

NUORET HELSINGISSÄ 2011 –TUTKIMUS

Nuoret Helsingissä 2011 -tutkimus on Helsingin kaupungin tietokeskuksen, opetusviraston ja nuorisoasiainkeskuksen yhteishanke. Tutkimuksella tuotetaan tietoa nuorten vapaa-ajasta ja harrastuksista. Osa kysymyksistä koskee nuorten koulunkäyntiä ja tulevaisuuden suunnitelmia, perhettä ja muita asioita kuten yleistä viihtymistä omalla asuinalueella, vaikutusmahdollisuuksia ja ympäristöasenteita. Tutkimus jatkaa Helsingin kaupungin nuorisotutkimuksen perinteitä, sillä nuorten vapaa-aikaa on tietokeskuksessa tutkittu aiemmin myös vuosina 1982, 1990 ja 2000.

Tarkempaa tietoa tutkimuksesta löytyy Nuoret Helsingissä 2011 -tutkimuksen Internet-sivuilla, joilla voit tutustua muihin jo julkaistuihin artikkeleihin ja esittää kysymyksiä suoraan tutkijoille. Uusia artikkeleita julkaistaan sivuilla viikoittain. Tulokset julkaistaan tutkimusraporttina vuoden 2012 aikana Helsingin kaupungin tietokeskuksen tutkimuksia -sarjassa.

Tutkimusaineisto koostuu peruskoulun 5.–9. luokkalaisten ja lukion 1. ja 2. vuositasen oppilaiden, eli iältään 11–19-vuotiaiden vastauksista 42 koulusta eri puolelta Helsinkiä.

Yhteystiedot:

Tutkija Vesa Keskinen,
puh. 040 334 4784,
vesa.keskinen(at)hel.fi

Projektitutkija

Anna Sofia Nyholm,
puh. 040 334 4785,
sofia.nyholm(at)hel.fi

**Nuoret Helsingissä 2011
-tutkimuksen internet-sivut:**
[http://www.hel2.fi/tietokeskus/
Nuoret_Helsingissa_2011/](http://www.hel2.fi/tietokeskus/Nuoret_Helsingissa_2011/)

**Helsingin kaupungin
tietokeskuksen internet-sivut:**
<http://www.hel.fi/hki/Tieke/fi/Etusivu>

NUORTEN AIKAA KULUU RUUDUN ÄÄRESSÄ

Artikkelissa katsotaan, kuinka paljon aikaa Helsingin nuoret viettävät arkisin ruudun ääressä. Ruutuaikaan kuuluvat television katseilu, tietokone- ja konsolipelaaminen sekä sosiaalisen median käyttö.

Sosiaalinen media hyvin hallussa

Kevään 2011 kyselyn yksi keskeinen tulos oli, että sosiaalisen median (Facebook, Twitter, wikit, blogit, chatit, keskustelupalstat jne.) käyttö on nuorten keskuudessa hyvin yleistä. Reilu kymmenen vuotta sitten vastaavan yleistä oli kännykän käyttö. Vuonna 2000 Helsingin 10–18-vuotiaista 68 prosentilla oli käytössään kännykkä (Keskinen 2001, 106).

Tytöt ovat ottaneet sosiaalisen median laajemmin käyttöön kuin pojat. Netissä surffataan sitä vastoin hyvin yhtäläisesti. Pojat ovat puolestaan enemmän peliorientoituneita.

On suhteellisen harvinaista, että jokin tekninen laite tai ohjelmisto on enemmän tyttöjen kuin poikien käyttämä. Teknologia ja viihde-elektronikka ovat perinteisesti kuuluneet poikien kiinnostuksen kohteisiin. Viestintäteknologia näyttää olevan tästä poikkeus. Vuoden 2000 Helsingin nuorten harrastus- ja vapaa-aikatutkimuksessa (Keskinen 2001, 106) tytöillä matkapuhelin oli yleisempi kuin pojilla. Sosiaalisen median suhteen tilanne on sama. Tytöistä sosiaalista mediaa käyttää päivittäin 64 prosenttia, pojista 55 %. Syynä poikien vähäisempään virtuaaliseen yhteydenpitoon on se, että poikien aika kuluu enemmän tietokone- ja nettipelien ääressä (vrt. kuvio 1).

