



**ANNA KANERVA
ARI KURLIN NIINIAHO
LILLI PIRILÄ**

**SELVITYS KUVA-
OHJELMIEN
IKÄRAJA-
TUNTEMUKSESTA**

Yhteistyöjulkaisu Kansallisen audiovisuaalisen instituutin
(KAVI) kanssa.

Cuporen verkkojulkaisuja 64

Kulttuuripoliittikan tutkimuskeskus Cupore

© Anna Kanerva, Ari Kurlin Niiniaho & Lilli Pirilä ja

Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö 2020

Ulkoasu ja taitto: Tiina Paju

ISBN 978-952-7200-56-8 (pdf)

ISSN 1796-9263 (pdf)

SELVITYS KUVAOHJELMIEN IKÄRAJA- TUNTEMUKSESTA

ANNA KANERVA
ARI KURLIN NIINIAHO
LILLI PIRILÄ

SISÄLLYS

Tiivistelmä	7
Sammanfattning	9
Summary	11
KAVI:n alkusanat: Ikäraajat suojaavat lasta osana kotien mediakasvatusta	13
1. Tutkimuksen tausta	19
1.1 Tutkimuksen tavoite ja tiedonkeruu	19
1.2 Kuvaohjelmien ikäraajat ja sisältösymbolit	20
1.3 Kuvaohjelmien kansainvälinen toimintaympäristö	22
2. Toteutus ja taustatiedot	23
2.1 Tutkimuksen toteutus	23
2.2 Taustatiedot	24
3. Tutkimuksen tulokset	29
3.1 Ikärajojen tuntemus	29
3.2 Sisältösymbolien tuntemus	31
3.3 Mediasisällöistä tietämisen tärkeys	34
3.4 Mediasisällöistä keskustelu lapsen kanssa	35
3.5 Suhtautuminen ikärajoin	37
3.5.1 Huomion kiinnittäminen ikärajamerkintöihin	37
3.5.2 Ikärajojen sitovuus ja tarpeellisuus	38
3.5.3 Näkemykset ikärajojen porrastusväleistä	39
3.6 Ikärajojen noudattaminen	40
3.6.1 Vanhempien kokemukset ikärajojen valvonnasta	44
3.6.2 Halu saada ikärajoista lisätietoa	45
3.7 Internetin kuvaohjelmalvelut	46
3.8 eSports	48
3.9 Mediankäytön vaikutukset	50
4. Yhteenveto ja johtopäätökset	54
4.1 Ikärajojen tuntemus	54
4.2 Suhtautuminen ikärajoin	55
4.3 Internetin kuvaohjelmalvelut ja eSports	56
4.4. Mediankäytön vaikutukset	56
4.5 Katse tulevaan	56
Lähteet	58
Liite 1. Kyselylomake	59

KUVIOT JA TAULUKOT

KUVIO 1.	Elokvien ja televisio-ohjelmien ikärajat ja sisältösymbolit	21
KUVIO 2.	Pelien ikärajat ja sisältösymbolit (PEGI)	21
KUVIO 3.	Minkä ikäinen on lapsenne, jota ajatellen vastaatte?	24
KUVIO 4.	Vastaajien ikäjakauma	25
KUVIO 5.	Vastaajien ylin suorittama koulutus	26
KUVIO 6.	Vastaajat asuinalueittain	26
KUVIO 7.	Mitä medialaitteita lapsellanne on kotona käytössään (joko omana tai perheen yhteisenä)?	27
KUVIO 8.	Nykyisin elokuvia ja tv-ohjelmia koskevia ikärajoja on viisi. Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan? Prosenttiosuus kyseisen ikärajan oikein tunnustaneista	29
KUVIO 9.	Nykyisin digitaalisia pelejä (esim. Xbox, PlayStation, PC) koskevia ikärajoja on viisi. Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan?	30
KUVIO 10.	Tiedättekö seuraavien elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvallisten merkkien merkityksen?	31
KUVIO 11.	Tiedättekö edellä esitettyjen lisäksi seuraavien erityisesti peleihin liittyvien kuvallisten merkkien merkityksen?	33
KUVIO 12.	Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan, tv-ohjelman tai pelata digitaalista peliä, kuinka tärkeää on mielestänne tietää etukäteen, onko niissä seuraavia sisältöjä?	34
KUVIO 13.	Keskusteletteko lapsenne kanssa elokuvien ja tv-ohjelmien sisällöistä?	35
KUVIO 14.	Keskusteletteko lapsenne kanssa pelien sisällöistä?	36
KUVIO 15.	Pitäisikö kaikkien ikärajojen mielestänne olla...	38
KUVIO 16.	Onko elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajojen porrastusväli mielestänne...?	39
KUVIO 17.	Onko digitaalisten pelien ikärajojen porrastusväli mielestänne...?	40
KUVIO 18.	Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan tai tv-ohjelman, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa?	41
KUVIO 19.	Kun lapsenne haluaa pelata digitaalista peliä, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa?	42

