

# Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat – nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet

Meri-Tuulia Kaarakainen & Loretta Saikkonen

Tässä artikkelissa analysoidaan 8661 suomalaisnuoren digitaalisten teknologioiden käyttöä ja vapaa-ajan harrastuksia. Keskeisenä tutkimusmenetelmänä hyödynnettävän pääkomponenttianalyysin avulla tarkastellaan sitä, minkälaiset ovat nuorten digitaalisten medioiden tyypilliset käyttötavat ja nouseeko niiden joukosta muiden käyttökohteiden käyttöä määrittäviä ankkuroivia mediakäytäntöjä. Lisäksi nuorten vapaa-ajan harrastuksia analysoidaan luokittelun ja visualisoinnin keinoin. Pojilla digitaalinen pelaaminen nousee esiin muita käyttökohteita määrittävänä ankkuroivana käytäntönä. Tyttöillä vastaavaksi nousee sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen erilaisissa sosiaalisen median palveluissa. Molemmat muodostavat nuorille tärkeän sosiaalisen areenan, kodin ja koulun arjesta erillisen kolmannen tilan, jonka keskiössä ovat ajanvietto, viihtyminen ja jutustelu. Aktiivisuus digitaalisten teknologioiden parissa ei tulosten mukaan vähennä nuorten harrastusaktiivisuutta, vaan valtaosa nuorista harrastaa monipuolisesti. Nuorten sekä digitaalisista että muista harrasteista piirtyy kuva, jonka mukaan pojat kerääntyvät jonkin yhteisen tekemisen, kuten pelaamisen, ääreen tyttöjen harrastaessa itsenäisemmin, mutta vastapainoksi hakeutuessa olemaan ja juttelemaan toistensa kanssa silkan yhdessäolon vuoksi.

**Asiasanat:** nuoret, vapaa-aika, kolmannet tilat, ankkuroivat mediakäytännöt

## Digitaaliset mediat nuorten arjessa

Digitalisaation näkyvä muutos on ollut median arkipäiväistyminen ja erillisten laitteiden sulautuminen moneen tarpeeseen vastaaviksi monitoimilaitteiksi, joista tunnetuin esimerkki on älypuhelin. Älypuhelimesta on tullut selvästi suosituin laite internetin käyttöön niin lasten ja nuorten kuin aikuistenkin keskuudessa (SVT 2017; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016). Älypuhelimien merkitys perinteisenä viestintävälineenä on vähentynyt samalla kun sen uudenlainen entistä monipuolisempi merkitys on lisääntynyt; sen avulla ollaan yhteydessä muihin, katsotaan ohjelmia, pelataan tai kuunnellaan vaikkapa musiikkia samalla kun tehdään jotain muuta. Kaikkialle mukana kulkeva laite mahdollistaa sen, ettei nettiin enää erityisesti tarvitse mennä vaan se on tullut nuorten luo. Tämä ilmiö näkyy etenkin nuorten keskuudessa, joille sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteydenpito kavereiden kanssa on tärkeä osa medioiden käyttötapoja. Tämän kaltaiseen teknologioiden käyttöön ei erikseen varata aikaa vaan se on osa arkipäivän toimintoja. (Merikivi ym. 2016.)

Nuoret voivat vierailta netissä kaikkialta tai oleskella siellä kaiken aikaa; aamupalapöydässä,

oppitunnilla, bussimatalla ja harrastuksissa. Älypuhelin suosio liittyy tiiviisti sosiaalisten medioiden suosioon, joka kiinnostaa tutkimusten mukaan tyttöjä vielä poikiakin enemmän. Älypuhelimella ollaan yhteydessä kavereihin erilaisten pikaviestimien välityksellä sekä verkostoitumispalveluiden kautta. Tyttöjen on todettu olevan poikia aktiivisempia viestittelemään, valokuvaamaan ja videoimaan – usein juuri älypuhelimillaan. Tytöt myös jakavat mediasisältöä, esimerkiksi itse ottamia kuvia, poikia useammin kavereilleen. (Merikivi ym. 2016; Kaarakainen, Kivinen & Hutri 2015.) **Sami Myllyniemen** ja **Päivi Bergin** (2013) mukaan digitaaliset ympäristöt tarjoavat nuorille tärkeän sosiaalisen areenan; yläkoululaisten ja toisen asteen opiskelijoiden ikäryhmissä internetistä on viimeisen vuosikymmenen aikana muodostunut tärkein kavereiden kohtaamis- ja ajanviettopaikka, tyttöjen suosiossa sosiaalisten suhteiden ylläpidossa yhteisöpalveluja, poikien pelillisiä virtuaalimaailmoja. Internetin sosiaaliset areenat tarjoavat nuorille yhteydenpidon lisäksi myös sosiaalisten vertailujen ja palautteen myötä mahdollisuuden oman identiteetin rakentamiseen (ks. esim. Spies Shapiro & Margolin 2014).

Mukana kulkevien digilaitteiden lisäksi digitaalisten pelien rooli nuorten arjessa on suuri. Pelaamisessa on tapahtunut 2000-luvulla yhtäaikaaisesti kahdensuuntaista kehitystä: pelaaminen on yleistynyt perinteisen poikavoittoisen *hardcore*-pelaajajoukon ulkopuolelle ja tyttöjen pelaaminen on lisääntynyt (Hayes 2013; Juul 2010). *Media hanskassa* -tutkimuksen mukaan kolmannes tutkituista nuorista pelasi digitaalisia pelejä päivittäin tai useammin, pojat tyttöjä useammin. Pojilla pelaaminen on runsaimmillaan 14–19-vuotiaana, jolloin lähes puolet pojista ilmoittaa pelaavansa päivittäin. Tytöissä päivittäin pelaavia on kaikissa ikäluokissa alle viidennes. Poikien pelaaminen vähenee iän myötä ja kolmekymppisistä nuorista miehistä päivittäin pelaa enää kymmenesosa. (Merikivi ym. 2016.) Internetin sosiaalisten areenojen lisäksi myös digitaalinen pelaaminen tarjoaa mahdollisuuksia paitsi joukkoon kuulumiseen myös identiteetin rakentamiseen. Sosiologi **Zygmund Bauman** (1995) on todennut identiteettien rakentamisen muuttuneen leikilliseksi (e. *ludic culture*), perinteisen nuoruusiän jälkeen pitkälle aikuisuuteen jatkuvaksi prosessiksi. Ylipäätään ajatus pelaamisesta vain lasten leikinä on väistynyt pelillisyyden levittäytyessä perinteisen videopelaamisen ja vapaa-ajan vieton ulkopuolelle työhön, koulutukseen, politiikkaan ja jopa sodankäyntiin (simulaatiot) (ks. Frissen ym. 2015).

Tyttöjen ja poikien pelaamisessa on myös muita kuin sen runsauteen liittyviä eroja; **Heta Mularin** ja **Fanny Vilmilän** (2016) mukaan, toisin kuin poikien, tyttöjen keskuudessa pelaamista ei koeta harrastukseksi, vaan se on enemmänkin tapa kuluttaa aikaa. Aiemmassa

suomalaistutkimuksessa todettiin tyttöjen suosivan pelatessaan nimenomaan helposti opittavia ajanvietepelejä, joiden pelaaminen ei edellytä sen enempää aiempaa tietämystä pelaamisesta kuin ajan varaamista pelaamiselle, vaan pelaaminen onnistuu lyhyinä pyrähdyksinä vaikkapa odottelun lomassa (Kaarainen ym. 2015; ks. myös Juul 2010). Tyttöjen keskuudessa pelikulttuurien merkitys sosiaalisena areenana taikka oman identiteetin rakennuspaikkana onkin pelaamisen arkipäiväistymisestä huolimatta edelleen vähäisempi kuin niiden vastaava merkitys poikien tai nuorten miesten keskuudessa.

Siinä missä nuorten internetin käytössä korostuu sosiaalisuus ja pelillisuus, koko suomalaisväestön tasolla tarkasteltuna internetiä käytetään pääasiassa asioiden hoitamiseen, viestintään, erilaisten medioiden seuraamiseen ja tiedonhakuun. Internetiä tiedonhakuun käyttävien nuorten määrän on todettu lisääntyvän iän myötä ja erityisesti iän myötä lisääntyy internetin hyödyntäminen erilaiseen asiointiin verkossa. Ajankohtaisasioiden seuraamisen esimerkiksi verkkolehtien välityksellä on todettu olevan yleisempää nuorten aikuisten kuin alle parikymmppisten nuorten keskuudessa. Ylipäätään medioiden käytön on todettu monipuolistuvan peruskoulun päättyessä nuorten ottaessa enemmän vastuuta omien asioidensa hoitamisesta, ja esimerkiksi opiskeluun liittyvä internetin ja digitaalisten teknologioiden hyödyntäminen on runsaimmillaan peruskoulun päättäneiden, opiskelemaan siirtyneiden nuorten keskuudessa. (SVT 2017; Merikivi ym. 2016.) Tutkimuskirjallisuudessa puhutaan tavoitteellisesta (e. *instrumental*) käytöstä viitattaessa internetin käyttöön henkilökohtaisten, työhön tai opiskeluun liittyvien tavoitteiden saavuttamiseen teknologian avulla (ks. esim. Kolko ym. 2013). Tämän kaltainen käyttö lisääntyy tyypillisesti opiskelun ja työelämään siirtymisen myötä.

Tässä artikkelissa tarkastelemme nuorten (N=8661) digitaalisten medioiden käyttötapoja ja vapaa-ajan harrastuksia keskittyen erityisesti seuraaviin kysymyksiin: 1) Minkälaiset ovat nuorten digitaalisten medioiden tyypilliset käyttötavat ja nouseeko niiden joukosta muita käyttökohteita dominoivia eli muita käyttötapoja itseensä ankkuroivia mediakäytäntöjä? 2) Mitä nuoret vapaa-ajallaan harrastavat? ja 3) Millä tavoin nuorten sukupuoli, ikä ja siirtyminen peruskoulusta toiselle asteelle ovat yhteydessä digitaalisten teknologioiden käyttötottumuksiin ja vapaa-ajan harrastuksiin?

## Digitaaliset mediat kolmansina tiloina

Ajatus kolmansista tiloista (e. *third place* tai *third space*) perustuu alun perin sosiologi **Ray Oldenburgin** (1989) kuvaukseen julkisista kodin (ensimmäinen tila) ja työn (toinen tila) ulkopuolisista fyysisistä tiloista, kuten kahviloista ja baareista, niin sanottuina kolmansina tiloina, joihin ihmiset kokoontuvat nauttiakseen toistensa seurasta. Kolmansille tiloille on ominaista, että ne sijaitsevat neutraalilla alueella, jolloin ne tasoittavat ihmisten välisiä sosioekonomisia eroja. Kolmansissa tiloissa keskustelu on pääosassa, niissä on omat vakituiset kävijänsä ja niissä vallitsee leikkisä tunnelma. Myöhemmin kolmansien tilojen käsitettä on alettu käyttää myös puhuttaessa virtuaalisista, sosiaalisen kanssakäymisen mahdollistavista vapaa-ajan tiloista, joiden on sanottu tarjoavan helpotusta työstressin ja kodin arjen pyörytyksen keskellä sekä tuottavan samalla yhteenkuuluvuuden ja osallisuuden tunteita (Soukup 2006).