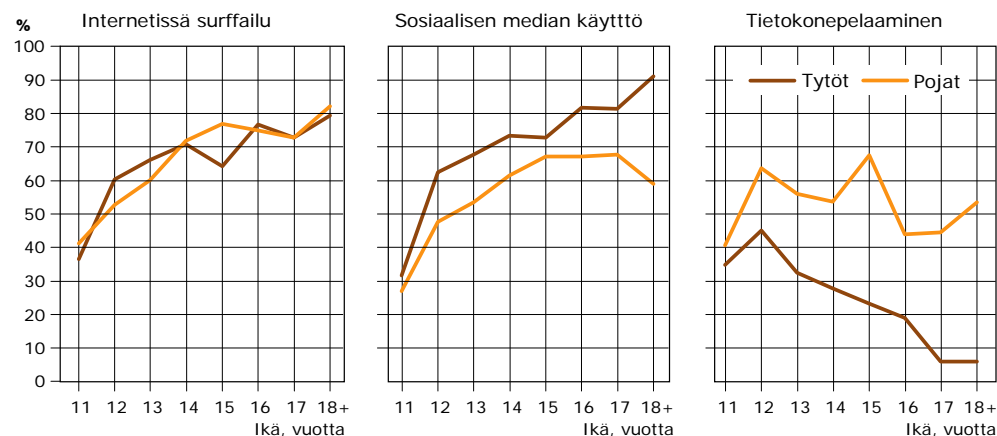
Taulukko 1. Tietokonepelaaminen (yksin, kavereiden kanssa tai netissä), netissä surffailu sekä sosiaalisen media käyttö (Facebook, Irc galleria, chat) Helsingissä 2011, 11–19-vuotiaat

	Lähes päivittäin	Vii-koit-tain	Kuu-kau-sittain	Har-vem-min	Ei lainkaan	%	N
Internetissä surffailu	65,9	18,6	5,9	6,9	2,6	100	1 365
Sosiaalisessa mediassa	62,9	14,2	3,8	6,4	12,6	100	1 362
Tietokone- ja konsolipelaaminen	38,5	23,7	10,6	16,5	10,7	100	1 382

Tutkimuksen esitutkimusvaiheessa mukana olleen Anna Anttilan (2012) mukaan: ”Varhaisnuoruudessa ja nuoruudessa tytöt pohtivat ja käsittelevät paljon ihmissuhteita, ja sosiaalinen media tarjoaa tähän nykyiset erinomaiset mahdollisuudet. Keskustelupalstat ja kanssakäyminen toisten kanssa myös visuaalisesti (kuvien kommentoiminen) ovat enemmän tyttöjen juttu. Asioiden jakaminen yhdessä ja tekeminen vailla peleihin liittyvää kilpailun ulottuvuutta on tyypillistä tyttökulttuureille, ja nyt kun tietotekniikalla voi tehdä muutakin kuin koulutöitä tai pelata, tytötkin käyttävät sitä enemmän.”

Ulkomaalaistaustaiset ja ruotsinkieliset nuoret olivat yhtäläillä tietokone- ja konsolipelien sekä netin käyttäjiä.

Kuvio 1. Päivittäinen netissä surffailu, tietokone- ja konsolipelaaminen sekä sosiaalisen media käyttö iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011 (N=1382)



TV:n katsominen on vähentynyt

Television merkitys on nuorille nyt selvästi vähäisempi kuin kymmenen vuotta sitten. Tietokone on vienyt aikaa perinteiseltä television katselulta. Television katselutottumukset ovat myös muuttuneet. Kaikkia nuoria saati kaikkia suomalaisia kiinnostavia ohjelmia ei enää ole. Eipä niitä toisin tainnut ollut kymmenen vuotta sittenkään. Joitakin ohjelmia (Salatut elämät, Big Brother, Tanssii tähtien kanssa jne.) kyllä seurataan, mutta ei välttämättä reaaliaikaisesti vaan netistä itselle sopivana aikana. Televisio, internet ja kännykkä ovat käytännössä jo integroituneet yhdeksi laitteeksi – älypuhelimeksi.