KUVIO 20.	Kun lapsenne haluaa pelata digitaalista peliä, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa? Tarkastelu lapsen iän mukaan	43
KUVIO 21.	Onko lapsenne ikää koskaan kysytty, kun olette käynyt hänen kanssaan elokuvissa tai ostaneet hänelle pelin tai elokuvatallenteen?	44
KUVIO 22.	Oletteko kiinnostunut saamaan lisätietoa elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoista?	46
KUVIO 23.	Katsooko lapsenne seuraavia Internetin kuvaohjelma-palveluita? Vertailu lapsen iän mukaan	47
KUVIO 24.	Seuraako lapsenne eSportsia Internetistä tai televisiosta?	48
KUVIO 25.	Miten teette päätöksen siitä, saako lapsi katsoa eSportsia? Tarkastelu lapsen iän mukaan	49
KUVIO 26.	Oletteko havainnut viimeisen vuoden aikana lapsessanne seuraavia, mielestäsi nimenomaan mediankäytöstä johtuvia vaikutuksia tai muutoksia?	51
KUVIO 27.	Kun arvioit oman lapsesi toimintaa median parissa kokonaisuutena, onko sen vaikutus lapsen päivittäiseen elämään mielestäsi...	52
KUVIO 28.	Mediankäytön viikoittaiset vaikutukset lapseen tarkasteltuna vanhemman kokonaisarvion suhteen	53
TAULUKKO 1.	Kuvaohjelmien ikärajojen tunnettuus vuosina 2020 ja 2013	30
TAULUKKO 2.	Huomion kiinnittäminen ikärajamerkintään	37
TAULUKKO 3.	Kuinka monta elokuvien tai tv-ohjelmien ikärajoista osasi nimetä ja ikärajojen noudattaminen	42
TAULUKKO 4.	Lapsen iän kysyminen erilaisissa tilanteissa asioidessa tai hankkiessa tallenteita	45
TAULUKKO 5.	Katsooko lapsenne seuraavia Internetin kuvaohjelma-palveluita? Kyllä-vastanneiden osuus	46

TIIVISTELMÄ

Tutkimuksessa tarkastellaan suomalaisten alle 18-vuotiaiden lasten vanhempien kuvaohjelmien ikäraajatuntemusta sekä ikärajojen noudattamista perheissä. Lisäksi tutkimuksessa tarkastellaan vanhempien arvioita mediankäytön vaikutuksista lapsiin ja heidän arkeensa.

Tutkimus perustuu joulukuussa 2019 ja tammikuussa 2020 internetpaneelikyselynä toteutettuun aineistonkeruuseen, johon saatiin kaikkiaan 1056 vastausta. Tutkimuksen kohderyhmän muodostavat vanhemmat, joilla on alle 18-vuotiaita lapsia. Tutkimus tehtiin Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) myöntämällä rahoituksella. Tutkimuksen aineistonkeruun toteutti Innolink Oy. Tutkimustulosten analyysi ja raportointi toteutettiin Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporessa. Tutkimus toteutettiin samansuuntaisena edellisen kerran vuonna 2013.

Tutkimustulokset heijastavat selvästi mediaympäristön muutosta. Pääosin ikäraajattomat maksulliset tv-kanavat, tilausohjelmalvelut ja videojakoalustat ovat ahkerassa käytössä perheiden arjessa. Digitalinen pelaaminen ja myös vanhempien tietoisuus pelaamiseen liittyvistä ikärajoista ja symboleista on lisääntynyt selvästi.

Ikärajojen tunnettuus on lisääntynyt verrattuna vuoteen 2013 ja ikäraajat, sekä elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvalliset merkit tunnetaan varsin hyvin. Lähes kaikki vastaajat tuntevat ikärajan 18 ja noin kolmeneljäsosaa tuntee muut myös ikäraajat sekä kuvaohjelmien että digitaalisten pelien osalta.