Internetin virtuaalisten sosiaalisten areenojen ominaisuudet ovat yhteneviä Oldenburgin fyysisten kolmansien tilojen kanssa; myös niissä painottuu informaali keskustelu, huumori ja leikki, ne sijaitsevat neutraalilla alueella, erillään työn ja kodin arjesta, ja niillä on omat säännölliset osallistujansa. Internetissä keskustelu on usein kiivasta ja innokasta, ja osallistujat saattavat kadottaa ajan- ja tilantajun joksikin aikaa sosiaalisen toiminnan pyörteissä aivan kuten Oldenburg (1989) kuvailee fyysisiä kolmansia tiloja. **Charles Soukupin** (2006) mukaan etenkin keskusteluryhmissä, joissa toimitaan nimimerkin takaa, ihmiset keskustelevat usein tavallista vapautuneemmin, jolloin nettikeskusteluista tulee eläviä ja vilkkaita. Hänen mukaansa säännölliset osallistujat puolestaan tekevät internetin keskusteluryhmistä kodikkaita, samoin kuin vakituiset kävijät vaikkapa kahviloista. Nettikeskustelun kasvokkaista kommunikaatiota vapautuneempi luonne johtaa myös vihapuheena tunnettuun ilmiöön, joka on viime aikoina noussut internet-kommunikaatiota koskevassa keskustelussa keskeiseksi teemaksi (ks. esim. Alin 2018). **Ana Deumert** (2014) huomauttaa kuitenkin, että internet-kommunikaation leikillisuus on nimenomaan paitsi keveyttä, myös groteskiutta ja epäsovinnaisuutta. Internetin sosiaalisilla areenoilla esiintyykin siis myös kiusaamista, juoruamista, vihamielisyyttä ja etenkin nuorten harjoittamaa häirintää (esim. Le Blanc 2016; Griffiths 2014; Jones, Schieffelin & Smith 2011), leikillisyyden säilyessä silti Deumertin mukaan sille tyypillisen puheen läpitunkevana piirteenä.

Oldenburgin kolmansien tilojen ja Soukupin kuvailemien internet-yhteisöjen välillä on kuitenkin myös eroavaisuutensa. Netin virtuaaliareenat eivät esimerkiksi tyypillisesti ole paikallisia, eivätkä siten yhdistä naapuruston ihmisiä toisiinsa. Tähän on tosin virtuaalimaailmassa omat poikkeuksensa, joista esimerkkeinä mainittakoon paikalliset, vaikkapa taloyhtiöiden Facebook-

ryhmät taikka lähikoulun rinnakkaisluokkien lasten ja vanhempien WhatsApp-viestiryhmät. Toisaalta myöhemmin on ehdotettu, että internetin kolmas tila voisi ylittää paikalliset alueet, eikä se tarvitse paikallista yhteisöä toimiakseen. Paikallisen yhteyden sijaan, internetin virtuaaliyhteisöissä ihmisiä yhdistävät samat kiinnostuksen kohteet, ja niihin voi liittyä samaa asiaa harrastavia ihmisiä ympäri maailmaa. Tämä voidaan nähdä myönteisenä ominaisuutena, koska se mahdollistaa samanmielisten seuraan liittymisen fyysisestä sijainnista riippumatta. Toisaalta taas tämän kaltainen yhteisöjen muodostuminen toisinaan kapean kiinnostuksen kohteen pohjalta muuttaa kolmannen tilan luonnetta; siinä missä Oldenburgin (1989) kuvailemassa kolmannessa tilassa kahvilaan kokoontuu joukko eri harrastuksin ja mielenkiinnonkohtein varustettuja saman alueen ihmisiä keskustelemaan laajasti yleisistä puheenaiheista, nykyaikaisissa nettiyhteisöissä saatetaan keskustella hyvin rajatusta aiheesta samoin ajattelevien, mutta usein eri puolilla maata tai maailmaa asuvien ihmisten kesken. (Soukup 2006.)

Toisaalta Soukupin (2006) näkemystä rajatun kiinnostuksen kohteen ympärille rakentuvasta nettiyhteisöstä voidaan pitää osin paikkansa pitämättömänä ja perustuvan aikansa eläneeseen käsitykseen internet-yhteisöjen ohimenevästä luonteesta ja merkityksestä. **Rich Halverson** ja **Benjamin Shapiro** (2013) nostivat esiin erilaisten verkossa toimivien pelifoorumien merkityksen niin sanottujen osallisuuden kulttuurien synnylle (e. *participatory cultures*). Nämä virtuaaliareenat rakentuvat pelaamisen ympärille, erilaisten keskustelupalstojen, wikien ja viestimien varaan. Tämän kaltaiset pelaamisen ympärille rakentuvat osallisuuden areenat pikemminkin laajentavat keskustelua alkuperäisen intressin ulkopuolelle monenlaiseen pelaamisen ympärille rakentuvaan sosiaaliseen toimintaan kuin pitäytyvät alkuperäisessä kapeassa osallistujat yhteenliittäneessä kiinnostuksen kohteessa.

Esimerkiksi massiiviset monen pelaajan verkkopelit (e. *massively multiplayer online game*, MMO) voidaankin nähdä nimenomaan virtuaalisina kolmansina tiloina. Ne ovat neutraaleja tiloja, joihin ihmiset voivat tulla ja mennä kuten haluavat, eikä henkilöiden sosiaalisella statuksella tai urasaavutuksilla ole niissä merkitystä. Osallistuminen ei vaadi erityisten ennakkoehtojen täyttämistä tai jäsenyyden osoittamista; ainoana vaatimuksena on ostaa peli ja/tai maksaa kuukausimaksut pelaamisesta verkossa. MMO:ssa pääasiallisena toiminnan ohjausmuotona on usein keskustelu. Keskustelu ja peli rikastuttavat toinen toisiaan. Peleissä on vakio pelaajia, jotka tekevät pelistä kodikkaan tuntuksen. Näiden vakio pelaajien poissaolo huomataan; heidän peräänsä aletaan kysellä muutaman päivän poissaolon jälkeen. (Steinkuehler 2005;

Steinkuehler & Williams 2006.) Edellä kuvattu ei tarkoita sitä, että pelaajayhteisöt olisivat aina avoimia kaikille, vaan esimerkiksi seksismi ja rasismi ovat tunnettuja ilmiöitä myös pelaajayhteisöissä (ks. esim. Le Blanc 2016). Toisaalta pelaajayhteisöissä seksistinen ja rasistinen käytös sekä toisten pelaajien harhaanjohtaminen on todettu pelissä epäonnistuneiden ja ylipäättään tylsistyneiden, lähinnä nuorimpien poikien, harjoittamaksi häirinnäksi (Griffiths 2014; Thacker & Griffiths 2012). Vaikka tämä häirintä ei järin tarkoituksellisesti valikoi kohteitaan, se saa ehkä nimenomaan monet tytöt ja naiset karttamaan yhteisöjä, joissa sitä esiintyy runsaasti.

**Constance Steinkuehlerin** (2005) virtuaalisia peliyhteisöjä koskevan kuvauksen yhtenevyys Oldenburgin (1989) esittämään alkuperäiseen kolmansien tilojen kuvaukseen on ilmeinen. Virtuaaliyhteisöjen toiminta, kuten pelaaminen, voidaankin nähdä perinteisen tulkinnan mukaisesti arkielämästä irrallisena, sille vastakkaisena toimintana (ks. esim. Huizinga 1949), mutta myös yhtenä nykyaikaisen arkielämän ydintoimintona; tärkeänä osana sosiaalista arkielämäämme (Silverstone 1999). Modernit mediakäytännöt luovatkin *sekoittuneita* tiloja ja rakentavat siltoja arkielämän ja virtuaalisen maailman välille (ks. Kücklich & Fellow 2004), eivätkä niinkään muodosta toisistaan erillisiä reaali- ja virtuaalimaailman todellisuuksia.

### **Digikäyttöä ankkuroivat mediakäytännöt**

Tähänastisen kirjallisuuskatsauksen perusteella jää kuitenkin selvittämättä, millaisten käyttötottumusten ympärille kuvatut kolmannet tilat rakentuvat. Tässä tutkimuksessa tarkoituksena onkin kartoittaa nuorten digitaalisten teknologioiden käyttötapoja sekä sitä, löytyykö niiden joukosta muita käyttökohteita ankkuroivia mediakäytäntöjä. Jotkin nuorten digitaalisten teknologioiden käyttökohteet ovat toisia merkityksellisempiä; muut käyttökohteet saavat merkityksensä niiden kautta. Kulttuurintutkija **Ann Swidler** (2001) on korostanut erilaisten käytäntöjen organisoitumisen ja hierarkian merkitystä. Sosiaalisilla käytännöillä on oma hierarkiansa; ne eivät ole keskenään yhtä merkityksellisiä, vaan jotkut sosiaaliset käytännöt dominoivat muita. Hän kutsuu ankkuroiviksi käytännöiksi niitä käytäntöjä, jotka saavat aikaan sosiaalisia entiteettejä määrittäviä perustavanlaatuisia sääntöjä. Ankkuroivat käytännöt ovat hänen mukaansa muihin käytäntöihin nähden keskeisiä, itseään laajempia toimintoja ja diskursseja ankkuroivia käytäntöjä. Ankkuroivat mediakäytännöt ovat siis niitä, jotka määrittävät paitsi toisten käyttökohteiden käytön määrää ja käytön tapoja myös näiden merkitystä ja tärkeyttä. Esimerkiksi nuorten ajanviettotapojen kontekstissa ankkuroivat mediakäytännöt ovat niitä median käyttötapoja, joilla on itsessään suuri merkitys nuorten ajankäyttöön. Näihin ankkuroiviin käyttötapoihin liittyvä toiminta yhdistyy erityisiin käyttötapojen yhdistelmiin, jotka

sisältävät myös ajanvietteitä, joiden käyttö jää ilman dominoivaa käyttökohdetta nuorten keskuudessa vähäiseksi tai joka esiintyy vain yhdessä ankkuroivan käytännön kanssa. Swidler olettaa, että etenkin vihamielisten sosiaalisten suhteiden ympäröimät käytännöt ovat tiukasti ankkuroituneita. Hänen mukaansa sosiaalisen käytännön vakiintuminen ei edellytä niinkään aikaa tai toistoja, kuten tapojen vakiintuminen edellyttää, vaan julkisen osoituksen, jonka jokainen voi nähdä ja todeta. (Swidler 2001.) **Amin Ghaziania** and **Delia Baldassarib** (2011) pitävät kulttuurisia ankkureita ainakin ohuesti johdonmukaisina; ne ovat sosiaalisen elämän muotoja, jotka nauttivat laajaa yhteisymmärrystä eri osapuolten kesken.

