	Tutkimustulosten yhteenveto	43
6.3	Tutkimuksen luotettavuus.....	43
6.4	Tutkimuksen eettisyys	46
6.5	Tutkimuksen hyödynnettävyys sekä jatkotutkimushaasteet	49
	LÄHTEET	50
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Vuoden 2013 Lasten mediabarometrin mukaan kaikista 0-8-vuotiaista lapsista 62 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus ja 45 % vähintään kerran viikossa (Suoninen 2013, 35). Osa pienistä lapsista viettää median äärellä aikaa enemmän kuin 2 tuntia päivässä, mikä on suosituksen mukainen enimmäismäärä viihdemedian käytöstä (Mäkinen, Borodulin, Tammelin & Alapappila 2011, 153). Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä erilaisilla mobiililaitteilla esimerkiksi kännyköillä tai tableteilla eli kämmentietokoneilla pelattavia pelejä (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 4).

Digitaalinen pelaaminen on yhteiskunnallisesti merkittävässä asemassa nykyajan yhteiskunnassa ja sitä harrastavat monen ikäiset. Pelimaailmaa hyödynnetään entistä enemmän opetuksessa, liikunnassa ja taiteessa. Pelaaminen koetaan kuitenkin suurena huolenaiheena, mikä johtuu osittain tiedon puutteesta. Kun digitaalinen pelaaminen lisääntyy yhä kansainvälisesti, tarvitaan tietoa ja taitoa keskustella pelaamisesta rakentavasti. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 4.)

Keskustelin opinnäytetyöni aiheesta Rauman kaupungin sosiaali- ja terveystieteiden osastonhoitajan kanssa. Digitaalisen pelaamisen vaikutukset lapsen arkeen nousivat tärkeäksi aiheeksi. Neuvolaikäisiin liittyen löytyi hyvin vähän aiempaa tutkimustietoa, joten pidin aiheita tärkeinä ja ajankohtaisena. Digitaalisella pelaamisella on monenlaisia positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia lapsen arkeen (Luhtala ym 2013, 11-13). Neuvolan rooli mediakasvatuksessa on tärkeä, jotta vanhemmat saisivat tärkeää tietoa digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lapsen kehitykseen (Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen www-sivut 2016).

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää neuvolaikäisten digitaalista pelaaamista ja siihen liittyvää ohjausta osana lastenneuvolan mediakasvatusta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa lastenneuvolassa toteutettavan mediakasvatuksen kehittämiseen. Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Rauman sosiaali- ja terveystieteiden osaston Perhekeskuksen kanssa.

2 DIGITAALISEEN PELAAMISEEN LIITTYVÄ OHJAUS OSANA LASTENNEUVOLAN MEDIAKASVATUSTA

Kahden viikon ikäisenä lapsi siirtyy vanhempineen äitiysneuvolasta lastenneuvolan asiakkaaksi. Lastenneuvolassa edistetään alle kouluikäisten lasten terveyttä, perheen hyvinvointia sekä ennalta ehkäistään sairauksia. Keskeisiin tehtäviin kuuluvat lapsen terveydentilan, kasvun ja kehityksen seuraaminen ja koko perheen hyvinvoinnin selvittäminen ja tukeminen. Tavoitteena on terveyserojen kaventuminen eri perheiden välillä. Suomessa neuvolapalveluihin ovat oikeutettuja lasta odottavat perheet ja perheiden alle kouluikäiset lapset. Vaikka neuvolapalvelut ovat vapaaehtoisia, niin lähes kaikki lasta odottavat perheet ja alle kouluikäisten lasten perheet ottavat palvelut vastaan. Lastenneuvolapalvelujen käyttöaste on ollut 97–99 %. (Lindholm 2007, 113.)

Neuvolatoiminnan työmuotoina ovat muun muassa terveystarkastukset ja niihin liittyvät keskustelut, ohjaus neuvolakäynneillä ja puhelimitse, tutkimukset, rokotukset, kotikäynnit sekä asiakasryhmiä tukeva ryhmätoiminta. (Lindholm 2007, 113.) Terveystarkastuksiin sisältyy tärkeänä osana mediakasvatus, johon jokaisella lapsella ja perheellä on oikeus. Lapsen kasvaessa vanhemmat saattavat kokea, että he eivät tunne lapsen mediamaailmaa riittävästi. Neuvolan toteuttamassa mediakasvatuksessa tulee ottaa esille turvallisen mediaympäristön luominen, lapsen kehitytasolle haitalliset mediasisällöt ja niiden rajoittaminen, hyödyllisten mediakokemusten esiin tuominen sekä lapsen mediamalleista ja sisällöistä keskustelu yhdessä lapsen kanssa. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2004:14, 32-33.; Terveys- ja hyvinvoinninlaitoksen www-sivut.)

2.1 Neuvolaikäisten digitaalinen pelaaminen

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä erilaisilla mobiililaitteilla, esimerkiksi kännyköillä tai tablettitietokoneilla pelattavia pelejä. Internet tarjoaa paljon suosittuja ilmaispelejä, joten pelaamisen ei tarvitse olla kallis harrastus. (Luhtala ym. 2013, 4.)

Pelityypit luokitellaan tavallisesti niiden sisältöjen mukaan. Autourheilupeleissä kuvälineenä on yleensä auto ja pelissä kulkeminen tapahtuu sille tarkoitettulla reitillä tai radalla. Urheilupeleissä tietokoneen ruudulla esiintyvässä urheilulajissa liikutellaan yksittäistä pelaajaa tai urheilujoukkuetta. Simulaatiopeleissä pyritään mahdollisimman tarkasti jäljittelemään ajoneuvoa, laitetta, olosuhdetta tai ilmiötä. Musiikkipeleissä osallistuja voi laulaa tai soittaa siihen tarkoitettulla ja liitettävissä olevalla mikrofonilla tai soittimella lähde. Tanssipeleissä pelaaja voi tanssia taustavideon ja ohjauksen kera joko peliin liitettävällä erillisellä alustalla tai ilman. Ongelmanratkaisupelit keskittyvät erilaisten ongelmien ratkomiseen. Strategiapeleissä kaksi tai useampi osallistuja yrittää voittaa pelin rakentamalla toimivan suunnitelman. Pelin kuvakulma sijaitsee yleensä pelikentän yläpuolella, josta pelaaja pystyy seuraamaan pelin kulkua ja tämän kautta suunnittelemaan tai muokkaamaan suunnitelmaansa. (Luhtala ym 2013. 50-52.)

Älypeleissä testataan loogista päättelykykyä, asioiden hahmottamista, nopeita päätöksiä ja pohdintaa. Tykkipeleissä toiseen pelaajaan tai kohteeseen yritetään osua laukaisemalla ammuksia, joille määrätään korotus tai lähtönopeus. Korotusnopeus tarkoittaa astekulmaa, mistä laukaisu suoritetaan. Strategiapeleissä kaksi tai useampi osallistuja yrittävät voittaa pelin rakentamalla toimivan suunnitelman. Pelin kuvakulma sijaitsee yleensä pelikentän yläpuolella, josta pelaaja pystyy seuraamaan pelin kulkua ja tämän kautta suunnittelemaan tai muokkaamaan suunnitelmaansa. Älypeleissä testataan loogista päättelykykyä, asioiden hahmottamista, nopeita päätöksiä ja pohdintaa. Tykkipeleissä toiseen pelaajaan tai kohteeseen yritetään osua laukaisemalla ammuksia, joille määrätään korotus tai lähtönopeus. Korotusnopeus tarkoittaa astekulmaa, mistä laukaisu suoritetaan. (Luhtala ym 2013. 50-52.)

Suomalaisten lasten digitaalinen pelaaminen on tutkimustulosten mukaan selvässä kasvussa ja pelaaminen aloitetaan yhä nuorempana. Vuonna 2010 vain 4 prosenttia 0-2-vuotiaista pelasi digitaalisia pelejä edes joskus, kun vuonna 2013 osuus oli jo viidennes. Vuonna 2010 pelejä pelasi kolmannes 3-4-vuotiaista, mutta vuonna 2013 pelaajia oli jo kaksi kolmasosaa. Suomalaisten lasten peliaktiivisuuden tulokset ovat myös hyvin samankaltaisia Lapsiperheiden mediakyselyssä vuonna 2012. (Pääjärvi, Hoppo & Pekkala 2013, 17.)

Lonnakko (2012, 3, 28, 44) tutki AMK-opinnäytetyössään Rovaniemen keskustan neuvolan palveluja käyttävien vanhempien (N=105) 3–5-vuotiaiden lasten median käyttöä. Kyselyyn vastasi 57 vanhempaa. Tutkimustulosten mukaan leikki-ikäisten median parissa käyttämä aika oli kohtuullista ja monipuolista. Mediasisällöt olivat lasten ikätasolle sopivia muutamia poikkeuksia lukuunottamatta. (Lonnakko, 3, 28, 44.)

Suonisen lasten mediabarometrissa (2013) tutkittiin 0-8-vuotiaiden lasten median käyttöä sekä median roolia perheen sisäisessä vuorovaikutuksessa. Tutkimusaineisto kerättiin postikyselynä. Otanta oli kaksiosainen, joka kerättiin väestörekisterikeskuksen tiedoista kerättyistä kotitalouksista Manner-Suomesta. Kotitalouksista (N=3000) ainakin yksi lapsi oli vähintään 4 kuukautta ja enintään 8 vuotta. Otannasta puolet jaettiin kaikkiin kotitalouksiin ja puolet niihin joissa lapsen äiti oli korkeintaan 29-vuotias. Tutkimukseen vastasi 921 lasten huoltajaa. Alhaisen vastausprosentin vuoksi tutkimuskysely toteutettiin kaksi kertaa. Ensimmäisen kyselyn vastausprosentiksi muodotui 20 % toisen 31 %. (Suoninen 2013, 8.)

Tulosten mukaan kaikista 0-8-vuotiaista 62 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus ja 45 prosenttia vähintään kerran viikossa. Lähes kaksi kolmasosaa 3-4-vuotiaista pelasi digitaalisia pelejä, kun yli 5-vuotiaista pelejä pelasi lähes kaikki. Kolmannes 5-6-vuotiaista pelasi pelejä päivittäin. Pojat pelasivat tutkimuksen mukaan yhä tyttöjä enemmän, vaikka ero oli selkeästi kaventunut vuodesta 2010. (Suoninen 2013, 8, 35, 41). Suosikkipelien valinnat jakautuivat monille erilaisille peleille. Tykkipeleihin kuuluva Angry Birds oli suosituin peli 0-8-vuotiaiden keskuudessa. Toiseksi suosituin peli 0-2-vuotiailla oli Kapun Metsä, 3-4-vuotiailla Pikku Kakkonen ja 5-6-vuotiailla LEGO.com sivuston pelit. (Suoninen 2014, 37.)

Lasten mediabarometrin (2013) mukaan, säännöllisesti digitaalisia pelejä pelaavia 0-2-vuotiaita oli 93 prosenttia, 3-4-vuotiaita 85 prosenttia ja 5-6-vuotiaita 76 prosenttia. Ainakin kolme neljästä 0-8-vuotiaasta käytti digitaalisten pelien pelaamiseen tietokonetta tai kännykkää, noin puolet tablettitietokonetta eli kosketusnäyttöistä laitetta tai pelikonsolia ja neljäsosa muuta mobiililaitetta. (Suoninen 2014, 36.)

Kännykkä ja tablettitietokone olivat pääasialliset digitaalisen pelaamiseen käytettävät laitteet 0-2-vuotiailla ja tietokonetta käytti vain viidennes. Ne 0-2-vuotiaat, joilla oli tablettitietokone kotonaan pelasivat muita enemmän digitaalisia pelejä. Tablettitietokoneen merkitys pelaamiseen näyttäytyi samansuuntaisena myös 2-4-vuotiailla. Vaikka tablettitietokone oli pienten lasten suosiossa, vain 23 prosentilla löytyi sellainen kotoaan. Yli 3-vuotiaat pelasivat digitaalisia pelejä yleisimmin joko tietokoneella tai kännykällä. (Suoninen 2014, 36.)

Lasten peliseura sekä pelien sisällöt ja sisältöjen valvominen ovat tärkeässä roolissa. Suoninen (Suoninen 2014, 38-39) lasten mediabarometrissa vanhempia pyydettiin kertomaan, kenen kanssa lapsi pelasi useimmiten tai mieluiten digitaalisia pelejä säännöllisesti kaikki peliseururatsat huomioiden. Lapset pelasivat digitaalisia pelejä vanhempien seurassa yleisesti ottaen harvemmin. Sen sijaan vanhemmat olivat useammin seurana internetin käytössä ja kuvaohjelmien katselussa. Vanhemman tai muun aikuisen rooli pienimmillä lapsilla korostui, koska yleisin peliseura 71 prosentille 0-2-vuotiaista oli vanhempi tai muu aikuinen. Lapsen kasvaessa vanhemman rooli väheni, koska vain kolmannekselle 3-6-vuotiaista vanhempi oli yleisin peliseura. Noin viidennes kaikista digitaalisia pelejä pelaavista 0-8-vuotiaista pelasi pelejä säännöllisesti perheen kanssa. Perheen seurassa pelasi yleisimmin kuusi prosenttia 0-4-vuotiaista ja viisi prosenttia 5-8-vuotiaista. (Suoninen 2014, 38-39.)

Digitaalisia pelejä pelasi säännöllisesti yksin lähes puolet (42 %) 0-2-vuotiaista, yli puolet (61 %) 3-4-vuotiaista ja kolme neljäsosaa 5-8-vuotiaista. Useimmiten yksin pelejä pelasi 13 prosenttia 0-2-vuotiaista, vajaa kolmannes 3-4-vuotiaista ja 41 prosenttia 5-8-vuotiaista. Digitaalisten pelien pelaaminen yksin oli paljon yleisempää, kuin kuvaohjelmien ja internetin käyttö. Lapsen yksinpelaamiseen ei vaikuttanut merkittävästi se, oliko lapsella sisaruksia vai ei. Vanhemmilta kysyttäessä he olivat yli 3-vuotiaan lapsen mieluisin ja yleisin peliseura. (Suoninen 2014, 38-39.)

Tulokset muuttuivat 5-6-vuotiailla, jotka pelasivat mieluummin ja yleisimmin yksin. Turvallisen aikuisen seura on tärkeää 3-4-vuotille, mutta kouluiän alkaessa ystävien kanssa pelaaminen oli tärkeämpää. Nämä peilaavat selvästi lapsen kehitystehtäviin ja tarpeisiin. (Suoninen 2014, 38-39.)

2.1.1 Digitaalisen pelaamisen positiiviset vaikutukset

Digitaaliset pelit voivat kehittää paljon erilaisia taitoja, joihin lukeutuvat muun muassa kielelliset, motoriset, sosiaaliset, psykologiset, visuaaliset, ongelmanratkaisu- ja tietotekniset taidot. Lapsen kielelliset taidot, sanojen muodostus ja niiden oppiminen voivat kehittyä myös erilaisia kielitaitoja kehittäviä digitaalisia pelejä pelaamalla. Vieraskieliset pelit kartoittavat sanavarastoa ja kieltä huomaamattaan. Pelit voivat kehittää luovuutta sekä silmän ja käden koordinaatiota. Erilaiset urheilupelit saattavat innostaa lasta aiempaa enemmän liikkumaan, mikä voi olla eduksi kokonaisvaltaiseen fyysiseen, henkiseen että sosiaaliseen hyvinvointiin. Sosiaalisilla ja psykologisilla vaikutuksilla tarkoitetaan muun muassa yhteistyötaitojen kehittymistä, itsetunnon vahvistumista sekä oman identiteetin ja uusien ystävien löytymistä. Suurimmalle osalle pelaaminen on ajanvietettä yksin tai ystävien kanssa, mutta joillekin siitä voi tulla harrastus, jopa ansiotyö tulevaisuudessa. Pelisisältö vaikuttaa siihen millaisissa asioissa lapsi voi kehittyä. Myös erilaisia taitoja on näin ollen mahdollista vahvistaa erilaisia pelejä pelaamalla. (Mannerheimin lastensuojeluliiton [www-sivut](#).) Digitaaliset oppimateriaalit ovat yleistymässä. Joissakin kouluissa on jo käytössä hyötypeljä, joiden tarkoituksena on olla matematiikan, luonnontieteiden ja kielten opetuksen apuna. Erilaisten pelien hyödynnettävyydellä on myös tavoitteena kehittää lasten geometrista ajattelua sekä ongelmanratkaisukykyä. (Yleisradion [www-sivut](#).)

Saunamäken (2007, 71) Pro-gradu tutkielmassa tutkittiin esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalista pelaamista. Tutkimusmenetelmä oli kvalitatiivinen ja tutkimusaineisto kerättiin vanhemmilta ja opettajilta kysymyslomakkeella, joka sisälsi vain avoimia kysymyksiä. Vanhemmilta kysyttiin miten he valvoivat lastensa digitaalista pelaamista, millaisia huolia lasten digitaalinen pelaaminen heissä herätti ja miten lasten pelaaminen näyttäytyi koulun arjessa. Vanhemmilta kysyttiin myös lapsen kotona pelaamista peleistä ja pelaamisesta vanhemille herrättäneistä huolista. Vanhemmilta selvitettiin myös toivoivatko he koululta enemmän tietoa lasten digitaalisesta pelaamisesta. Opettajilta selvitettiin miten he käyttivät digitaalisia pelejä opetuksessa, miten lasten digitaalinen pelaaminen näkyi koulun arjessa ja miten mediakasvatus pitäisi heidän mukaan toteuttaa. Tutkimuksen mukaan pelaamisella oli positiivisia vaikutuksia lasten tietotekniikan ja kielitaidon kehittymiseen. (Saunamäki 2007, 71)

2.1.2 Digitaalisen pelaamisen negatiiviset vaikutukset

Digitaalisesta pelaamisesta ja sen vaikutuksista ei ole tehty kattavia tutkimuksia väestötasolla, joten luotettavaa kuvaa vaikutuksista ei ole. Digitaalisessa pelaamisessa puhutaan ongelmapelaamisesta, mutta ei ole olemassa selkeää määritelmää eikä ole tutkittua aikamäärää, kuinka pitkäkestoinen pelaaminen on liiallista tai ongelmallista. Ongelmallisesta pelaamisesta puhuttaessa olisi tärkeämpää tarkastella, miten pelaaminen vaikuttaa henkilön muuhun elämään. Aktiivista pelaamistakaan ei voida suoraanaisesti kutsua ongelmapelaamiseksi, koska tällainen voi johtua ainoastaan kiinnostuksen kohteesta, johon pelaaja käyttää enemmän aikaa. Intensiivinen uuden pelin pelaaminen voi johtua innostuneisuudesta ja uuden viehätystä, jota ei tule suoraanaisesti sekoittaa ongelmapelaamiseen. (Luhtala ym. 2013, 11.)

