

6.- ja 7. -luokkalaisten informaatiokäyttäytyminen harrastuneisuudessa

Tuomo Koho¹

¹Filosofinen tiedekunta, Itä-Suomen yliopisto



Tutkimus selvittää suomalaisten lasten ja nuorten harrastuneisuudessa ilmenevää informaatiokäyttämistä keskittyen sosiaaliseen mediaan. Aikaisemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että nuoret integroivat teknologiaa vapaa-aikaansa, myös harrastuksiinsa, yhä kasvavissa määrin. Tämä tutkimus osoittaa kuudesluokkalaisten ja seitsemäsluokkalaisten eroja harrastus- ja teknologiakäyttämisyksessä, tutkii teknologian integrointia eri harrastuksiin sekä eri harrastemuotojen välisiä yhteyksiä. Tulokset osoittavat, että erityisesti luovat harrastukset (esimerkiksi kuvataide, kuvaaminen, kirjoittaminen ja musiikki) ovat yhteydessä toisiinsa ja että tietokonepelaaminen rajoittaa muuta harrastelua. Lisäksi 12- ja 13-vuotiaiden sosiaalisen median käyttö on vielä melko vähäistä, mutta vaikuttaa kasvavan iän myötä. Sosiaalisen median sovellukset kuitenkin korreloivat useiden harrasteiden kanssa.

Avainsanat: Vapaa-aika, teknologia, harrastaminen

Lähetetty: 22.06.2021
Hyväksytty: 13.02.2022
Vastuukirjoittaja: tuomotk@uef.fi
DOI 10.23988/ad.109688

Johdanto

Tämä tutkimus kartoittaa kuudes- ja seitsemäsluokkalaisten vapaa-ajan käyttöä, sekä tarkastelee tieto- ja viestintäteknikan (esimerkiksi älypuhelin, tietokone tai tabletti) näyttäytymistä niissä. Tavoitteena on selvittää, kuinka nuorten vapaa-aika jakaantuu eri harrastuneisuusmuotojen (liikunta, musiikki, draama, kuvaaminen, kuvataide, käsityöt sekä koneet ja moottorit) välille ja kuinka tietotekniikkaa hyödynnetään tai integroidaan näihin vapaa-ajan elementteihin.

Informaatioteknologian käyttö ja medianlukutaito ovat myös vahvasti esillä koulu- ja maailmassa opetus- ja kulttuurialueiden myötä (Opetushallitus, 2014, 2015), jolloin on oleellista tutkia kouluikäisten lasten ja nuorten informaatiokäyttäytymistä (informaatioteknisiä taitoja ja tottumuksia) myös vapaa-ajalla. Digitalisaatio kouluissa on Suomen hallituksen kärkihankkeita ja digitalisaatiokasvatuksen tavoitteisiin päästään kodin ja kouluorganisaation yhteistyöllä ja jaetulla kasvatusvastuulla (Piili, Heiskanen, Koponen, Karppinen & Salminen, 2019). Myös vuoden 2020 Lasten ja nuorten vapaa-ajantutkimus (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi, 2021, ss. 61–62) osoittaa median merkityksen kasvun vapaa-ajalla.

Vapaa-ajan aktiivisuudesta harrastukset ovat tärkeitä monella eri hyvinvoinnitasolla (katso esimerkiksi Opetus- ja kulttuuriministeriö [OKM], 2019) ja erilainen harrastamisen määrä on tutkimustulosten mukaan toistuvasti korkea (Salasuo ym., 2021, ss. 37–49). Lisäksi myös Suomen hallitus on kiinnittänyt huomiota erityisesti lasten ja nuorten harrastamiseen jo useamman vuoden ajan (OKM, 2019), mikä heijastaa harrastuneisuuden tutkimuksen tarvetta. Esimerkiksi Opetus- ja kulttuuriministeriön lanseeraamat ”harrastustakuu” ja ”Suomen harrastamisen malli” -hankkeet, joiden tavoitteena on ”taata jokaiselle lapselle ja nuorelle pääsy yhteen mieluisaan harrastukseen” (Valtioneuvosto, 2017, s. 2) ja ”taata jokaiselle lapselle ja nuorelle mieluisa ja maksuton harrastus koulupäivän yhteyteen” (OKM, 2020a), ovat olleet esillä harrastamista koskevassa poliittisessä diskursseissa.

Huolimatta yleisestä mielenkiinnosta harrastamista kohtaan, harrastuksia ei ole määritelty tai erotettu muusta vapaa-ajan toiminnasta tarkemmin, ja esimerkiksi Harrastamisen strategian raportissa harrastamista kuvataan kehämääritelmällä “[h]arrastaminen voi olla ohjattua tai omatoimista, ryhmässä tai itsekseen tapahtuvaa **harrastamista**”

(OKM, 2019, s. 11, lihavointi lisätty). Termien väljyydestä kertoo myös Suomen harrastamisen mallin raporttien kielten väliset erot: suomenkielisessä kuvauksessa puhutaan harrastuksista (OKM, 2020a), kun taas englanninkielisessä kuvauksessa (OKM, 2020b) käytetään termiä ”leisure activity”, vapaa-ajan aktiviteetti, mikä on mahdollisesti kuvaavampi termi hankkeen tavoitteisiin nähden. Haanpää (2019) huomauttaakin, että harrastustakuu -ohjelman tavoitteet voidaan nähdä tulkinnanvaraisina, mikä näkyy esimerkiksi kuntien harrastustoiminnan painottumisena liikuntaharrastuksiin. Myös Suomen harrastamisen mallin koululaiskyselyssä (2021a) listatuista harrastuksista (yhteensä 76 kappaletta) yli puolet on liikuntaharrastuksia.

Yhteiskunnan digitalisoituessa entistä enemmän, on aiheellista kartoittaa vapaa- ajankäytön ja eri harrastuneisuusmuotojen rakennetta ja niiden suhdetta toisiinsa sekä informaatiokäyttämiseen ja sosiaaliseen mediaan. On tärkeää selvittää, miten lapset ja nuoret hyödyntävät digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia heille tärkeissä, henkistä pääomaa, aikaa ja energiaa vievissä toiminnoissa.

Harrastuneisuus ja vapaa-aika

Aikaisemmat vapaa-ajantutkimukset ovat osoittaneet, että vastaajat eivät miellä kaikkea vapaa-ajantoimintaa harrastukseksi. Esimerkiksi Myllyniemi ja Berg (2013, ss. 39–40) sekä Merikivi, Myllyniemi ja Salasuo (2016, s. 56) kuvaavat ilmiötä, jossa kuntoliikuntaa tai omatoimista liikuntaa säännöllisesti harrastavista vastaajista osa, sekä jopa kolmasosa mediaharrastuksia omaavista sanoo, etteivät harrasta mitään, huolimatta kysymyksen asettelun väljyydestä: ”Onko sinulla jokin harrastus, aivan mikä tahansa?” (Myllyniemi & Berg, 2013, ss. 39–40) ja ”Onko sinulla jokin harrastus, aivan mikä tahansa? ... [H]arrastuksella ei tarkoiteta vain ohjattua toimintaa vaan mitä tahansa sellaista, mitä pitää itse harrastuksenaan, vaikka sitä tekisi esim. yksin kotona” (Merikivi ym., 2016, s. 56). Lisäksi esimerkiksi Luomasen (2006, ss. 74–75) narratiivitutkimus osoittaa, että vastaajat kuvasivat harrastuksia ”pitkäkestoisina ja vakavina toimintoina, joihin liitetään myös henkilökohtaisen kehittymisen elementtejä” ja erottelevat spontaanisti harrastukset ”satunnaisista ja pinnallisista ajanvietteistä, joita ei haluta kuvailla vakavina harrastuksina”.

Vaikuttaisi siis siltä, että vastaajilla on suhteellisen pysyviä mielikuvia siitä, mikä on harrastamista ja mikä ei, riippumatta tutkijoiden asettelemista reunaehdoista. Luomasen (2006) tutkimuksista heijastuvat myös esimerkiksi Stebbinsin (2001) huomiot vapaa- ajan aktiviteettien jakautumisesta satunnaiseen vapaa-aikaan (nopeasti palkitsevaa lyhyttä toimintaa, mikä ei vaadi erityistietoja tai -taitoja) ja vakavaan vapaa-aikaan (systemaattista pyrkimystä kehittyä aktiviteetissa, mikä vaatii harjoittelua siitä nauttimiseksi). Tästä huolimatta vapaa-ajan aktiivisuutta tutkitaan edelleen usein harrastamisena, eikä sitä jaeta alakategorioihin, joskin tähän realiteettiin on lähivuosina tartuttu (vrt. Salasuo, 2021, s. 5). Tämän tutkimuksen osatavoite on tutkia harrastuneisuuden jakautuneisuutta ja avata tilaa tulevaisuuden tutkimuksille, jossa harrastuneisuuden moniulotteisuutta voidaan tutkia tarkemmin ja tehokkaammin.

Sen lisäksi, ettei kaikkea vapaa-ajan toimintaa koeta harrastamiseksi, harrastaminen mielletään usein sosiaalisena tapahtumana. Esimerkiksi yksinäistä musiikin tuottamista (soittamista tai laulamista ainoastaan itseään varten, omaksi ilokseen) tutkinut Killick (2006) huomauttaa, ettei kyseiselle aktiviteetille ole edes termiä: aktiviteettia kuvataan käyttäen negatiivisilla miellelyhtymillä varustettuja adjektiiveja kuten yksin tai yksinäinen, jotka vihjaavat yksinäisen musiikin tuottamisen tukevat myös esimerkiksi Paajasen (2001) perhebarometrin tulokset vanhempien nimeämistä syistä lasten harrastusten tärkeydelle. Kaksi tärkeintä syytä lasten harrastamiselle olivat sosiaalistuminen ja samanhenkisten ystävien saaminen. Näin

ollen yksin harrastamisen ilmenemismuotoja ei välttämättä mielletä harrastamiseksi huolimatta niiden muista

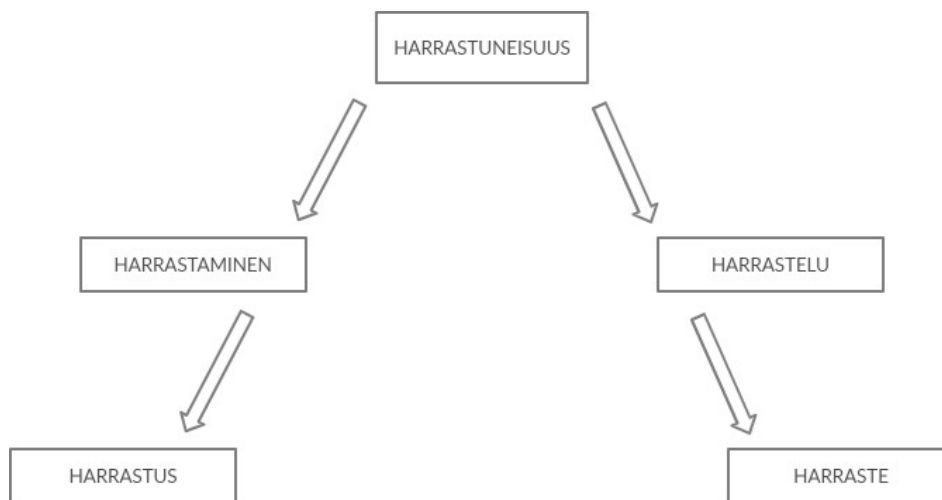
Harrastusten käsityksen muuttuminen ohjatuista ja organisoiduista tapahtumista kohti itsenäistä harrastamista vaikuttaisi tapahtuvan teini-iässä. Kuten aiemmin kuvailtiin, lapset ja nuoret eivät mieltäneet esimerkiksi kuntoliikuntaa harrastukseksi (Merikivi ym., 2016; Myllyniemi & Berg, 2013), toisin kuin aikuiset (vrt. Merikivi ym., 2016, ss. 92–93). Lisäksi osa harrastuksista, etenkin liikuntaharrastuksista, osa näyttäytyy niin kutsuttuina varhaisen harrastamisen lajeina (Merikivi ym., 2016), jotka antavat tietä teini- iässä itsenäisemmille liikuntamuodoille (Merikivi ym., 2016, s. 93; Myllyniemi & Berg, 2013, ss. 67–69). Samaan aikaan liikuntaharrastusten määrä vähenee ja mediaharrastusten määrä kasvaa (Merikivi ym., 2016, s. 64). Toisaalta esimerkiksi Suomen Tilastokeskuksen tilastot osoittavat, että tietokonepelaaminen vähenee iän myötä murrosiän edetessä (Tilastokeskus, 2019), mutta tilastossa esitellyt ikähaarukat, 10–14-vuotiaat ja 15–24-vuotiaat, eivät tarjoa täyttä vertailukelpoisuutta tämän tutkimuksen ikähaarukalle (12–14-vuotiaat).