Aiempien nuorten medioiden käyttöä koskevien tutkimusten perusteella voidaan olettaa, että sosiaalisen median, etenkin erilaisten yhteisöpalvelujen, sekä toisaalta digitaalisten pelien rooli nuorten arjessa on keskeinen. Niiden parissa vietetään runsaasti aikaa ja muut käyttökohteet saavat merkityksensä niistä; omaa digitaalista sisältöä tuotetaan, esimerkiksi kuvia itsestä, jotta niitä voidaan julkaista vaikkapa Instagramissa taikka tietoa toisen maailmansodan kulusta etsitään, koska sillä on merkitystä kyseiseen aikaan sijoittuvassa pelissä. Kummassakaan tapauksessa toiminta (sisällön tuottaminen tai tiedonhaku) ei itsessään ole nuorelle välttämättä merkityksellistä, vaan se on mielekästä vasta laajemmassa yhteydessään; sosiaalisten suhteiden ylläpidon tai pelaamisen kontekstissa. Samaan tapaan esimerkiksi **Antoni Roig** ym. (2009) esittävät video- ja tietokonepelit tällaisina ankkuroivina käytäntöinä, koska juuri pelaaminen määrittää keskeisesti pelaajien keskuudessa sen, miten muita medioita kulutetaan ja miten vapaa-aika organisoidaan. **Adrienne Shaw** (2010) korostaa, että tästä näkökulmasta esimerkiksi juuri digitaaliset pelit tulee nähdä kulttuurisina käytäntöinä, eikä vain kulttuurituotteina.

Onkin oletettavaa, että nykyaikaiset, nuorten suosimat kolmannet tilat rakentuvat juuri ankkuroivien mediakäytäntöjen varaan tai niiden ympärille. Reaalimaailman ja virtuaaliodellisuuden välisen selväpiirteisen rajan menetettyä paljolti merkityksensä nuorten elämässä, ei ole enää mielekästä tehdä eroa perinteisen ja virtuaalisen kolmannen tilan välillä; nuorten kohtaamispaikat on syytä nähdä kolmansina tiloina riippumatta siitä tapahtuuko kohtaaminen nuorisotaloilla, kahviloissa, erilaisten yhteisöpalvelujen ryhmissä tai EVE Onlinen laivastossa.

## Kysely nuorten teknologioiden käytöstä

Tässä artikkelissa analysoitu aineisto käsittää yhteensä 8661 15–22-vuotiasta nuorta. Aineiston nuorista 45 prosenttia on poikia ja 55 prosenttia tyttöjä. Aineiston peruskoulun yhdeksäsluokkalaisista koostuva osa (N=5455) on kerätty osana Valtioneuvoston kanslian rahoittamaa Digiajan peruskoulu -hanketta. Aineisto kerättiin tammi-maaliskuun 2017 aikana. Aineisto on kerätty Kansallisen koulutuksen arviointikeskuksen (KARVI) Digiajan peruskoulu -hankkeelle muodostaman kuntaotoksen (68) 65:stä kunnasta (yhteensä 149 koulua). Otoksen ansioista osallistujat jakautuvat maantieteellisesti varsin tasaisesti edustaen niin eteläisintä kuin pohjoisintakin Suomea pienistä maaseutukunnista suuriin kaupunkiasutuskeskuksiin. Toisen asteen opiskelijoiden osa-aineisto (N=3206) sen sijaan on kerätty osana Suomen Akatemian strategisen tutkimuksen neuvoston rahoittamaa Polkuja työhön -hanketta. Tämä aineistonkeruu tapahtui elo-joulukuun 2017 aikana. Toisen asteen aineisto kerättiin peruskoulutuksen kanssa samoista maakunnista, poimien mahdollisuuksien mukaan yhtä monta edellisen otoksen kanssa samansuuruisia kuntia. Koska pienimmät kunnat järjestävät toisen asteen opetuksen usein yhteistyössä, otokseen valikoitui lopulta 43 kuntaa ja 88 oppilaitosta eri puolilta Suomea. Aineistoissa korostuu yhdeksäsluokkalaisten lisäksi pääosin toisen asteen ensimmäisten vuosiluokkien opiskelijoiden osuus, sillä tutkimushankkeeseen mukaan lähteneet toisen asteen oppilaitokset ovat valtaosin halunneet kohdentaa kyselyn juuri opintonsa toisella asteella aloittaneisiin nuoriin. Tämän vuoksi koko aineiston keski-ikä on 15,79.

Mittarina tässä tutkimuksessa hyödynnettiin Turun yliopiston Koulutussosiologian tutkimuskeskuksessa (RUSE) kehitettyä ICT-taitotestiä. Testi sisältää testiosuuden sekä sitä edeltävät käyttötottumus- ja opetuskäyttökyselyosuudet, joissa selvitetään testattavien taustatietojen (sukupuoli, ikä, postinumero, kouluaste ja opiskeleeko toisen asteen opiskelija lukiossa vai ammatillisessa oppilaitoksessa) lisäksi erilaisten digitaalisten teknologioiden käyttökohteiden käyttöaktiivisuutta (vapaa-ajalla ja/tai koulussa) sekä erilaisten laitteistojen ja oppimateriaalityyppien hyödyntämistä opetuksessa. Toisen asteen opiskelijoiden testiin sisältyy lisäksi harrastus- ja tulevaisuuden opinto-/työsuunnitelmakyselyt. Varsinainen testiosuus sisältää käytännön tehtäviä (simulaatiotehtävät) ja kysymyksiä (teoriotehtävät) tieto- ja viestintätekniikan eri osa-alueilta. Testiosuutta, opetuskäyttökyselyä ja tulevaisuuden opinto/työsuunnitelmiin liittyvää kyselyä ei analysoitu tässä yhteydessä.

Käyttötottumuskyselyssä käyttötottumuksia selvitetään kysymällä ("Käytän digitaalisia teknologioita koulussa ja/tai vapaa-ajalla seuraaviin tarkoituksiin") seuraavien käyttökohteiden



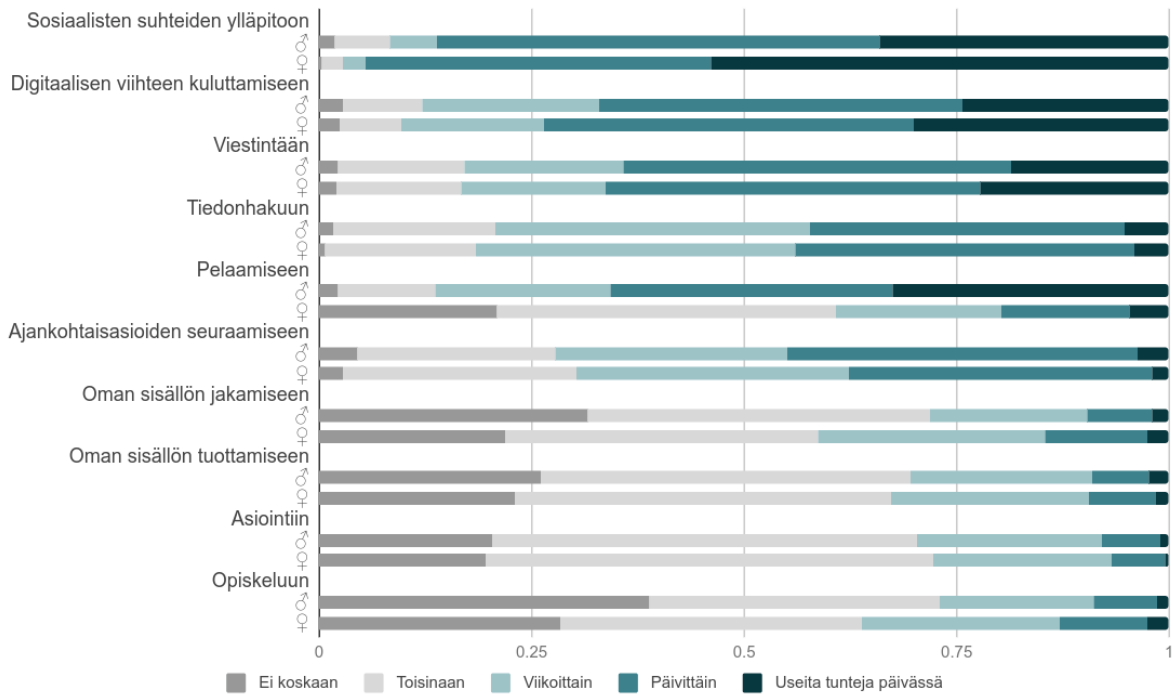
käyttöaktiivisuutta: sosiaalisten suhteiden ylläpito, verkkoasiointi, ajankohtaisasioiden seuraaminen, viestintä, pelaaminen, tiedonhaku, digitaalinen viihde, oman sisällön tuottaminen, oman sisällön jakaminen ja opiskelu. Kunkin käyttökohteen käyttöaktiivisuutta arvioitiin asteikolla 0 = ei koskaan, 1 = toisinaan, 2 = viikoittain, 3 = päivittäin ja 4 = useita tunteja päivässä. Harrastuskyselyssä kysyttiin toisen asteen opiskelijoiden säännöllisten harrastusten määrää, pyydettiin nimeämään kolme itselleen tärkeää harrastusta ja pyydettiin valitsemaan seuraavista ne, joita he harrastavat säännöllisesti (viikoittain): liikunta, aktiivinen liikunta (yli 3 kertaa viikossa), itsetekeminen (esim. käsityöt, valokuvaus, ruuanlaitto, näytteleminen, soittoharrastus), kulttuuritilaisuudet (esim. teatteri, konsertit, elokuvat), yhdistys- ja seuratoiminta (esim. partio, vapaaehtoistyö, harrasteryhmä) ja digitaalinen kulttuuri (esim. tubettaminen, bloggaus, (monin)pelaaminen, oman digitaalisen sisällön tuottaminen tai jakaminen). Harrastuskysely perustuu Tilastokeskuksen vapaa-ajan haastattelututkimuksissa käytettävään vapaa-ajan harrasteiden luokitteluun (SVT 2018), johon on lisätty omana kohtanaan digitaalinen kulttuuri, jonka piiriin kuuluva vapaa-ajan vietto voi samanaikaisesti kuulua esimerkiksi itsetekemiseen ja vaikkapa harrasteryhmissä toimimiseen.