Pelaamista voidaan sanoa ongelmalliseksi, kun pelaaminen vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään, terveyteen, ihmissuhteisiin tai koulunkäyntiin ja pelaamisen vähentäminen negatiivista vaikutuksista huolimatta on vaikeaa. Ongelmapelaamisesta voidaan puhua myös silloin, kun henkilön kiinnostuksen kohteet kohdistuvat suuremmissa määrin vain pelaamiseen, jolloin harrastuksiin sekä ystävien ja perheen kanssa yhdessäoloon ei riitä aikaa. Digitaalisia pelejä pelataan usein verkossa, jolloin pelikavereita on löydettävissä vuorokauden ajankohdasta riippumatta. Tämä voi venyttää iltapelaamista ja hankaloittaa aamuheräämistä. Univaje aiheuttaa helposti keskittymisvaikeuksia, levottomuutta ja jopa poissaoloja koulusta. Jos unenpuute on jatkuvaa, se voi aiheuttaa sairastelua, pahimmillaan jopa masennusta. (Luhtala ym. 2013, 13.) Saunamäen (2007, 71) tutkimustulosten mukaan tietokone- ja konsolipelaaminen oli aiheuttanut esi- ja alkuopetusikäisillä koulutehtävien laiminlyöntiä, väsymystä ja keskittymishäiriöitä koulupäivän aikana. (Saunamäki 2007, 71)

Fyysisinä negatiivisina vaikutuksina liiallinen pelaaminen saattaa vähentää myös arkiliikuntaa ja altistaa ylipainolle, joka on nykyään yleistyvä ongelma lapsilla. Yksitoikkoinen peliasento saattaa aiheuttaa niska- ja hartiavaivoja sekä niistä helposti aiheutuvaa päänsärkyä ja muita kiputiloja. Kasvava lapsi tarvitsee pelaamisen ja muun tekemisen vastapainoksi riittävästi ulkoilua ja liikuntaa. (Luhtala ym. 2013, 13.) Pitkäaikaista yhtäjaksoista istumista tulisi välttää ja ruutuaikaa saisi vuorokauteen sisäl-

tyä enintään kaksi tuntia vuorokaudessa (Terve koululainen-hankkeen www-sivut 2016).

Liiallisen pelaamisen aiheuttamista ongelmista ja niiden tunnistamisesta, riskitekijöistä sekä liiallisen pelaamisen ehkäisystä on julkaistu kattavaa tietoa Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen sekä ehkäisevän päihdetyön EHYT ry:n Pelitaito-projektin yhdessä tuottamassa Nuoret pelissä – tukiaineistossa. Julkaisussa on tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta. Aineiston tavoitteena on lisätä kasvattajien tietoutta ja ymmärrystä lasten ja nuorten pelaamisesta, sekä helpottaa niistä puhumista. Aineisto antaa tietoa keinoista puuttua mahdollisiin riskeihin peliongelman kehittymisen välttämiseksi. (Luhtala ym. 2013.)

Lapsen liikapelaamisen tunnistamiseksi on koottu erilaisia varoittavia tunnusmerkkejä. On tärkeää puuttua lapsen pelaamiseen, mikäli lapsi pelaa digitaalisia pelejä tauotta pitkiä aikoja. Vanhemman rooli on asettaa pelikertoihin ja pelaamiseen käytettävään aikaan selkeät rajat ja tällä tavoin huolehtia myös lapsen muiden perustarpeiden täytymisestä. Jos lapsen pelaamisen tarve kasvaa jatkuvasti ja pelaamisen rajoittaminen aiheuttaa lapsessa negatiivisia tunnereaktioita, on rakentavalle keskustelulle aihetta. Lapsi kokee helposti vanhemman puuttumisen uhkana omalle mielenkiinnon kohteelleen, joten vanhemman tulisi osoittaa aitoa kiinnostusta lapsen pelaamiseen, jotta pelisäännöistä ja pelaamiseen liittyvistä rajoituksista keskustelu voisi olla helppoa. Pelaaminen ja virtuaaliseen maailmaan uppoutuminen voivat olla lapselle monella tapaa helppo keino paeta ongelmia, ristiriitoja jopa yksinäisyyttä. Vanhemman on tärkeää pysähtyä pohtimaan syvemmin, mitä syitä taustalla on. “Onko pelaaminen itsessään ongelma vai onko se oire muista ongelmista”. Tärkeintä on hahmottaa kokonaistilanne ja pelaamisen hallinta. Yksittäinen pitkittynyt peli-ilta ei kerro vielä pelaamisen hallitsemattomuudesta, mutta pidempään jatkuessaan asiaan tulisi kiinnittää huomiota. (Luhtala ym. 2013, 11-12.)

Jos huoli lapsen liikapelaamisesta herää, vanhemman tulisi mahdollisimman varhain ottaa huoli puheeksi lapsen kanssa. Varhainen puuttuminen on tärkeää, vaikka asian puheeksi ottaminen voi tuntua vaikealta. Tärkeänä pidetään, että keskustelulle on riittävästi aikaa ja tilanne on rauhallinen. Etukäteen on vaikeaa tietää, kuinka lapsi suhtautuu vanhemman puuttumiseen. Lapsi saattaa jopa kokonaan kieltäytyä pelikeskus-

telusta peläten sitä, että vanhempi ottaa pelit pois tai kieltää pelaamisen kokonaan. (Pelitaidon www-sivut 2016.)

EHYT ry toteutti 2016 Pelit puheeksi – projektin, jonka tarkoituksena oli lisätä ihmisten tietoutta leikki-ikäisten lasten digitaalisista pelaamisesta. Kohderyhmänä olivat alle 8-vuotiaiden lasten kasvattajat, vanhemmat, lasten kanssa työskentelevät hoitajat sekä päiväkerhojen ja hoitopaikkojen työntekijät. Projektin tavoitteena oli tarjota luotettavaa tietoa peleistä ja pelaamisesta sekä pelikasvatukseen ja peleihin liittyvän mediakasvatuksen merkityksestä. Projektin liittyen eri kirjastoja kannustettiin aktiiviseen yhteistyöhön. Eri kirjastoissa järjestettiin kaikille avoimia tapahtumapäiviä, joihin olivat tervetulleita myös eri yhteistyötahot esimerkiksi paikalliset peliharrastajien järjestöt, pelikaupat ja nuorisotyö. EHYT järjesti myös koulutuksia ammatillisille, jotka työskentelevät lasten parissa. Koulutuksien tavoitteena oli antaa lasten ja perheiden kanssa työskenteleville keinoja keskustella pelikasvatuksesta. (Pelitaidon www-sivut 2016.)

2.2 Vanhempien ohjaus digitaaliseen pelaamiseen liityvissä asioissa

Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjaus on yksi osa mediakasvatusta. Lapsen eri ikävaiheet luovat haasteita turvallisen peliympäristön kehittymiselle. Vanhempien on ymmärrettävä, että lapsi ei osaa ottaa itse vastuuta siitä, millaiselle mediasisällölle hän altistuu. Kun puhutaan digitaalisesta pelaamisesta, vanhempien on tärkeä tietää ja tunnistaa pelien sisällöt sekä ymmärtää pelien ikäraajat ja niiden merkitys lapsen kehitykselle. Lisäksi vanhempien tulisi sopia lapsen kanssa yhteiset pelisäännöt koskien pelaamista. Olisi tärkeää sopia muun muassa peliseurasta, oikeanlaisista pelisisällöistä ja pelaamiseen kerralla käytettävästä ajasta. Tämä vaatii tukea, tietoa, ohjausta, johdonmukaisuutta sekä selkeitä rajoja, johon vanhempi saa tarvittaessa tietoa ja tukea neuvolasta. (Terveystieteiden tutkimuskeskuksen www-sivut 2016.)

Vanhemmillä on keskeinen rooli lapsen mediakasvatuksessa ja sen hallinnassa. Lasten digitaalisen pelaamisen hallinta on haastavaa, koska pelimaailmassa ovat osallisena usein lasten lisäksi myös heidän sisaruksensa, ystävänsä, sekä eri tahot, jotka säätelevät pelien ikärajoituksia. Digitaalisten pelien yleistyessä Euroopan unionin neuvoston päätöslauselman mukaan, kuluttajille on tarjottava selkeää tietoa pelien

sisällöistä. (Hautala-Kajos, Norbäck, Paloheimo & Pietinen 2002, 34, 52.) Vääränlaisilla mediasisällöillä voi olla kauaskantoisia vaikutuksia lapsen hyvinvointiin, varsinkin jos lapsi joutuu kosketuksiin vääränlaisten mediasisältöjen kanssa liian varhain kehitystasoon verrattuna. (Korhonen 2008, 11.) Lapsen mediankäyttöön tulisi kiinnittää huomiota mahdollisimman varhain, jotta ongelmia olisi mahdollista ennaltaehkäistä. Terveystarkastajat suositellaan ottamaan mediankäyttö sekä sen hyödyt ja haitat puheeksi lapsen täyttäessä kaksi vuotta. Lapsen mediankäyttöön tulisi palata myös myöhemmin terveystarkastuksien yhteydessä. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2004, 32-33.)

Lonnakon (2012, 3) opinnäytetyön tutkimustuloksen mukaan ikärajojen valvontaa, lasten mediankäytön seuraamista ja mediasisältöjen sekä siihen käytettävän ajan rajoittamista pidettiin vanhempien keskuudessa tärkeänä. Lonnakon mukaan mediaan liittyvää neuvonta kaipaa kehittämistä, koska vanhemmista kaikki eivät noudata suosituksia. Vanhemmat toivoivat lisää tietoa lasten median käytöstä. (Lonnakko 2012, 3.)

Jokelan ja Pääkkösen (2014, 42-43, 45) määrällisessä opinnäytetyössä tutkittiin varhaisleikki-ikäisten lasten vanhempien (N=131) kokemuksia mediakasvatuksesta Etelä-Karjalan sosiaali- ja terveystarkastusalueella. Tutkimukseen vastasi 109 vanhempaa. Tutkimuksen tavoitteena oli tarjota vanhemmille enemmän tietoa lasten mediakasvatuksesta sekä kehittää neuvolan ohjeistusta mediakasvatuksesta. Suurin osa (86 %) vastasi seuraavansa lapsen käyttämän median sisältöä. Muutama (3 %) vanhemmista oli kysynyt tietoa mediakasvatuksesta neuvolakäynnillä ja viidennes (20 %) saanut tietoa mediakasvatukseen liittyvistä asioista. Useimmiten vanhemmat olivat keskustelleet lapsen median käytöstä kotona puolison kanssa.

(Jokela, E. & Pääkkönen, H. 2014, 4, 42-43.) Lehtosen (2015, 2, 30) opinnäytetyössä tutkittiin vanhempien (N=57) kokemuksia 4-vuotiaiden lasten laajoista terveystarkastuksista. Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisella tutkimusmenetelmällä ja aineisto kerättiin kyselylomakkeella. Kyselyyn vastasi 27 vanhempaa. Yli puolet (52 %) vanhemmista piti melko tärkeänä terveydenhoitajien kanssa käytävää keskustelua lapsen mediankäytöstä. (Lehtonen 2015, 2, 30.)

3 TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää neuvolaikäisten digitaalista pelaamista ja siihen liittyvää ohjausta osana lastennevuolan mediakasvatusta. Tavoitteena on tuottaa tietoa lastenneuvolassa toteutettavan mediakasvatuksen kehittämiseen.

Tämän opinnäytetyön tutkimusongelmat ovat:

1. Millaista on neuvolaikäisten lasten digitaalinen pelaaminen?
2. Miten digitaalinen pelaaminen vaikuttaa neuvolaikäisen lapsen arkeen?
3. Millaista ohjausta vanhemmat ovat saaneet neuvolassa koskien digitaalista pelaamista?

4 TUTKIMUKSEN EMPIIRINEN SUORITTAMINEN

Tässä tutkimuksessa käytetään määrällistä eli kvantitatiivisesta tutkimusmenetelmää. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa käytetään tilastollisia menetelmiä ja mitataan muuttujia sekä tutkitaan muuttujien välisiä yhteyksiä. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 55-56.) Kvantitatiivisessa tutkimuksessa käytetään suuria aineistoja ja aineiston analysoinnissa hyödynnetään tilastollisia menetelmiä. Tutkimusmenetelmänä se sopii suuria ihmisryhmiä kartoittaviin tutkimuksiin, eikä sen avulla ole tarkoitus saada tietoa yksittäistapauksista. Mittaaminen tapahtuu prosentuaalisesti sekä lukumäärällisesti. Tutkimusasetelma on strukturoitu, joten vastausvaihtoehdot on annettu valmiiksi. Tutkimuksen tulee olla objektiivinen sekä johtopäätöksien perustelu tulee aiempien tutkimusten kautta. Otoksen määrä tulee olla tutkimusaineistossa riittävän suuri jotta tutkimustulosten yleistettävyyden luotettavuus on luotettavaa. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 62.) Kvantitatiivinen tutkimus voidaan jaotella pitkä- tai poikittaistutkimukseen. Pitkittäistutkimuksessa aineistoa kerätään useammin kuin kerran ja ilmiötä tarkastellaan suhteessa aikaan. Poikittaistutkimuksessa ilmiötä ei ole tarkoitus tutkia pitkällä aikavälillä, vaan aineisto kerätään kerralla. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 55-56.)

4.1 Kyselylomakkeen laadinta

Yleisimpänä aineistonkeruumenetelmänä on kyselylomake, josta käytetään myös nimitystä mittausväline. Kyselylomake on hyvä vaihtoehto kun aineistoa halutaan kerätä suurelta joukolta ihmisiä. (Vilkkä 2007, 28.) Numeerisia tutkimusaineistoja tuottamalla tuloksia on helppo tulkita. On huomioitavaa, että tutkittavaa ilmiötä tulee mitata kattavasti ja sen tulee olla täsmällinen, jotta tutkimuksen luotettavuus ei kärsi. Lomake tulee laatia huolella, jotta tutkimuksesta saataisiin riittävästi luotettavaa tietoa. (Kankkunen ym. 2013, 114.) Tutkimuksen luotettavuuden kannalta on myös tärkeää, että tutkimuksen mittari vastaa tutkimuskysymysten kautta tutkimusongelmaan (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 113-116, 189-191). Kysymysten tulee merkitä samaa kaikille vastaajille ja kysymysten järjestys sekä määrä kannattaa harkita myös tarkoin. Vastausten luotettavuuden kannalta on tärkeää, että vastausohjeet on selkeästi ohjeistettu. Ammattikieltä tulee välttää, jotta jokainen vastaaja ymmärtää kysymysasettelun oikein. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2010, 202–203.)

Strukturoitu kysymyslomake sisältää suljettuja kysymyksiä, joissa on valmiit vastausvaihtoehdot. Vastaaja voi valita vaihtoehdoista parhaaksi kuvaavan vaihtoehdon. Strukturoitu kyselylomake on nopea täyttää ja vastausten käsittely ja tilastointi on helpompaa. On tärkeää, että vastausvaihtoehtoja ei ole liikaa ja kaikille kysymyksille löytyy sopiva vaihtoehto. Mielipidettä kuvaavissa kysymyksissä vastaajalta odotetaan mielipidettä erilaisiin väittämiin. Väittämiä varten käytetään usein erilaisia asteikkoja esimerkiksi (toteutui hyvin, toteutui erittäin hyvin). (Kananen 2015, 306).

Tämä tutkimusaineisto kerättiin strukturoidulla kyselylomakkeella käyttäen kvantitatiivista eli määrällistä tutkimustapaa. Kyselylomake (LIITE 3) on laadittu tätä opinnäytetyötä varten, koska neuvolaikäisten digitaalisesta pelaamisesta on niin vähän aiempia tutkimuksia ja sopivaa kyselylomaketta ei omiin tutkimusongelmiini pohjaten löytynyt. Vastaukset ovat asteikkotyyppejä, jolloin vastaajalla on mahdollisuus valita omaa mielipidettä lähinnä oleva vaihtoehto. Kyselylomake koostuu taustatiedosta (kysymykset 1-5) ja kolmesta osiosta, jossa kysymyksiä on yhteensä 75. Kysymyslomakkeen lopussa on lisäksi kaksi avointa kysymystä koskien neuvolassa toteutettavan mediakasvatuksen kehittämistä ja vanhemmilta pyydettyä avointa pa-

lautetta. Kysymyslomakkeen ensimmäisessä osiossa (kysymykset 6-19) kartoitetaan pelaako lapsi digitaalisia pelejä, missä iässä lapsi on aloittanut digitaalisen pelaamisen ja mitä digitaalisen pelaamisen mahdollistavia laitteita kodissa sekä kodin ulkopuolella on. Kysymyksissä (20-41) selvitetään millaisia pelejä lapsi pelaa, digitaalisilla peleillä pelattavien pelikertojen määrää sekä digitaaliseen pelaamiseen käytettävää aikaa yhtä pelikertaa kohden vastausvaihtoehtoihin annetuilla määritellyillä laitteilla. Kysymyksissä (42-44) kartoitetaan lapsen peliseuraa ja kysymyksissä (45-57) erilaisia taitoja, joita lapsi on oppinut digitaalisen pelaamisen kautta. Kysymyksissä (58-66) selvitetään miten lapsen digitaalinen pelaaminen on vanhempien mielestä vaikuttanut lapsen arkeen. Kysymyksissä (67-75) selvitetään olivatko vanhemmat kokeneet saaneen neuvolasta tietoa koskien digitaalisen pelaamisen hyödyistä, haitoista, eri ikäkausille soveltuvista turvallisista pelisisällöistä, digitaalisten pelien ikärajamerkinnoista ja niiden sisällöistä. Kysymyksissä kartoitettiin myös olivatko vanhemmat itse ottaneet puheeksi digitaalista pelaamista koskevat mediakasvatukselliset asiat ja oliko terveydenhoitaja huomionnut ohjauksessa vanhempien mielestä lapsen yksilölliset tarpeet ja mielenkiinnon kohteet koskien digitaalista pelaamista. Lisäksi vanhemmilta kysyttiin oliko terveydenhoitaja ohjeistanut vanhempia olemaan yhteydessä neuvolaan heidän tarviessa tukea tai ohjausta mediakasvatuksessa koskien digitaalista pelaamista ja oliko heille kerrottu mistä saa tietoa koskien digitaalista pelaamista ja mediakasvatusta.