Taulukko 2. Television katsominen (11–19-vuotiaat) Helsingissä vuosina 2000 ja 2011

	2000	2011
Yli 4 tuntia	11,9	4,1
2-4 tuntia	39,3	17,3
1-2 tuntia	34,5	40,8
Alle tunti	12,9	31,2
Ei lainkaan	1,4	6,7
%	100	100
N	2 531	1 380

Valtakunnallisesti ja todennäköisesti myös Helsingissä pätee se, että lapset ja nuoret katselevat televisiota selvästi keskimääräistä vähemmän. Lapsuus- ja nuoruusvuosien jälkeen katseluaika kasvaa systemaattisesti iän myötä (Sauri 2010, 57).

Lähes kaikki ruudun ääressä päivittäin

Ruutuajasta saatiin alkuvuodesta 2012 uutta tietoa koko maan tasolla. Väestöliiton perhebarometrissä (Miettinen, Rotkirch 2012) julkaisut tiedot perustuvat Tilastokeskuksen ajankäyttötutkimuksiin. Ruutuajan osuus nuorten arkipäivästä on kasvanut selvästi viimeksi kuluneina kymmenenä vuotena. Ruutu-aika vie koulupäivinä peruskouluikäisiltä pojilta 3 tuntia ja tytöiltä 2,5 tuntia, vapaa-päivinä aika kohoaa pojilla lähes 4 tuntiin ja tytöillä lähes 3,5 tuntiin. Tietokone on syönyt aikaa televisiolta. Tietokoneella vietetty aika on lähes kaksinkertaistunut peruskouluikäisillä ja kolminkertaistunut tätä vanhemmilla pojilla. Tytöillä muutos on ollut vielä suurempi, mutta heillä tietokoneen parissa vietetty aika jää poikia

lyhyemmäksi. Samalla liikuntaan ja ulkoiluun sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen käytetty aika on vähentynyt sekä tytöillä että pojilla (emt. 2012, 106–109).

Vakiintunutta määritelmää ruutuajalle ei ole. Yksinkertaisimmallaan ruutuajalla tarkoitetaan television, tietokoneen ja pelikonsolien ääressä vietettyä aikaa. Kouluterveyskyselyssä (Lommi, Luopa ym., 2010, 16) ruutu-aikaan laskettiin kuuluvaksi television katselu, tietokoneen käyttö sekä kännykkä- ja konsolipelien pelaaminen. Tämän määritelmän taustalla on varmaan havainto siitä, että matkapuhelimien ominaisuudet sopivat jo paremmin netissä surffailuun, nettikeskusteluihin, pelaamiseen, videoiden katseluun ja valokuvaamiseen kuin alkuperäiseen käyttötarkoitukseen eli puhumiseen.

Edellinen tiivistys kaipaa täsmentävän kommentin. Internetissä vietetty aika voi olla myös sosiaalista kanssakäymistä. Tytöt nimenomaan ovat verkossa/ruudun äärellä kanssakäymisen takia. Pojat pelaavat tietokonepelejä joko yhdessä saman koneen äärellä tai verkossa vaikkapa maailman toisella puolella olevan kumppanin kanssa. Skypen ja chatin ansiosta nuorten sosiaalinen kanssakäyminen voi siis jopa lisääntyä!

Netissä olo ei siis tarkoita eristäytymistä. Nuorten ajankäyttöä ja kulttuurin kulutusta koskevien tulosten mukaan (Keskinen 2011) Helsingissä nuoret käyttivät arkipäivisin eniten aikaa [kavereiden tapaamiseen kasvokkain](#). Perheen kanssa nuoret viettävät yhtä paljon aikaa kuin internetissä surffailuun tai yhteydenpitoon kavereiden kanssa kännykällä.