### **Erilaiset teknologioiden käyttökohteet nuorten arjessa**

Nuorten käyttötottumuksissa korostuvat kyselyvastausten mukaan sosiaalisten suhteiden ylläpito ja digitaalinen viihde (kuvio 1). Tutkitut nuoret käyttivät digitaalisia teknologioita selvästi eniten sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen; lähes kaikki (90 %) nuoret käyttivät päivittäin erilaisia sosiaaliseen verkostoitumiseen tarkoitettuja palveluja kuten Facebookia tai Instagramia. Lähes puolet (45 %) nuorista kulutti näiden parissa useita tunteja päivässä. Tytöt viettivät keskimäärin useita tunteja päivässä näiden palvelujen parissa, kun taas pojat vierailivat kyseisissä palveluissa keskimäärin päivittäin. Kahden riippumattoman otoksen tilastollisena keskiarvotestinä käytetään yleisesti riippumattomien otosten  $t$ -testiä, jonka perusteella tytöt käyttävät teknologioita sosiaaliseen verkostoitumiseen merkitsevästi ( $t = -13,184, p < 0,001$ ) poikia enemmän. Digitaalista viihdettä puolestaan kulutti nuorista päivittäin 70 prosenttia, tytöt jälleen poikia enemmän ( $t = -3,994, p < 0,001$ ). Digitaalisella viihteellä tässä tutkimuksessa tarkoitettiin elokuvien tai musiikin lataamista, katselua ja kuuntelua sekä erilaisten suoratoistopalvelujen tai muiden videopalvelujen välityksellä tv-sarjojen tai elokuvien katselua. Viestintään teknologiaa käytti nuorista päivittäin kaksi kolmesta, joskin koska viestintäominaisuus sisältyy moneen sosiaalisen median palveluun, pelkän viestintään liittyvän käytön osuuden arvioiminen ei ollut aivan ongelmattonta vastaajille, ja moni tulee viestineeksi

varsinaisen tarkoituksellisen viestinnän lisäksi myös muun toiminnan ohessa. Tytöt vastasivat käyttävänsä teknologiaa viestintään hieman, mutteivät tilastollisesti merkitsevästi ( $t = -1,906$ ,  $p = 0,058$ ), poikia ahkerammin. Tiedonhakuun nuoret hyödynsivät digitaalisia teknologioita varsin paljon sukupuolesta riippumatta ( $t = -0,927$ ,  $p = 0,354$ ).

"Käytän digitaalisia teknologioita koulussa ja/tai vapaa-ajalla seuraaviin tarkoituksiin:"



Kuvio 1. Nuorten erilaisten käyttökohteiden käyttöaktiivisuus sukupuolittain

Sosiaalista ja viihdepainotteista käyttöä vähemmälle jäivät muut kyselyn käyttökohteet. Opiskeluun nuoret arvioivat käyttävänsä digitaalisia teknologioita kaikkein vähiten; vain noin 11 prosenttia nuorista hyödyntää teknologiaa opiskelutarkoituksissa päivittäin ja peräti kolmannes vastasi, ettei käytä sitä opiskeluun koskaan. Tytöt vastasivat hyödyntävänsä teknologioita opiskeluun poikia tilastollisesti merkitsevästi useammin ( $t = -8,509$ ,  $p < 0,001$ ). Opiskeluun liittyvällä käytöllä tarkoitettiin kyselyssä nimenomaan erilaisten oppimisympäristöjen tai verkkokurssien hyödyntämistä, ei esimerkiksi työvälinohjelmistojen käyttämistä koulutyössä, jotka puolestaan laskettiin oman digitaalisen sisällön tuottamiseksi. Oman digitaalisen sisällön tuottaminen kattoi kyselyssä niin koulutyössä kuin vapaa-ajallakin tuotettavan digitaalisen sisällön tekstinkäsittelystä blogeihin ja videonkäsittelyohjelmista ohjelmointiin. Tämän kaltainen oman sisällön tuottaminen todettiin myös aineiston nuorten keskuudessa varsin vähäiseksi, sillä opiskelun ja asioinnin tapaan vain noin 11 prosenttia ilmoitti käyttävänsä teknologiaa oman

digitaalisen sisällön tuottamiseen päivittäin. Peräti neljännes vastaajista arvioi, ettei koskaan tuota omaa digitaalista sisältöä. Oman sisällön jakajina verkkosivulla, videon- ja kuvanjakopalveluissa tai muissa sosiaalisen median palveluissa nuoret jakautuvat aktiivisuuden suhteen kahteen ryhmään: valtaosa arvioi jakavansa omaa sisältöä vain toisinaan, mutta noin joka kahdeksas vastanneista ilmoitti jakavansa omaa digitaalista sisältöä päivittäin. Oman sisällön tuottamisessa ei todettu merkitsevää eroa sukupuolten välillä ( $t = 0,347, p = 0,729$ ), mutta sisällön jakaminen oli vastausten perusteella selvästi runsaampaa tyttöjen kuin poikien keskuudessa ( $t = 5,592, p < 0,001$ ).

Tutkitut nuoret eivät ole erityisen aktiivisia verkkopankki-, viranomaispalvelu- tai vaikkapa verkkokauppa-asioijia, eikä aktiivisuudessa todettu tilastollisesti merkitsevää eroa sukupuolten välillä ( $t = 1,001, p = 0,316$ ). Valtaosa nuorista hyödyntää kuitenkin erilaisia verkon asiointipalveluita toisinaan. Ajankohtaisasioita eli erilaisia nettilehtiä, sää- ja uutispalveluja seuraa reilu 40 prosenttia nuorista päivittäin, kolmannes viikoittain ja loput toisinaan. Pojat osoittautuivat tyttöjä hieman aktiivisemmiksi ajankohtaisasioiden seuraajina, joskaan sukupuolten välinen ero ei ole merkitsevä ( $t = 1,327, p = 0,185$ ). Suurin sukupuolten välinen eroavaisuus kyselyaineiston perusteella todetaan teknologian käyttämisessä pelaamiseen; pojista kaksi kolmesta pelaa päivittäin joko yksin tai yhdessä, kun taas tytöistä vastaava osuus pelaa korkeintaan toisinaan.

### **Nuorten digitottumuksia ankkuroivat käyttökohteet**

Sen analysointiin, nouseeko nuorten digitaalisten teknologioiden käyttökohteiden joukosta muita dominoivia käyttökohteita, sovellettiin pääkomponenttianalyysiä (e. *principal component analysis*, PCA). Pääkomponenttianalyysi sekoitetaan usein virheellisesti faktorianalyysiin, mutta siinä missä faktorianalyysin avulla pyritään muuttujajoukon esittämän informaation tiivistämiseen etsimällä muuttujien taustalla olevia latentteja muuttujia (ks. esim. Jolliffe 2002) pääkomponenttianalyysissä pyritään etsimään muuttujien muodostamasta avaruudesta pääkomponentteja eli analysoitavien muuttujien vaihtelun kerääviä suuntia.

Pääkomponenttianalyysi on monimuuttujamenetelmä, joka analysoi havaintotaulukkoa, jossa havainnot on kuvattu lukuisina keskenään korreloivina numeerisina muuttujina. Menetelmä etsii ensin suunnan, joka kerää eniten muuttujien vaihtelua, ja tämän jälkeen etsitään vastaavasti aina seuraavaksi eniten vaihtelua keräävä suunta. Tavoitteena on tiivistää havaintotaulukon informaatiota ja esittää se uusien ortogonaalisten muuttujien avulla. Pääkomponentit ovat siten lähtökohtaisesti suorassa kulmassa toisiinsa nähden eli toisistaan riippumattomia, joskin

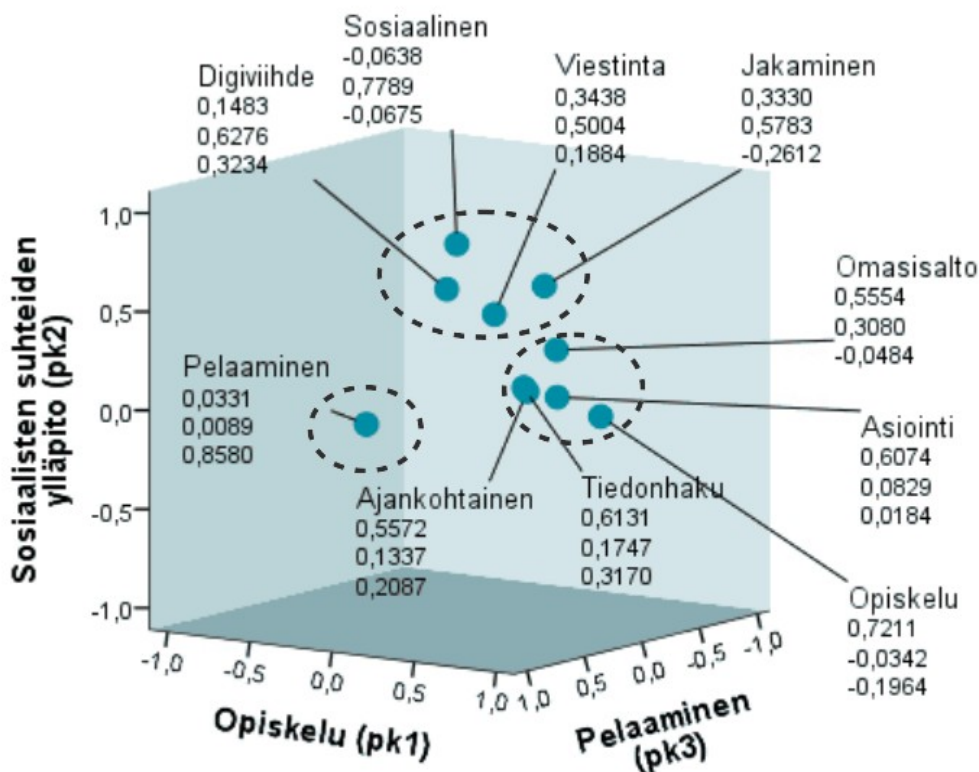
toisinaan epäortogonaalisten pääkomponenttien hyödyntäminen kuvaa aineistoa edellä esitettyä tulkintavoimaisemmin esimerkiksi suhteiden epälineaarisuuden vuoksi. Pääkomponenttianalyysi kuvaa pääkomponenttien lisäksi havaintojen ja muuttujien samankaltaisuutta esittämällä ne pisteinä alkuperäistä yksinkertaisemmassa avaruudessa. (Ks. Abdi & Williams 2010; Oja & Plumbley 2003.)