Uusi kysymyslomake tulee aina esitettäväksi tutkimuksen varsinaista otosta pienemmällä vastaajamäärällä. Esitestaamisella varmistetaan kysymyslomakkeena käytettävän mittarin toimivuutta käytännössä. Esitestaamisen jälkeen kysymyslomakkeeseen voidaan tehdä vielä korjauksia mittarin luotettavuuden parantamiseksi. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 189-191). Tätä opinnäytetyötä varten laadittu kyselylomake esitettiin ennen kyselyn toteuttamista opinnäytetyöntekijän neljällä tuttavaperheen vanhemmalla. Esitestaust lomakkeet toimitettiin vastaajille sähköpostitse, jonka jälkeen he palauttivat lomakkeen sähköpostitse takaisin opinnäytetyöntekijälle. Vastaajat pitivät kyselylomaketta selkeänä sekä nopeasti ja helposti täytettävänä. Parannusehdotuksia opinnäytetyöntekijä sai kysymysten muotoiluun, vastausvaihtoehtojen tiivistämiseen sekä kysymyslomakkeen vastausohjeisiin, jotka muokattiin vielä palautteen jälkeen.

Kaksi esitestaajista jätti kysymyksiin (20-29) tyhjiä kohtia, joiden opinnäytetyön tekijä arvioi vaikuttavan tutkimuksen luotettavuuteen. Opinnäytetyöntekijä täsmensi vastausohjetta sekä tiivistä kysymyksissä (20 - 29) olevien vastausvaihtoehtojen (ainakin kerran päivässä) sekä (melkein joka päivä) yhdeksi vastausvaihtoehdoksi (päivittäin). Kysymyksissä (30 - 35) kysytään, kuinka usein lapsi pelaa vastausvaihtoehtoisissa olevilla laitteilla ja kysymyksissä (36 - 41) kartoitetaan kyseisillä laitteilla päivässä pelattavaa aikaa. Vastausohjetta täsmennettiin, jotta vastaajat huomasivat valita jokaiselta riviltä kutakin väitettä koskien vain yhden vastausvaihtoehdon. Yksi vastaajista oli vastannut lapsen pelaavan alle 1h käsikonsolilla ja tablettitietokoneella, vaikka edeltävässä kysymyksessä hän oli vastannut, että lapsi ei pelaa kyseisillä laitteilla koskaan. Vastausten eroavaisuus saattoi johtua siitä, että kysymyksissä 36-41. ei ollut vaihtoehtoa 0h, vaan vastaajan ainut mahdollisuus oli valita vain alle 1h kuvaava vastausvaihtoehto.

4.2 Aineiston keruu

Tutkimusaineiston keräämistä varten tulee määritellä perusjoukko, johon tutkimuksen tulokset halutaan yleistää. Perusjoukkoa edustaa otos, joka on sellainen osa perusjoukkoa, jonka avulla voidaan saada kokonaiskuva tutkimuksen kohderyhmästä. Otannan koko riippuu perusjoukosta sekä tutkimuksen aiheesta ja tavallisesti sen osuus on perusjoukosta alle 20 %. (Valli 2010, 13,113.) Kvantitatiivisessa tutkimuksessa otoksen tulee olla riittävä tutkimuksen luotettavuuden kannalta. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 107; Hirsjärvi ym. 2007,175.) Tässä tutkimuksessa perusjoukko oli Rauman, Lapin ja Kodisjoen neuvolan palveluja käyttävät neuvolaikäisten lasten vanhemmat ja otos muodostui 100:sta 1-6-vuotiaiden lasten vanhemmasta. Rauman lastenneuvolassa on asiakkaita 2800, Lapissa 215 ja Kodisjoella 60. (M. Komminaho henkilökohtainen tiedonanto 29.11.2016). Otoksen osuus perusjoukosta on melko pieni, joten se ei ole välttämättä riittävän suuri antaakseen kattavaa kuvaa perusjoukosta.

Tutkimuksen kohdeorganisaatiolta tulee anoa tutkimuslupa ennen tutkimusaineiston keräämistä (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 222). Tätä tutkimusta varten anottiin tutkimuslupa Rauman kaupungin sosiaali- ja terveystieteiden johtajalta ja lisäksi opinnäytetyöntekijä allekirjoitti Rauman Nortamon Perhekeskuksen osaston-

sen kyselylomakkeet Rauman neuvolaan erillisessä kirjekuoressa. Opinnäytetyöntekijä kävi noutamassa lomakkeet kesäkuun alussa. Lomakkeita palautui yhteensä 52 kappaletta, 2 Kodisjoelta, 12 Lapista ja 38 Raumalta. Rauman lastenneuvolassa lomakkeita jäi jakamatta 9 ja 39 jaetuista lomakkeista ei palautunut.

4.3 Aineiston analysointi

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa vastauslomakkeet tarkistetaan ennen vastauksien käsittelyä. Virheellisesti vastatut lomakkeet poistetaan, jotta ne ei vaikuttaisi oleellisesti tutkimustuloksen luotettavuuteen. Hyväksytyjen vastauslomakkeiden tiedot syötetään numeraalisessa muodossa taulukkolaskentaohjelmaan käsittelyä varten. (Vilka 2007, 106.) Määrällisessä tutkimuksessa tulee arvioida puuttuvien tietojen määrää eli katoa ja pohtia, ketkä tutkimukseen osallistuneista on jättäneet vastaamatta. Näiden tietojen pohjalta tulisi pohtia, onko tutkimus siitakin huolimatta riittävän edustava. Tutkimuksen päätulokset ja vastaukset tulisi pohjautua tutkimusongelmiin. Tuloksia voidaan havainnoida lukumäärin, prosenttiosuukin sekä erilaisien taulukoiden sekä kuvioiden avulla ja testissä viitattu prosenttiluku tulee ilmetä tekstin oheen lisäystä taulukosta. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 132.)

Tässä tutkimuksessa vastausten analysointiin hyväksyttiin kaikki vastauslomakkeet. Kyselylomakkeiden vastaukset syötettiin Tixel taulukkolaskentaohjelmaan kokoomalla havaintomatriisi ja tuloksia havainnointiin käyttäen erilaisia kuvaajia ja taulukoita. Alkuperäiset frekvenssit eli vastajien lukumäärät ovat esitetty liitteessä (LIITE 4). Sisällönanalyysissä päättely perustuu tutkimusongelmiin. Tarkoituksena on hakea vastauksista päättelyn ja yhdistelyn avulla sisältö, joka pohjautuu tutkimusongelmiin. (Kylmä & Juvakka, 2007, 112-113.) Kysymyslomakkeen lopussa olevat avoimet palautteet analysoitiin erikseen käyttäen hyödyksi vastauksista nousseita sisältöjä, jotka pohjautuvat opinnäytetyön tutkimusongelmiin.

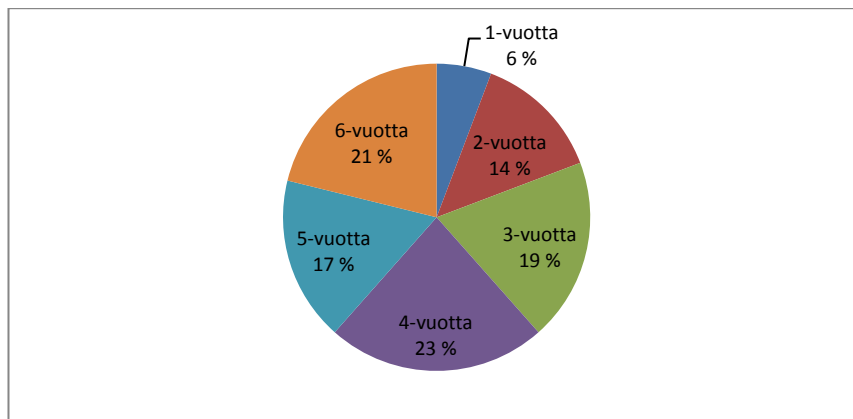
5 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä tutkimuksessa kohdejoukkoon kuului 91 Rauman lastenneuvolan 1-6- vuotiaan lapsen vanhempaa. Kyselyyn vastasi yhteensä 52 neuvolaikäisen lapsen vanhempaa ja näin ollen vastausprosentti oli 57 %.

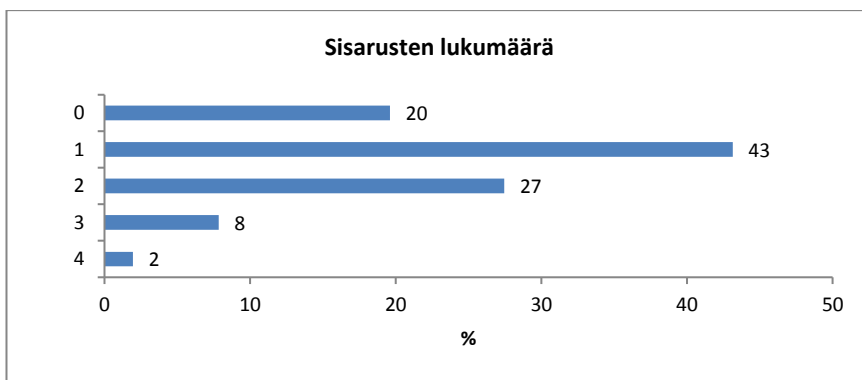
5.1 Taustatiedot

Taustatiedoissa selvitettiin, onko tutkimukseen osallistunut vastaaja lapsen isä, äiti vai muu huoltaja. Taustatiedoissa selvitettiin myös lapsen sukupuoli, lapsen ikä, taloudessa asuvien muiden lasten lukumäärä sekä lapsen päivittäinen hoitopaikka.

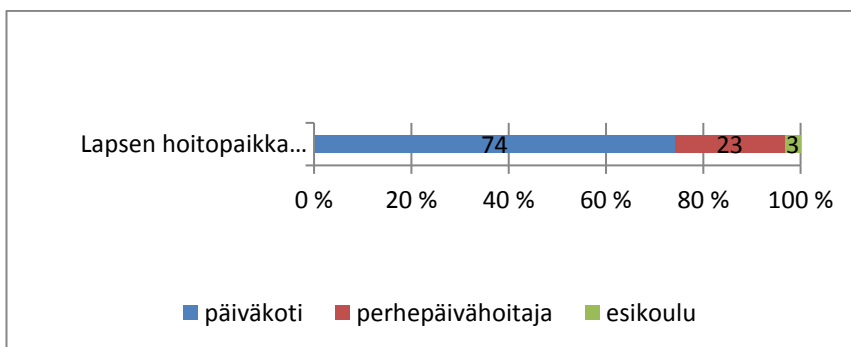
Kyselyyn vastanneista 92 % oli äitejä ja 8 % isiä. Lapsista 60 % oli poikia ja 40 % tyttöjä. Lasten iät vaihtelivat 1-6 ikävuoden välillä ja keskiarvo oli 4- vuotta. (Kuvio 1.). Perheissä oli 1-5 lasta. Vajaa puolella (43 %) oli ainakin yksi sisarus ja viidenneksellä ei ollut lainkaan sisaruksia (Kuvio 2.). Yli puolet (62 %) lapsista oli päivisin hoidossa, joista suurin osa (74 %) päiväkodissa. (Kuvio 3.)



Kuvio 1. Lapsen ikä (n=52)



Kuvio 2. Sisarusten lukumäärä (n=52)



Kuvio 3. Lapsen päivittäinen hoitopaikka (n=31)

5.2 Neuvolaikäisten lasten digitaalinen pelaaminen

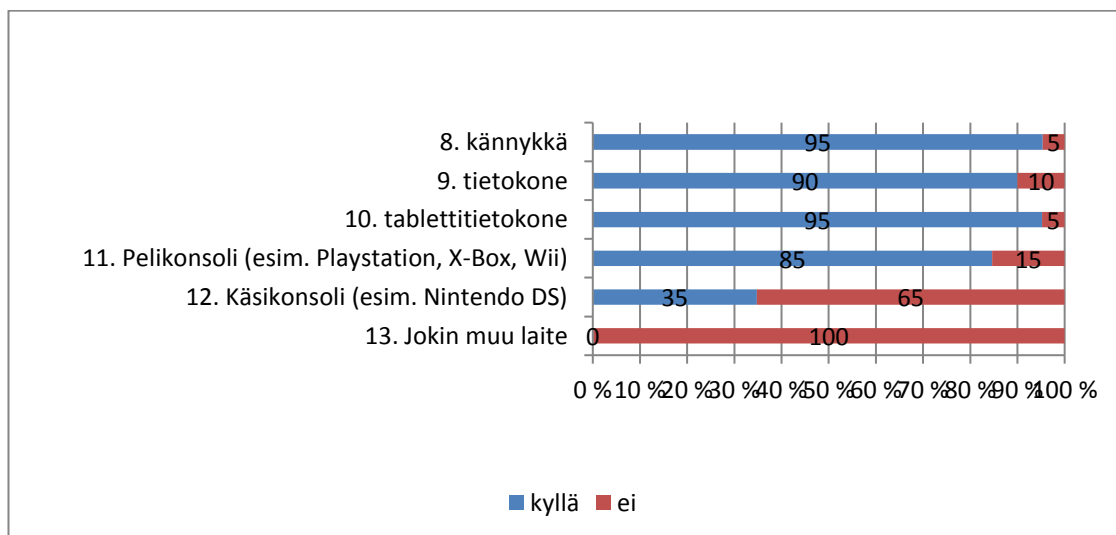
Kyselyn ensimmäisessä osiossa selvitettiin lasten digitaalista pelaamista. Lapsista kolme neljästä (75 %) pelasi digitaalisia pelejä ja neljännes (25 %) ei pelannut lainkaan. Digitaalisia pelejä pelaavista 3 % oli yksivuotiaita, reilu kymmenes (13 %) kaksivuotiaita, 18 % kolmevuotiaita, noin viidennes (21 %) neljävuotiaita, 18 % viisivuotiaita ja lähes kolmannes (28 %) kuusivuotiaita. (Taulukko 1.) Digitaalisia pelejä pelaavista 64 % oli poikia ja 36 % tyttöjä. (Kuvio 4) Lähes kolmannes (29 %) lapsista oli aloittanut digitaalisen pelaamisen 2-vuotiaana. Kaikki lapset olivat aloittaneet digitaalisen pelaamisen viimeistään 5-vuotiaana. (Kuvio 5.) Selvitettäessä kotoa löytyviä digitaalisen pelaamisen mahdollistavia laitteita, suurimmalta osalta (95 %) löytyi kotoa kännykkä tai tablettitietokone. Käsikonsoli löytyi reilu kolmannekselta (35 %). (Kuvio 5.)

%	<i>kyllä</i>	<i>ei</i>	<i>Yht.</i>
1-vuotias	3	15	6
2-vuotias	13	15	13
3-vuotias	18	23	19
4-vuotias	21	31	23
5-vuotias	18	15	17
6-vuotias	28	0	21
Yht.	100	100	100
N	39	13	52

Taulukko 1. Digitaalisia pelejä pelaavat ikäryhmittäin (n=52)



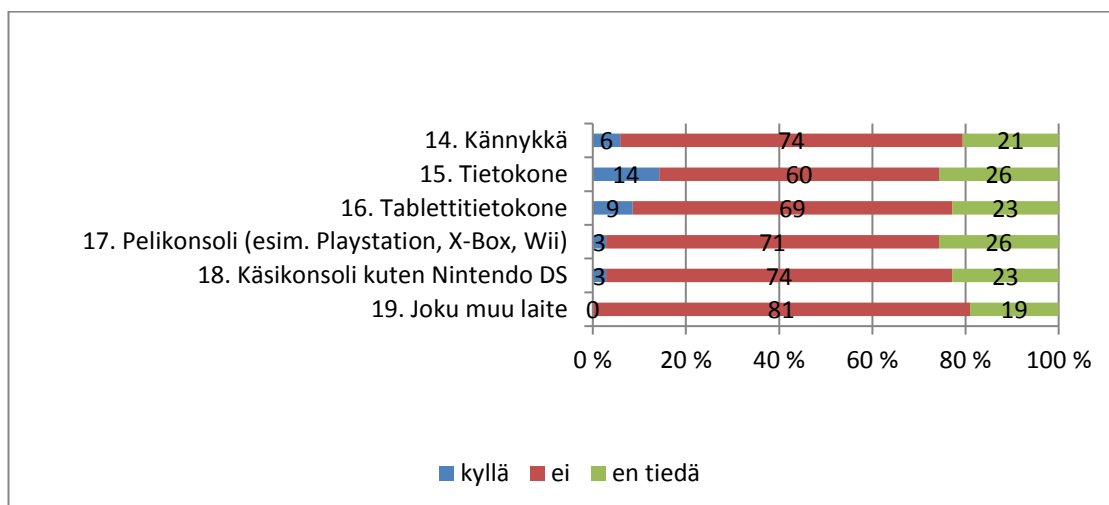
Kuvio 4. Digitaalisen pelaamisen alkamisikä. (n=38)



Kuvio 5. Digitaalisen pelaamisen mahdollistavat laitteet lasten kotona (n=43)

Kysymyksissä (14 – 19) selvitettiin mitä digitaalisen pelaamiseen käytettäviä laitteita lapsen hoitopaikassa esimerkiksi päivähoitossa tai päiväkodissa oli. Tietokoneen osuus oli 14 % ja pelikonsolin ja käsikonsolin osuus 3 %. Vanhemmista lähes neljän-

nes ei tiennyt, mitä digitaaliseen pelaamiseen käytettäviä laitteita lapsen hoitopaikassa oli. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Digitaalisen pelaamiseen käytettävät laitteet lapsen hoitopaikassa (n=35)