Nuoret Helsingissä 2011 -tutkimus toi lähes vastaavan tuloksen, vaikka konsolipelaamiseen käytettyä aikaa ei kysytykään erikseen. Osa konsolipelaamisesta tulee todennäköisesti huomioiduksi

Taulukko 3. Arkipäivän ajankäyttö television katsomiseen, internetissä surffailuun ja pelaamiseen sekä yhteydenpitoon kavereiden kanssa netissä tai kännykällä

	Yli 4 tuntia	2-4 tuntia	1-2 tuntia	Alle tunti	Ei lainkaan	%	N
1 Television katselu	4,1	17,3	40,8	31,2	6,7	100	1 380
2 Internetissä surffailu ja pelaaminen	10,8	27,1	36,9	21,6	3,7	100	1 370
3 Yhteydenpito kavereihin netissä tai kännykällä	8,0	14,7	28,6	42,6	6,1	100	1 370
Ruutuaika (1 tai 2 tai 3 on yli 4 h)	15,7	35,0	40,4	8,7	0,3	100	1 389

Taulukon ruutuaikajakauman lukuohje:

Vain hyvin harva (9 %) nuorista vietti ruudun ääressä alle tunnin vuorokaudessa. Television katseluun tai internetissä surffailuun tunti kului kuitenkin huomattavasti useammalta. Ruutuajassa on kyse ruudun ääressä vietetystä kokonaisajasta. Lyhyen, alle tunnin, ruutuajan omaavien vajaan kymmenen prosentin osuus tarkoittaa sitä, että nuori oli ollut sekä television että tietokoneen ääressä yhteensä vain noin tunnin. Jos johonkin kysytyistä kolmesta ruutuajan osiosta vastattiin käytettävän pitempi aika, kuului vastaaja siihen ruutuajan ikaluokkaan.

netissä pelaamisessa. Määritelmämme mukaan ruutuaikaan kuului myös yhteydenpito kavereiden kanssa netissä (Facebook ym.) tai kännykällä. Tämä tarkoittaa sitä, että näin määriteltynä ruutuaikaa kertyy myös ilman perinteisen tietokoneen ruudun ääressä istumista. Ruutu on myös kännykässä, älypuhelimessa ja taulu- eli tablettitietokoneessa.

Keväällä 2011 Helsingin yläasteen oppilaista 22 % vietti arkipäivisin yli neljä tuntia ruudun ääressä. Lukiossa vastaava osuus oli 17 %. Koko 11–19-vuotiaiden joukossa ruutuajan riskirajaksi määritellyn yli neljän tunnin ylitti 16 % nuorista.

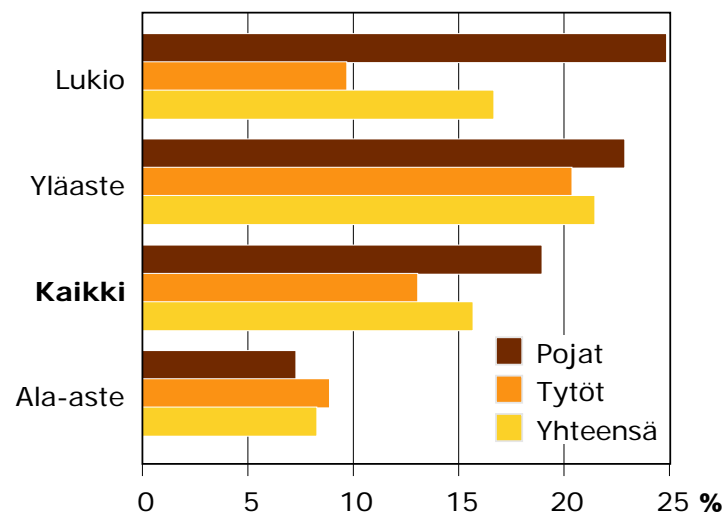
Keskeisin tulos ruutuajan pituudessa on kuitenkin se, että suurin osa nuorista oli ruudun tai kännykän näytön ääressä sittenkin kohtuullisen ajan. Eniten vastaajia oli parin tunnin ruutuakaryhmässä. Kolmella neljästä ruutuaika jäi noin kolmeen tuntiin. On myös huomattava, että ruutuaikaan kulunut aika ei ole välttämättä intensiivistä ruudun ääressä istumista, vaan myös muun toiminnan yhteydessä tapahtuvaa kännykän selaamista.