Pääkomponenttianalyysin, kuten myös kyselytutkimuksissa useammin sovellettavan faktorianalyysin tuottamaa mallia arvioidaan sen ominaisarvojen (e. *eigenvalue*) perusteella. Ominaisarvot kertovat pääkomponenttien kyvystä kerätä havaittujen muuttujien hajontaa; mitä suurempi ominaisarvo, sitä paremmin komponentti muuttujien hajonnan kerää. (Abdi & Williams 2010.) Niin sanotun Kaiserin kriteerin (esim. Beavers ym. 2013) mukaan hyväksyttävänä ominaisarvona pidetään arvoa, joka on suurempi kuin 1, jonka tässä tarkasteltavan analyysin tuottamat pääkomponentit kaikki ylittävät ( $pk1 = 2,796$ ,  $pk2 = 1,129$  ja  $pk3 = 1,086$ ).

Analyysi tuotti mallin (kuvio 2), jossa digitaalisten teknologioiden käyttäminen opiskeluun muodostaa ensimmäisen ( $pk1$ ), sosiaalisten suhteiden ylläpitoon liittyvä käyttö toisen ( $pk2$ ) ja pelaamiseen liittyvä teknologioiden käyttö kolmannen ( $pk3$ ) pääkomponentin. Tarkasteltaessa muiden käyttökohdemuuttujien latautumista, eli korrelaatioita löydettyihin pääkomponentteihin, saadaan kuva siitä, miten vahvasti löydetyt ankkuroivat käyttökohteet määrittävät muiden käyttökohteiden käyttöä. Kirjallisuudessa esitetään useita raja-arvoja (0,25–0,50) sille, minkä suuruista komponenttilatausta on syytä pitää merkitsevänä (Peres-Neto, Jackson & Somers 2003). Tässä artikkelissa pitäydettiin konservatiivisessa tulkinnassa ja vasta 0,5 ylittävää latausta pidettiin vahvana merkinä siitä, että pääkomponentti määrittää merkitsevästi kyseistä muuttujaa. Lataukset, jotka ylittivät 0,4 tulkittiin lisäksi jonkin asteiseksi yhteydeksi ankkuroivaan käyttökohteeseen.

Kuviosta 2 voidaan todeta, että opiskeluun liittyvään teknologioiden käyttöön, yhdistyy merkitsevästi tiedonhaku (0,61), asiointi (0,61), oman digitaalisen sisällön tuottaminen (0,56) ja ajankohtaisasioiden seuraaminen (0,56). Toinen pääkomponentti, sosiaalisten suhteiden ylläpito, on tiiviimmin yhteydessä digitaalisen viihteen kuluttamiseen (0,63), oman sisällön jakamiseen (0,58) ja viestintään (0,50). Kolmas pääkomponentti, pelaaminen, ei vaikuta dominoivan muita käyttökohteita. Juuri pelaamisessa sukupuolten väliset erot ovat kuitenkin erittäin suuret, minkä perusteella on syytä olettaa, että digitaalisten teknologioiden käyttötottumuksia ankkuroivat käyttökohteet eivät välttämättä ole samat molemmille sukupuolille.

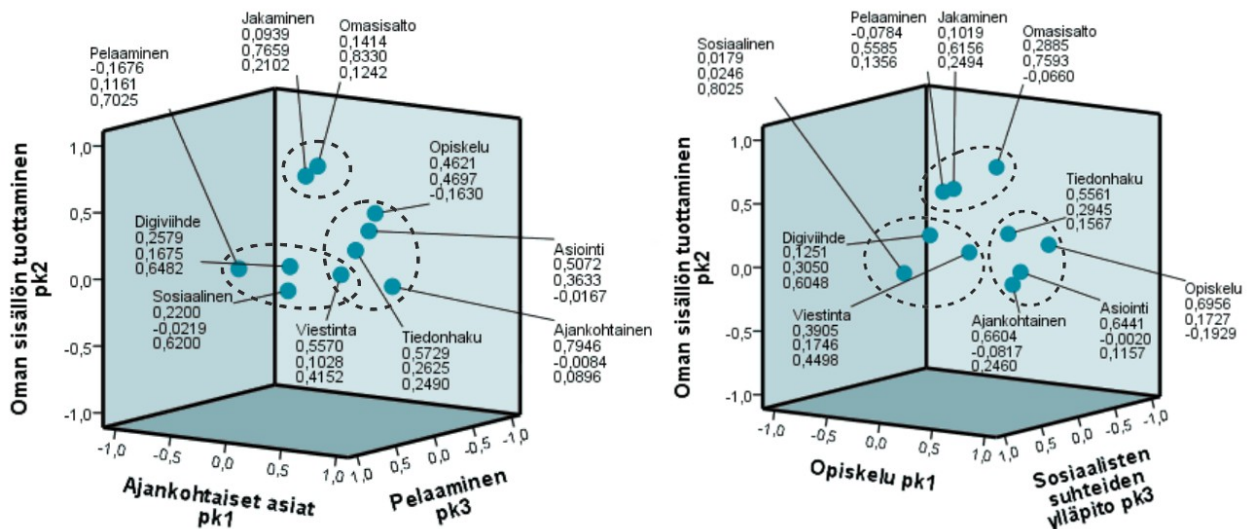
Tämän vuoksi pääkomponenttianalyysi oli syytä tehdä erikseen pojille ja tytöille.



Kuvio 2. Nuorten teknologioiden käyttöä vahvimmin määrittävät käyttökohteet

Toteutettaessa pääkomponenttianalyysi erikseen pojille ja tytöille (kuvio 3), todetaan että käyttötottumuksia ankkuroivat käyttökohteet poikkeavat koko aineistoa kuvaavasta mallista, ja lisäksi malleissa on sukupuolten välillä huomattavia eroavaisuuksia. Pojilla pelaaminen osoittautuu keskeiseksi käyttötottumuksia ankkuroivaksi käytännöksi (pääkomponentin ominaisarvo 3,042). Se määrittää poikien sosiaalisten suhteiden ylläpitämistä (0,62), digitaalisen viihteen kuluttamista (0,65) sekä jossain määrin myös digitaalista viestintää (0,42). Opiskelun

sijaan poikien merkittävänä mediakäytäntönä esiin nousee ajankohtaisasioiden seuraaminen (ominaisarvo 1,242), joka koko aineistossa esiin nousseen opiskelun sijaan määrittää poikien tiedonhakuun (0,57) ja asiointiin (0,51) sekä osaltaan myös viestintään (0,56) ja jossain määrin opiskeluun (0,46) liittyvää teknologioiden käyttöä. Oman digitaalisen sisällön tuottaminen nousee poikien keskuudessa kolmanneksi teknologioiden käyttöä määrittäväksi ankkuriksi (ominaisarvo = 1,011). Siihen yhdistyy vahvasti oman sisällön jakaminen (0,77) ja jossain määrin myös opiskeluun liittyvä teknologioiden käyttö (0,47). On syytä huomata, ettei poikien keskuudessa sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen muodosta omaa ankkuriaan, vaan se korreloi voimakkaasti pelaamisen kanssa. Tämä tukee aiempien tutkimusten tulkintaa, jonka mukaan juuri pelaaminen on se kokoava tekijä, jonka parissa merkittävä osa poikien ja nuorten miesten kohtaamisista tapahtuu ja joka määrittää muiden medioiden käyttöä ja vapaa-ajan organisoimista (ks. esim. Roig ym. 2009).



Kuvio 3. Poikien (vasemmalla) ja tyttöjen (oikealla) käyttötottumuksia ankkuroivat käyttökohteet

Tyttöjen teknologioiden käytössä ankkuroivana tekijänä korostuu sosiaalisten suhteiden ylläpito (pääkomponentin ominaisarvo = 2,650). Tähän yhdistyy digitaalisen viihteen kuluttaminen (0,60)

sekä jossain määrin digitaalinen viestintä (0,45). Opiskelu muodostaa tytöillä käyttötottumuksia määrittävän pääkomponentin (ominaisarvo = 1,201). Siihen ovat yhteydessä niin ajankohtaisasioiden seuraaminen (0,66), asiointi (0,64) kuin tiedonhaku verkosta (0,56). Kolmas keskeinen käyttötottumuksia ankkuroiva käyttökohde tyttöjen keskuudessa on poikien tapaan oman digitaalisen sisällön tuottaminen (ominaisarvo = 1,009), jonka kanssa korreloi poikien tapaan oman sisällön jakaminen (0,62), mutta pojista poiketen myös pelaaminen (0,56). Aiemmassa suomalaistutkimuksessa tyttöjen todettiin ilmoittavan digitaalisiksi harrastuksikseen nimenomaan valokuvaamisen ja bloggaamisen (Merikivi ym. 2016), jotka molemmat ovat esimerkkejä oman digitaalisen sisällön tuottamisen pääkomponenttiin sisältyvistä käyttökohteista.

Pääkomponenttianalyysi laskee jokaiselle havaintomatriisin riville jokaista pääkomponenttia kohden faktorianalyysin tapaan komponenttipistemäärät (vrt. faktoripistemäärä), jotka ovat havainnon geometrinen projektio (ts. etäisyys) pääkomponentteihin nähden (Abdi & Williams 2010). Näitä komponenttipistemääriä hyödynnettiin selvittäessä sitä, millä tavoin ikä ja kouluaste ovat yhteydessä löydettyihin pääkomponentteihin, tarkastelemalla iän ja kouluasteen sekä komponenttipistemäärien välisiä korrelaatioita (Spearmanin järjestyskorrelaatiokerroin, *rho*). Koko aineiston tasolla analysoituna nuorten joukossa opiskeluun liittyvä teknologioiden käyttö ( $\rho = 0,30$ ) vahvistuu merkitsevästi iän myötä. Lisäksi erityisesti kouluaste on yhteydessä erityisesti opiskeluun liittyvään teknologioiden käyttöön ( $\rho = 0,35$ ), tämän kaltaisen käytön lisääntyessä nuorten siirryessä peruskoulusta toisen asteen opintoihin. Erikseen pojille ja tytöille tehtyjen analyysien perusteella todetaan, että pojilla ajankohtaisasioiden seuraaminen ( $\rho = 0,20$ ) jonkin verran lisääntyy iän myötä siinä missä pelaamisen merkitys iän myötä hieman vähenee ( $\rho = -0,15$ ). Tyttöjen keskuudessa puolestaan opiskeluun liittyvän teknologian käytön ( $\rho = 0,34$ ) rooli kasvaa iän myötä. Muut korrelaatiot jäivät voimakkuudeltaan merkityksettömiksi ( $\rho < 0,15$ ).