Kysymyksissä 20 - 29 selvitettiin millaisia digitaalisia pelejä lapsi pelaa. Pelaamisen useutta tarkastellessa kaikki pelityypit ja pelikerrat huomioiden digitaalisia pelejä pelasi päivittäin 2,3 %, noin kymmenes 11 % ainakin kerran viikossa, 9 % ainakin kerran kuukaudessa ja 15,9 % harvemmin. Lähes kaksi kolmasosaa (61,5 %) lapsista ei pelannut koskaan digitaalisia pelejä. Suosituimmat päivittäin pelattavat pelit olivat pulma- ja tykkipelit, joita pelasi 5 % lapsista. Urheilu-, seikkailu-, simulaatio- sekä musiikki- ja tanssipelejä ei pelattu päivittäin lainkaan. Seikkailupelit oli suosituin viikoittain pelattava peli, jota pelasi lähes viidennes (19 %). Tykkipelejä pelasi viikoittain vain 5 % ja musiikki- ja tanssipelejä ei pelattu lainkaan. Kuukausittain lähes viidennes pelasi seikkailupelejä, mutta vähiten pelattiin simulaatio- ja tykkipelejä. Vajaa kolmannes pelasi harvemmin ongelmanratkaisu- ja pulmapelejä. Avoimelle vastausviivalle oli mahdollisuus nimetä jokin muu lapsen pelaama peligenre, johon yksi vanhemmista merkitsi Pikku Kakkonen.fi-sivun verkkopelit. (Taulukko 2.)

	päivittäin	ainakin kerran viikossa	ainakin kerran kuukaude ssa	harvemmin	ei koskaan
20. Autourheilupelejä n=37	3 %	14 %	5 %	22 %	57 %
21. Urheilupelejä n=37	0 %	11 %	0 %	19 %	70 %
22. Seikkailupelejä n=36	0 %	19 %	17 %	11 %	53 %
23. Simulaatiopelisiä n=36	0 %	6 %	8 %	11 %	75 %
24. Musiikki/tanssipelejä n=35	0 %	0 %	9 %	14 %	77 %
25. Ongelmanratkaisupelejä n=37	3 %	16 %	11 %	30 %	41 %
26. Strategiapelejä n=37	3 %	8 %	5 %	11 %	73 %
27. Pulmapelejä n=38	5 %	16 %	16 %	29 %	34 %
28. Tykkipelejä n=37	5 %	5 %	8 %	5 %	76 %
29. Muita, mitä? n=27	4 %	15 %	11 %	7 %	63 %

Taulukko 2. Millaisia digitaalisia pelejä lapsi pelaa

Kysymyksissä 30-35 selvitettiin, kuinka usein lapsi käyttää pelaamiseen kännykkää, tietokonetta, tablettitietokonetta, pelikonsolia tai käsikonsolia. Päivittäin pelaamiseen käytti tablettitietokonetta reilu kymmenes (14 %) ja käsikonsolia kaksi prosenttia. Viikoittain reilu kolmannes (36 %) pelasi tablettitietokoneella ja vajaa kymmenes (7 %) tietokoneella. Kuukausittain noin kolmannes (31 %) pelasi kännykällä ja 14 prosenttia tabletilla tai pelikonsolilla. Lähes kolmannes (29 %) pelasi harvoin tietokoneella. Noin kolme neljästä (74 %) ei käyttänyt koskaan pelaamiseen käsikonsolia. (Taulukko 3.)

	päivittäin	ainakin kerran viikossa	ainakin kerran kuukau- dessa	harvemmin	ei koskaan
30. Kännykkä	0 %	14 %	31 %	24 %	31 %
31. Tietokone	0 %	7 %	7 %	29 %	57 %
32. Tablettitietokone	14 %	36 %	14%	23 %	14 %
33. Pelikonsoli	5 %	12 %	14%	14 %	55%
34. Käsikonsoli	2 %	0 %	0 %	23 %	74 %
35. Joku- muu:_____	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %

Taulukko 3. Digitaalisen pelaamisen käytettävät laitteet (n=44)

Kysymyksissä 36-41 selvitettiin, kuinka kauan lapsi käyttää pelaamiseen aikaa, kun käytössä on tietokone, tablettitietokone, pelikonsoli tai käsikonsoli. Reilu puolet (59 %) ei pelannut digitaalisia pelejä millään laitteella, kolmannes (31,2 %) pelasi alle tunnin, (5,34 %) 1-2 tuntia ja (4,2 %) 3-4 tuntia. Reilu puolet (61 %) käytti alle tunnin kestävään pelaamiseen tablettitietokonetta ja 56 % kännykkää. Vajaa viidennes pelasi 1-2 tuntia, johon (18 %) käytti tablettitietokonetta ja 2 % tietokonetta. Vain muutama käytti pelaamiseen aikaa 3-4 tuntia, johon vajaa kymmenes (7 %) käytti käsikonsoli. Käsikonsoli oli kaikkineen pelilaitteista vähiten käytetyin. (Taulukko 4.)

	0h	alle 1h	1-2h	2-3h	3-4h	yli 4h
36. Kännykällä	42 %	56 %	0 %	0 %	2 %	0 %
37. Tietokoneella	72 %	23 %	2 %	0 %	2 %	0 %
38. Tablettitietokoneella	18 %	61 %	18 %	0 %	2 %	0 %
39. Pelikonsolilla	55 %	31 %	12 %	0 %	2 %	0 %
40. Käsikonsolilla	77 %	16 %	0 %	0 %	7 %	0 %
41. Jollakin muulla lait- teella: Millä?_____	90 %	0 %	0 %	0 %	10 %	0 %

Taulukko 4. Digitaaliseen pelaamiseen käytettävä aika (n=41)

Kysymyksissä 42-44 selvitettiin lapsen peliseuraa kaikki ikäluokat huomioiden. Tarkoituksena oli selvittää, pelaako lapsi (mieluiten, useimmiten ja säännöllisesti) yksin,

ystävän, sisarusten, vanhemman, perheen tai jonkun muun kanssa. Reilu kolmannes (34 %) vanhemmista vastasi lapsen pelaavan mieluiten yksin ja reilu kolmanneksen (37 %) mukaan lapsen peliseura oli useimmiten vanhempi. Perhe ja ystävät eivät vanhempien mukaan ollut merkittävässä roolissa lapsen peliseurana useimmiten. Reilu kolmannes (35 %) vastasi lapsen säännölliseksi peliseuraksi vanhemmat ja 3 % ystävän. Vanhemman rooli oli merkittävin peliseurana useimmiten ja säännöllisesti. (Taulukko 5.)

	yksin	ystävän	sisarusten	vanhemman	perheen	jonkun muun kanssa
42. mieluiten	34 %	2 %	24 %	27 %	12 %	0 %
43. useimmiten	27 %	2 %	27 %	37 %	7 %	0 %
44. säännöllisesti	25 %	3 %	23 %	35 %	15 %	0 %

Taulukko 5. Lapsen peliseura yleisesti kaikki ikäluokat huomioiden (n=41)

Seuraavassa tarkastellaan ikäryhmittäin, kenen seurassa lapsi pelaa mieluiten, useimmiten ja säännöllisesti. Ensin tarkastellaan lapsen mieluisinta peliseuraa. Yksin pelejä pelasi mieluiten yli puolet (60 %) 2-vuotiaista, vanhemman seurassa yli puolet (57 %) 3-vuotiaista, sisarusten tai vanhemman kanssa kolmannes (33 %) 4-vuotiaista, sisarusten seurassa reilu kolmannes (38 %) 5-vuotiaista ja yksin lähes puolet (45 %) 6-vuotiaista. (Taulukko 6.)

Useimmiten vanhemman seurassa pelejä pelasi suurin osa (80 %) 2-vuotiaista, yli puolet (57 %) 3-vuotiaista ja vajaa puolet (44 %) 4-vuotiaista. Sisarusten seurassa pelasi useimmiten puolet (50 %) 5-vuotiaista ja yksin pelasi 6-vuotiaista lähes puolet (45 %). (Taulukko 7.)

Säännöllisesti vanhemman kanssa pelasi suurin osa (80 %) 2-vuotiaista. Yksin tai vanhemman seurassa pelasi puolet (50 %) 3-vuotiaista, vanhemman kanssa lähes puolet (44 %) 4-vuotiaista ja sisarusten kanssa reilu kolmannes (38 %) 5-vuotiaista. Reilu kolmannes (36 %) 6-vuotiaista pelasi säännöllisesti yksin. (Taulukko 8.)

%	1v.	2v.	3v.	4v.	5v.	6v.	Yht.
yksin	0	60	29	22	25	45	34
ystävän	0	0	0	0	13	0	2
sisarusten	0	0	14	33	38	27	24
vanhemman	100	40	57	33	13	0	27
perheen	0	0	0	11	13	27	12
jonkun muun kans-							
sa	0	0	0	0	0	0	0
Yht.	100	100	100	100	100	100	100
N	1	5	7	9	8	11	41

Taulukko 6. Lapsen mieluisin peliseura eri-ikäisenä (n=41)

%	1v.	2v.	3v.	4v.	5v.	6v.	Yht.
yksin	0	20	29	22	13	45	27
ystävän	0	0	0	0	13	0	2
sisarusten	0	0	14	22	50	36	27
vanhemman	100	80	57	44	13	9	37
perheen	0	0	0	11	13	9	7
jonkun muun kans-							
sa	0	0	0	0	0	0	0
Yht.	100	100	100	100	100	100	100
N	1	5	7	9	8	11	41

Taulukko 7. Lapsen peliseura useimmiten eri-ikäisenä (n=41)

%	1v.	2v.	3v.	4v.	5v.	6v.	Yht.
yksin	0	20	50	11	13	36	25
ystävän	0	0	0	0	13	0	3
sisarusten	0	0	0	33	38	27	23
vanhemman	100	80	50	44	13	9	35
perheen	0	0	0	11	25	27	15
jonkun muun kanssa	0	0	0	0	0	0	0
Yht.	100	100	100	100	100	100	100
N	1	5	6	9	8	11	40

Taulukko 8. Lapsen säännöllinen peliseura eri-ikäisenä (n=40)

Kysymyksissä (45-57) selvitettiin vanhempien mielipiteitä lapsen digitaalisia pelejä pelaamalla opituista taidoista. Vastausvaihtehtoina olivat vieraiden kielten, motoristen, sosiaalisten ja visuaalisten taitojen kehittyminen, luovuuden ja ongelmanratkaisutaitojen kehittyminen, strategisen ajattelun ja silmän ja käden koordinaation kehittyminen, tietoteknisten taitojen kehittyminen, ystävyys-suhteiden luominen, liikkumaan motivoituminen sekä itsetuntemuksen kehittyminen. Vastaaaja sai valita, oliko

kyseinen taito kehittynyt paljon, jonkin verran vai ei ollenkaan. Enemmistö (92 %) vastasi, että lapsi ei ollut onnistunut luomaan lainkaan ystävyyssuhteita digitaalisia pelejä pelaamalla. Digitaalinen pelaaminen ei ollu lainkaan motivoinut lasta liikkumaan (79 %) mielestä. Vastaajista 68 % vastasi, että lapsi ei ollut onnistunut lainkaan kehittämään itsetuntemusta pelaamisen avulla. Silmän- ja käden koordinaatio sekä tietotekniset taidot olivat kehittyneet eniten lähes neljänneksen (25 %) mukaan digitaalisia pelejä pelaamalla. Motoriset, ongelmanratkaisu ja tietotekniset taidot olivat kehittyneet jonkin verran.

Reilu viidenneksen (23 %) mukaan, lapsen tietotekniset taidot sekä silmän ja käden koordinaatio olivat kehittyneet digitaalisia pelejä pelaamalla eniten. Sosiaaliset taidot eivät vanhempien mielestä olleet kehittyneet merkittävästi. Enemmistö (73 %) vastasi ongelmanratkaisutaitojen ja 70 % visuaalisten taitojen kehittyneen jonkin verran. Reilu puolet (64 %) vastasi lisäksi lapsen tietoteknisten taitojen ja (63 %) silmän- ja käden koordinaation kehittyneen jonkin verran. Lähes kaikki (92 %) vanhemmista oli sitä mieltä, että lapsi ei ole luonut digitaalisia pelejä pelaamalla lainkaan ystävyyssuhteita eikä (79 %) mukaan motivoitunut liikkumaan. (Taulukko 9.)

	ei ollenkaan	jonkin verran	paljon
45. Kielitaitoja n=39	41 %	49 %	10 %
46. Motorisia taitoja n=39	23 %	64 %	13 %
47. Sosiaalisia taitoja n=40	65 %	30 %	5 %
48. Visuaalisia taitoja n=40	18 %	70 %	13 %
49. Kehittämään luovuuttaan n=40	40 %	53 %	8 %
50. Ongelmanratkaisutaitoja n=40	20 %	73 %	8 %
51. Strategisen ajattelun taitoja n=40	58 %	35 %	8 %
52. Silmän/käden koordinaatiota n=40	13 %	63 %	23 %
53. Vieraita kieliä n=39	54 %	33 %	9 %
54. Tietoteknisiä taitoja n=39	13 %	64 %	23 %
55. Luomaan ystävyyssuhteita n=39	92 %	8 %	0 %
56. Motivoitunut liikkumaan n=39	79 %	18 %	3 %
57. Kehittämään itsetuntemusta n=38	68 %	32 %	0 %

Taulukko 9. Digitaalisia pelejä pelaamalla kehittyneet taidot lapsella

5.3 Digitaalisen pelaamisen vaikutukset neuvolaikäisen lapsen arkeen

Kysymyslomakkeen toinen osio (kysymykset 58-66) selvittivät digitaalisen pelaamisen vaikutuksia neuvolaikäisen lapsen arkeen. Vastausvaihtoehdoista aina, usein, joskus ja ei koskaan tuli valita omaa mielipidettä lähinnä oleva vaihtoehto. Noin kolme neljäsosaa (73 %) vastasi lapsen pelaamisen lopettamisen aiheuttaneen joskus erimielisyyksiä. Reilu puolet (61 %) oli sitä mieltä, että lapsen oli joskus ollut hankala lopettaa pelaamista omatoimisesti. Lähes kaikki (98 %) vastasivat, että lapsen herkkujen syönti ei ollut koskaan lisääntynyt. Suurin osa (93 %) oli myös sitä mieltä, että perheen kanssa yhdessäolo ei ollut koskaan vähentynyt pelaamisen vuoksi. (Taulukko 10.)

Pelaamisen vuoksi lapsen...	ei koskaan	joskus	usein	aina
58. Nukkumaanmeno on viivästynyt n=41	90 %	10 %	0 %	0 %
59. Syöminen on unohtunut n=41	90 %	10 %	0 %	0 %
60. Ulkoilu on vähentynyt n=41	68 %	32 %	0 %	0 %
61. Muut harrastukset ovat vähentyneet n=41	95 %	5 %	0 %	0 %
62. Perheen kanssa yhdessäolo on vähentynyt n=41	93%	7 %	0 %	0 %
63. Herkkujen syönti (sipsit, suklaa, karkit tms.) on lisääntynyt n=41	98 %	2 %	0 %	0 %
64. Lapsi ei ole pystynyt lopettamaan pelaamista omatoimisesti n=41	39 %	61 %	0 %	0 %
65. Pelaamisen lopettaminen on ai- heuttanut erimielisyyksiä n=41	27 %	73 %	0 %	0 %
66. Liikapelaaminen on aiheuttanut erimielisyyksiä n=41	73 %	27 %	0 %	0 %

Taulukko 10. Digitaalisen pelaamisen vaikutukset neuvolaikäisen lapsen arkeen (n=41)

5.4 Neuvolasta saatu digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjaus

Viimeisessä osiossa (kysymykset 67-75) selvittiin vanhempien mielipiteitä neuvolan digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä ohjauksesta. Vastausvaihtoehtoina olivat ei toteutunut lainkaan, toteutui melko huonosti, toteutui melko hyvin ja toteutui erittäin hyvin. Enemmistö (80 %) vanhemmista oli sitä mieltä, että heidän oma-aloitteinen pelaamisen puheeksi otto ei ollut toteutunut neuvolakäynnillä. Reilu puolet (67 %) vastasi, että neuvolakäynnillä ei ollut toteutunut lainkaan ohjeistus siitä, mistä saa lisätietoa koskien digitaalista pelaamista ja mediakasvatusta. Reilu neljänneksen (27 %) mukaan lapsen eri ikäkausille soveltuvista turvallisista pelisiällöistä kertominen oli toteutunut melko huonosti. Terveystietäjän antama tieto digitaalisen pelaamisen haitoista oli toteutunut reilu kolmanneksen (38 %) mukaan melko hyvin ja kymmenneksen (10 %) mukaan erittäin hyvin. Digitaalisen pelaamisen hyödyistä ja digitaalisten pelien ikärajamerkinnöistä ja niiden sisällöistä kertominen oli toteutunut lähes kolmanneksen (29 %) mielestä melko hyvin. Erittäin hyvin oli toteutunut vajaa kolmanneksen (29 %) mielestä terveystietäjän ohjeistus siitä, että neuvolaan voi olla yhteydessä tarvittaessa tukea ja ohjausta. (Taulukko 11.)