Ulkomaalaistaustaisilla pitkä yli neljän tunnin ruutuaika oli jonkin verran yleisempää (21 %) ja ruotsinkielisellä harvinaisempaa

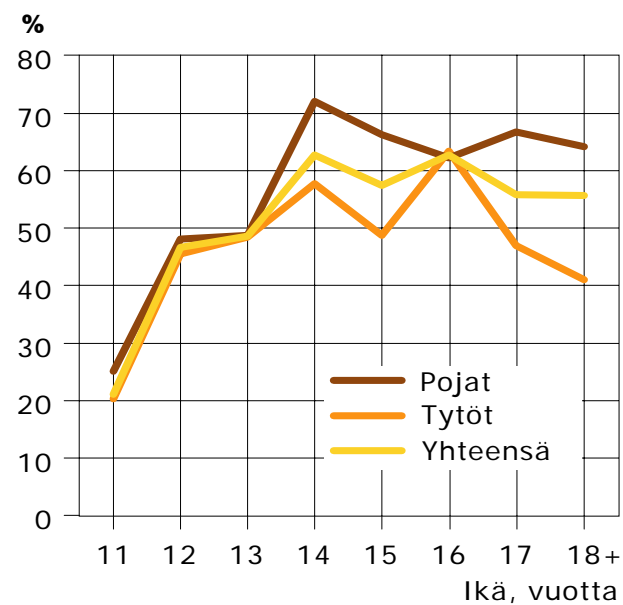
(8 %) kuin koko vastaajajoukossa. Lukion tytöt olivat maltillisemmin ruudun ääressä kuin pojat. Tietokonepelaaminen selittää tuloksen.

Ruutuaika lisääntyy voimakkaasti iän myötä 14 ikävuoteen saakka. Sen jälkeen lähes kaikki viettävät ruudun ääressä kahdesta yli neljään tuntiin. Tämä tarkoittaa sitä, että keskimääräinen yli kahden tunnin ruutuaika on yleistä kaikille – myös paljon liikuntaa, lukemista tai luovia harrasteita harrastaville. Tyttöillä ruutuaika lyhenee lukioon siirryttäessä.

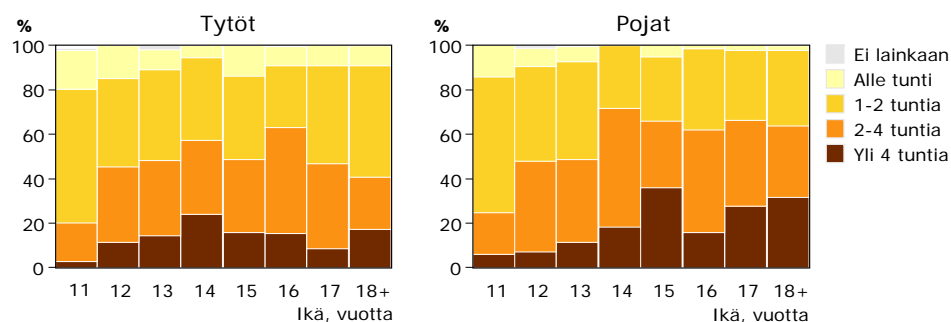
Kuvio 2. Yli neljä tuntia arkisin television tai tietokoneen ääressä olevat luokka-asteen ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011, N=1 388



Kuvio 3. Yli kahden tunnin ruutuaika/arkipäivä (%) iän ja sukupuolen mukaan



Kuvio 4. Ruutuaika aika iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä keväällä 2011



Hyvä paha ruutuaika

Runsas yli neljän tunnin ruutuaika lyhentää yöunia (ks. taulukko 4). Pitkän ruutuajan ja arkena nukuttujen yöunien välinen korrelaatio oli $-.269$. Pitkällä ruutuajalla oli yhteys myös joidenkin liikuntalajien vähäiseen harrastamiseen. Selvimmin tämä näkyi pyöräilyn (korrelaatiokerroin $-.197$), luonnossa liikkumisen ($-.140$) sekä kävely- tai juoksulenkkeilyn ($-.140$) harrastamattomuutena.