### **Nuorten moninaiset vapaa-ajan harrastukset**

Harrastuskyselyyn vastasivat vain toisen asteen opiskelijat. Kyselytulosten mukaan opiskelijoista vain noin kuudella prosentilla ei ole yhtään harrastusta. Sukupuolten välillä harrastamattomuudessa ei todettu eroavaisuutta, eikä myöskään ammatillisissa oppilaitoksissa opiskelevien ja lukioissa opiskelevien nuorten välillä. Erityisen paljon mitään harrastamattomia nuoria suhteessa ammatillisen opetuksen eri opintolinjojen opiskelijamääriin opiskelee kuitenkin ammatillisten oppilaitosten luonnontieteiden sekä luonnonvara- ja ympäristöaloilla. Sen sijaan kulttuurialalla harrastetaan erityisen aktiivisesti. Yhden harrastuksen nimeää 25 prosenttia

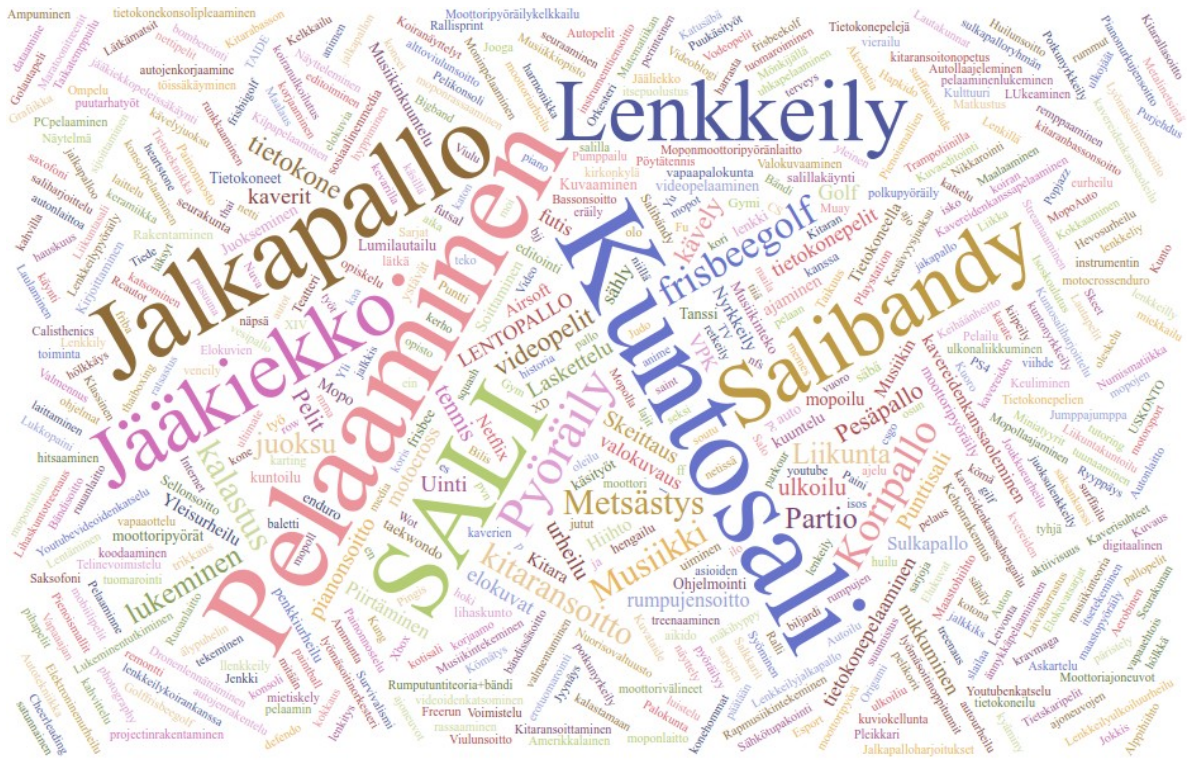


vastaajista, samansuuruinen joukko nuorista sanoo omaavansa kaksi säännöllistä harrastusta. Kolme säännöllistä harrastusta on noin 14 prosentilla ja loppuilla säännöllisiä harrastuksia on monia.

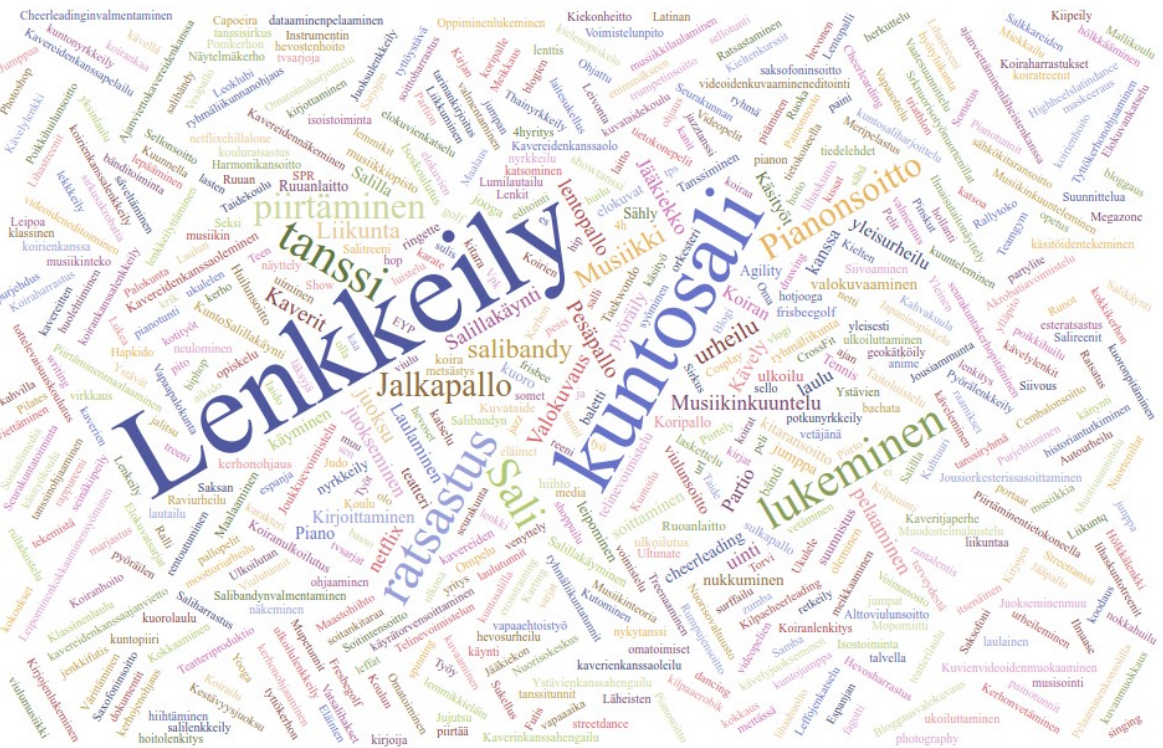
Kuviot 4 ja 5 havainnollistavat poikien ja tyttöjen mainitsemista harrastuksista koostettuja sanapilviä. Sanapilvi on visualisointimenetelmä, joka perustuu syötteenä annetun tekstin sisältämien sanojen frekvenssiin taikka listana annettujen sanojen painokertoimiin, jolloin visualisoinnissa useimmin tekstissä esiintyvät tai suurimman painokertoimen sanat esitetään isoimmalla fontilla. Vaikka sanapilviä onkin kritisoitu harhaanjohtavuudesta tiedon visualisoijina, tarjoavat ne visuaalisen tiivistelmän tekstiaineiston sisällön semanttisesta variaatiosta. (Cui ym. 2010.) Tässä tutkimuksessa sanapilvet antavat kuvan nuorten moninaisista harrastuksista nostaten samalla selvästi esille suosituimmat vapaa-ajan harrasteet. Toisen asteen nuoret nimesivät kaikkiaan yli 5000 itselleen tärkeää harrastusta. Avovastaukset eivät niinkään kerro siitä, mitä nuoret vapaa-ajallaan tekevät, vaan siitä mitä nuoret itse mieltävät harrastuksikseen. On syytä huomata, että koska esimerkiksi kuntosalilla käyminen on avovastauksissa voitu kirjoittaa monella eri tavalla ('sali', 'kuntosali', 'salilla käynti', 'saliharrastus'...), oli yleisimmät harrasteet laskettava lemmatisoiduista eli perusmuotoonsa muunnetuista vastauksista, eikä kaikkien harrasteiden yleisyyttä voida päätellä yksinomaan sanapilvien esittämien sanojen koosta. Nuorten oma ilmaisu haluttiin kuitenkin nimenomaan säilyttää, eikä avovastauksia siksi lemmatisoitu ennen visualisointia.

Sukupuolesta riippumatta nuoret nimesivät harrastukseksi useimmiten kuntosalilla käymisen. Poikien top 5 -harrastuksiin nousivat lisäksi (digitaalisten pelien) pelaaminen, jalkapallo, lenkkeily/juokseminen ja salibandy. Lisäksi usein mainittiin jonkin soittimen soittaminen, jääkiekko, frisbeegolf, koripallo, pyöräily, musiikki, metsästys, kalastus sekä mopolla tai autolla ajaminen ja niiden laittaminen. Tyttöjen vastaava lista sisälsi kuntosalin lisäksi juoksemisen, (jonkin instrumentin) soittamisen, tanssimisen ja ratsastuksen. Tytöillä lukeminen, jalkapallo, salibandy, piirtäminen, valokuvaus, laulaminen, musiikin kuuntelu ja koiran ulkoilutus nousivat mainittujen harrastusten joukossa myös yleisiksi. Sekä tytöt että pojat nimeivät myös elokuvien ja tv-sarjojen katselun sekä kavereiden kanssa olemisen itselleen tärkeäksi harrastukseksi. Selkein ero sukupuolten välillä ilmeni digitaalisten pelien suosiossa harrastuksina: pojista 16 prosenttia nimesi pelaamisen kolmen tärkeimmän harrastuksensa joukkoon, tytöistä vajaat kaksi prosenttia. Vastaavasti pojat eivät osallistuneet tanssilliseen ryhmäliikuntaan tyttöjen tapaan eivätkä olleet yhtä ahkeria koirien ulkoiluttajia.