Aiemmin kuvailtujen ilmiöiden vuoksi tässä tutkimuksessa erotellaan toisistaan *harrasteet* ja *harrastelu* sekä *harrastukset* ja *harrastaminen*. Lisäksi näille elementeille esitellään yläkäsite *harrastuneisuus*. Kuten aiemmin Luomasen (2006) tutkimuksessa osallistujat erottelivat toisistaan pitkäkestoiset ja kehitykseen pyrkivät toiminnat satunnaisista ajanvietteistä, Metsämuuronen (1995, s. 16) jakaa nämä kaksi ulottuvuutta nojaten Itkosen (1982, s. 150, viitattu Metsämuuronen, 1995, s. 16) kuvaukseen, jonka mukaan harrasteilla on ”viihteen omainen” tai vähättelevä sävy, etenkin muodossa harrastelu. Myös *Nykysuomen sanakirja* kuvailee harrastelijaa määritelmällä ”henkilö, joka vain huvikseen harjoittaa jotakin”, mikä antaa ymmärtää, ettei aktiviteettiin sitouduta. Samoin harrastelun yhteydessä on käytetty vähätteleviä esimerkkejä ”harrastella vähän piirustusta” ja ”hän harrasteli yhtä ja toista tieteenhaaraa, mutta ei erityisesti syventynyt mihinkään”, kun taas harrastamista kuvataan sanoin ”jatkuvasti suunnata toimintansa mieltymystä tai pyrkimystä ylläpitävään kohteeseen” ja ”ahkerasti harjoittaa jotakin”. (Sadeniemi, 1990, s. 375).

Metsämuuronen esittelee harrastuksille useamman aiemmissä tutkimuksissa ilmestyneen määritelmän, joille yhteistä on vapaa-aika, kiinnostus sekä määrätietoinen ja jatkuva suuntautuminen aktiviteettia kohtaan (vrt. Luomanen, 2006; Sadeniemi, 1990 sekä Stebbins, 2001). Näiden määritelmien pohjalta Metsämuuronen luo *harrastuneisuuden* käsitteen:

”[h]arrastuneisuus on suhteellisen pysyvä tiettyntyyppisiin toimintoihin positiivissävyisenä toimintavalmiutena yksilön toiminnallisella, kognitiivisella ja affektiivisellä alueella ilmenevä jatkuva omaehtoinen suuntautuminen” ja jatkaa harrastusten olevan harrastamisen kohdentumista ”tiettyyn asiaan, lajiin, tekniikkaan, välineeseen tai osa-alueeseen” (Metsämuuronen, 1995, ss. 20–22).

Metsämuuronen (1995, ss. 19–20) sanookin, että ”keskeisesti kyse lie-nee harrastuksen intensiteetistä, jonka voimakkuutta on mahdoton arvioida pelkästään aktuaaliseen toimintaan käytetyn ajan perusteella” ja antaa esimerkin patikoinnista: mikäli henkilö patikoi kerran vuodessa, ei hänen välttämättä voida sanoa harrastavansa patikointia. Mutta mikäli kyseinen henkilö esimerkiksi kokoontuu säännöllisesti muistelemaan tai suunnittelemaan patikointia, lukee alan lehtiä tai kirjallisuutta, hankkii ja huoltaa varusteita seuraavia patikoiteja varten, tai on ajatuksissaan ja tunteiltaan omistautunut patikoinnille, voidaan puhua jo harrastamisesta tai vähintäänkin hänen harrastuneisuutensa kohdistuu patikointiin. Metsämuurosen kuvauksen pohjalta on laadittu seuraava käsitteellinen jako harrastuneisuuden alakäsitteistä (Kuvio 1).



Kuvio 1: Harrastuneisuuden alakäsitteet

Kuten Metsämuuronen (1995) kuvaa, harrastuneisuus voidaan käsittää orientoitumisena johonkin mielenkiinnon alueeseen. Harrastaminen taas on harrastuneisuutta, johon sitoudutaan määrätietoisesti toiminnan ja ajatuksen tasolla ja harrastamisen kiintopiste on harrastus, jossa pyritään systemaattisesti kehittymään. Harrastelu taas koetaan viihteenomaisena, tilapäisenä tai kevyempänä harrastuneisuuden alle sijoittuvana toimintana, missä ei välttämättä pyritä systemaattiseen kehitykseen tai johon ei panosteta tunneja mentaalitasolla (Metsämuuronen, 1995). Harrastelun toiminnoista puhuttaessa viitataan harrasteisiin.

Täytyy myös huomata, että harrastamisen ja harrastelun välillä voi tapahtua liikettä: jotkin harrastukset taantuvat harrasteiksi, esimerkiksi henkilön lopettaessa jalkapallojoukkueessa toistuvan harjoittelun, mutta jatkaen vaikkapa jalkapallon seuraamista ja harjoitellen tai pelaillen satunnaisesti ystävien kanssa (vrt. ”höntsäily”, Kopomaa & Salasuo, 2021). Toisista harrasteista taas voi syntyä harrastuksia, kun niihin sijoitettu aika ja intensiteetti nousevat.

Informaatiokäyttäytyminen harrastuneisuudessa

Metsämuurosen kuvaamaa toiminnan ulkopuolelle jäävää ”jatkovaa omaehtoista suuntautuneisuutta” (1995) voitaisiin kuvata myös informaatio-

käyttäytymisenä. Khoo (2014) määrittää informaatiokäyttäytymisen (*information behaviour*) laajaksi kirjoksi ihmisen suhteesta tietoon sisältäen tiedon tarpeen, luomisen, etsimisen, kohtaamisen, jakamisen, antamisen, arvioimisen, hallinnan ja käytön. Vaikka informaatiokäyttäytyminen kattaa muunkin tiedonkäsittelyn kuin nykyisen tieto- ja viestintäteknologian, tämä tutkimus keskittyy nykyisen tiedon valtaväylän, Internetin ja älylaitteiden, hyödyntämiseen harrastuneisuudessa, toisin sanoen se käsittää sekä Internetin ja älylaitteiden käytön että näiden kautta toteutetun tiedonhaun, -jaon ja muun mahdollisen informaatiokäyttäytymisen harrastuneisuudessa.

Kuten monet tutkijat ovat huomanneet, vapaa-ajan toiminta on informaatiokäyttäytymisen kannalta oleellinen tutkimusalue (katso esimerkiksi Cox & Blake, 2011; Elsweiler, Wilson & Lunn, 2011; Hartel, Cox & Griffin, 2016; Mansourian, 2020, 2021). Mansourian (2020) korostaa, että vakava vapaa-ajantoiminta on tuottoisa tutkimusalue informaatiotutkimukselle, koska se sisältää useita aiemmin mainittuja informaatiokäyttäytymisen osa-alueita. Usein vakava vapaa-ajantoiminta sisältää jatkuvaa informaatiokäyttäytymistä tiedon tarpeesta etsintään, hankintaan, muokkaamiseen ja tuottamiseen (Mansourian, 2020). Kuten Luomanen jo vuonna 2006 toteaa,

“[k]un Internetin käyttöä kuvataan harrastusten kontekstissa, haastateltavat samalla liittivät tekemisen osaksi laajempaa merkityskokonaisuuutta ja torjuivat mahdolliset oletukset viihteellisestä, jollakin tapaa kevyemmästä ajanvietteestä. [...] Muutoin kyseenalaiseksi usein kuvattu ”päämäärätön surffailu” saattaa harrastuskontekstissa, jossa voidaan kertoa pitkistäkin harrastukseen liittyvillä sivuilla seikkailuista, toimia osoituksena henkilön halusta kehittyä ja saada mahdollisimman paljon tietoa pitkäjänteiseen intohimoon liittyen.” (ss. 80–81).

Näin ollen, kuten on jo aiemmin korostettu, informaatiokäyttäytyminen liittyy oleellisesti harrastamiseen.

Merikivi tutkijakollegoineen (2016) toteaa, että vain murto-osa nykynuorista määrittää mediankäyttöään internetin kautta. Sen sijaan he puhuvat älypuhelimista, sosiaalisesta mediasta ja sovelluksista, joiden käytön internet mahdollistaa. Lisäksi he huomauttavat, että ”lasten ja nuorten mediasuhde [ei] rajoitu enää yhteen välineeseen tai edes tekemiseen, vaan vahvasti verkottunut viestintäympäristö läpäisee koko elämys- ja kokemusmaailman” (Merikivi ym., 2016, s. 5) ja ”melkein millä tahansa harrastuksella voi olla medioitunut muotonsa esimerkiksi blogin kautta” (Merikivi ym., 2016, s. 58). Myös Piili ja kollegat tunnistavat ilmiön sanoessaan “[e] rityisesti lasten ja nuorten arjessa reaali maailma ja monet digitaaliset mediaympäristöt limittyvät toisiinsa” (2019, s. 5). Esimerkiksi Kokko, Martin, Villberg, Ng ja Mehtälä (2016) raportoivat tutkimuksessaan, että liki puolet tutkimukseen osallistuneista 11–15-vuotiaista lapsista käytti liikuntaan integroitunutta, liikkumista mittaavaa älypuhelinsovellusta.

Lisäksi lähes kaikkeen vapaa-ajantoimintaan on olemassa omia virtuaalisia yhteisöjään (vertaa esimerkiksi Torres, 2020) ja esimerkiksi videoiden jakoon tarkoitettun sivustoon YouTubeen on arvioitu ladattavan 500

tuntia videosisältöä joka minuutti, jota voi hyödyntää taitojen tai tietojen oppimiseen, kuin myös esimerkiksi musiikin kuunteluun (Wojcicki, 2020). Garrett (2016) huomauttaa, että YouTube on usein ensimmäinen sivusto, jolta internetkäyttäjät etsivät ohjevideoita sen ollessa maailman suosituimpia sivustoja (sittemmin YouTube on Amazon Alexan, 2020, mukaan noussut maailman toiseksi suosituimmaksi sivustoksi Googlen jälkeen).