	Ei toteutunut lainkaan	Toteutui melko huonosti	Toteutui melko hyvin	Toteutui erittäin hyvin
67. Olen saanut tietoa digitaalisten pelaamisen hyödyistä n=48	48 %	17 %	29 %	6 %
68. Olen saanut tietoa digitaalisten pelaamisen haitoista n=48	38 %	15 %	38 %	10 %
69. Olen saanut tietoa lapsen eri ikäkausille soveltuvista turvallisista pelisisällöistä n=48	50 %	27 %	17 %	6 %
70. Olen saanut tietoa digitaalisten pelien ikärajamerkinnöistä ja niiden sisällöistä n=48	48 %	19 %	29 %	4 %
71. Terveystenhoitaja on suositellut noudattamaan digitaalista pelaamista koskevia ikärajamerkintöjä n=48	54 %	13 %	27 %	6 %
72. Olen ottanut neuvolakäynnillä itse puheeksi digitaalista pelaamista koskevat mediakasvatukselliset asiat n=46	80 %	2 %	11 %	7 %
73. Terveystenhoitaja on huomionnut pelaamisessa lapsen yksilölliset tarpeet ja kiinnostuksen kohteet n=48	60 %	13 %	25 %	2 %
74. Terveystenhoitaja on ohjeistanut, että neuvolaan saa olla yhteydessä tarvittaessa tukea ja ohjausta mediakasvatuksessa koskien digitaalista pelaamista n=48	52 %	13 %	29 %	6 %
75. Terveystenhoitaja on ohjeistanut, mistä saa tietoa digitaalisesta pelaamisesta ja mediakasvatuksesta n=48	67 %	17 %	13 %	4 %

Taulukko 11. Vanhempien mielipide neuvolasta saadusta mediakasvatuksesta

5.1 Kehittämisehdotuksia neuvolasta saadun mediakasvatuksen ohjaukseen

Kyselytutkimuksen lopussa oli kaksi avointa kysymystä, joissa pyydettiin ehdotuksia neuvolassa saatavan mediakasvatuksen kehittämiseen ja avointa palautetta kyselystä. Nostin palautteiden sisällöistä esiin tutkimuskysymyksiini pohjaten lapsen pelaamisen, neuvolan mediakasvatuksen sekä mediakasvatukseen liittyvän vertaistuen ja informoinnin. Lisäksi nostin esiin tutkimustulosten luotettavuuteen vaikuttavan kysymyslomakkeen rakenteen.

Lapsen pelaaminen. (n=2)

”Lapseni pelaa vähän, perheen vanhemmat pelaavaavat enemmän mutta jos kysely koski ainoastaan 1-6v ikää minkä mukaan vastasin niin pelaaminen ei kiinnostaa.” (30.)

”Meillä ei ole vielä koskaan pelattu. Käskettiin siirtyä suoraan kysymykseen 16, mutta en löytänyt sellaista!?” (31.)

Neuvolasta saatu mediakasvatus. (n=7)

”Ei saa ohjeistaa negatiivisesti vaan antaa rakentavaa palautetta.” (15.)

”Asiasta on keskusteltu neuvolassa ja tässä kohtaa meidän osalta se on ollut riittävä.” (35.)

”Nykyään pelaaminen tuntuu olevan joillekin niin suuri ongelma, että se kannattaisi ottaa puheeksi. Meillä pelataan niin harvoin, etten koe ongelmaksi sitä, ettei asiaa ole käsitelty.” (37.)

”Mediakasvatuksesta en ole kertaakaan kuullut puhuttavan neuvolassa, aivan uusi juttu.” (38.)

*”Asiasta on ohimennen keskusteltu mutta koska lapsi ei pelaa kuin ehkä vartin kuu-
kaudessa. Varmasti saisin tarvittavat tiedot neuvolasta jos tietoa kaipaisin.” (41.)*

”Ei ole ollut tarvetta ottaa aihetta neuvolassa puheeksi.” (50.)

*”Itselleni riittää, mutta monelle muulle olisi aiheellista kertoa paljon enemmän var-
sinkin haitoista.” (51.)*

Mediakasvatukseen liittyvä vertaistuki ja informointi. (n=2)

*”Vanhempainryhmä/lapsiperhetapaamisia, joissa alan luennoitsijoita ja vertaistukea
esimerkiksi voisi olla” (4.)*

”Esim. vanhemmille suunnattu iltatilaisuus/luento aiheesta” (46.)

Kysymyslomakkeen rakenne (n=5)

*”Muutama kysymys oli sellainen, että vain yhden vaihtoehdon valitseminen oli vai-
keaa.” (26.)*

*”Meillä ei ole vielä koskaan pelattu. Käskettiin siirtyä suoraan kysymykseen 16, mut-
ta en löytänyt sellaista!?” (31.)*

*”Lappu oli mielestäni sekalainen. Siksi en tiennyt oikein mitä vastata. Jos täytin jon-
kin kohdan väärin korjaa se. Eli lapsemme ei pelaa mitään peliä millään konsolilla.
Ainut mitä tekee katsoo pikkukakkosta, lego frendejä, areenaa vanhempien kännykäl-
lä n. 1h/pv:ssä.” (38.)*

*”Kohdasta 6 neuvottiin kohtaan 16 joka ei minusta täsmännyt enää annettuun tietoo,
että lapseni ei pelaa (ainakaan vielä).” (45.)*

6 POHDINTA

6.1 Tutkimustulosten tarkastelu

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää neuvolaikäisten digitaalista pelaamista ja siihen liittyvää ohjausta osana lastennevuolan mediakasvatusta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa lastenneuvolassa toteutettavan mediakasvatuksen kehittämiseen.

Ensimmäinen tutkimusongelma selvitti, millaista neuvolaikäisen lapsen digitaalinen pelaaminen on. Tulosten mukaan pelaaminen aloitetaan jo 1-vuotiaana. Vaikka kolme neljästä pelasi digitaalisia pelejä, niin päivittäin pelejä pelattiin kuitenkin hyvin vähän. Opinnäytetyöntekijä luottaa vanhempien vastanneen tutkimuskyselyyn rehellisesti, koska digitaalisia pelejä pelaavien osuus oli kuitenkin melko suuri. Yllättävää tuloksissa oli se, että viidennes neljävuotiaista pelasi digitaalisia pelejä, mutta lähes kolmannes ei pelannut digitaalisia pelejä lainkaan. Tässä tutkimuksessa noin kymmenes pelasi digitaalisia pelejä viikoittain, joten pelejä pelattiin vähemmän Suonisen (2014, 37) tutkimustulokseen verrattuna, jossa 45 % 0-8-vuotiaista pelasi digitaalisia pelejä kerran viikossa. Tässä tutkimuksessa pelasivat tyttöjä enemmän, joten tutkimustulos on samansuuntainen (Suonisen 2014, 8, 35, 41) lasten mediabarometrin kanssa. Tulosten vertailua Suonisen tutkimukseen vaikeuttaa ikäluokkien erilainen vaihteluväli, joten tulosten vertailua Suonisen tutkimukseen tuleekin arvioida kriittisesti. Myös tutkimusotos oli tässä tutkimuksessa melko pieni, joten tuloksiin tulee suhtautua kriittisesti. Vertailu aiempiin tutkimuksiin olisi ollut helpompaa, jos vastausvaihtoehdot olisivat olleet samat.

Tulosten mukaan yksivuotiaista jo 3 % pelasi digitaalisia pelejä. Opinnäytetyöntekijä pitää osuutta melko suurena. Tuloksissa yllätti myös se, että yli puolet oli aloittanut digitaalisen pelaamiseen kahteen ikävuoteen mennessä. Opinnäytetyöntekijä on huolestunut, miten jo niin varhain aloitettu digitaalinen mediankäyttö vaikuttaa lapsen kehitykseen. Jakautuuko lapsen aika tasaisesti muullekin mielenkiintoiselle ja tärkeälle tekemiselle. Tutkimustulos antaa aihetta vanhemmille kiinnittää huomiota erityisesti pienempien lasten oikeanlaisiin pelisisältöihin ja peliseuraan. Tämän tutkimustuloksen laajempaa vertailua ja pohdintaa hankaloittaa, että 1-6-vuotiaiden nuorten

lasten mediankäytön ja eritoten digitaalista pelaamista koskevia tutkimuksia opinnäytetyöntekijä löysi vain niukasti.

Vaikuttaa siltä, että digitaalisen pelaamisen mahdollistavien laitteiden yleisyys ja edullinen hintataso on mahdollistanut lasten pelaamisen aloitamisen jo varhain. Lähes kaikki vastaajista omisti kännykän tai tablettitietokoneen ja tietokone ja pelikonsoli löytyivät myös suurelta osalta. Vaikuttaa siltä, että lasten mahdollisuus digitaalisten pelien pelaamiseen on helppoa, koska siihen käytettäviä laitteita on helposti saatavilla. Suonisen tutkimustulos ilmentää pelaamisen mahdollisuutta jo hyvin nuorilla lapsilla siinä määrin, että ne 0-2-vuotiaat, joilta löytyi tablettitietokone kotoaan, pelasivat muita enemmän digitaalisia pelejä. Tablettitietokoneen merkitys pelaamisen mahdollistavana laitteena kävi myös ilmi 2-4-vuotiaiden ikäluokassa. Tablettitietokone oli yleistynyt digitaalisen pelaamiseen mahdollistavana laitteena tämän tutkimuksen mukaan. Suonisen tutkimuksessa viidesosalla oli tablettitietokone kotonaan, kun tässä opinnäytetyössä tietokone löytyi jo lähes kaikilta. Uskon, että lapset oppivat suurimmaksi osaksi digitaaliseen pelaamiseen käytettävien laitteiden käytön jo nuorena mallioppimisen kautta. Digitaalisia laitteita käytetään paljon viihdekäyttöön, mutta nykyään myös yleishyödyllisinä laitteina. Elämme aikakautta, jolloin kaikki palvelut ja toiminnot muuttuvat yhä enemmän digitaaliseen muotoon ja näin digitaaliset laitteet ja toiminnot ovat läsnä yhä nuoremmilla.

Digitaaliseen pelaamiseen käytettiin selvästi eniten tablettitietokonetta ja kännykkää. Käsikonsoli, tietokone ja pelikonsoli olivat selvästi vähemmän käytettävät laitteet. Tablettitietokoneen ja kännykän suosio digitaaliseen pelaamiseen käytettävänä laitteina lienee niiden yleisyys. Tablettitietokone ja kännykkä on helppo kuljettaa mukana ja laitteiden monipuoliset käyttöominaisuudet ja viestiminen näiden laitteiden kautta on helppoa.

Suosituimmat päivittäin pelattavat pelit lasten keskuudessa olivat pulma ja tykkipelit. Angry Birds oli myös Suonisen (2014, 37) tutkimuksessa pelisuosikkina 0-8-vuotiailla, joka lukeutuu pelityypiltään tykkipeleihin, joten vaikuttaa siltä että tykkipeit ovat säilyttäneet lasten suosikkipeleissä. Tykkipelit ja musiikki- ja tanssipelit kuuluivat toisaalta myös suurella osalla lapsista peleihin, joita he eivät pelaa koskaan. Seikkailupelit, pulma- ja ongelmanratkaisupelit olivat suosituimpia kerran vii-

kossa pelattavia pelejä. Autourheilupelit, ongelmanratkaisupelit ja strategiapeli lukeutuivat vähemmän pelattaviin peleihin. Urheilu-, seikkailu-, simulaatio-, musiikki- ja tanssipelejä pelattiin vähiten.

Pelaamiseen käytettävä aika oli tämän tutkimuksen mukaan hyvin hallinnassa, mikäli suositusten mukainen yhteenlaskettu ruutu-aika jäisi kodeissa maksimissaan kahteen tuntiin päivässä. Pelaamiseen kerralla käytettävä aika oli myös tulosten mukaan kohtuullista. Koska tämä tutkimus koski vain digitaalista pelaamista, on yhteenlaskettua ruutu-aikaa vaikea arvioida. On kuitenkin aihetta pohtia kriittisesti, ovatko vanhemmat vastanneet rehellisesti vai ovatko he vastanneet suositusten mukaisen ruutuajan. Täytyy huomioda, että lasten pelaamiseen käytettävä aika voi vaihdella paljonkin, koska toiselle jo tunti digitaalisten pelien pelaamiseen riittää hyvinkin kun taas toiset lapsista pelaavat mielellään enemmän. Yli puolet suosi pelikonsolia ja muut pelaamiseen käytettävät laitteet jäivät vähemmälle. Tablettitietokoneen suosio säilyi myös pelattaessa hieman pidempiä aikoja, mutta selvästi pidempiä aikoja pelattaessa (3-4h) käytettiin käsikonsolia. Käsikonsolin suosioon pidempiä aikoja pelattaessa voi sen helppokäyttöisyys kuten edellä mainitulla tablettitietokoneella esimerkiksi matkalla tai paikassa jossa ei tarvitse sähköä ja lisävirtaa. Käsikonsoli kulkee kätevästi mukana. Käsikonsoli on myös useimmiten kevyt ja pieni, joka kulkee mukana vaikka taskussa. Pelaamisen negatiivisiin vaikutuksiin lukeutuvat niska- ja hartiavaivat sekä päänsärky, joka seuraa yksitoikkoisista ja epäergonomisista peliasennoista. Pienellä pelilaitteella pelatessa on huomioitavaa peliasento erittäin hyvin, mutta pienellä lapsella tällainen jää helposti huomioimatta, ellei vanhempi huomautta asiasta. Pieni lapsi ei todennäköisesti myöskään ymmärtä peliasennon merkitystä omalle hyvinvoinnilleen.

Opinnytetyön tekijä ihmetteli, että yli puolet 2-3-vuotiaiden vanhemmista vastasi lapsen pelaavan mieluiten yksin. Vanhempien tulisi huomioda, että pientä lasta ei tulisi jättää yksin pelin kanssa. Opinnytetyön tekijä pohtii, ovatko vanhemmat ajatelleet, että peliseuran valintavastuuta ei voi vielä niin pienelle lapselle antaa. Turvallisen vanhemman on oltava läsnä ja seurattava lapsen reagoitua pelitilanteille. Lapselle on suotava mahdollisuus hakea turvaa pelottavien mediakokemusten tullen. Aikuinen ei voi ennalta arvata, millaiset äänet tai kokemukset pelistä aiheuttavat lapselle pelkoja.

Oli positiivista huomata, että 1-4-vuotiaat pelasivat säännöllisesti vanhempien seurassa. Voi olla, että tämän vuoksi ystävien peliseura jäi siten toisaalta vähemmäksi. Sisarusten seura korostui sen sijaan kolmasosalla 4-5-vuotiaista. Yllättävää tuloksissa oli, että 3-vuotiaista puolet pelasi vanhemman kanssa, puolet yksin. Tulosta ei voi toki yleistää, koska tutkimuksessa 3-vuotiaita oli vain kuusi. Kuusi-vuotiaiden ikäluokassa toistui jälleen yksinpelaamisen merkitys. Reilu kolmannes 6-vuotiaista pelasi säännöllisesti yksin. Tulokset ovat kaikkiaan hyvin samansuuntaiset Suonisen (2014, 38-39) tutkimuksen kanssa, mutta tämän tutkimuksen tulosten mukaan vanhempi oli useimmiten seurana 3-vuotiaalla vielä reilu puolella. On siis positiivista huomata, että vanhemmat ovat huomioineet lapsen tarvitsevan vielä aikuisen turvaa ja huomiota pelin äärellä. Lapsi saa kokea onnistumisen ja pettymyksen tunteita saadesaan kuitenkin turvaa sitä kaivatessaan.

Tässä tutkimuksessa selvitettiin myös, minkä verran vastausvaihtoehdoissa annetut erilaiset taidot olivat kehittyneet lapsella. Tietotekniset taidot ja silmän- ja käden koordinaatio olivat kehittyneet lapsella vanhempien mielestä eniten. Vähiten kehitystä nähtiin sosiaalisissa ja motorisissa taidoissa. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että tulos on vanhempien oma arvio lapsen kehittyneistä taidoista ja se ei välttämättä vastaa totuutta. Lapsen taitojen kehitykseen on monta vaikuttavaa tekijää ja digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä vain yhtenä tekijänä.

Ystävyys-suhteiden solmiminen tai liikkumiseen motivoituminen ei ollut vastaajien mukaan onnistunut digitaalisia pelejä pelaamalla. Ystävyys-suhteiden luominen riippuu lapsella varmasti paljon siitä, millaisia pelejä pelaa. Mikäli pelaaminen tapahtuu vain lapsen ja pelin välityksellä voi ystävyys-suhde jäädä vain virtuaaliseksi. Lapsi on ikänsä puolesta rajoittuneempi luomaan virtuaalisista pelisuhteista arjen ystävyys-suhteita. Digitaalinen pelaaminen tapahtuu kuitenkin yleensä ulkopuolisella ohjaimella tai laitteella, joten vuorovaikutusta syntyy vain pelaajan ja pelin välille. Ainoa sosiaalista vuorovaikutussuhdetta mahdollistava tekijä on peliseura. Vaikka ystävyys-suhteita olisi ehkä mahdollisuus luoda jonkinlaisissa peliyhteisöissä, niin neuvolaikäisille suunnatuissa peleissä se on suurelta osin pelissä tapahtuvaa toimintaa. Erilaiset peliyhteisöpelit tulevat ajankohtaisemmaksi enemmän kouluikäisillä tai vanhemmilla.

Myös liikkumiseen motivoituminen voi johtua pelin sisällöstä ja lapsen kiinnostuksen kohteista. Peleissä on tarjolla paljon sisällöltään erilaisia pelejä, mutta on täysin lapsen kiinnostuksesta tai pelin saatavuudesta kiinni, millaisia pelejä lapsi lopulta pelaa. Suurin vastuu erilaisten pelisisältöjen ja pelien hankinnalla on vanhemmilla, vaikka lapsen mielenkiinto ja toiveet otettaisiinkin huomioon. Vanhemmilla on tärkeä rooli oikeanlaisten ja sopivien pelisisältöjen huomioimisessa. Tämä vaatii vanhemmilta aitoa perehtymistä lasta kiinnostavaa pelaamiseen, mutta osoittaa samalla vanhemman vastuuta kotona toteutettavassa mediakasvatuksessa. Neuvolaikäisten kiinnostus erilaisiin musiikki ja tanssipeleihin oli tämän tutkimuksen mukaan selkeästi heikohkoa. Yllättävää tutkimustuloksissa oli se, että suurin osa vastaajista oli sitä mieltä, että pelaaminen ei ole koskaan aiheuttanut mitään vaihtoehtoisissa mainittavia ongelmia.

Tämän tutkimuksen toinen tutkimusongelma käsitteli digitaalisen pelaamisen vaikutuksia neuvolaikäisen lapsen arkeen. Pelaaminen nähtiin kaiken kaikkiaan melko positiivisessa valossa. Pelaamisen aiheuttaneet ongelmat jakoivat mielipiteitä. Mielipide-erot voivat johtua paljon perheen yleisistä tavoista ja tottumuksista toimia. Joissakin perheissä voi olla hyvinkin tarkat päivärutiinit kun toisissa perheissä elämäntyylillä voi olla vapaampaa. Ongelmat voidaan kokea hyvinkin erilaisena. Toisen normi voi olla toisen ongelma. Tämä vaikuttaa varmasti mielipidettä koskevissa kysymyksissä ilmeneviin eroavaisuuksiin. On kuitenkin positiivista, että lasten pelaaminen ei ollut aiheuttanut usein ilmeneviä ongelmia arkisiin toimintoihin.