Koulumenestyksen ja pitkän ruutuajan välillä oli myös vahva tilastollinen yhteys (korrelaatiokerroin $.193/.0001$). Tunnista kahteen ruudussa viettävillä 74 prosentilla koulumenestys oli joko kiitettävä tai hyvä. Yli neljän tunnin ruutuajan oppilaista vastaava hyvä koulumenestys oli vajaalla puolella (49 %).

On kuitenkin huomattava, että emme tiedä edellä mainittujen tulosten syy-seuraussuhteiden suuntaa. Aineiston perusteella on mahdotonta päätellä, kasvattavatko huono koulumenestys, vähäinen liikunta ja lyhyet yöunet nuorten käyttämää ruutuaikaa, vai kääntäen: aiheuttaako runsas ruutuaika koulumenestyksen, liikunnan ja yöunien vähenemisen?

Taulukko 4. Ruutuaika ja nukkuma-aika arkena, N=1 332

Ruutuaika:	Nukkuma-aika arkena, tuntia			
	5-6 h	7-8 h	9+	%
Yli 4 tuntia	24	62	14	100
2-4 tuntia	13	62	26	100
1-2 tuntia	8	55	37	100
Alle tunti	9	41	50	100
Kaikki	12	57	31	100

Netin ja kännykän positiiviset vaikutukset

Internetin ja kännykän ”normaalikäytöllä” on kiistattomia positiivisia vaikutuksia. Jo vuoden 2000 tutkimuksessa havaittiin, että nuorten englannin kielen taito oli aivan toista luokkaa kuin 1990-luvulla (Keskinen 2001, 44). Selityksenä tälle oli internet ja tietokonepelit, jotka kehittävät huomaamattomasti kielitaitoa. Helsingin yliopistossa marraskuussa 2011 valmistuneen Olli Uuskosken englantilaisen filologian pro gradu – työn mukaan lukiolaisten englannin arvosana on sitä parempi mitä enemmän on pelattu tietokone- ja konsolipelejä. Yli 15 tuntia viikossa pelaavilla lukiolaisilla kurssinumeron keskiarvo oli 8,79. Ja koska pojat pelaavat enemmän kuin tytöt, pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä. (HS 2011.)

Yllättävää tietoa netin ja kännykän positiivisista vaikutuksista

Seuraava referaatti menee ohi artikkelin sisällön ja nuorten maailman, mutta se on mielestäni syytä tuoda esiin tässä yhteydessä. Terveys- ja hyvinvoinnin laitokset (THL) tutkimusprofessori Jouko Lönnqvist on tutkinut suomalaisten itsemurhia jo vuosikymmenien ajan. Hän arvelee Niemelän (2011, 66) mukaan, että netti ja kännykät voivat olla yksi syy itsemurhien vähenemiseen. Kännyköiden ja nettiyhteyksien yleistymisen ajoittuu juuri 1990-luvulle ja 2000-luvun alkuun. Avun saamiseen on nykyään välineitä.

Lähteet

Anttila, Anna (2012). Sähköposti 25.1.2012.

Helsingin Sanomat (2011). "Pojat pärjäävät tyttöjä paremmin englannissa tietokonepelien ansiosta". HS 9.11.2011

Keskinen, Vesa (2011). "Lähes kaikki nuoret kuuntelevat musiikkia". Nuoret Helsingissä 2011-tutkimus.
http://www.hel2.fi/tietokeskus/Nuoret_Helsingissa_2011/index.html

Niemelä, Kyösti (2011). Elämä voittaa. Image 11/2011

Miettinen, Anneli, Rotkirch, Anna (2012). Yhteistä aikaa etsimässä – Lapsiperheiden ajankäyttö. Väestöliiton perhebarometri 2011.

Sauri, Tuomo (2010). Televisio. Julkaisussa Joukkoviestimet 2009. Tietokeskus. Finnish Mass Media. Kulttuuri- ja viestintä 2010. Helsinki 2010.