On tavallista, että sosiaalisen median kanaviin tulee luoda oma käyttäjätunnus, ja yleensä näissä on myös ikäraja. Esimerkiksi Instagramin ja TikTokin ikäraja on 13 vuotta (Instagram, 2021; TikTok, 2021), mutta todellinen käyttäjien ikähaarukka laajenee sen alapuolelle, kuten tämäkin tutkimus osoittaa (katso myös esimerkiksi Coughlan, 2016; Dyer, 2018). Valitettavasti Suomessa tehdyt kartoitukset sosiaalisen median kanavien käytöstä kohdistuvat usein ikärajojen yläpuolelle. Esimerkiksi Tilastokeskuksen tieto- ja viestintätekniikan käyttöä koskevassa kartoituksessa nuorin tutkittu ikäryhmä on 16–24- vuotta (Tilastokeskus, 2020). Kuitenkin esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliitto antaa nettisivuillaan lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöä koskevat oppaat vanhempien käyttöön (Mannerheimin Lastensuojeluliitto, 2021), josta voidaan päätellä lasten olevan sosiaalisen median parissa ja Salasuo kollegoineen (2021 s. 59) kuvaavat ilmiötä vuoden 2020 Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa.

Tutkimusten osoittaessa tietotekniikan ja sosiaalisen median integroitumisen reaali maailmaan, myös harrastuneisuuden, kasvavissa määrin, on perusteltua selvittää näiden kahden elementin yhteyttä. Harrastuneisuuden on osoitettu olevan oleellinen osa lasten ja nuorten vapaa-aikaa, jonka on todettu olevan yhteydessä useisiin hyvinvoinnin osa-alueisiin fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti (katso esimerkiksi OKM, 2019), jolloin sen muitakin muotoja kuin itse toimintaa tulee tutkia. Lisäksi harrastamisen käsitteen tai määritelmän ristiriitaisuutta tulee korostaa, jotta harrastaminen voidaan erottaa muusta vapaa-ajan toiminnasta laadullisesti ja määrällisesti (vrt. Salasuo, 2021, s. 5).

Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen päätavoite on selvittää nuorten informaatiokäyttäytymistä harrastuneisuudessa. Samalla pyritään havainnollistamaan harrastuneisuuden jakautumista, mielletyn harrastamisen ja muun vapaa-ajan aktiivisuuden eroavaisuutta ja tutkimaan harrastuneisuuskategorioiden välisiä yhteyksiä. Tutkimusongelman pohjalta tutkimukselle muodostettiin pääkysymys:

- 1) Miten informaatiokäyttäytyminen näyttäytyy osana harrastuneisuutta?

Pääkysymyksen lisäksi muodostettiin kaksi aineistoa ja tutkimusongelmaa kuvaavaa alakysymystä:

- 2) Miten kohdejoukon harrastuneisuus on jakautunut?
- 3) Miten eri harrastuneisuusmuodot ovat yhteydessä keskenään?

Menetelmät ja tutkimusaineisto

Tutkimus on luonteeltaan kvantitatiivista ja kvalitatiivista dataa yhdistävä monimenetelmätutkimus (katso esimerkiksi Tashakkori, Johnson & Teddlie, 2020). Monimenetelmällistä lähestymistapaa voidaan perustella tutkimuksen pilottimaisen aseman vuoksi: tutkimus pyrkii lähestymisellään keräämään mahdollisimman kattavaa dataa aiheesta sekä tätä tutkimusta että tulevaisuuden tutkimuksia varten. Erityisesti datankeruulomakkeen toimintaa arvioidaan tulevaa, suurempaa vapaa-ajan tutkimusta varten. Tutkimusasetelmalla pyritään löytämään kvantitatiivista yleistävää dataa nuorten vapaa-ajan- viettotavoista ja avoimilla, kvalitatiivisilla vastauksilla tutkimusasetelma pyrkii avaamaan nuorten vapaa-ajanvietosta näkökulmia, joita tutkijat eivät ole osanneet suljetuilla kysymyksillä kysyä, sekä keräämään syvempää tietoa näiden uusien ajanviettotapojen kulttuureista ja toimintamalleista.

Tutkimuksen aineisto kerättiin suomalaisen yhtenäiskoulun 6.- ja 7.-luokkalaista. Kyselyyn osallistui yhteensä kuusi luokkaa, joista kolme oli kuudensia luokkia ja kolme seitsemänsiä luokkia. Vastauksia saatiin yhteensä 119 (62 6. luokkalaista ja 57 7. luokkalaista) (Taulukko 1). Kuudesluokkalaista oli yhteensä koulussa 68 ja seitsemäsluokkalaista 73. Näin ollen kuudesluokkalaisten vastaajaosuus oli 91 prosenttia ja seitsemäsluokkalaisten vastaajaosuus oli 78 prosenttia. Yhteensä 84 prosenttia kohdejoukosta vastasi kyselyyn.

Tutkimuksen ikäryhmä, 12–14-vuotiaat, valikoitui taustateorian oletuksista, että tämän ikäisillä olisi paljon harrastuksia, ja että teini-ikään yhdistetty murrosvaihe harrastusten käsittämässä voisi näkyä tuloksissa. Lisäksi tietoteknisten taitojen ja sosiaalisen median käytön oletetaan heijastuvan tuloksiin.

Taulukko 1. *Tutkimusaineiston jakauma*

	Tyttö	Poika	Muu	Yhteensä
6 lk.	33	23	6	62
7 lk.	35	19	3	57
Yhteensä	68	42	9	119

Datankeruu toteutettiin sähköisellä lomakekyselyllä toukokuussa 2020. Oppilaat vastasivat kyselyyn omilla mobiililaitteillaan oppitunnin aikana ja tutkimusryhmän jäsen oli paikalla esittelemässä tutkimusaihetta ja vastaamassa oppilaiden mahdollisiin kysymyksiin. Kysely lähetettiin alun perin oppilaille sähköpostiin vuoden 2020 maalishuhtikuun valtakun-

nallisen etäopetusjakson aikana, mutta valvomattomalla kyselyllä ei saatu riittävästi vastauksia, minkä vuoksi päädyttiin toteutettuun toimintamalliin.

Sähköinen kysely koostui yhdeksästä eri harrastuneisuuskategoriasta, jotka olivat 1. liikkuminen ja urheilu, 2. musiikkitoiminta, 3. draama- ja teatteritoiminta, 4. kirjoittaminen, 5. valokuvaus ja kuvien muokkaus, 6. kuvataide, 7. pelaaminen, ohjelmointi ja älylaitteiden käyttö, 8. käsityöt ja rakentelu sekä 9. koneet ja moottorit. Nämä teemaluokat valikoituivat aiempien tutkimusten pohjalta (Halme, Hedman, Ikonen & Rajala, 2018; Myllyniemi & Berg, 2013). Teemaluokat oli jaettu kahteen eri alaluokkaan, toimintaan ja verkko-osuuteen. Toimintaosiossa kartoitettiin vastaajien harrastuneisuutta näiden kategorioiden sisällä ja verkko-osuuksissa pyrittiin selvittämään, kuinka nuorten informaatiokäyttäytyminen näyttää kytkevän harrastuneisuuskategorian osalta. Esimerkiksi lomakekyselyssä kysyttiin musiikkitoiminnan osuudessa ”Soitatko jotain instrumenttia, mitä?” ja musiikkitoiminnan verkko-osuudessa ”Jaatko musiikkiaiheista materiaalia internetiin?” ja ”Harjoitteletko lajitaitoja internetmateriaalin avulla?”

Vapaa-ajanviettomieltyymysten keskittyneisyyden takia tuloksien tilastollinen testaaminen oli haasteellista ja tuloksissa keskitytään harrastuneisuusmuotojen välisiin korrelaatioihin. Useimmat vastaajat viettivät aikaansa yhden tai kahden eri harrastuneisuuskategorian parissa ja vastasivat muihin kategorioihin toistuvasti Likert-asteikolla ”en koskaan” (Likert-asteikon vaihtoehtojen ollessa en koskaan, joskus, kuukausittain, viikoittain, päivittäin ja useamman kerran päivässä). Tämä on toisaalta ymmärrettävää, harvat ihmiset jakavat mielenkiintoaan kaikille aiemmin mainituille kategorioille, mutta toisaalta pieni otantajoukko, vastausten laatu ja epätasainen jakautuminen luovat haasteita tilastollisen päättelyn kannalta. Jatkossa esiteltävissä taulukoissa ja tuloksissa on tarkasteltu koko kerättyä dataa, ellei erikseen mainita käytettävän rajattua osaa siitä, esimerkiksi tiettyjä harrastuneisuuskategorioita.

Taulukossa 2 on kuvattu vastaajajoukon harrastuneisuus vastaajamääränä (n) ja kokonaisotoksen prosenttiosuutena (%). Taulukkoon 2 on sisällytetty vastaajat, jotka ovat raportoineet edes yhteen kategorian väittämistä muuta kuin ”en koskaan”, toisin sanoen, taulukkoon on sisällytetty vastaajat, jotka harrastelevat jotain kategorian osa-alueita edes joskus.

Taulukko 2. Harrastuneisuuskategorioiden jakautuminen otoksessa $N = 119$.

Harrastuneisuuden toteuma	n	%
Liikunta	105	88
Instrumentin soitto	21	18
Ohjatut musiikkiharrastukset	37	31
Draama	14	12
Kirjoittaminen	42	35
Kuvaaminen	82	69
Kuvataide	68	57
Tietokonepelaaminen	80	67
Käsityöt	44	37
Koneet ja moottorit	5	4
Internetiin tai sosiaaliseen mediaan liittyvä toiminta, esim. materiaalin jakaminen.		
Liikunta	16	13
Musiikki	44	37
Musiikki (sis. musiikin kuuntelu*)	66	55
Draama	11	9
Kirjoittaminen	19	16
Kuvaaminen	49	41
Kuvataide	38	32
Tietokonepelaaminen	49	41
Käsityöt	21	18
Koneet ja moottorit	7	6

*Avoimista kysymyksistä manuaalisesti erotellut vastaukset, joista ilmenee vastaajan musiikinkuuntelusovelluksen käyttö.

Tätä harrastuneisuuden jakautumista tutkitaan tarkemmin vertaamalla luokka-asteita toisiinsa harrastuneisuuden ja sosiaalisen median käytön näkökulmasta. Lisäksi eri vapaa-ajanviettopojen keskittyneisyyttä tutkittiin erottelemalla vastaajajoukosta aktiiviset harrastajat yksi harrastuneisuuskategoria kerrallaan. Esimerkiksi datasta eroteltiin vastaajat, jotka raportoivat pelaavansa tietokonepelejä viikoittain tai useammin ($n = 59$) ja tarkasteltiin, kuinka tämä joukko jakautuu muiden harrastuneisuuskategorioiden suhteen. Lopulliseen raporttiin valikoituivat kolme suosituinta harrastuskategoriaa; liikunta, tietokonepelaaminen ja kuvaaminen, joiden jakautumista kuvataan tarkemmin luvussa *Harrastusmieltyymysten keskittyminen*. Kuvaajien, pelaajien ja liikkujien välisiä eroja tutkittiin khiin neliö testeillä (χ^2), sekä tarkemmin standardoiduilla residuaaleilla (std.res). Poikkeamat raportoidaan, mikäli standardoidun residuaalin itseisarvo on yli 1,66.

Harrastamisen ja harrastelun välisten tarkempien parametrien puuttuessa tässä tutkimuksessa viikoittain tai useammin toistuva toiminta nimitään harrastamiseksi ja harvemmin tapahtuva toiminta harrasteluksi. Luokittelu on puutteellinen sen mitatessa ainoastaan toiminnan määrää, jättäen ulkopuolelle muun harrastamisen kuin itse toiminnan (vrt. Metsämuuronen, 1995; Myllyniemi & Berg, 2013, ss. 40–42), mutta toisaalta korostaa myös tarpeellisuutta näiden kahden ulottuvuuden erottamiselle tieteellisesti.