Kun selvitettiin pelaamisesta aiheuttaneita ongelmia, vanhemmista jokainen vastasi lapsen nukkumaanmenon viivästyneen tai syömisen unohtuneen joskus pelaamisen takia. Myös perheen kanssa yhdessäolo ja lapsen harrastukset olivat vähentyneet ja pelaamisen lopettaminen oli ollut joskus vaikeaa. Pelit tempaavat lapsen helposti mukaansa ja digitaaliselle pelaamiselle voi olla tyypillistä pelaamiseen uppoutuminen ja ajantajun hämärtyminen. Olisi tärkeä olla tietoinen lapsen pelimäärästä ja keskustella yhdessä yhteisistä pelisäännöistä koskien pelaamiseen käytettävää aikaa ja pelikertojen määrää, jotta ikäviä riitoja ei pääsisi syntymään. Rakentavalla keskustelulla lapsen olisi helpompi sitoutua sopimuksiin eikä lapsi kokisi vanhempaa uhkana hänen mielenkiinnon kohteilleen. Pelaaminen ei saisi myöskään viedä liiaksi lapsen

aikaa, jotta lapsella riittäisi aikaa myös muuhun mielenkiintoiseen tekemiseen, harrastuksiin, ulkoiluun sekä ystävien ja perheen kanssa yhdessä oloon. Suosituksen mukaisesta kahden tunnin ruutuaika-rajasta päivässä olisi hyvä pitää kiinni, jotta lapsi ei jumittuisi liiaksi pelien ja virtuaalimaailman ääreen. Liiallinen ruutuaika voi aiheuttaa kauaskantoisia ongelmia, joista suurin uhka tällä hetkellä lienee lasten lisääntyvä ylipaino. Tässä tutkimuksessa pelaamisen aikana syöminen ei ollut yleistä, mutta liiallisesta pelaamisesta helposti seuraava liikunnan väheneminen sekä erilaiset niska- ja hartiavaivat voivat yleistyä, koska peliasennot voivat olla yksipuolisia ja samassa asennossa ollaan helposti pitkiä aikoja. Lapsi tarvitseekin arkisiin toimintoihin vielä runsaasti vanhemman ohjausta. Kotona toteutuva mediakasvatus tulee olla sopivassa määrin sekä valvovaa että sallivaa. Vanhempien olisi hyvä huomioida, että median käyttö ja pelaaminen on tärkeä osa lapsen leikkiä. Opinnäytetyötekijän mielestä vanhempien olisi tärkeä tietää ja tunnistaa pelien sisällöt sekä ymmärtää pelien ikäraajat ja niiden merkitys lapsen kehitykselle. Lisäksi vanhempien tulisi keskustella lapsen kanssa yhdessä pelaamista koskevat säännöt. Olisi tärkeää sopia peliseurasta, oikeanlaisista pelisisällöistä, ajankohdista sekä pelaamiseen pelaamiseen kerralla käytettävästä ajasta.

Viimeinen tutkimusongelma selvitti vanhempien mielipiteitä neuvolasta saadusta mediakasvatuksesta koskien digitaalista pelaamista. Vaikka neuvolan keskeisiin tehtäviin kuuluu perheille tarjottava mediakasvatus, oli keskeisiä mediakasvatukseen liittyviä sisältöjä jäänyt toteutumatta neuvolakäynneillä. Vanhempien oma puheeksiotto koskien digitaalista pelaamista oli jäänyt enemmistöllä toteutumatta neuvolakäynneillä. Digitaalisen pelaamisen haitoista kertomisen toteutuminen oli toteutunut neuvolassa vaihtelevasti ja jakoi vanhempien mielipiteitä. Lähes puolet oli sitä mieltä, että digitaalisen pelaamisen haitoista kertominen ei ollut toteutunut lainkaan neuvolakäynnillä ja kolmanneksen mukaan haitoista kertominen oli toteutunut usein. Vanhempien vaihtelevat mediakasvatuskokemukset neuvolasta voivat johtua osittain terveydenhoitajien vaihtelevasta ikärakenteesta, mutta tätä ei toki sovi yleistää. Digitaalinen pelimaailma voi olla täysin tuntematon tai hyvinkin tuttu riippuen henkilökohtaisesta mielenkiinnosta peleihin.

Mikäli lapsi pelaa paljon digitaalisia pelejä, voi vanhempi kokea myös uhkaavana ja kiusallisena keskustella pelaamisesta terveydenhoitajan kanssa. Tulisikin huomioida,

että terveydenhoitajan, vanhemman ja lapsen välinen keskustelu olisi avointa ja kannustavaa, jotta hyöty olisi molemminpuolista. Tämän tutkimuskyselyn avoimessa palautekohdassa kävi ilmi, että osa vanhemmista toivoisivat digitaalista pelaamista koskevaa keskustelua terveydenhoitajan kanssa, mutta toivoisi sen olevan hienovaraista ja kannustavaa. Avoin vuorovaikutteinen keskustelu voisi antaa terveydenhoitajallekin uutta tietoa digitaalisesta peleistä ja lapsien sen hetkisistä pelitrendeistä. Digitaalisen pelaamisen puheeksi ottamiseen tulisi myös järjestää riittävää koulutusta, jotta terveydenhoitajilla olisi taito ottaa digitaalista pelaamista koskevat asiat tarvittaessa oikealla tavalla puheeksi sekä kiinnittää huomiota riittävän ajoissa mahdollisiin pelaamisesta aiheutuviin ongelmiin. Saattaa olla, että pelikasvatukseen tukea kaipaavat vanhemmat saattavat olla varovaisia ottamaan itse mahdolliset peliongelmat puheeksi, koska pelkäävät siitä saatavaa negatiivista palautetta. Vanhemmat voivat tuntea myös itse syyllisyyttä siitä, jos joitakin ongelmia on esiintynyt kotona lapsen digitaalisen pelaamisen vuoksi. Ne vanhemmat, jotka eivät koe pelaamista ongelmaksi tai eivät tarvitse asiaan tukea, voivat kokea ohjauksen pelikasvatuksesta osana mediakasvatusta jopa turhaksi.

Noin puolet vastaajista koki, että neuvolakännillä ei ollut toteutunut lainkaan ohjaus lapsen eri ikäkausille soveltuvista pelisisällöistä, tiedon antaminen digitaalisten pelien ikärajamerkinnöistä sekä suosittelu pelien ikärajojen noudattamisesta. On toki ymmärrettävää, että neuvolan määräaikaistarkastusten pituus sekä sen aikana käytävien asioiden määrä voi olla niin suuri, että aikaa on varsin rajallisesti. Käynnillä ilmenevä muu tuen tarve voi olla niin aikaa vievää, että muut asiat voivat jäädä huomiotta. Vaikuttaisi siltä, että vanhemmat kaipaaisivat myös enemmän kannustusta siihen, että mediakasvatuksellisissa asioissa voisi olla yhteydessä neuvolaan. Tuloksista voi todeta, että digitaalinen pelaamisen keskustelulle tulisi ainakin asiakkaan kannalta antaa mahdollisuus, jotta mahdollinen tarve pelikeskustelulle tulisi huomioitua jatkossa paremmin. Vaikuttaa siltä, että mediakasvatus tulisi jatkossakin huomioida tärkeänä osana neuvolassa toteutettavaa ohjausta ja jatkossa tulisi kartoittaa tarkemmin ne vanhemmat, jotka kaipaavat tukea kotona toteutettavaan pelikasvatukseen. Lonjakan (2012,3) mukaan vanhemmat kaipaavat lisää tietoa lasten mediankäytöstä ja Lehtosen (2015, 30) opinnäytetyössä yli puolet vanhemmista piti melko tärkeänä keskustelua terveydenhoitajan kanssa lapsen mediankäytöstä.

Kyselytutkimuksen lopussa oli kaksi avointa kysymystä, joissa pyydettiin ehdotuksia neuvolassa saatavan mediakasvatuksen kehittämiseen ja avointa palautetta kyselystä. Nostin palautteiden sisällöistä esiin tutkimuskysymyksiini pohjaten lapsen pelaamisen, neuvolan mediakasvatuksen sekä mediakasvatukseen liittyvän vertaistuen ja informoinnin tarpeen. Lisäksi nostin esiin tutkimustulosten luotettavuuteen vaikuttavan kysymyslomakkeen rakenteen. Sisarusten pelaamisella ei katsottu olevan vaikutusta siihen, että pieni lapsi olisi kiinnostuneempi pelaamisesta. Tämä saattaisi osittain johtua siitä, että lasten ikäero on sen verran suuri, että vanhempien lasten pelaamat pelit eivät kiinosta pienempiä. Jos lasten ikäero on suuri, niin se voi jo luontaisesti vaikuttaa lapsen leikkikaveri seuraan.

Terveystieteiden toteuttama mediakasvatus koettiin pääosin riittäväksi, mutta haittoista toivottiin enemmän tietoa. Opinnäytetyöntekijä pohti, oliko vanhempi tarkoittanut median aiheuttamia haittoja vai digitaalisen pelaamisen haittoista. Mediakasvatuksen toivottiin olevan rakentavaa ja positiivista. Vaikka mediakasvatus koettiin riittäväksi, niin se nähtiin tarpeelliseksi muissa merkeissä. Huomioitavaa oli, että mediakasvatus oli otettu vain ohi menneen puheeksi yhden vanhemman kohdalla, koska lapsi pelasi vain vähän. On huomioitavaa, että mediakasvatus on tärkeää neuvolassa huolimatta siitä, kuinka kauan lapsen pelaaminen kestää. Vaikka pelaaminen kesto olisi lyhyt, voi pelin sisältö olla haitallista lapselle. Sisällöitä nousi esiin myös mediakasvatukseen liittyvä vertaistuki ja informointi. Vanhemmat toivoivat vanhempainryhmä ja perhetapaamisia sekä mediakasvatukseen liittyviä luentoja. Koska neuvolan käynnillä on vain rajallisesti aikaa muiden sisältöjen ohella, vertaistuki ja luennot palvelisivat hyvin vanhempia, jotka tarvitsisivat lisää tietoa mediakasvatuksesta. Vertaistapaamisissa vanhemmat voisivat vaihtaa kokemuksiaan muiden vanhempien kanssa.

Palautetta annettiin myös kysymyslomakkeen rakenteeseen liittyen (n=5). Kysymyslomakkeen numerointi oli aiheuttanut epäselvyyttä kolmella vastaajista. Niiden vastaajien kohdalla lapsi ei pelannut digitaalisia pelejä lainkaan, joten vastauksien ei katsota vaikuttavan oleellisesti lapsen pelaamista koskevien kysymysten luotettavuuteen. Yksi vastaajista oli kokenut hankalaksi löytää kysymyksen vastausvaihtoehdoista sopivaa vastausta.

6.2 Tutkimustulosten yhteenveto

Tutkimustulosten perusteella tutkimukseen osallistuneiden vanhempien lasten digitaalinen pelaaminen on pääosin hyvällä mallilla. Pelaaminen on kohtuullista eikä usein tai aina ilmeneviä vaikutuksia lapsen arkeen ilmennyt. Tutkimustuloksen mukaan lapset aloittavat pelaamisen yhä nuorempina ja digitaalisia pelejä pelataan enemmän kuin aiemmin, joka vaatii vanhempien perehtymistä lasten oikeanlaisiin turvallisiin pelisisältöihin. Vanhempien tulisi myös huolehtia, että lapsi ei pelaa pelejä yksin liian nuorena, vaan seurana olisi turvana vanhempi tai aikuinen ihminen. Neuvolassa toteutettavassa mediakasvatuksessa lasten digitaalisen pelaamisenpuheeksiotto koettiin vanhempien keskuudessa tarpeellisena ja sitä kaivattaisiin enemmän. Mediakasvatuksessa terveydenhoitajat voisivat huomioida perheiden tarpeen digitaalista pelaamista koskevalle keskustelulle, koska mediakasvatuksen tarve osoitautui vaihtelevaksi. Keskustelussa voisi ottaa puheeksi vanhempien kanssa perheiden digitaalista pelaamista koskevat perheen sisäiset sopimukset ja säännöt. Opin- näytetyöntekijä toivoo, että tutkimusta koskeva kysely sai vanhemmat pohtimaan lastensa pelikasvatusta ja kiinnostumaan lapsen digitaalisesta pelaamisesta, pelaamiseen vaikuttavista syistä ja digitaalisen pelaamisen vaikutuksista, jotta vanhemmat ymmärtäisivät pelikasvatuksen tärkeyden jo varhaisessa vaiheessa.

6.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuuteen tulisi kiinnittää huomiota jo tutkimusprosessin alkuvaiheessa. Pelkkä menetelmäkirjallisuuden teoriaan perehtyminen ei enää tutkimuksen luotettavuusarvioinnin vaiheessa riitä, koska työtä tulisi reflektoida luotettavuuskysymysten kautta. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa luotettavuutta voi tarkastella kahden pääkäsitteen eli validiteetin ja reliabiliteetin kautta. Validiteetilla tarkoitetaan sitä, että tutkitaan oikeita asioita ja käsitteet on operationalisoitu eli saatu mitattavaan muotoon. Mikäli operationalisointi epäonnistuu, vastaaja ei välttämättä ymmärrä kysymystä oikein ja vastaus ei ole kovin luotettava. Reliabiliteetilla arvioidaan luotettavuutta, jolloin samat tulokset saadaan toteutettaessa tutkimus uudelleen. Uusintatutkimus ei kuitenkaan takaa reliabiliteettia, koska aika voi muuttaa

ilmiötä ja itsessään uusintatutkimus voi jo muuttaa tuloksia. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 189-191; Kananen 2013, 342-343.)

Validiteetti voidaan jakaa vielä sisäiseen ja ulkoiseen validiteettiin. Sisäiseen validiteettiin vaikuttaa muun muassa mittaushetken olosuhteet ja vastaajakato (Hiltunen 2009). Tämän tutkimuksen vastausprosentti oli 57 %. Vastajakadon voidaan katsoa vaikuttavan luotettavuuteen, koska kysymyslomakkeista 9 jäi jakamatta ja jaetuista lomakkeista 39 jäi palautumatta. Syynä palautumattomiin lomakkeisiin voi olla, että vastaajalla ei ole ollut riittävästi aikaa kyselyn täyttämiseen neuvolakäynnin jälkeen tai he eivät ole jostain syystä palauttaneet kysymyslomaketta jälkeensä. Saatekirjeessä toivoin terveydenhoitavan jakavan kyselylomakkeen vain vastaamiseen motivoituneille vanhemmille. Voi kuitenkin olla, että motivoituneiden vastaajien arviointi on voinut olla haastavaa. Saattaa myös olla, että vanhempi on ottanut kyselylomakkeen, mutta jättänyt vastaamatta tai vastaaminen on jäänyt kesken jonkin häiriötekijän vuoksi. On myös mahdollista, että vastaaja ei ole lopulta kokenut tutkimusta tarpeelliseksi. Vastauslomake on saattanut jäädä myös palauttamatta, mikäli vanhemmalla ei ole ollut mahdollisuutta täyttää vastauslomaketta heti neuvolakäynnin jälkeen ja hän on ottanut lomakkeen kotiin. Tutkimuksen toteutus sujui kaikin puolin hyvin, mutta jatkoin kysymyslomakkeiden vastausaikaa, jotta sain enemmän vastauksia tutkimuksen luotettavuuden kannalta.

Kriteerivaliditeetilla tarkoitetaan sitä, että omia tutkimustuloksia verrataan jo aiempiin tutkimustuloksiin. Näin ollen omassa tutkimuksessa on helppo tarkastella kriteerivaliditeettia, kun etsii riittävästi omaan tutkimukseen liittyviä aiempia tutkimuksia. (Kananen 2010, 131.) Tässä opinnäytetyössä aiempien tutkimusten vertailu oli haasteellista, koska 1-6-vuotiaiden digitaalista pelaamista oli tutkittu hyvin vähän. Joka tapauksessa näihin muutamaan aiempaan tutkimukseen tutkimustuloksiani verraten tutkimukseni työni luotettavuus vaikutti melko onnistuneelta. Kysymyslomakkeiden kysymysten uudelleen numerointivaiheessa oli tapahtunut virhe. Lomakkeet lähtivät jakoon uudelleen numeroinnin jälkeen ja virhe jäi opinnäytetyöntekijältä huomaamatta. Kysymyksessä jossa kartoitettiin pelaako lapsi digitaalisia pelejä, ohjeisti vastaajan siirtymään kysymykseen 16, mikäli vastaaja vastasi, että lapsi ei pelaa digitaalisia pelejä laisinkaan. Vastaajan olisi tässä tilanteessa pitänyt edetä kysymykseen nro. 75. Tämä tarkoitti sitä, että vastaaja olisi siirtynyt suoraan neuvolan ohjaus-

ta koskevaan kysymysosioon, eivätkä digitaalista pelaamista koskevat kysymykset olisi koskenut häntä. Numerovirheen sekä väärän ohjeistuksen vuoksi vastaaja ohjautuikin digitaalista pelaamista koskeviin kysymyksiin. Tämä oli aiheuttanut hämmennystä niiden vanhempien kohdalla, joiden lapsi ei pelannut digitaalisia pelejä. Onneksi näitä vastaajia oli ehtinyt olla vain muutama, jolloin tutkimuksen luotettavuus ei kärsinyt oleellisesti. Tilanteen pelasti se, että opinnäytetyöntekijä kävi pian lomakkeiden jaon jälkeen tyhjentämässä vastauslaatikkoon tulleita vastauksia, jolloin hän näki terveydenhoitajan, joka oli huomannut virheen kysymyslomakkeen numeroinnissa. Opinnäytetyöntekijän toiveesta terveydenhoitajat ohjeistivat vanhempaa huomioimaan kyseisen virheen vastauslomakkeita jakaessaan. Kaikeksi onneksi ne vanhemmat, jotka olivat vastanneet, että lapsi ei pelannut digitaalisia pelejä, olivat siirtyneet suoraan neuvolan ohjausta käsittelevään kysymysosioon, vaikka kysymysten numerointi oli virheellinen. Terveydenhoitajien virheen huomaaminen riittävän ajoissa pelasti tilanteen. Myös muutama vastauslomakkeista oli vaillinaisesti täytetty siinä määrin, että vastaaja ei ollut merkinnyt vastaustaan jokaiseen vaadittuun kohtaan. Tämän vuoksi valmis hyväksi havaittu vastauslomakepohja olisi voinut olla parempi, mutta tutkimusongelmiin pohjautuen sellaista ei löytynyt. Tärkeimpänä opinnäytetyöntekijä piti sitä, että kysymyslomakkeen avulla saatiin kerättyä vastaukset mahdollisimman kattavasti tutkimusongelmiin. Opinnäytetyöntekijä uskoo, että tutkimuksen luotettavuuteen vaikutti oleellisesti melko kattavaan teoriapohjaan rakennettu kyselylomake. Vastaisuudessa kysymyslomaketta laatiessa on helpompi kiinnittää huomiota kysymysten rakentamiseen, määrään ja laatuun.