Kuvio 4. Sanapilvi poikien nimeämistä itselleen tärkeistä harrastuksista

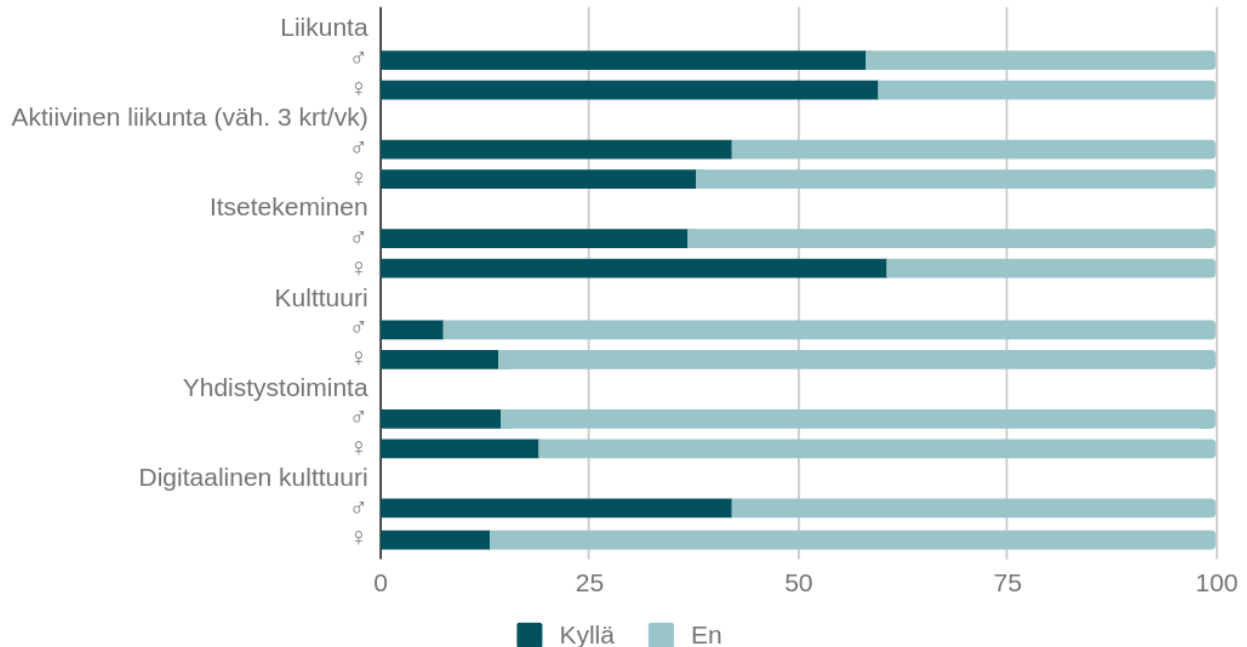


Kuvio 5. Sanapilvi tyttöjen nimeämistä itselleen tärkeistä harrastuksista

Nuorilta kysyttiin erikseen sitä, mitä he harrastavat säännöllisesti vähintään viikoittain (ks. kuvio 6). Näistä suosituimpia ovat liikunta sekä itsetekeminen, johon sisältyvät esimerkiksi piirtäminen, käsityöt, valokuvaaminen, soittaminen ja ruoanlaitto. Kulttuuriharrastukset, kuten konserteissa, teatterissa tai elokuvissa käyminen, taikka yhdistystoiminta, kuten esimerkiksi partioon tai johonkin seuratoimintaan osallistuminen, eivät ole erityisen yleisiä toisen asteen opiskelijoiden keskuudessa. Liikuntaharrastuksissa tytöt ja pojat ovat riippumattomien otosten *t*-testin mukaan yhtä aktiivisia ( $p > 0,05$ ). Sen sijaan tytöt osallistuvat poikia merkitsevästi enemmän kulttuuritilaisuuksiin ( $t = -6,012, p < 0,001$ ) ja yhdistystoimintaan ( $t = -3,439, p = 0,001$ ) ja viettävät poikia enemmän aikaa itsetekemisen ( $t = -13,812, p < 0,001$ ) kategoriaan kuuluvien harrastusten parissa. Pojat puolestaan ovat tyttöjä huomattavasti aktiivisempia digitaalisen kulttuurin harrastajina ( $t = 18,491, p < 0,001$ ).

Nuorten avovastaukset analysoitiin myös ristiin nuorten ilmoittamien säännöllisten harrastuskategorioiden kanssa. Poikien keskuudessa yleisin itsetekemisen muoto oli musiikkiharrastus (yli 16 prosenttia pojista), tyypillisimmin jonkin instrumentin soittaminen, mutta mainintoja saivat myös musiikin kuuntelu, musiikin tekeminen sekä bändiharrastus. Poikien itsetekemisen vähemmän mainintoja saaneita muotoja olivat mopolla ajaminen ja mopojen tai autojen laittaminen/korjaaminen, kavereiden kanssa oleminen, television, Netflixin tai elokuvien katsominen, metsästys ja kalastus sekä lukeminen. Kuten poikien keskuudessa, myös tytöillä yleisin itsetekemisen muoto oli musiikin harrastaminen (lähes 20 % tytöistä), tyypillisesti jonkin instrumentin soittaminen. Toiseksi yleisimpiä olivat kuvataiteisiin liittyvät harrastukset, joista useimmin mainittiin piirtäminen. Kolmanneksi eniten mainintoja sai tyttöjen keskuudessa lukeminen. Lisäksi runsaasti mainintoja saivat kavereiden kanssa oleminen, TV:n, elokuvien ja Netflixin katselu, valokuvaus, käsityöt sekä vähäisessä määrin myös eläinten hoito, ruoanlaitto, kirjoittaminen, näyttelemine, leipominen, ulkoilu ja vieraan kielen opiskelu. Sellaisia itsetekemisen muotoja, joita vain tytöt mainitsivat avovastauksissaan, olivat eläinten hoito, kerhon ohjaaminen, leipominen, shoppailu ja meikkaaminen. Vastaavasti vain pojat ilmoittivat harrastavansa mopoilua tai kalastusta.

"Harrastan säännöllisesti (vähintään viikoittain):"



Kuvio 6. Nuorten säännölliset harrastukset sukupuolen mukaan

Poikien digikulttuurin harrastaminen keskittyi pelaamiseen (yli 16 % pojista). Muita, huomattavasti harvinaisempia digiharrastamisen muotoja olivat esimerkiksi ohjelmointi, editointi ja netissä surffailu. On syytä huomata, ettei digikulttuurin nimeäminen harrastukseksi tarkoittanut poikien keskuudessa sitä, että se olisi heidän ainoa harrastuksensa, vaan he tyypillisesti rastivat useita muitakin harrastuskategorioita tai mainitsivat muita harrastuksia. Tytöt mainitsivat digikulttuuriin liittyviä harrastuksia hyvin vähäisessä määrin; pari prosenttia kertoi harrastukseksi pelaamisen, muutama kuvien tai videoiden muokkaamisen sekä sosiaalisen median käytön. Yhdistystoimintaan liittyvät harrastukset olivat molemmilla sukupuolilla hyvin vähäisiä. Parikymmentä tyttöä mainitsi harrastukseksi partion ja kymmenkunta seurakuntatoiminnan. Pojista parikymmentä oli mukana partiotoiminnassa ja kymmenkunta vapaapalokunnassa. Kulttuuritoimintaan liittyvät harrastukset jätettiin luokittelematta, sillä niihin liittyviä mainintoja oli vastauksissa vain muutama.

Analysoitaessa nuorten digitaalisten teknologioiden käyttöaktiivisuuden ja harrastusten välisiä



yhteyksiä todettiin, ettei harrastusaktiivisuus (montako harrastusta vastaaja ilmoittaa itsellään olevan) ole yhteydessä nuorten teknologioiden käyttöaktiivisuuteen (kaikkien käyttökohteiden käyttöaktiivisuus yhteenlaskettuna) muuttujien välisen korrelaation jäädessä erittäin alhaiseksi ( $\rho = 0,08$ ). Digitaalisten teknologioiden käyttö ei siis vähennä harrastamista, vaikka näin aikuisten huolipuheessa ja tutkimuksissakin (esim. Tsitsika ym. 2014) toisinaan esitetään. Itse asiassa, juuri ahkerimpien digitaalisten teknologioiden käyttäjien keskuudesta ei löytynyt yhtään sellaista nuorta, joka ei harrastaisi mitään muuta vapaa-ajallaan.

### **Sukupuolittuneet kolmannet tilat**

Tässä artikkelissa todettiin nuorten käyttötottumuksista voitavan tunnistaa muita käyttökohteita dominoivia tapoja käyttää teknologioita. Koko aineiston tasolla tällaisiksi ankkuroiviksi käytännöiksi nousivat opiskeluun, sosiaalisten suhteiden ylläpitoon ja pelaamiseen liittyvä teknologioiden käyttö. Pelaaminen muita käyttökohteita ankkuroivana käytäntönä korostuu etenkin poikien keskuudessa, joilla muut ankkuroivat käytännöt olivat koko aineistosta poiketen ajankohtaisasioiden seuraaminen ja oman digitaalisen sisällön tuottaminen. Pojilla sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen, digitaalisen viihteen kuluttaminen ja digitaalinen viestintä liittyvät vahvasti nimenomaan pelaamiseen. Digitaalinen pelaaminen vaikuttaakin muodostavan pojille erityisen kolmannen tilan, jossa tavataan ystäviä ja vietetään aikaa pitämällä hauskaa pelaamisen, erilaisen digitaalisen viihteen ja keskustelun merkeissä. Nämä tilat ovat itse pelaamista laajempia ja merkityksellisempiä; ne luovat yhteisön, jonka jäsenet elämänvaiheineen tunnetaan vuosienkin takaa.

Tyttöjen keskuudessa ankkuroiviksi käyttökohteiksi nousivat sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen, opiskelu ja oman digitaalisen sisällön tuottaminen. Tyttöillä viestintä ja digitaalisen viihteen kulutus ankkuroituvat pojista poiketen sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen. Tyttöjen keskuudessa erilaiset sosiaalisen median palvelut vaikuttavatkin muodostavan kolmanneksi tilaksi vertautuvan vapaa-ajan viettopaikan, jossa poikien digipelien tapaan vietetään merkittävä osa vapaa-ajasta ystäviä tavaten, kuulumisia jakaen ja jutellen. Harrastuskyselyn perusteella tyttöjen vapaa-ajan harrastamisesta muodostuu poikia vähemmän yhteisöllinen kuva tyttöjen harrastaessa pääasiassa varsin itsenäisesti; tytöt suosivat poikia vähemmän harrastuksia, joissa tehdään asioita yhdessä ryhmänä, mikä näkyy esimerkiksi siinä, että joukkuelajeja tytöt ilmoittivat harrastavansa selvästi poikia vähemmän. Tyttöjen keskuudessa sosiaalisten suhteiden ylläpitämisessä vapaa-ajalla korostuikin käytettävissä olevan aineiston perusteella

poikia vahvemmin digitaalisten areenojen merkitys sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja yhteisöllisyydessä.