Aiemmin esiteltyjen laajempien harrastuneisuuskategorioiden lisäksi aineistosta nousi esiin yksittäisiä muuttujia, joihin yli 95 prosenttia oli vastannut Likert-asteikon vaihtoehdon ”en koskaan”. Musiikin, kuvataiteen, käsityöiden, kirjoittamisen sekä sovellusten käytön osalta löytyi yksit-

täisiä muuttujia, joita vain alle kuusi (6) kertoo harrastelevansa. Merkittävimpiä huomioita kuitenkin tehtiin draaman ja teatterin sekä koneiden ja moottoreiden kategorioissa, joista nousi esiin useita täysin harrastelun ulkopuolelle jääviä muuttujia. Koneiden ja moottoreiden toimintoja käsittelevä kategoria oli selvästi vähiten suosittu, sillä 97 prosenttia vastaajista valitsi jokaiseen vastausvaihtoehtoon vastauksen ”en koskaan”. Draaman ja teatterin kohdalla lukema ei ole yhtä korkea verrattuna edelliseen, mutta siinäkin 96 prosenttia vastaajista valitsi vaihtoehdon ”en koskaan” puoleen kategorian väittämistä.

Vastausten yksimielisyyden vuoksi väittämien varianssia tarkasteltiin SPSS-ohjelmiston (IBM Corporation, 2017) boxplot -ominaisuudella, jotta datasta pystyttiin poimimaan ne muuttujat, joissa varianssia on. Väittämät, joista löytyi riittävästi varianssia jatkotutkimuksia varten, on kerätty Taulukkoon 3. Taulukossa 3 kuvattu vastausvaihtoehtojen vaihteluväli tarkoittaa lomakekyselyssä ollutta Likert-asteikkoa, jonka vaihtoehdot olivat en koskaan (1), joskus (2), kuukausittain (3), viikoittain (4), päivittäin (5) tai useamman kerran päivässä (6). Liikunnan määrää kartoitettaessa ei käytetty 6-portaista Likert-asteikkoa, vaan määrää kuvattiin tunteina viikossa. Vastausvaihtoehdot 1–7 kuvaavat lukuina, kuinka monta tuntia viikossa vastaaja toimii yhden lajin parissa, ja vastaus 8 kuvaa vaihtoehtoa ”enemmän kuin 7 tuntia viikossa”.

Taulukko 3. Harrastuneisuuskategorioiden vastausten keskiarvo (KA), keskihajonta (KH) ja vastausvaihtoehtojen vaihteluväli (VV)

Harrastuneisuuden toteuma	KA	KH	VV
LIIKUNTA			
Liikunnan määrä	3,43	1,64	1–8
Harjoittelen lajia internetin avulla	2,01	1,92	1–6
Harjoittelen lajia applikaation avulla	1,84	1,37	1–6
Keskustelen lajiin liittyvistä asioista internetissä	1,97	1,3	1–6
Katselen lajiin liittyvää materiaalia internetissä	2,87	1,78	1–6
Seuraan lajin tapahtumia verkossa	2,61	1,7	1–6
MUSIIKKI			
Hyödynnän musiikkisovelluksia	1,94	1,73	1–6
Kuuntelen musiikkia netin välityksellä	2,83	2,19	1–6
KIRJOITTAMINEN			
Kirjoitan päiväkirjaa	1,42	0,83	1–5
Kirjoitan kertomuksia tai tarinoita	1,36	0,69	1–6
Katselen aiheeseen liittyvää materiaalia internetissä	1,19	0,64	1–4
KUVAAMINEN			
Otan valokuvia ja muokkaan niitä	2,31	1,5	1–6
Kuvaan ihmisiä	2,04	1,49	1–6
Kuvaan eläimiä	2,05	1,32	1–6
Kuvaan itseäni	2,25	1,51	1–6
Kuvaan maisemia	2,09	1,31	1–6
Kuvaan arkipäiväisiä asioita	1,81	1,35	1–6
Jaan tekemääni materiaalia internetiin	1,83	1,4	1–6
Teen videoita.	2,46	1,8	1–6
KUVATAIDE			
Maalaan vesitai pastelliväreillä	1,57	1,01	1–6
Piirrän lyijykynällä tai tusseilla	2,41	1,62	1–6
Jäljennän maalauksia tai kuvia	1,65	1,12	1–6
Opettelen maalaamaan itsenäisesti	1,7	1,23	1–6
Katselen aiheeseen liittyvää materiaalia internetissä	1,68	1,32	1–6

TIETOKONEPELAAMINEN			
Pelaan tietokonepelejä	3,27	1,98	1–6
Katson muiden pelisuorituksia	2,59	1,78	1–6
Seuraan alan tapahtumia verkossa	1,82	1,51	1–6
Katselen aiheeseen liittyvää materiaalia verkossa	1,96	1,65	1–6
Harjoittelen lajin taitoja internetin välityksellä	1,6	1,15	1–6
SOSIAALISEN MEDIAN SOVELLUKSET			
Instagram	1,27	0,44	1–2
Spotify	1,64	0,47	1–2
YouTube	1,47	0,5	1–2
Mobiilipelit	1,59	0,49	1–2
Sports Tracker	1,27	0,44	1–2
TikTok	1,26	0,45	1–2

Tulosten luotettavuus ja eettiset ratkaisut

Ensimmäinen aineistonkeruu pyrittiin tekemään vuoden 2020 koronaviruspandemian aikaan sähköisenä etäkyselynä. Näin ei kuitenkaan saatu kuin 42 prosenttia lopullisten vastausten määrästä ja vastausten laadusta nähtiin, ettei kyselyyn ollut keskitytty. Näin ollen aineistonkeruu päätettiin tehdä uudelleen samalle otannalle niin, että aineistonkerääjä on fyysisesti läsnä, esittelee itsensä ja kertoo tutkimuksen tavoitteista suullisesti sekä vastaa mahdollisiin kysymyksiin tutkimuksen aikana. Menettely tuotti kattavamman aineiston ja ehkäisi useita väärinymmärryksiä lomakekyselyn suhteen.

Huolimatta aineistonkerääjän läsnäolosta, vastauksista löytyy epäjohtomukaisuuksia. Epäjohtomukaisuudet ovat useimmissa tapauksissa pieniä ja kertovat luultavasti enemmän näppäinvirheestä kuin kysymyksen huomioimattomuudesta. Useissa tapauksissa epäjohtomukaisuudet ilmenevät suljettujen ja avoimien vastausten välillä ja voivat kertoa myös vastaajien ajatusmallin eroista. Esimerkiksi vastaajat, jotka ovat ilmoittaneet, etteivät jaa materiaalia internetin välityksellä, ovat avoimissa kohdissa raportoineet käyttävänsä erilaisia sosiaalisen median sovelluksia, joista suuri osa perustuu sisällön jakamiseen. Voi olla, että vastaajat eivät koe sosiaalisen median kanavien käyttöä internetin kautta jakamiseksi (vrt. Merikivi ym., 2016, s. 6) vaan voivat esimerkiksi mieltää internetin käytön internetselaimien käytöksi ja raportoivat, etteivät jaa materiaalia verkkosivuille.

Eritoten musiikinkuuntelua koskevat väittämät olivat ristiriidassa avoimien vastausten suhteen. 49 prosenttia vastaajista ilmoitti suljetuissa kysymyksissä, ettei koskaan kuuntele musiikkia netin välityksellä tai sovellusten avulla, mutta avoimeen kohtaan on maininnut käyttävänsä Spotifyta, musiikin suoratoistopalvelua. Näissä tapauksissa tutkijat ovat muokanneet dataa avoimen vastauksen mukaiseksi tekemällä uuden dikotomisen muutujan. Jos sovellus mainittiin avoimessa kohdassa (esimerkiksi vastaaja 11: ”Kuuntelen musiikkia Spotifysta” tai vastaaja 28: ”Kuuntelen musiikkia useamman kerran päivässä esim. Spotifylla tai SoundCouldilla”), sai vastaus arvon 2, mikäli sovellusta taas ei mainittu, sai vastaus arvon 1.

Kuten luvussa *Informaatiokäyttäytyminen harrastuneisuudessa* kuvattiin, tämä jako voi myös kertoa enemmän siitä, kuinka vastaajajoukko ko-

kee Spotifyn käytön; voi olla, että nuoret pitävät internetiä niin itsestään-selvyytenä, etteivät koe Spotifyn käyttöä internetin välityksellä musiikin kuunteluksi. Kysymyksen asettelun voisi jälleen ymmärtää esimerkiksi internetselaimien hyödyntämiseksi.

Huolimatta epäjohtonmukaisuuksista, myös näiden vastaajien kohdalla näkyy, että he ovat lukeneet ainakin suurimman osan kysymyksistä. Useissa tapauksissa useiden ”en koskaan” vastausten välissä on yksittäisiä poikkeavia vastauksia, jotka viittaavat siihen, ettei kysymyksiin ole vastattu lukematta kysymyksiä. Esimerkiksi kuvataiteen kategoriassa useat vastaajat vastasivat ”en koskaan” kaikkeen muuhun paitsi lyijykynällä piirtelyyn.

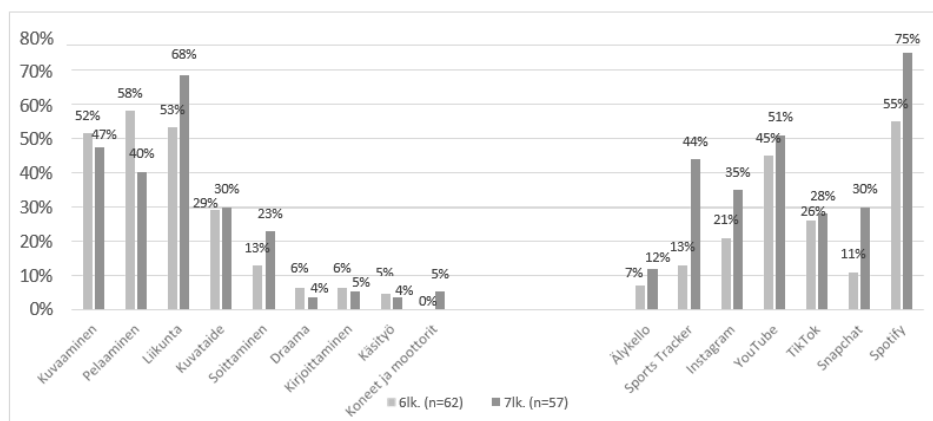
Tutkimus on toteutettu alusta saakka eettiset periaatteet silmällä pitäen (Vilka, 2014) Tutkittavan otoksen vastatessa sähköiseen lomakekyselyyn on heidän henkilökohtaisuuksensa pysynyt salassa, sillä missään vaiheessa ei ole kysytty henkilökohtaisia tietoja, esimerkiksi nimeä. Tutkimusaineistoa on käsitelty ainoastaan tutkimusryhmän kesken, eikä aineisto ole vapaasti luettavissa. Tutkimuksen päätyttyä aineisto tullaan hävittämään. Aineiston analyysissä tutkittavien henkilöiden profiilia ei pysty tunnistamaan luokka-astetta tarkemmin.

Tulokset

Harrastuneisuuden jakautuminen luokka-asteittain

Kuvioon 2 on kerätty viikoittain tai useammin harrastavien osuus tutkittujen harrastuneisuuskategorioiden mukaan sekä erikseen tietotekniikan hyödyntäminen vapaa-ajalla, joita tarkastellaan luokka-asteittain.

Kuvio 2. Viikoittain tai useammin harrastavien osuus sekä tietoteknisten sovellusten käyttäjien osuus luokka-asteittain



Kuten Kuviosta 2 nähdään, harrastuneisuuskategorioiden välillä ei ole suurta prosentuaalista eroa luokka-asteiden välillä. Suurimmat erot ovat liikunnassa, jossa seitsemäsluokkalaisten liikkuu 15 prosenttia kuudesluokkalaisten enemmän, instrumentin soittamisessa, jossa seitsemäsluokkalaisten soittavat 10 prosenttia enemmän kuin kuudesluokkalaisten ja pelaamisessa, jossa kuudesluokkalaisten kahdeksan prosenttia pelaa enemmän kuin seit-

semäsluokkalaisista. Muissa kategorioissa ero on 5 prosenttia tai vähemmän. Erot eivät ole tilastollisesti merkitseviä (p -arvo $< .05$).