Mittari tulee myös esiteltä, jotta tutkimustuloksen luotettavuus paranisi ja mittarissa olevat ongelmat voitaisiin vielä muokata ennen kysymyslomakkeiden eteenpäin jakamista. Esitelmä tehdään pienellä vastaajajoukolla ja lopuksi olisi hyvä pyytää vielä palautetta. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 191 -192; Hirsjärvi ym. 2009, 204.) Tässä tutkimuksessa kysymyslomake esiteltiin läheisillä tuttavaperheillä ja alkuperäisiä kysymyksiä muokattiin vielä selkeämmiksi. Pyrin tekemään lomakkeesta tutkimusongelmiani peilaten mahdollisimman kattavan, selkeän sekä nopeasti vastattavan. Riittävän tutkimustiedon kannalta tietoa oli saatava vanhemmilta kuitenkin riittävän laajasti, joten suppeammalla kysymysmäärällä en olisi päässyt tähän tulokseen. Jonkin tutkimusongelman pois jättämällä olis toki saanut suppeamman tutkimuksen, mutta lopputuloksena kokonaisuus on mielestäni tällaisenaan pa-

rempi. Kysymysten määrää ja laatua pohdin tarkoin. Vastausvaihtoehdot oli luokiteltu eri tavalla kuin aiemmin toteutetuissa tutkimuksissa, joten tulosten tarkastelu oli kriteerivaliditeetin kannalta hieman haasteellista.

Tämä oli ensimmäinen tutkimus, jonka olen toteuttanut. Valitessani tutkimusaihetta, suurin ongelmani oli löytää riittävästi aiempaa tutkimustietoa valitsemastani aiheesta. Valitsemani tutkimukset pyrin valitsemaan harkiten ja kriittisesti. Moni löytämäni aiempi tutkimus käsitteli lähinnä nuorten tai aikuisten mediakasvatusta tai median käyttöä. Aiempien tutkimuksien vertailu oli tämän vuoksi hankalaa. Löytyi myös tutkimuksia, jotka hylkäsin virheellisten lähdemerkintöjen ja puutteellisen luotettavan sisällön vuoksi. Tutkimusaiheeni oli mielestäni kuitenkin hyvin ajankohtainen ja mielenkiintoinen. Vaikka tutkimukseen vastanneiden määrä oli vain pieni osa Rauman lastenneuvolan palveluja käyttävistä 1-6-vuotiaiden neuvolaikäisten vanhemmista. Vastausprosentiksi tuli 57 % ja tulokset olivat hyvin samansuuntaisia esimerkiksi Lonnakon (2012) opinnäytetyön ja Suonisen (2014) Lasten mediabarometri 2013 kanssa, joten pidän tutkimustulosta luotettavana. Mielestäni tulokset ovat yleis-tettävissä harkintaa käyttäen. Tutkimuksen toteutettuani mietin, ketkä vanhemmista osallistui tutkimukseen ja ketkä taas jättivät kysymyslomakkeen palauttamatta. Uskon, että tutkimukseen osallistui ehkä vanhemmista juuri ne, jotka kokivat aiheen mielenkiintoisena ja tärkeänä. Vastaamatta jättäneet eivät ehkä kokeneet tutkimusta tärkeänä, tai he eivät olleet halukkaita käsittelemään oman perheen mediakasvatuksellisia asioita. Toivon silti, että kyselylomake olisi silti herättänyt ajatuksia ja saanut sekä terveydenhoitajat että vanhemmat pohtimaan digitaalisen pelaamisen puheeksi ottamista ja mediakasvatuksellisia asioita.

6.4 Tutkimuksen eettisyys

Tutkimusaiheen valinta on eettinen päätös ja tutkijan tulee pohtia miten se vaikuttaa sekä tutkittaviin että yhteiskuntatasolla. Tutkittavat eivät välttämättä hyödy tutkimukseen osallistumisesta, koska tutkimuksen tulokset eivät saa välttämättä aikaan kovin nopeita muutoksia. On tärkeää pohtia tutkimussunnitelmaa laatiessa tutkimustuloksen hyödynnettävyyttä hoitotyön laadun kehittämisessä. Tutkimuksen keskeinen huomio on myös tutkittavan anonymiteetin suojaaminen. Tutkimustietoa

ei tule antaa ulkopuolisille missään tutkimusprosessin vaiheessa, eikä tutkittavien henkilöllisyys saa tulla ilmi. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 176-177). Tässä opinnäytetyössä on pohdittu jo tutkimussuunnitelmaa tehdessä sen vaikutusta erityisesti tutkittaviin. Tutkimuksella on toivottu olevan positiivisia vaikutuksia tulevaisuudessa terveydenhoitajilta saamaan mediakasvatukseen. Tässä työssä lasten digitaalinen pelaaminen ja neuvolan mediakasvatus on keskiössä, joten opinnäytetyöntekijä toivoo, että vanhemmat kiinnittäisivät jatkossa enemmän huomiota kotona toteutettavaan pelikasvatukseen ja saisivat kotona tapahtuvaan pelikasvatukseen tarpeen mukaan myös riittävää ohjausta sekä neuvoja neuvolasta. Yhteiskuntatasolla vaikutukset voivat olla moninaisia, mutta lähtökohtana olisi se, että digitaalisesta pelaamisesta seuraavat haitat minimoitaisiin. Koska digitaalisen pelaamisen positiivista ja negatiivisista vaikutuksista ei ole kattavia tutkimuksia, on lähtökohtaisesti vaikeaa arvioida tilannetta yhteiskuntatasolla tällä hetkellä. Neuvolaikäisten digitaalisesta pelaamisesta ja sen vaikutuksista tarvittaisiin lisää kattavia tutkimuksia tulevaisuudessa, jotta vaikutuksia voitaisiin arvioida laajemmin.

Hyvän tutkimusetiikan muikaisesti tutkimuksen kohdeorganisaatiolta tulee anoa tutkimuslupa ennen tutkimusaineiston keräämistä (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 222). Tätä tutkimusta varten on anottu tutkimuslupa (LIITE 1) Rauman kaupungin sosiaali- ja terveysviraston johtajalta. Lisäksi opinnäytetyöntekijä allekirjoitti Rauman Nortamon Perhekeskuksen osastonhoitajan kanssa sopimuksen opinnäytetyön tekemisestä. Tutkimuslupa-anomuksessa kerrottiin tutkimuksen toteutusta koskevat keskeiset asiat, joita ovat tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet, aikataulusuunnitelma sekä aineiston keräystä, säilytystä ja hävitystä koskevat seikat. Anomuksessa oli opinnäytetyöntekijän yhteystiedot. Ennen tutkimuksen aloittamista Nortamon Perhekeskuksen osastonhoitajalle toimitettiin kysymyslomakkeiden mukana saatekirjeen (LIITE 2) terveydenhoitajille jaettavaksi, jossa kerrottiin lyhyesti tutkimuksen tarkoituksen, tavoitteet ja tutkimusaineiston keräykseen käytettävä aika. Saatekirjeessä luvattiin jatkaa kyselyjen keräysaikaa, mikäli se olisi tarpeellista riittävän vastausmäärän saamiseksi. Tässä tutkimuksessa vastausaikaa pidennettiin ke-säkuun 2016 alkuun, jotta kyselylomakkeita saatiin enemmän.

Tutkittavien oikeuksista ja yksityisyyden turvaamisesta on annettu tutkimusetiikan ohjeistus kansainvälisesti hyväksytyssä Helsingin julistuksessa (1964). Hoitotieteel-

lisessä tutkimuksessa käsitellään monesti aiheita, jotka voivat koskettaa tutkimukseen osallistujaa niin läheisesti, että asioiden käsittely voi herättää tutkittavassa myös negatiivisia tunnereaktioita. Hyvän tutkimusetiikan mukaisesti tukijan tulee minimoida tutkimuksesta tutkittavaan kohdistuvat haitat ja riskit sekä varmistaa tutkimuksen eettisyys kaikissa tutkimuksen vaiheissa. Hoitotieteellisen tutkimukseen kohteena oleva asiakas voi kokea kokea tutkimukseen osallistumisen velvollisuutena, joten tutkittaville on tärkeää painottaa, että osallistuminen on täysin vapaaehtoista eikä velvoittavaa. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 176-177.) Vanhemmat saivat kyselylomakkeen mukana saatekirjeen (LIITE 3), jossa kerrottiin tutkimuksesta, tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuudesta sekä mahdollisuudesta keskeyttää tutkimus missä vaiheessa tahansa. Saatekirjeen lopussa oli yhteystiedot mahdollisia lisäkysymyksiä varten. Osallistujien anonymiteetti säilyi koko tutkimuksen ajan. Vastauslomakkeisiin vastattiin nimettömänä, joten osallistuneiden henkilöllisyys ei tullut missään vaiheessa ilmi. Vastauslomakkeet numeroitiin tulosten purkamisvaiheessa, jotta opinnäytetyöntekijä pystyi tarkistamaan aineistoa vielä myöhemmin. Koko tutkimuksen ajan olen pyrkinyt toimimaan tarkasti hyvän tutkimusetiikan mukaisesti. Tutkimuksen pohjana olen käyttänyt tuoreinta saatavilla olevaa tutkimustietoa.

Oikeudenmukaisuudella tarkoitetaan tutkimustyössä sitä, että tutkittavat on oikeudenmukaisesti valikoitu, eikä ei-toivottuja tutkittavia suljettaisi tutkimuksen ulkopuolelle. Ei-toivottujen tutkittavien rajaaminen on tutkimuseettisesti kyseenalaista ja saattaa vaikuttaa tutkimuksen luotettavuuteen. Tämän opinnäytetyön saatekirjeessä ei määritelty erikseen kenelle tutkimusta koskeva kysely annettaisiin, vaan terveydenhoitaja sai valita asiakkaan itse, kenelle kyselylomakkeen jakoi. Pohdin myös sitä, miten terveydenhoitajat ovat valikoineet ne, kenelle he jakoivat lomakkeet. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 179.) Jos kyselylomake on jaettu vanhemmille, joiden lapsilla digitaalinen pelaaminen oletettiin olevan hallinnassa, se voitaisiin katsoa vaikuttaneen positiivisesti tutkimustulokseen ja tällöin aineiston ulkopuolelle on voinut rajautua ne, jotka ovat tyytymättömiä ja joilla voisi olla hyvinkin arvokasta tietoa hoitotyön kehittämisen kannalta. Jos asiakkaan ja terveydenhoitajan henkilökemiat eivät täysin kohtaa, vastaajan tunnetila on voinut vaikuttaa vanhemman vastatessa kysymysosioon, jossa kysyttiin mielipidettä neuvolasta saadusta mediakasvatuksesta koskien digitaalista pelaamista.

6.5 Tutkimuksen hyödynnettävyys sekä jatkotutkimushaasteet

Kehittämisehdotuksena on, että terveydenhoitajat huomioisivat lastenneuvolassa digitaalisen pelaamisen tärkeänä osana mediakasvatusta ja tunnistaisivat erityisesti ne perheet, jotka tarvitsevat enemmän tukea pelikasvatukseen. Neuvolan terveydenhoitajat voisivat hyödyntää tutkimuksen tuloksia neuvolassa annettavassa mediakasvatuksessa. Tutkimuskyselyn lopussa olevassa avoimessa palautteessa kävi ilmi toive luentomuotoisesta tilaisuudesta koskien digitaalisen pelaamista osana mediakasvatusta. Tämä opinnäytetyön pohjalta toteutettiin projektimuotoisena opinnäytetyönä turvallista pelikasvatusta koskeva opas lastenneuvolassa asioiville vanhemmille. Terveydenhoitajat voisivat hyödyntää opasta digitaalisessa koskevassa mediakasvatuksessa. Kehittämisehdotuksena on, että terveydenhoitajat huomioisivat lastenneuvolassa digitaalisen pelaamisen tärkeänä osana mediakasvatusta ja tunnistaisivat erityisesti ne perheet, jotka tarvitsevat tukea lasten digitaalista pelaamista koskevaan kasvatukseen. Jatkossa voitaisiin tutkia onko lastenneuvolan mediakasvatusta kehitetty ja millaista tukea vanhemmat ovat saaneet neuvolassa lasten digitaalista pelaamista koskeviin haasteisiin.

Digitaalista pelaamista voisi tutkia laajemmin myös lasten näkökulmasta. Lähempänä kouluikää olevilta lapsilta voisi kartoittaa laajemmin pelaamista lapsen näkökulmasta esimerkiksi pelaamisen syitä, mieluisia pelejä, peleistä opittuja taitoja, pelien aiheuttamia negatiivisia ja positiivisia vaikutuksia, pelien kautta saamia ystävyyssuhteita sekä lapsen mielipiteitä pelaamisen aiheuttamista ristiriidoista. Kyselyssä täytyisi huomioida eettiset näkökulmat ja toteuttaa se erityisesti hyvän tutkimusetiikan mukaisesti. Tutkimustieto alle kouluikäisten digitaalisesta pelaamisesta olisi tärkeää, koska kohderyhmästä on vain niukasti tutkiustietoa tähän mennessä.

LÄHTEET

Ehyt Pelitaidon www-sivut 2016. Viitattu:31.5.2016.

<http://pelitaito.fi/peliongelmasta/liikapelaamisen-puheeksi-ottaminen/>

Eriksson, E & Pyhäjoki, J. 2007. Huolen Vyöhykkeistö ja työmenetelmät – Dialogisuuden edistäminen. Teoksessa A. Armanto & P. Koistinen (toim.) Neuvolatyön käsikirja. Helsinki: Tammi, 113.

Harviainen, T. Meriläinen, M. & Tossavainen T. 2013. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Hautala-Kajos, K., Norbäck, E., Paloheimo, M. & Pietinen, M. 2002. Arviointi kuvaohjelmien tarkastamista koskevan lainsäädännön vaikutuksista ja sen tavoitteiden toteutumisesta sekä alan kehitystoimista Euroopassa. Opetusministeriön julkaisuja 2003:18. Helsinki: Opetusministeriö

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2010. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Tampereen yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Kankkunen, P. & Vehviläinen-Julkunen, K. 2009. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki: WSOYpro Oy.

Korhonen, A. 2008. Lasten TV-ohjelmiin liittyvät pelot, painajaisunet ja pelonhallinta. Akateeminen väitöskirja. Jyväskylän Yliopisto. Viitattu 10.11.2016 <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-7406-4.pdf>.

Lindholm, M. 2007. Lastenneuvolatyön järjestelmä. Teoksessa A. Armanto & P. Koistinen (toim.) Neuvolatyön käsikirja. Helsinki: Tammi, 113-117.

Lonnakko, T. 2012. Media leikki-ikäisen lapsen arjessa: Vanhempien arvio 3 - 5-vuotiaiden lasten median käytöstä. AMK-opinäytetyö. Rovaniemen ammattikorkeakoulu. Viitattu 8.1.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201205097093>

Luhtala, K. Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2013. Nuoret Pelissä -Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Tampere: Juvenes Print.

Mannerheimin lastensuojeluliiton www-sivut. Viitattu 28.1.2016. http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/digitaalinen-pelaaminen/

Mediametkan www-sivut 2016. Viitattu 28.1.2016.

<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa4-netti01.pdf>

Mäkinen, T. Borodulin, K. Tammelin, T. Alapappila, A. 2011. Fyysinen aktiivisuus. Teoksessa: Mäki P. Wikström, K. Hakulinen-Viitanen T. Laatikainen T. (toim.) Terveystarkastukset lastenneuvolassa ja kouluterveydenhuollossa. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Pääjärvi, S. Happo, H. Pekkala, L. 2013. Lapsiperheiden mediakysely 2012. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.

Pääkkönen, H. & Jokela, E. 2014. Varhaisleikki-ikäisten lasten vanhempien kokemuksia mediakasvatuksesta Etelä-Karjalan sosiaali- ja terveystieteiden alueella. AMK-opinnäytetyö. Saimaan ammattikorkeakoulu. Vitattu 6.2.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201501151309>

Saunamäki, M. 2007. Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa. Pro-gradu-tutkielma. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteen laitos. Viitattu 9.2.2017. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-16917>

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2004:14. Lastenneuvola lapsiperheen tukena. Opas työntekijöille. Helsinki. Viitattu 8.2.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201504227303>

Sosiaali- ja terveysministeriön www-sivut. 2015. Viitattu 29.7.2015. http://stm.fi/artikkeli/-/asset_publisher/neurolat

Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013. Verkkojulkaisuja 75. Nuorisotutkimusseura. Helsinki: Unigrafia.