Eron tekeminen reaali- ja virtuaali- maailmaan sijoittuvien kolmansien tilojen välille tuntuu nuorten kohdalla keinotekoiselta; nuorille virtuaaliset areenat ovat samanarvoisia ja yhtä todellisia tiloja tavata ystäviä, viettää aikaa ja kokea asioita kuin fyysiseen maailmaan sijoittuvat tilat ja kohtaamisetkin. Keskeiseksi havainnoksi nousee virtuaalisten kolmansien tilojen vahva sukupuolittuneisuus, joka muistuttaa Oldenburgin (1989) esiinnostamien perinteisten kolmansien tilojen vastaavasta luonteesta, digitaalisen pelaamisen toimiessa tästä selkeimpänä esimerkkinä vahvasti miesvaltaisena tilana (ks. Shaw 2015). Tähän sukupuolittuneisuuteen näyttää tulostemme valossa vaikuttavan sosiaalisen kanssakäymisen erilainen rooli tyttö-/poikavaltaisissa virtuaalisissa tiloissa; tytöille sosiaalisten suhteiden ylläpito itsessään vaikuttaa olevan syy teknologioiden käytölle, kun se pojille on usein osa digitaalisen pelaamisen ympärille syntyviä digitaalisia käytänteitä. Pojilla sosiaalinen kanssakäyminen liittyy usein johonkin toimintaan myös netin ulkopuolella; pojat kokoontuvat usein yhteen tehdäkseen jotain, kuten vaikkapa pelatakseen jalkapalloa, frisbeegolfia tai konsolipelejä. Tytöille ominaista sen sijaan on kokoontua yhteen sosiaalisen vuorovaikutuksen vuoksi. Digitaaliseen maailmaan sijoittuvissa kohtaamisissa tämä ilmiö toistuu samankaltaisena. Pojat kerääntyvät jonkin yhteisen tekemisen ääreen tyttöjen hakeutuessa olemaan ja juttelemaan toistensa kanssa. Toisin sanoen, tytöt eivät kaipaa sosiaalisuudelle välittävää tekijää, kuten pelaamista, vaan pelkästään siihen sopivan tilan, kahvilan tai verkkoyhteisön toimiessa tästä oivina esimerkkeinä. Vaikka tuloksista piiryykin kuva hyvin sukupuolisidonnaisista tavoista viettää vapaa-aikaa, ei tule unohtaa nuorten yksilöllisyyttä. Etenkin moni poika käyttää teknologioita hyvin samaan tapaan kuin valtaosa tässä analysoidun aineiston tytöistä ja pelaajien joukossa on myös tyttöjä. Digitaalisen pelaamisen ympärille ankkuroituva kolmas tila erilaisine mediakäytäntöineen on kuitenkin selvästi enemmän ominainen yksinomaan pojille kuin sosiaalisten suhteiden ylläpidon ympärille muodostuva tila tytöille.

Kaiken kaikkiaan nuorten harrastustoiminta vaikuttaa varsin monipuoliselta. Hyvin harva tutkimukseen osallistunut nuori on vaille yhtään harrastusta. Harrastamattomien joukosta ei myöskään noussut esille yhtään tekijää, joka olisi herättänyt tutkijoissa ajatuksen siitä, että harrastamattomuuden takana voisi olla jokin laajemmin asiaa selittävä, kenties myös aiheen huoleen antava ilmiö. Digiteknologioiden käyttö ei myöskään, ahkerimmillaankaan, vähentänyt nuorten muuta harrastusaktiivisuutta. Tämä vahvistaa käsitystä siitä, ettei digimaailmassa olla muun todellisuuden ja kohtaamisten kustannuksella, vaan osana luontevaa ja normaalia nuorten

arkea. Aineistosta puuttuvat kuitenkin toisen asteen koulutuksen ulkopuolelle jääneet nuoret, jolloin tutkimuksen tulos ei kerro koko totuutta nuorten vapaa-ajan harrastuksista eikä myöskään digitaalisten teknologioiden käytöstä. Olisikin tärkeää tavoittaa myös koulutuksen ulkopuolelle jääneet tai jättäytyneet nuoret ja tarkastella heidän vapaa-ajan viettoaan, mediasuhdettaan ja sosiaalisten suhteiden ylläpidon muotoja.

## Lähteet

Abdi, Harvé & Williams, Lynne J. (2010) Principal component analysis. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics* 2 (4), 433–459.

Alin, Ella (2018) *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Bauman, Zygmunt (1995) *Life in fragments: essays in postmodern morality*. Oxford: Blackwell.

Beavers, Amy S. & Lounsbury, John W. & Richards, Jennifer K. & Huck, Schuyler W. & Skolits, Gary J. & Esquivel, Shelley L. (2013) Practical considerations for using exploratory factor analysis in educational research. *Practical Assessment, Research and Evaluation* 18 (6), 1–13.

Cui, Weiwei & Wu, Yingcai & Liu, Shixia & Wei, Furu & Zhou, Michelle X. & Qu, Huamin. (2010) Context preserving dynamic word cloud visualization. Teoksessa *Proceedings of Visualization Symposium (PacificVis)*, 2010 IEEE Pacific.

Deumert, Ana (2014) The performance of a ludic self on social network(ing) sites. Teoksessa Philip Seargeant & Caroline Tagg (toim.) *The language of social media. Identity and communication on the Internet*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 23–45.

Frissen, Valerie & Lammes, Sybille & de Lange, Michiel & de Mul, Jos & Raessens, Joost (2015) Homo ludens 2.0: Play, media and identity. Teoksessa Valerie Frissen & Sybille Lammes & Michiel de Lange & Jos de Mul & Joost Raessens (toim.) *Playful identities: The Ludification of digital media cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 9–52.

Ghaziania, Amin & Baldassarrib, Delia (2011) Cultural anchors and the organization of differences: a multi-method analysis of LGBT marches on Washington. *American Sociological Review* 76 (2), 179–206.

Griffiths, Mark D. (2014) Adolescent trolling in online environments: A brief overview. *Education and Health* 32 (3), 85–87.

Halverson, Rich & Shapiro, Benjamin (2013) Technologies for education and technologies for learners. How technologies are (and should be) changing schools. Teoksessa Dorothea Anagnostopoulos & Stacy A. Rudledge & Rebecca Jacobsen (toim.) *The Infrastructure of Accountability. Data Use and the Transformation of American Education*. Cambridge: Harvard Education Press, 163–180.

Hayes, Elisabeth R. (2013) A New look at girls, gaming, and literacies. Teoksessa Barbara J.

- Guzzetti & Thomas W. Bean (toim.) *Adolescent Literacies and the Gendered Self. (Re)constructing Identities through Multimodal Literacy Practices*. New York: Routledge, 101–108.
- Huizinga, Johan (1949) *Homo ludens: a study of the play element in culture*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Jolliffe, Ian T. (2002) *Principal component analysis*. 2nd edition. Springer series in statistics. New York: Springer.
- Jones, Graham M. & Schieffelin, Bambi B. & Smith, Rachel E. (2011) When friends who talk together stalk together: Online gossip as metacommunication. Teoksessa Crispin Thurlow & Kristine Mroczek (toim.) *Digital Discourse. Language in the New Media*. Oxford: Oxford University Press, 26–47.
- Juul, Jesper (2010) *A casual revolution. Reinventing video games and their players*. Cambridge: The MIT Press.
- Karakainen, Meri-Tuulia & Kivinen, Osmo & Hutri, Heikki (2015) Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Teoksessa Rainer Koskimaa & Jaakko Suominen & Frans Mäyrä & J. Tuomas Harviainen & Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. Suomalaisen pelitutkimuksen julkaisu*. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–39.
- Kolko, Beth & Racadio, Robert & Deibel, Kate & Krause, Kristina & Prempeh, James (2013) *The value of non-instrumental computer use: Skills acquisition, self-confidence, and community-based technology teaching*. Global impact study research report series. Seattle: Technology & Social Change Group, University of Washington Information School.
- Kücklich, Julia & Fellow, Marie Curie (2004) *Play and playability as key concepts in new media studies*. Dublin: Dublin City University.
- Le Blanc, Amana Marie (2016) *Gender and gaming: Postmodern narratives of liminal spaces and selves*. Atlanta: Georgia State University.
- Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (toim.) (2016) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Valtion nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisu 55. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.
- Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa – näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Jani Merikivi & Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Valtion nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisu 55. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 125–136.
- Myllyniemi, Sami & Berg, Päivi (2013) *Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013*. Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisu, nro 49. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.
- Oja, Erkki & Plumbley, Mark (2003) *Blind separation of positive sources using non-negative PCA*. In 4th International Symposium on Independent Component Analysis and Blind Signal Separation (ICA2003). April 2003. Nara, Japan, 11–16.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/968b/6524ba58e5eafac700b86bf24c0061be400d.pdf>

Oldenburg, Ray (1989) *The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. New York: Paragon House.

Peres-Neto, Pedro R. & Jackson, Donald A. & Somers, Keith M. (2003) Giving meaningful interpretation to ordination axes: Assessing loading significance in principal component analysis. *Ecology* 84 (9), 2347–2363.

Roig, Antoni & San Cornelio, Gemma & Ardèvol, Elisenda & Alsina, Pau & Pagès, Ruth (2009) Videogames as media practice. An exploration of the intersections between play and audiovisual culture. *Convergence* 15 (1), 89–103.

Shaw, Adrienne (2015) *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Shaw, Adrienne (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture* 5 (4), 403–424.

Silverstone, Roger (1999) *Why study the media?* London: SAGE.

Soukup, Charles (2006) Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. *New Media & Society* 8 (3), 421–440.

Spies Shapiro, Lauren A. S. & Margolin, Gayla (2014) Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development. *Clinical Child and Family Psychology Review* 17 (1), 1–18.

Steinkuehler, Constance (2005) The new third place: Massively multiplayer online gaming in American youth culture. *Tidskrift Journal of Research in Teacher Education* 3 (3), 17–32.

Steinkuehler, Constance & Williams, Dmitri (2006) Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer Mediated Communication*, 11, 885–909. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>

Suomen virallinen tilasto (SVT) (2018) *Vapaa-ajan osallistuminen* [verkkojulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 11.6.2018]. <http://www.stat.fi/til/vpa/kas.html> (Viitattu: 11.6.2018).

Suomen virallinen tilasto (SVT) (2017) *Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö* [verkkojulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus. [http://www.stat.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi\\_2017\\_13\\_2017-11-22\\_tie\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi_2017_13_2017-11-22_tie_001_fi.html) (Viitattu: 27.12.2017).

Swidler, Ann (2001) What anchors cultural practices. Teoksessa Theodore R. Schatzki & Karin Knorr Cetina & Eike von Savigny (toim.) *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London: Routledge, 74–92.

Thacker, Scott & Griffiths, Mark D. (2012) An exploratory study of trolling in online video gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* 2 (4), 17–33.

Tsitsika, Artemis & Janikian, Mari & Schoenmakers, Tim M. & Tzavela, Eleni C. & Olafsson, Kjartan & Wójcik, Szymon & Macarie, George Florian & Tzavara, Chara & Richardson, Clive (2014) Internet addictive behavior in adolescence: A cross-sectional study in seven European



countries. *Cyberpsychology, Behavior, Social Networking* 17 (8), 528–535.