Sosiaalisen median sovellusten käytössä taas erot ovat näkyvämpiä. Kuten kuvioista 2 nähdään, seitsemäsluokkalaiset käyttävät enemmän kaikkia avoimissa vastauksissa mainittuja sosiaalisen median sovelluksia. Erot ovat joidenkin sovellusten kohdalla huomattavia. Esimerkiksi seitsemäsluokkalaisista viidennes (20,6 %) enemmän käyttää Spotifyta ja lähes kolmannes (31 %) enemmän käyttää Sports Trackeria. Myös Instagramin ja Snapchatin käytössä erot ovat yli kymmenen prosenttia. Kuvioon 2 on kerätty kaikki sovellukset, joita käyttää yli 10 prosenttia jommankumman luokka-asteen vastaajista. Näistä eroista tilastollisesti merkitseviä ovat erot Sports Trackerin ($\chi^2(1) = 14,2$, $p < .001$), Snapchatin ($\chi^2(1) = 6,336$, $p = .011$) sekä Spotifyn ($\chi^2(1) = 5,518$, $p = .019$) käytössä. Sports Trackerin kohdalla kuudesluokkalaiset ovat selvästi aliedustettuja (std. res. $-2,2$) ja seitsemäsluokkalaiset yliedustettuja (std. res. $2,3$). Sovelluksissa toimivat mobiilipelit jätettiin kuvion 4 ulkopuolelle avoimien vastausten puutteellisuuden vuoksi; vastaajista suuri osa kertoi pelaavansa jotain, mutta ei tarkentanut mitä pelaa, joten mobiilipelejä ei voida vastausten perusteella erottaa tietokonepelaamisesta.

Tietotekniikan hyödyntämisen jakautumista tutkittiin myös harrastuneisuuskategoriointain. Tulokset perustuvat kyselylomakkeen avoimiin vastauksiin, joihin vastaajat ovat pystyneet kertomaan miten hyödyntävät tietotekniikkaa eri kategorioissa. Sovelluksia tai käyttötapoja mainittiin liikunnan, musiikin, kuvataiteen, pelaamisen ja kuvaamisen yhteydessä. Tätä vahvistaa merkitsevät korrelaatiotulokset (kaikissa p -arvo korkeintaan $0,001$), joita havaittiin esimerkiksi YouTubeen käytön ja musiikin kuuntelun välillä ($r = .36$), videoiden tekemisen ja Spotifyn käytön välillä ($r = .40$) Sports Trackerin ja videoiden tekemisen väliltä ($r = .35$). Käsityö-, draama-, kirjoitus- ja kone- ja moottorikategorioiden yhteydessä erillisiä sovelluksia ei mainittu.

Eniten eri sovelluksia mainittiin musiikin ($n = 13$), pelaamisen ($n = 9$) ja liikunnan ($n = 8$) kategorioissa. Kuvataiteen yhteydessä mainittiin kuusi (6) sovellusta ja kuvaamisen yhteydessä neljä (4). Lisäksi esimerkiksi Instagramin huomattiin korreloivan merkitsevästi valokuvaukseen liittyvien toimintojen kanssa (otat valokuvia $r = .34$, kuvaan ihmisiä $r = .32$ ja kuvaan itseäni $r = .31$), joissa kaikissa p -arvo oli korkeintaan $0,001$. Lisäksi erilaisia mobiili, konsoli ja tietokonepelejä mainittiin yhteensä 51 kappaletta. Sovellusten käyttö harrastuneisuuden yhteydessä ei ole tulosten mukaan kovin yleistä. Harrastuneisuuskategorioiden sisällä ainoastaan musiikissa YouTubea (33 %) ja Spotifyta (66 %) hyödynsi yli kolmasosa vastaajista ja pelaamisen yhteydessä 60 prosenttia mainitsi jonkin mobiili- tai tietokonepelin. Lähes kolmasosa (29 %) käytti Sports Trackeria liikkueessaan, ja muita sovelluksia harrastuneisuuskategoriointain hyödynsi vastaajista 20 prosenttia tai vähemmän.

Huolimatta sovellusten vähäisestä käyttöasteesta, Instagram, Snapchat ja TikTok mainittiin kaikissa aiemmin mainituissa viidessä harrastuneisuuskategoriassa ja YouTube mainittiin kaikkien paitsi kuvaamisen yhteydessä. Tulokset heijastavat osaltaan aikaisempia tutkimuksia, joiden mu-

kaan tietotekniikka integroituu kokonaisvaltaisesti nuorten elämään (vrt. Merikivi ym., 2016). YouTuben puuttuminen kuvaamisen yhteydestä voi kertoa osaltaan siitä, ettei siinä pyritä aktiivisesti kehittymään (kohdejoukko ei hyödynnä YouTubea kuvaustaitojen opettelussa) eivätkä aktiivisesti jaa sisältöä YouTubeen (eivät kuvaa YouTubea varten).

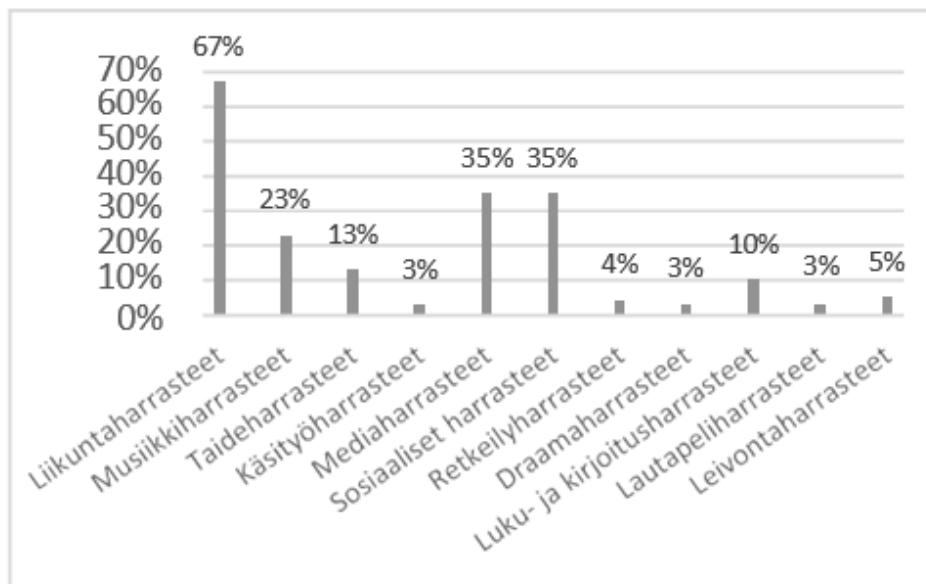
Lisäksi, kuten aiemmin kuvailtiin, sosiaalisen median sovellukset osoittivat positiivisia korrelaatioita eri harrastuneisuusmuotoihin. Esimerkiksi Spotifyn käyttö korreloi merkitsevästi internetin avulla urheilulajin harjoittamisen muuttujan kanssa ($r = .31$), ja musiikkisovellusten hyödyntäminen sekä YouTuben käyttö korreloivat sovellusten avulla urheilulajin harjoittamisen muuttujan kanssa ($r = .30$ ja $r = .32$). Myös netin välityksellä kuunneltavan musiikin muuttujan ja kertomusten kirjoittamisen muuttujan välille syntyi merkitsevä korrelaatio ($r = .31$). Kaikkien aiempien korrelaatioiden p-arvo on korkeintaan 0,001.

Vastaajajoukon harrastuneisuus

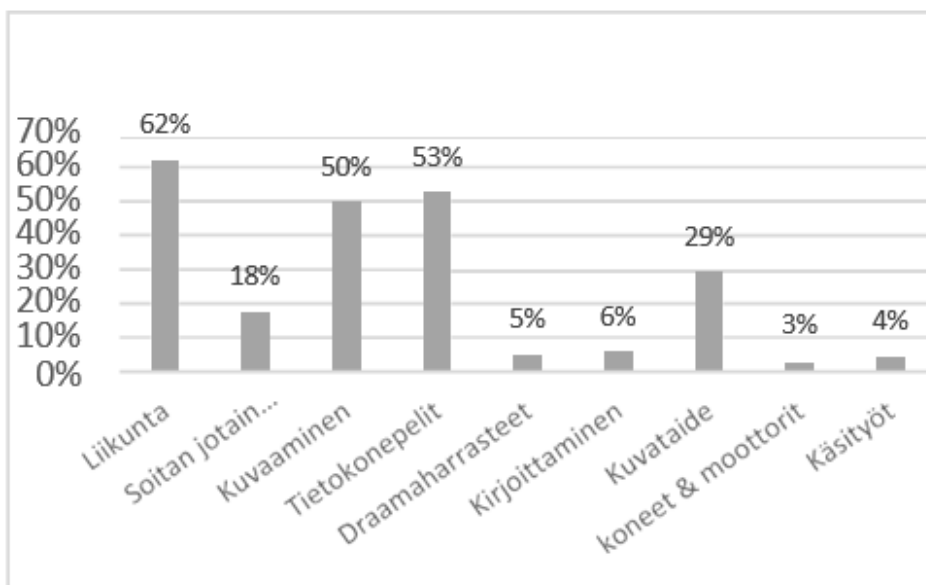
Kuten teoriaosuudessa kuvattiin, vastaajien koettu vapaa-aika ja tutkittu vapaa-aika eivät aina kohtaa. Seuraavaksi verrataan vastaajien itsenimettyjä vapaa-ajan harrasteita tutkittujen harrastuneisuuskategorioiden esiintyvyyteen.

Kyselylomakkeen ensimmäisessä avoimessa kysymyksessä vastaajat kertoivat omin sanoin mitä harrastavat tai mitä tekevät vapaa-ajallaan. Kuvioon 3 on tiivistetty vastaajajoukon nimeämät harrastukset ja harrasteet kategorioihin. Niihin on kerätty vastaajien osuus, jotka ovat nimenneet vähintään yhden harrastuksen tai harrasteen kategoriasta. Esimerkiksi 67 prosenttia vastaajista on nimennyt vähintään yhden liikuntaharrastuksen tai -harrasteen. Sosiaaliset harrasteet kattavat esimerkiksi ystävien tai perheen kanssa oleskelun “hengaan kavereiden kanssa” sekä “pidän yhteyttä kauempana asuviin kavereihin”. Mediaharrasteisiin lukeutuvat muun muassa suoratoistopalveluiden käyttö kuten “katon Netflixii” ja spesifioimaton puhelimen käyttö “oon puhelimenä”.

Kuvioon 4 on listattu kyselylomakkeella tutkitut harrastuneisuuskategoriat ja vastaajajoukon osuus, jotka vastausten perusteella harrastavat kyseisen kategorian parissa viikoittain tai useammin. Poikkeuksena ovat liikunta ja instrumentin soitto. Liikunnan määrää mitattiin tunteina viikossa Likert-asteikon sijaan. Raja-arvona pidettiin Opetus- ja kulttuuriministeriön (2021b) 7–17-vuotiaiden liikuntasuosituksen alarajaa (1 tunti päivässä). Kuviossa 4 esiintyvä 62 prosenttia harrastaa liikuntaa vähintään tunnin päivässä. Instrumentin soitto taas on dikotominen kyllä-ei muuttuja. Vastaajista lähes viidesosa (18%) raportoi soittavansa vähintään yhtä instrumenttia joko ohjatusti tai itsenäisesti, eli he harrastavat soittamista.