Terve koululainen- hankkeen www-sivut 2017. Viitattu 8.1.2017. <http://www.tervekoululainen.fi/etusivu>

Terveiden- ja hyvinvoinnin laitoksen www-sivut 2016. Viitattu 8.1.2016. https://www.thl.fi/fi/web/lastenneurolakasikirja/ohjeet-ja_tukimateriaali/terveysneuvonta/mediakasvatus

Terveystieteen www-sivut. Viitattu 28.7.2015. http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00903

Terveiden- ja hyvinvoinnin laitoksen www-sivut 2016. Viitattu 1.8.2016. https://www.thl.fi/fi/web/lastenneurolakasikirja/ohjeet-ja_tukimateriaali/menetelmat/hyvinvointi-ja-terveystottumukset/fyysinen-aktiivisuus

UKK-instituutin www-sivut 2016. Viitattu 2.8.2016. http://www.ukkinstituutti.fi/tietoa_terveysliikunnasta/liikunnan_vaikutukset/liikunta_parantaa_unta

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Viitattu 12.1.2016. <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>

RAUMAN KAUPUNKI
Sosiaali- ja terveysvirasto
Vs. sosiaali- ja terveysjohtaja

PÄÄTÖSPÖYTÄKIRJA
11.3.2016

27/2016

Muut asiat
/0//0

Opinnäyte-/tutkimuslupahakemus

Tutkimuslupa myönnetään seuraavin ehdoin:

- tutkija sitoutuu tietojen käsittelyssä ja suojaamisessa noudattamaan henkilötietolain määräyksiä
- tutkimuksessa mahdollisesti syntyvät yksittäisten henkilöiden tietoja koskevat tutkimusrekisterit hävitetään tai arkistoidaan henkilötietolaissa edellytetyllä tavalla
- tutkimusraportista ei ole yksilöitävissä tutkimuksen piiriin tai otantaan kuulunutta henkilöä
- mahdollisesti tarvittaessa suostumusasiakirjassa tulee ilmetä ao henkilön lupa käyttää häntä koskevia tietoja, tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuus ja henkilöiden mahdollisuus keskeyttää osallistuminen tutkimukseen heti niin halutessa.

Opinnäytetyö/tutkimus:


1-6 -vuotiaiden neuvolaikäisten digitaalinen pelaaminen ja sen ohjaus osana lastenneuvolan mediakasvatusta

Hakija: Sirpa Taljavirta
Valtakatu 10 as 11
26100 Rauma

Päätös Hyväksyn tutkimuslupa-anomuksen.

Liitteet Hakemus

Päätöksen
allekirjoitus


Anita Mattila
Vs. sosiaali- ja terveysjohtaja

Pöytäkirja nähtävillä 23.3.2016

Tiedoksi Hakija, yhteyshenkilö

Tiedoksianto
asianosaiselle

Tämä päätös on
[x] lähetetty tiedoksi mainituille

Tämä päätös on
[] annettu tiedoksi mainituille

Päiväys 15.3.2016

Tiedoksiantaja

Terttu Grönvall

Otto-oikeus Päätös voidaan panna täytäntöön, ellei siihen käytetä kuntalain mukaista otto-oikeutta.

Oikaisuvaatimus-
ohjeet

Oikaisuvaatimusviranomaisen
Sosiaali- ja terveyslautakunta
PL 283
26101 Rauma

Hei!

Olen terveydenhoitajaopiskelija Satakunnan ammattikorkeakoulusta. Tarkoituksenaani on toteuttaa kvantitatiivinen tutkimus koskien 1-6 vuotiaiden lasten digitaalista pelaamista ja sen ohjausta osana neuvolan mediakasvatusta. Tutkimukseen osallistuu 100 vastaajaa (N=100). Koin aiheen hyvin ajankohtaiseksi ja tärkeäksi ja toivoisinkin saavani tutkimuksella tietoa raumalaisten neuvolaikäisten tilanteesta tällä hetkellä. Tutkimus toteutetaan Rauman sosiaali- ja terveystieteiden avoterveydenhuollon lastenneuvoloissa. (Rauma, Lappi ja Kodisjoki)

Ystävällisimmin pyytäisin sitoutumaan tutkimukseeni, jotta onnistuisin tutkimuksessani parhaalla mahdollisella tavalla. Pyytäisin jakamaan oheiset kyselylomakkeet täytettäväksi 1-6-vuotiaiden lapsien vanhemmalle/vanhemmille. Vastaukset saa palauttaa odotusaulassa olevaan vastauslaatikkoon. **Toivoisin teidän painottavan, että vaikka kyselylomake näyttää pitkältä, niin esitestiaajien mielestä se oli helppo ja nopea täyttää. Heidän arvion mukaan täyttämiseen meni n.5-10min. Tutkimuksen luotettavuuttakin ajatellen tulostin kysymyslomakkeet yksipuolisina jotta lomakkeen toinen sivu ei jäisi vahingossakaan vastaamatta.**

Tavoitteena on tietenkin saada mahdollisimman suuri osallistumisprosentti. Tavoitteena olisi saada vastaukset muutaman viikon aikana, mutta tarvittaessa pidennän tutkimuksen vastausaikaa. Tutkimukseen on haettu sen vaatima tutkimuslupa. Mikäli jotakin kysyttävää tai tarkennettavaa tulee, vastaan mielelläni. Alla yhteystietoni, johon saa ottaa yhteyttä milloin vain tarvittaessa. Hyvää kevään alkua ja kiitän suuresti avustanne jo etukäteen!

Ystävällisin terveisin:

Sirpa Taljavirta

sirpa.taljavirta@student.samk.fi

p. xxx-xxxxxxx

KYSELYLOMAKE

LIITE 3

Arvoisa lapsen vanhempi!

Olen terveydenhoitajaopiskelija Satakunnan ammattikorkeakoulun terveystieteiden osaston hoitotyön koulutusohjelmasta Raumalta. Tarkoitukseni on selvittää neuvolaikäisten digitaalista pelaamista sekä vanhempien kokemuksia lastenneuvolan mediakasvatuksesta. Tavoitteena on tuottaa tietoa neuvolaikäisten lasten digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lapsen elämään. Saatua tietoa voidaan hyödyntää tulevaisuudessa lastenneuvolan mediakasvatuksen kehittämiseksi.

Pyydän Sinua ystävällisesti vastaamaan tämän saatekirjeen mukana olevaan kyselylomakkeeseen. Vastaaminen on vapaaehtoista, mutta vastauksesi olisi ensiarvoisen tärkeä, jotta lasten hyvinvoinnin ja perheiden ohjausta osana neuvolatoimintaa voitaisiin kehittää parhaalla mahdollisella tavalla osana lastenneuvolan toimintaa. Vastaaminen tapahtuu nimettömästi, eikä henkilöllisyytesi tule ilmi missään vaiheessa. Vastauksia käsittelemme luottamuksellisesti, niitä käytetään vain tässä opinnäytetyössä ja ne hävitetään asianmukaisesti opinnäytetyön valmistuttua. Olen saanut tutkimusluvan ja tutkimustani ohjaa lehtori, THM Elina Lahtinen Satakunnan ammattikorkeakoulusta.

Mikäli sinulla on kysyttävää liittyen tähän tutkimukseen, ole hyvä ja ota minuun yhteyttä. Vastaan mielelläni kaikkiin kysymyksiin!

Kiitos vastauksestasi!

Ystävällisin Terveisin: Sirpa Taljavirta, sirpa.taljavirta@student.samk.fi

Satakunnan ammattikorkeakoulu

1-6-VUOTIAIDEN NEUVOLAIKÄISTEN DIGITAALINEN PELAAMINEN JA NEUVOLAN MEDIAKASVATUS

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä erilaisilla mobiililaitteilla esimerkiksi kännyköillä tai tableteilla eli kämmentietokoneilla pelattavia pelejä (Luhtala, K. Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2013. Nuoret Pelissä -Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Tampere: Juvenes Print).

Vastaa ystävällisesti jokaiseen kysymykseen sekä tarvittaviin vastausvaihtoehtoihin, jotta tutkimuksesta saadaan mahdollisimman luotettavaa tietoa. Kiitos!

TAUSTATIEDOT

Vastaathan kysymyksiin (1-7) rastittamalla valitsemasi vaihtoehto

1. Olen lapsen

äiti ___

isä ___

lapsen muu huoltaja ___ mikä _____?

2. Lapsen sukupuoli:

Poika ___

Tyttö ___

3. Lapsen ikä:

1-vuotias ___

2-vuotias ___

3-vuotias ___

4-vuotias ___

5-vuotias ___

6-vuotias ___

4. Onko samassa taloudessa muita lapsia?

Kyllä ___ Kuinka monta? _____

Ei ___

5. Onko lapsesi päivisin hoidossa?

Kyllä ___ Missä? _____

Ei ___

6. Pelaako lapsesi digitaalisia pelejä?

(JOS VASTAAT EI, SIIRRY SUORAAN KYSYMYKSEEN 16)

Kyllä ___

Ei ___

7. Minkä ikäisenä lapsi on aloittanut digitaalisen pelaamisen?

alle 1-vuotiaana ___

1-vuotiaana ___

2-vuotiaana ___

3-vuotiaana ___

4-vuotiaana ___

5-vuotiaana ___

6-vuotiaana ___

Mitä digitaaliseen pelaamiseen mahdollistavia laitteita kodissanne on?

(voit rastittaa useamman vaihtoehdon)

	Kyllä	Ei
8. Kännykkä	___	___
9. Tietokone	___	___
10. Tablettitietokone	___	___
11. Pelikonsoli (esim. Playstation, X-Box, Wii)	___	___
12. Käsikonsoli kuten Nintendo DS)	___	___
13. Jokin muu laite, mikä? _____	___	___

Mitä digitaaliseen pelaamiseen mahdollistavia laitteita kodin ulkopuolella hoitopaikassa/päiväkodissa on? (**voit rastittaa useamman vaihtoehdon**)

	Kyllä	Ei	En tiedä
14. Kännykkä	—	—	—
15. Tietokone	—	—	—
16. Tablettitietokone	—	—	—
17. Pelikonsoli (esim. Playstation, X-Box, Wii)	—	—	—
18. Käsikonsoli kuten Nintendo DS)	—	—	—
19. Joku muu laite, mikä? _____	—	—	—

Ohessa on selvitetty lyhyesti erilaisten pelisisältöjen periaate:

Autourheilupeleissä kulkuväline on auto ja kisaaminen tapahtuvat sille tarkoitetulla reitillä tai radalla.

Urheilupeleillä tarkoitetaan pelejä, joissa pelataan urheilulajia tietokoneen ruudulla.

Simulaatiopelissä pyritään yleensä mallintamaan mahdollisimman tarkasti jonkin tietynlaisen kulkuvälineen esimerkiksi auton, lentokoneen tai aluksen käyttäytymistä.

Musiikkipelissä osallistuja voi laulaa siihen tarkoitetulla ja liitettävissä olevalla mikrofoniin tai ilman. Tanssipelissä pelaaja voi toteuttaa tanssimisen taustavideon ja ohjeistuksen kera tai peliin liitettävällä erillisellä tanssialustalla.

Ongelmanratkaisupeli perustuu ongelman ratkomiseen.

Strategiapeli on peli, jossa kaksi tai useampi osapuoli yrittävät voittaa pelin rakentamalla toimivan suunnitelman. Kuvakulma sijaitsee yleensä pelikentän yläpuolella, josta pelaaja pystyy seuraamaan pelin kulkua ja suunnittelemaan tai muokkaamaan strategiaansa.

Pulmapelien eli älypeleissä vaaditaan tyypillisesti kykyä tehdä loogisia päätelmiä, hahmottaa asioita ja joskus myös nopeita päätöksiä - yleensäkin tavallista enemmän pohdintaa joihinkin muihin lajityyppeihin verrattuna. Legendaarinen pulmapeli lienee Tetris tai Älypää.

Tykkipeleiksi kutsutaan pelejä, joissa yritetään osua toiseen pelaajaan laukaisemalla ammuksia, joille määrätään korotus ja lähtönopeus. Lajityypin edustajia ovat mm. Angry Birds

Millaisia digitaalisia pelejä lapsesi pelaa?

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden vaihtoehdon!

	päivittäin	ainakin kerran viikossa	ainakin kerran kuukaudessa	harvemmin	ei koskaan
20. Autourheilupelejä	1	2	3	4	5
21. Urheilupelejä	1	2	3	4	5
22. Seikkailupelejä	1	2	3	4	5
23. Simulaatiopelejä	1	2	3	4	5
24. Musiikki/tanssipelejä	1	2	3	4	5
25. Ongelmanrat- kaisupelejä	1	2	3	4	5
26. Strategiapelejä	1	2	3	4	5
27. Pulmapelejä	1	2	3	4	5
28. Tykkipelejä	1	2	3	4	5
29. Muita, mitä?	1	2	3	4	5

Kuinka usein lapsi pelaa seuraavilla laitteilla?

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden vaihtoehdon!

	päivittäin	ainakin kerran viikossa	ainakin kerran kuukau- dessa	harvem- min	ei koskaan
30. Kännykkä	1	2	3	4	5
31. Tietokone	1	2	3	4	5
32. Tablettitietokone	1	2	3	4	5
33. Pelikonsoli	1	2	3	4	5
34. Käsikonsoli	1	2	3	4	5
35. Joku muu: _____	1	2	3	4	5

Kuinka paljon lapsi käyttää aikaa pelaamiseen yhdellä pelikerralla seuraavilla laitteilla?

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden vaihtoehdon!

	0h	alle 1h	1-2h	2-3h	3-4h	yli 4h
36. Kännykällä	0	1	2	3	4	5
37. Tietokoneella	0	1	2	3	4	5
38. Tablettitietokoneella	0	1	2	3	4	5
39. Pelikonsolilla	0	1	2	3	4	5
40. Käsikonsolilla	0	1	2	3	4	5
41. Jollakin muulla laitteella: Millä ? _____	0	1	2	3	4	5

Lapsi pelaa digitaalisia pelejä:

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden vaihtoehdon!

	yksin	ystävän	sisarusten	vanhemman	perheen	jonkun muun kanssa
42. mieluiten	1	2	3	4	5	6
43. useimmiten	1	2	3	4	5	6
44. säännöllisesti	1	2	3	4	5	6

Lapsi on oppinut digitaalisen pelaaminen kautta seuraavia asioita:

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden vaihtoehdon

	Ei ollenkaan	Jonkin verran	Paljon
45. Kielitaitoja	1	2	3
46. Motorisia taitoja	1	2	3
47. Sosiaalisia taitoja	1	2	3
48. Visuaalisia taitoja	1	2	3

49. Kehittämään luovuutta	1	2	3
50. Ongelmanratkaisutaitoja	1	2	3
51. Strategisen ajattelun taitoja	1	2	3
52. Silmän-käden-koordinaatiota	1	2	3
53. Vieraita kieliä	1	2	3
54. Tietoteknisiä taitoja	1	2	3
55. Luomaan ystävyys-suhteita	1	2	3
56. Motivoitunut liikkumaan	1	2	3
57. Kehittämään itsetuntemus- taan	1	2	3

Pelaamisen vaikutukset

Ympyröithän jokaiselta riviltä yhden sopivimman vaihtoehdon !

Pelaamisen vuoksi lapsen...	ei koskaan	joskus	usein	aina
58. Nukkumaanmeno on viivästynyt	1	2	3	4
59. Syöminen on unohtunut	1	2	3	4
60. Ulkoilu on vähentynyt	1	2	3	4
61. Muut harrastukset ovat vähentyneet	1	2	3	4
62. Perheen kanssa yhdessäolo on vähentynyt	1	2	3	4
63. Herkkujen syönti (sipsit, suklaa, karkit tms.) on lisääntynyt	1	2	3	4
64. Lapsi ei ole pystynyt lopettamaan pelaamista omatoimisesti	1	2	3	4
65. Pelaamisen lopettaminen on aiheuttanut erimielisyyksiä	1	2	3	4
66. Liikapelaaminen on aiheuttanut erimielisyyksiä	1	2	3	4

KOKEMUKSET NEUVOLAN MEDIAKASVASVATUKSESTA JA SEN TARPEESTA KOSKIEN DIGITAALISTA PELAAMISTA

Digitaalinen pelaaminen on yksi osa mediakasvatusta. Lapsen eri ikävaiheet luovat haasteita oikeanlaisen ympäristön luomiselle. Lapsen vanhetessa, kiinnostus ja mahdollisuudet lisääntyvät ja se haastaa vanhemman yhä valveutuneemmaksi. Vanhempien on ymmärrettävä, että lapsi ei osaa ottaa itse vastuuta siitä, millaiselle mediasisällölle hän altistuu. Kun puhutaan digitaalisesta pelaamisesta, vanhempien on tärkeä tietää digitaalisten pelien pelisisällöistä, ymmärtää pelien ikärajat ja niiden merkitys lapsen kehitykselle sekä rajoitettava lapsen liiallista pelaamista. Tämä vaatii tukea, tietoa, ohjausta, johdonmukaisuutta sekä selkeitä rajoja, johon vanhempi saa tarvittaessa tietoa ja tukea neuvolasta.

Seuraavat kysymykset käsittelevät lastenneuvolasta saatua mediakasvatusta koskien digitaalista pelaamista

Ympyröi jokaisesta kohdastasi mielestäsi parhaiten kuvaava väittämä.

Valitse jokaiselta riviltä yksi vaihtoehto!

	Ei toteutunut lainkaan	Toteutui melko huonosti	Toteutui melko hyvin	Toteutui erittäin hyvin
67. Olen saanut tietoa digitaalisten pelaamisen hyödyistä	1	2	3	4
68. Olen saanut tietoa digitaalisten pelaamisen haitoista	1	2	3	4
69. Olen saanut tietoa lapsen eri ikäkausille soveltuvista turvallisista pelisisällöistä	1	2	3	4
70. Olen saanut tietoa digitaalisten pelien ikärajamerkinnoistä ja niiden sisällöistä	1	2	3	4

71. Terveydenhoitaja on suositellut noudattamaan digitaalista pelaamista koskevia ikärajamerkintöjä	1	2	3	4
72. Olen ottanut neuvolakäynnillä itse puheeksi digitaalista pelaamista koskevat mediakasvatukselliset asiat	1	2	3	4
73. Terveydenhoitaja on huomionut pelaamisessa lapsen yksilölliset tarpeet ja kiinnostuksen kohteet	1	2	3	4
74. Terveydenhoitaja on ohjeistanut, että neuvolaan saa olla yhteydessä tarvittaessa tukea ja ohjausta mediakasvatuksessa koskien digitaalista pelaamista	1	2	3	4
75. Terveydenhoitaja on ohjeistanut, mistä saa tietoa koskien digitaalista pelaamista ja mediakasvatusta	1	2	3	4

Miten neuvolan antamaa mediakasvatusta koskien digitaalista pelaamista voisi mielestäsi kehittää?

Avointa palautetta kyselystä:

KIITOS ARVOKKAISTA VASTAUKSISTA!