Kuvio 3. Vastaajien nimetty harrastuneisuus



Kuvio 4. Tutkitun harrastamisen jakautuminen

Vertaamalla kuvioita 3 ja 4 nähdään, että vastaajajoukon nimeämä harrastuneisuus ja tutkittu harrastaminen kohtaavat parhaiten liikunnan ja musiikin kategorioissa. Kaksi kolmannesta (67 %) vastaajista on nimennyt jonkin liikuntaharrastuksen tai -harrasteen ja 62 prosenttia liikkuvat vähintään yhden tunnin päivässä. Musiikkiharrasteen on nimennyt noin neljäsosa (23 %) vastaajista ja noin viidesosa (18 %) soittaa jotain instrumenttia. Ero voi selittyä sillä, että osa vastaajista nimesi musiikin kuuntelun vapaa-ajan toimintaansa.

Mediaharrasteiden ja kuvataiteen osalta erot nimettyjen ja tutkittujen aktiviteettien välillä ovat suurempia. Erityisesti tietokonepelejä ei vastaajien toimesta nimetty vapaa-aikaan. Minkä tahansa mediaan liittyvän harrasteen on nimennyt hieman yli kolmannes (35 %), mutta sekä kuvaa-

mista että tietokonepelejä harrastaa vastausten perusteella yli puolet vastaajista. Tietokonepeleihin lukeutuvat myös mobiilipelit ja konsolipelit. Samoin vain 13 prosenttia vastaajista mainitsi kuvataiteeseen liittyviä vapaa-ajanviettotapoja, mutta tulosten mukaan lähes kolmannes (29 %) harrastaa jotain tai joitain kysyttyjä kuvataiteen muotoja viikoittain. Draaman, kirjoittamisen, koneharrasteiden ja käsitöiden osalta suurta muutosta ei ole havaittavissa. Lisäksi avoimissa vastauksissa esiintyi muutamia kategorioita, joita ei myöhemmin selvitetty: yli kolmasosa vastaajista (35 %) mainitsi sosiaalisten suhteiden ylläpidon, kavereiden tai perheen kanssa oleskelun olevan osa vapaa-aikaa ja muutama vastaaja kertoi retkeily, -lautapeliä kokkausharrastuneisuudesta.

Harrastusmieltyymysten keskittyminen

Harrastusmieltyymysten keskittymistä tutkittiin suodattamalla vastaajajoukosta aktiivisesti (viikoittain) harrastuneisuuskategorian parissa toimijat ja tarkastelemalla, kuinka tämä joukko jakaantuu muun harrastuneisuuden suhteen. Tarkemman tarkastelun kohteeksi valikoituivat lopulta kolme suosituinta harrastuskategoriaa: liikunta, pelaaminen ja kuvaaminen (Kuvio 4), joita harrasti vähintään 50 prosenttia vastaajista. Alle (Taulukko 4) on kerätty aktiivisten kuvaajien, pelaajien ja liikkujien jakautuminen muihin harrastuneisuuskategorioihin ja prosenttiosuudet ovat kuvattu näiden kolmen kategorian suunnasta, eli esimerkiksi 26 prosenttia aktiivisista kuvaajista myös soittaa jotain instrumenttia.

Taulukko 4. Aktiivisten kuvaajien, pelaajien ja liikkujien muu harrastelu

	Kuvaajat (n = 59)	Pelaajat (n = 59)	Liikkujat (n = 19)	Khiin neliö (χ^2)	p-arvo
	%	%	%		
Soittaminen	26	14	32	3,921	.140
Perinteiset musiikkiharrastukset	22	10	21	3,259	.196
Liikuntaa yli 1 h päivässä	71	56	-	2,161	.142
Kuvaaminen	-	46	74	4,494	.034
Kuvataide	51	22	31	7,434	.024
Tietokonepelaaminen	60	-	59	0,059	.809
Draama	12	4	11	3,055	.217
Kirjoittaminen	44	14	26	13,534	.001
Koneet ja moottorit	4	5	5	0,243	.885
Musiikin kuuntelu	98	85	89	5,119	.077
Käsityöt	20	5	10	6,388	.041

Taulukon 4 mukaan kuvaaminen tuntuu rajoittavan muuta harrastuneisuutta vähiten, toisin sanoen kuvaamista integroidaan muuhun harrastuneisuuteen eniten. Prosentuaalisesti aktiivisesti pelaavista, liikkuvista ja kuvaavista vastaajista kuvaajia löytyy eniten perinteisten musiikkiharrastusten, kuvataiteen, draaman, kirjoittamisen, musiikin kuuntelun ja käsitöiden kategorioista. Lisäksi kuvaajat harrastelivat enemmän liikuntaa kuin pelaajat ja hiukan enemmän pelaamista kuin liikkujat. Soittajia löytyi eniten aktiivisista liikkujista. Aktiivinen pelaaminen vaikuttaisi rajoittavan eniten muuta

harrastuneisuutta; aktiivisia pelaajia löytyy vähiten kaikista kategorioista ja aktiiviset pelaajat liikkuvat vähemmän kuin aktiiviset kuvaajat, ja lisäksi he kuvaavat vähemmän kuin aktiiviset liikkujat.

Aktiivisista kuvaajista, pelaajista ja liikkujista lähes kaikki kuuntelevat musiikkia hyödyntäen eri musiikkisovelluksia, yleisimmin Spotifyta. Aktiivisista kuvaajista vain yksi vastaaja (2 %) ei raportoi kuuntelevansa musiikkia. Samoin aktiivisista liikkujista kaksi (11 %) ja aktiivisista pelaajista yhdeksän (15 %) eivät kuuntele musiikkia. Liikunnan osuus näyttäytyy myös aktiivisena toimintana vertaillessa näitä kolmea kategoriaa; aktiivisista kuvaajista yli kaksi kolmasosaa (71 %) ja pelaajista puolet (56 %) liikkuu suositusten mukaan vähintään yhden tunnin päivässä. Khiin neliö-testin mukaan tilastollisesti merkitseviä eroja ovat kuvaamisen ($\chi^2(2) = 4,494$, $p = .034$), kuvataiteen ($\chi^2(2) = 7,434$, $p = .024$), kirjoittamisen ($\chi^2(2) = 13,534$, $p < .001$) ja käsityöiden ($\chi^2(2) = 6,388$, $p = .041$) väliset erot.

Eryteisesti kirjoittamisessa pelaajat olivat aliedustettuja (std.res. -2,1) ja kuvaajat yliedustettuja (std.res. 2,2). Lisäksi kuvaajat ovat hieman yliedustettuja käsityökategoriassa (std.res. 1,7).

Aktiivisten kuvaajien, pelaajien ja liikkujien muu aktiivinen toiminta

Taulukkoon 5 on koottu aktiivisesti kuvaavien, pelaavien ja liikkuvien vastaajien joukosta viikoittain tai useammin muissakin harrastuneisuuskategorioissa viikoittain harrastavien määrät. Poikkeuksina jälleen liikunnan määrä, johon poimittiin yli seitsemän tuntia viikossa liikkuvat vastaajat. Lisäksi, kuten edellä, musiikin kuuntelu on dikotominen kyllä-ei muuttuja musiikin kuuntelun ja Spotifyn sekä muiden musiikkisovellusten käytöstä. Kuten Taulukosta 5 nähdään, aktiivinen pelaaminen rajoittaa edelleen eniten toimintaa kaikissa kategorioissa paitsi koneet ja moottorit -kategoriassa.

Taulukko 5. Aktiivisten kuvaajien, pelaajien ja liikkujien muu harrastaminen

Harrastaminen	Kuvaajat (n = 59)	Pelaajat (n = 59)	Liikkujat (n = 19)	Khiin neliö (χ^2)	p-arvo
	%	%	%		
Soittaminen	21	14	32	3,921	.141
Perinteiset musiikkiharastukset	2	0	0	1,112	.514
Liikuntaa yli 1 h päivässä	71	56	-	2,161	.142
Kuvaaminen	-	13	36	1,684	.194
Kuvataide	2	0	5	2,807	.246
Tietokonepelaaminen	32	-	48	1,436	.231
Draama	2	0	0	2,683	.261
Kirjoittaminen	0	0	0	-	-
Koneet ja moottorit	2	2	0	0,327	.849
Musiikin kuuntelu	98	86	89	5,119	.077
Käsityöt	3	3	5	2,556	.278

Aktiivisesti liikkuvat vastaajat tuntevat harrastavan aktiivisesti myös muita aktiviteetteja. Esimerkiksi kolmasosa (32 %) aktiivisista liikkujista soittaa jotakin, hieman yli kolmasosa (36 %) kuvaa viikoittain tai useammin, ja lähes puolet (48 %) aktiivisista liikkujista myös pelaa tietokonepelejä aktiivisesti. Tulosten mukaan pelaaminen vaikuttaisi rajoittavan eniten muuta harrastamista ja liikunta vähiten, joskaan tulokset eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Lisäksi musiikin kuuntelu korostuu jälleen kaikissa kolmessa kategoriassa.

Harrastuneisuuskategorioiden väliset yhteydet

Harrastuneisuuskategorioiden välillä havaittiin yhteyksiä, ja niistä merkitsevimmät on esitelty tässä luvussa. Dataa analysoidessa on tarkasteltu Spearmanin korrelaatiokerrointa, ja esiteltävät lukemat ovat korrelaatiokertoimeltaan vähintään 0,3 ja niiden tilastollinen merkitsevyys eli p-arvo on korkeintaan 0,001. Pelaamisen, kuvaamisen ja kuvataiteen kategorioiden kohdalla korrelaatioita löytyi useiden muuttujajoukkojen kanssa, kun taas muiden kategorioiden kohdalla merkitseviä korrelaatioita oli vain yksittäisten muuttujien kanssa.

Tietokone- ja mobiilipelien sekä muiden pelaajien pelisuoritusten seuraamisen muuttujien merkitsevät korrelaatiot kuvaamisen ja kuvataiteen kategorioiden välillä ovat ainoastaan negatiivisia. Positiivisia merkitseviä korrelaatioita pelaamisen ja muiden kategorioiden väliltä ei löydy. Pelaamisen ja kuvaamisen eri osa-alueiden välillä olevien negatiivisten korrelaatioarvojen vaihteluväli on $-0,42 - (-0,30)$, ja nämä osa-alueet ovat itsensä ja muiden ihmisten kuvaaminen, eläinten kuvaaminen sekä videoiden tekeminen. Tietokonepeleillä pelaaminen korreloi negatiivisesti myös vesi- tai pastelliväreillä maalaamisen kanssa ($r = -.32$).

Kuvaaminen kategoriana korreloi useiden muuttujien kanssa positiivisesti. Kuvaamisen yksittäiset eri osa-alueet näyttävät korreloivan päiväkirjan sekä kertomusten kirjoittamisen kanssa. Lähes jokainen kuvaamisen osa-alue (otat valokuvia, kuvaan itseäni, kuvaan ihmisiä, kuvaan maisemia, jaan tekemääni materiaalia verkkoon) korreloi päiväkirjan kirjoittamisen kanssa (korrelaatioiden vaihteluväli $.30-.41$). Kertomusten kirjoittaminen taas korreloi itsensä kuvaamisen ($r = .31$) sekä maisemien kuvaamisen ($r = .33$) kanssa. Musiikkisovellusten hyödyntäminen korreloi myös kolmen kuvaamisen osa-alueen kanssa, ja ne ovat itsensä kuvaaminen ($r = .35$), arkipäiväisten asioiden kuvaaminen ($r = .30$) ja kuvaamiseen liittyvän materiaalin jakaminen verkkoon ($r = .37$). Edellä mainittujen lisäksi itsensä sekä muiden kuvaaminen näytti korreloivan kirjoittamiseen liittyvien materiaalien katselemisen (esim. blogien lukeminen) kanssa ($r = .31$ ja $r = .35$). Korrelaatioanalyyseissä on huomattavissa selvä merkitsevien korrelaatioiden joukko kuvataiteen eri osa-alueiden kohdalla. Kaikki kysytyt kuvataiteen toiminnot (opettelen maalaamaan itsenäisesti, jäljennän maalauksia tai kuvia, piirtelen lyijykynällä, tussilla tai muilla kynillä, maalaan vesi- tai pastelliväreillä sekä katselen kuvataiteeseen liittyvää materiaalia verkossa) korreloivat merkitsevästi päiväkirjan ja kertomusten kirjoittamisen muuttujien kanssa korrelaation vaihteluvälillä

0,30–0,50. Kuvataide kokonaisuutena korreloi myös useiden kuvaamisen toimintojen kanssa. Kuvaamiseen liittyvien korrelaatioiden vaihteluväli on 0,31–0,52. Musiikin kuuntelu netin välityksellä korreloi ”opettelen maalaamaan itsenäisesti” ($r = .30$) ja ”jäljennän maalauksia tai kuvia” ($r = .31$) kanssa. Lisäksi kolme kuvataiteen muuttujaa korreloi merkitsevästi kirjoittamiseen liittyvien materiaalien katselemisen kanssa, ja nämä muuttajat ja niiden korrelaatiokertoimet ovat ”opettelen maalaamaan itsenäisesti” ($r = .32$), ”maalaaan vesi- tai pastelliväreillä” ($r = .38$) ja ”katselen kuvataiteeseen liittyvää materiaalia verkossa” ($r = .42$).

Edellä esiteltyjen yhteyksien mukaan kuvataide näyttäisi olevan suurin korreloiva harrastuneisuusmuoto, ja sen useimmat osa-alueet korreloivat merkitsevästi useiden muiden kategorioiden muuttujien kanssa. Kuvaaminen näyttäytyy toisena ryhmänä, jossa useat muuttajat korreloivat kategorian ulkopuolisten muuttujien kanssa. Pelaaminen taas on ainoa kategoria, joka tuottaa negatiivisia korrelaatioita muiden kategorioiden muuttujien kanssa.

Pohdinta

Tämän tutkimus tarkasteli kuudes- ja seitsemäsluokkalaisten harrastuneisuutta ja siihen. Samalla tutkittiin eri harrastuneisuusmuotojen yhteyttä toisiinsa. Tutkimus onnistui tuottamaan ymmärrystä eri harrastuneisuusmuotojen jakautumisesta tutkittavien ikäryhmien keskuudessa sekä valottamaan sosiaalisen median kanavien käyttöä harrastuneisuudessa. Harrastuneisuuskategorioista eniten keskityttiin kolmeen suosituimman harrastuksen, viikoittaisen kuvaamisen, pelaamisen ja liikkumisen vaikutuksiin muuhun harrastuneisuuteen nähden. Lisäksi tarkasteltiin harrastuneisuusmuotojen välisiä yhteyksiä merkitsevien korrelaatioiden kautta ja niitä löytyi etenkin kuvataiteen ja kuvaamisen kategorioissa.

Lomakekyselyn ensimmäinen avoin kysymys kohdistui vastaajan käsitukseen omasta harrastamisesta ja vapaa-ajankäytöstä. Suuri osa vastauksista piti sisällään ohjattujen harrastusten, tietokonepelien pelaamisen tai yleiseen oleskeluun liittyvän luettelon. Aiempien tutkimusten tavoin (katso esimerkiksi Luomanen, 2006; Merikivi ym., 2016, s. 56; Myllyniemi & Berg, 2013, ss. 39–40) tässäkin tutkimuksessa vastaajat eivät avanneet kaikkea vapaa-ajan toimintaansa kysymyksenasettelusta huolimatta, kuten kävi ilmi luvussa *Vastaajajoukon harrastuneisuus*. Jatkotutkimuksissa koetut harrastukset ja muu vapaa-ajantoiminta tulee erottaa kysymyksenasettelussa toisistaan, jotta niitä voidaan tutkia ja verrata kvantitatiivisesti ja kvalitatiivisesti. Kuten Salasuo (2021, s. 5) toivoo, vapaa-aikatutkimus tarvitsee useampia määrällisiä ja laadullisia näkökulmia.

Seitsemäsluokkalaiset käyttivät sosiaalisen median kanavia enemmän verrattuna kuudesluokkalaisiin. Tähän voi vaikuttaa sovelluksissa yleisesti olevat ikäraajat, jotka ovat usein 12 tai 13 ikävuotta, eli juuri tämän otoksen ryhmien ikävuodet. Kuitenkin kuudesluokkalaiset esimerkiksi kuvasivat yhtä lailla aktiivisesti, jopa enemmän kuin seitsemäsluokkalaiset. Tästä huolimatta he eivät kuitenkaan samalla tavalla julkaise sisältöään verkkoon sosiaalisen median tilien puuttuessa arkikäytöstä.

Jatkossa informaatiokäyttäjyymistä harrastuneisuudessa voisi tutkia myös kvalitatiivisesti. Lomakekyselyllä kerätty tieto antoi viitteitä sosiaalisen median käytöstä ja hyödyntämisestä, mutta avoimet vastaukset eivät tarjonneet toivottuja kuvauksia kuinka nuoret näitä elementtejä hyödyntävät. Teemahaastattelut voisivat valottaa ilmiötä syvemmin. Lisäksi informaatiokäyttäjyymistä harrastuneisuudessa voisi tutkia eri ikäluokissa, etenkin tämän tutkimuksen osallistujia vanhemmilla, jolloin sosiaalisen median käyttö on oletetusti yleisempää ja näin sen hyödyntäminen harrastuneisuudessa olisi mahdollisesti paremmin esillä.

Tuleviin harrastuneisuus- ja vapaa-ajankyselyihin sisällytetty informaatiokäyttäjyymisen huomiointi tarjoaisi tutkimusdataa kaikkien kouluikäisten sosiaalisen median käytöstä, mikä puolestaan mahdollistaisi lähtökohdan tarkemmalle tietotekniikkatutkimukselle useammalla sektorilla, esimerkiksi koulumaailmassa, nuorisotyössä, harrastetoiminnassa, sekä heille tarkoitettujen palveluiden kohdentamisessa, suunnittelussa, markkinoinnissa ja toteutuksessa. Kuten taustateoriassa on kuvattu, harrastuneisuutta ei voi mitata ainoastaan toteutetun toiminnan avulla ja teknologian integrointi vapaa-ajantoimintoihin on edelleen kasvava realiteetti. Näin ollen on perusteltua tutkia harrastuneisuuden yhteydessä myös, paremman sanan puutteessa, harrastuneisuuden *oheistoimintoja*.

Tutkimuksessa tarkasteltiin kolmen yleisimmän harrastuneisuuskategorian, kuvaamisen, pelaamisen ja liikunnan aktiivisen harrastamisen vaikutusta muuhun harrastuneisuuteen. Tulosten mukaan aktiivinen kuvaaminen integroitui parhaiten muuhun harrasteluun, mikä tukee taustaoletusta teknologian integroitumisesta harrastuneisuuteen. Toisaalta aktiivinen pelaaminen rajoitti muuta harrastuneisuutta eniten.

Muun harrastamisen ollessa aktiivista (viikoittain tai useammin) liikunta esiintyi yleisimpänä muiden harrastuneisuuskategorioiden yhteydessä. Pelaajat harrastivat vähiten muita aktiviteetteja verrattuna kuvaajiin ja liikkujiin. Pelaaminen oli myös ainoa kategoria, jolla esiintyi negatiivisia korrelaatioita muuhun harrastuneisuuteen, erityisesti kuvaamiseen. Jatkossa aktiivisen harrastamisen ja harrastelun vaikutuksia muuhun harrastuneisuuteen voitaisiin tutkia kaikissa harrastuneisuuskategorioiden osissa. Erityisesti koettujen harrastusten vaikutusta ja yhteyttä muuhun vapaa-ajan harrasteluun tulisi selvittää sekä laadullisesti että määrällisesti.

Eri harrastuneisuusmuotojen välillä oli nähtävissä merkitseviä korrelaatioita. Kuten jo aiemmin mainittiin, luovien toimintojen välille syntyi eniten merkitseviä korrelaatioita. Esimerkiksi oli odotettavissa, että Instagram (kuvien ja videoiden jakamiseen tarkoitettu sosiaalisen median sovellus) ja kuvaamisen eri toimintoihin liittyvät muuttujat korreloivat keskenään. Kuvaamisen ja kuvataiteen eri osa-alueet korreloivat eniten muiden kategorioiden kanssa. Molemmat näistä ovat toiminnoiltaan helposti toteutettavia olettaen, että kuvaamista tapahtuu nykyään kasvavissa määrin älypuhelimilla, ja kuvataiteen muotoja on helppo toteuttaa kotona omatoimisesti.

Luvussa *Tulosten luotettavuus ja eettiset ratkaisut* kuvailtiin epäjohdonmukaisuuksia, liittyen harrastamisen ja vapaa-ajanvieton mieltämiseen.

Esimerkiksi ensimmäisessä avoimessa vapaa-ajonviettoa ja harrastuksia kartoittavassa kysymyksessä kahdeksan (8) henkilöä vastasi kuuntelevansa musiikkia vapaa-ajalla, mutta myöhempien vastausten (avoimet ja monivalintakysymykset) perusteella Spotifyn kautta musiikkia kuunteli 77 vastaajaa. Koko otoksesta noin kolme neljäsosaa (76 %) kertoi kuuntelevansa musiikkia vähintään joskus hyödyntäen YouTubea, Spotifyta tai muuta musiikkisovellusta. Musiikin kuuntelua ei siis mielletä tärkeäksi mainittavaksi, vaikka sitä tehdään paljon. Tähän voi vaikuttaa se, että musiikkia kuunnellaan mahdollisesti toisen toiminnan taustalla, esimerkiksi urheillessa tai maalatessa. Musiikin kuuntelu muun harrastuneisuuden ohella toteutuu helposti, ja näin sen toteuttaminen mahdollistuu arjessa ja ottaa paikkansa yleisenä harrastuksena tai harrasteena.

Tässä tutkimuksessa käytetty lomakekysely osoittautui pituutensa ja kysymysmuotojensa osalta haasteeksi niin vastaajien kuin tutkijoidenkin puolesta. Lomakekyselyn yhdeksässä (9) harrastuneisuuskategoriassa jokainen kysymys oli määritetty pakolliseksi vastata, joten suurimmalla osalla omaan harrastuneisuuteen liittyvien kategorioiden ulkopuolella oli paljon kohtia, joihin piti valita ”en koskaan” -vaihtoehto. Jatkossa tämänkaltaisen lomakekyselyn voisi muodostaa kuormittavuudeltaan helpommaksi ohjelmalla, joka antaa hypätä vastaajalle tarpeettomien kysymysten yli. Esimerkiksi vastaajat, jotka eivät osallistu ohjattuun musiikkitoimintaan, pääsevät ohittamaan kyseisen kategorian kysymykset vastaamatta, mikä keventäisi lomakkeen täyttämistä, ja säästäisi energiaa vastata niihin kysymyksiin, jotka ovat vastaajan kannalta merkityksellisiä. Kuitenkin täytyy huomioda, että tämänkaltaiset tutkimukset ovat toistuvasti osoittaneet, ettei vapaa-ajan toteutunut harrastuneisuus vastaa vastaajien omia avoimia kuvauksia, minkä vuoksi kattavia, eri harrastuneisuusmuotoja käsitteleviä kyselyjä tulisi hyödyntää jatkossakin.

Aiempien tutkimusten tavoin tämäkin tutkimus osoittaa, että harrastuksen käsite mielletään suhteellisen rajallisena ja että vapaa-aika muodostuu useammasta elementistä kuin koetuista harrastuksista. Tulevaisuudessa voitaisiin tutkia tarkemmin, millaiset aktiviteetit mielletään harrastuksiksi ja miten ne eroavat määrällisesti ja laadullisesti muusta vapaa-ajan harrastelusta. Tämänkaltaisten parametrien luominen on oleellista lapsille ja nuorille osoitettuja palveluita suunnitellessa. Esimerkiksi johdannossa esitellyt Opetus- ja kulttuuriministeriön ohjelmat ja muut palveluiden tarjoajat voisivat hyötyä harrastuneisuuden elementtien laadullisesta ja määrällisestä tutkimuksesta, minkä avulla palveluita voisi kohdentaa ja markkinoida paremmin nuorille ja lapsille. Kuten Haanpää (2019) huomauttaa, lasten ja nuorten kuuleminen on tärkeää heille harrastepalveluita luodessa. Harrastamisen Suomen malli hankkeessa tähän on pyritty, mutta edelleen esimerkiksi Opetus- ja kulttuuriministeriön mallikaavake lasten ja nuorten kuulemiseen (2021a) sisältää pitkän listan oletettuja harrastuksia (76 kappaletta), joista vastaajat saavat valita mieleisensä, eikä vastaajilta itseltään selvitetä, mitä he kokevat harrastuksena.

Mielenkiintoista olisi esimerkiksi selvittää, vaikuttaako kyselyn harrastuslistan esitysjärjestys tuloksiin ja toivottuihin harrastemahdollisuuksiin kyselylomakkeen ollessa vastaajalle kuormittava.

Koulun ja kolmannen sektorin toimijoiden yhteistyön lisäksi harrastuneisuuden eri kategoriat heijastuvat eri kouluaineisiin ja tuloksia voitaisiin hyödyntää koulun ja vapaa-ajan välisen kynnyksen madaltamiseen myös oppitunneilla. Esimerkiksi luovien harrasteiden yhteyden hyödyntämistä oppiaineiden integroinnissa toisiinsa, sekä vapaa-ajan harrastuneisuuksien hyödyntämistä kouluaineissa voisi tutkia pidemmälle. Tietotekniikkaa koskevaa vapaa-ajandataa taas voitaisiin hyödyntää sekä digitalisaatiokasvatuksessa että digitaalisten pedagogisten ratkaisujen suunnittelussa.

Lähteet

- Amazon Alexa. (2020). The top 500 pages on the web. Amazon Alexa. Viitattu 25.10.2021. <https://www.alexa.com/topsites>
- Coughlan, S. (2016). Safer Internet Day: Youth ignore ‘social media age limit’. BBC News. 9.2.2016. Viitattu 25.10.2021. <https://www.bbc.com/news/education-35524429>
- Cox, A. M., & Blake, M. K. (2011). Information and food blogging as serious leisure. *Aslib proceedings*, 63(2), 204–220. <https://doi.org/10.1108/00012531111135664>
- Dyer, T. (2018). The effects of social media on children. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*, Vol. 14.
- Elsweiler, D., Wilson, M. L., & Lunn, B. K. (2011). Chapter 9 Understanding casual-leisure information behaviour. Teoksessa Spink, A. & Heinström, J. (Toim.), *New Directions in Information Behaviour* (Library and Information Science, Vol. 1), Emerald Group Publishing Limited, Bingley, 211–241. [https://doi.org/10.1108/S1876-0562\(2011\)002011a012](https://doi.org/10.1108/S1876-0562(2011)002011a012)
- Garrett, N. (2016). Mapping self-guided learners’ searches for video tutorials on YouTube. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(3), 319–331. <https://doi.org/10.1177/0047239515615851>
- Haanpää, L. (2019). Harrastustakuu: yhdenvertaisuuden asialla. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 147. Helsinki.
- Halme, N., Hedman, L., Ikonen, R., & Rajala, R. (2018). Lasten ja nuorten hyvinvointi 2017: Kouluterveyskyselyn tuloksia. Terveystieteiden tutkimuskeskus. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-115-7>
- Hartel, J., Cox, A., & Griffin, B. (2016). Information activity in serious leisure. *Information research*, 21(4). 728-. ISSN 1368-1613.
- IBM Corp. (2017). IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0. Armonk, NY: IBM Corp.
- Instagram. (2021). Vinkkejä vanhemmille – Mikä on Instagram?. Viitattu 25.10.2021. https://help.instagram.com/424737657584573/?helpref=uf_share
- Khoo, C. S. (2014). Issues in Information Behaviour on Social Media. *LIBRES: Library & Information Science Research Electronic Journal*, 24(2), 75–96.
- Killick, A. (2006). Holicipation: Prolegomenon to an ethnography of solitary music-making. *Ethnomusicology Forum*, 15(2), 273–299. Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1080/17411910600915414>
- Kokko, S., Martin, L., Villberg, J., Ng, K. ja Mehtälä A. (2016). Itsearvioitu liikuntaaktiivisuus, istuminen ja ruutu-aika sekä liikkumisen seurantalaitteet ja -sovellukset. Teoksessa Kokko, S. & Mehtälä, A. (Toim.), *Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytymisen Suo-messa*. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2016:4.
- Kopomaa, T., & Salasuo, M. (2021). Höntsäilyä-leikkimielisen pelailun ideaalien jäljillä. Teoksessa Salasuo (toim.), *Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 161.

- Luomanen, J. (2006). Internet ja harrastukset. Teoksessa Repo, P., Koskinen, I. & Grönman, H. (Toim.), *Innovaatioiden kotiutuminen - Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2006*, 71–82. Kuluttajatutkimuskeskus. Helsinki. ISSN 2242-3621. <http://hdl.handle.net/10138/152239>
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto. (2021). Lapsi sosiaalisessa mediassa. 12.3.2021. Viitattu 25.10.2021 <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapsit-ja-media/lapsi-sosiaalisessa-mediassa/>
- Mansourian, Y. (2020). How passionate people seek and share various forms of information in their serious leisure. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 69(1), 17–30. <https://doi.org/10.1080/24750158.2019.1686569>
- Mansourian, Y. (2021). Information activities in serious leisure as a catalyst for self-actualisation and social engagement. *Journal of Documentation*, 77(4), 887–905. <https://doi.org/10.1108/JD-08-2020-0134>
- Merikivi, J., Myllyniemi, S., & Salasuo, M. (2016). Media hanskassa. *Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja* 104. ISSN 1799-9227.
- Metsämuuronen, J. (1995). Harrastukset ja omaehtoinen oppiminen: Sitoutuminen, motivaatio ja coping: teoreettinen tausta, rakenneanalyysi ja sitoutuminen. Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos. *Tutkimuksia* 146. ISSN 0359-4203.
- Myllyniemi, S. & Berg, P. (2013). Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. *Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja* 64. ISSN 1799-9227.
- Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallituksen määräykset ja ohjeet 2014:96. Helsinki. ISSN 1798-8888. Viitattu 25.10.2021. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf
- Opetushallitus 2015. Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015. Opetushallituksen määräykset ja ohjeet 2015:48. Helsinki. ISSN 1798-8888. Viitattu 25.10.2021. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/172124_lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2015.pdf.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2019. Harrastamisen Strategia. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:7. Viitattu 25.10.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-621-8>.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2020a. Suomen mallin pilottiin haetaan kuntia mukaan – Jaossa on lähes 10 miljoonaa euroa lasten ja nuorten harrastuksiin. Tiedote 28.10.2020. Viitattu 25.10.2021. https://minedu.fi/en/-/municipalities-invited-to-participate-in-pilot-project-of-the-finnish-model-nearly-eur-10-million-available-for-children-s-and-young-people-s-leisure-activities?languageId=fi_FI
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2020b). Municipalities invited to participate in pilot project of the Finnish model – Nearly EUR 10 million for children’s and young people’s leisure activities. Tiedote 28.10.2020. Viitattu 25.10.2021. <https://minedu.fi/en/-/municipalities-invited-to-participate-in-pilot-project-of-the-finnish-model-nearly-eur-10-million-available-for-children-s-and-young-people-s-leisure-activities>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2021a). Opetus- ja kulttuuriministeriön koululaiskysely 2020. Po- werpoint-esitys. Viitattu 25.10.2021. https://www.fountainpark.fi/wp-content/uploads/2020/10/kuvakaappaukset_harraste.pdf
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2021b). Liikkumissuositus 7–17-vuotiaille lapsille ja nuorille.
- Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2021:19. Viitattu 21.10.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-853-3>
- Paajanen, P. (2001). Lapsen vapaa-aika huoltajan silmin. Väestötutkimuslaitos. Helsinki.
- Piili, H., Heiskanen, E., Koponen, M., Karppinen, H., & Salminen, A. (2019). *Digipedagogiikka: Lasten ja nuorten digitalisaatiokasvatus*. LUT yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019060719395>.
- Sadeniemi, M. (1990). *Nykysuomen sanakirja*. 1, osat 1 ja 2, A-K (Lyhentämätön kansanp., 12. p.). WSOY.

- Salasuo, M., Tarvainen, K. & Myllyniemi, S. (2021). Nuoriso harrastamassa kulttuuria, taidetta ja mediaa: Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen tilasto-osio. Teoksessa Salasuo (toim.), Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020. Nuori- sotutkimusverkoston julkaisuja, nro 161.
- Salasuo, M. (2021). Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020. Nuoriso- tutkimusverkoston julkaisuja, nro 161.
- Stebbins, R. A. (2001). Serious leisure. *Society*, 38(4), 53–57. DOI:10.1007/s12115-001-1023-8. TikTok. (2021). Guardian’s guide. Viitattu 25.10.2021. <https://support.tiktok.com/en/safety-hc/ac-count-and-user-safety/for-parents-and-guardians>
- Tilastokeskus. (2019). Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Helsinki: Tilastokeskus. 31.1.2019. Viitattu 25.10.2021. https://www.tilastokeskus.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tie_001_fi.html
- Tilastokeskus. (2020). Internetin käyttö medioiden seuraamiseen ja viestintään on lisääntynyt. Helsinki: Tilastokeskus. 10.11.2020. Viitattu 25.10.2021. https://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi_2020_2020-11-10_tie_001_fi.html
- Torres, E. N. (2020). Online-to-offline interactions and online community life cycles: a longitudinal study of shared leisure activities. *Leisure Sciences*, 42(1), 32–50. <https://doi.org/10.1080/01490400.2017.1392913>
- Valtioneuvosto (2017) Nuorten syrjäytymisen vähentäminen. Hallituksen puoliväliriihi. 27.4.2017. Viitattu 25.10.2021. <https://valtioneuvosto.fi/documents/10616/4592272/Hallituksen-linjaukset-syrjaytymisen-vahentamiseksi.pdf/ef2dc3b7-8459-497e-b0cf-77b4ea9cf686/Hallituksen-linjaukset-syrjaytymisen-vahentamiseksi.pdf>
- Vilka, H. (2014). Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Viitattu 25.10.2021. Tammi. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0099-9>
- Tashakkori, A., Johnson, R. B., & Teddlie, C. (2020). *Foundations of Mixed Methods Research*. Second Edition. SAGE Publications.
- Wojcicki, S. (2020). YouTube at 15: My personal journey and the road ahead. YouTube Official Blog. 14.2.2020. Viitattu 25.10.2021. <https://blog.youtube/news-and-events/youtube-at-15-my-personal-journey/>