Kuvallisista merkeistä tunnetuin oli väkivaltaista sisältöä symboloiva merkki (87 %). Tunnetuimmat digitaalisten pelien symbolit olivat kiroilua sekä uhkapeliin houkuttelevia elementtejä symboloivat merkit. Vain reilu kolmannes tunnisti syrjintää ja pelissä tehtäviä ostoja esittävät merkit. Yli 80 % vanhemmista pitää hyvin tai melko tärkeänä tietää etukäteen kuvaohjelmien sisältämästä väkivallasta, pelottavista tai järkyttävistä kohtauksista, seksistä tai huumeista.

Vanhemmista yli puolet keskustelee lapsensa kanssa *joskus* elokuvien ja tv-ohjelmien sisällöistä ja kolmasosa keskusteli *usein*. Vain alle 10 prosenttia vastaajista ei keskustele sisällöistä lainkaan. Pelien sisällöistä keskusteleminen on yleisyydeltään samansuuntaista. Vanhemmat keskustelevat lastensa kanssa kuvaohjelmista edelliseen tutkimukseen verrattuna enemmän.

Käytännössä kaikki vastaajat ovat tavalla tai toisella ikärajojen kannalla, sillä vain prosentti vastaa, ettei kuvaohjelmilla tulisi olla lainkaan ikärajoja. Ikärajojen porrastusväleissä ja sitovuudessa parhaana

pidetään nykyistä järjestelmää, jossa ikärajat ovat ehdottomia ikäjousta lukuun ottamatta. Kolmasosa (30 %) kuitenkin piti parhaana vaihtoehtoa, jossa ikärajat ovat suosituksia ylimpiä ikärajoja (esim. K18) lukuun ottamatta.

Elokuva- ja tv-ohjelmien osalta vanhemmat noudattavat ikärajoja *yleensä* (55 % vastaajista). Vain 15 prosenttia kertoo noudattavansa ikärajoja *aina* ja 25 prosenttia toteuttaa noudattavansa niitä *joskus*. Digitaalisten pelien osalta ilmoitetusta ikärajusta kiinni pitäminen on yleisempää kuin kuvaohjelmien kohdalla. Useampi kuin joka viides noudattaa ikärajaa *aina* ja liki puolet *yleensä*.

Kuvaohjelmapalveluiden käyttö internetissä on suomalaisissa lapsiperheissä hyvin yleistä. 80 % vastaajien lapsista katsoo videopalveluita, joihin kaikki käyttäjät voivat tuottaa sisältöä. Vain hieman harvemmin lasten käytössä ovat kuukausimaksulliset palvelut (71 %) sekä maksuttomien tv-kanavien kuvaohjelmapalvelut (67 %). Yli 4-vuotiaat lapset käyttävät palveluita varsin tasaisesti. Edelliseen tarkastelukertaan nähden erilaisten kuvaohjelmapalveluiden käyttö on yleistynyt huomattavasti. Tulevaisuudessa kiinnostavaa on, miten kuvaohjelmalain soveltamisalan mahdollinen laajentaminen videonjakoalustoihin vaikuttaa perheiden mediankäytön tapoihin.

Noin joka neljäs vastannut vanhempi kertoo lapsen seuraavan eSportia. Yleisin kriteeri eSportsin katsomiseen oli se, että lapsella on riittävästi ikää pelata itse kyseistä peliä.

Mediankäytön vaikutukset lapsen elämään arvioidaan pääosin hyvin myönteisiksi. Lähes kaksi kolmasosaa pitää kokonaisvaikutusta melko positiivisena tai erittäin positiivisena ja vain 7 prosenttia näkee sen melko tai erittäin negatiiviseksi. Yleisimmin lapsen arvioidaan viihtyvän ja saavan iloa mediasta sekä oppivan uusia taitoja ja uusia tiedollisia asioita mediasta.

SAMMANFATTNING

Forskningen granskar hur väl föräldrar med barn under 18 känner till bildprogrammets åldersgränser och hur noga man följer åldersgränserna i finländska familjer. Utöver det granskas föräldrarnas egen syn på mediebrukets inverkan på barnen och deras vardag.

Forskningen är baserad på en datainsamling som genomfördes med hjälp av en internetpanel i december 2019 och januari 2020. Enkäten gav sammanlagt 1056 svar. Forskningens målgrupp består av föräldrar med barn under 18. Forskningen genomfördes med finansiering beviljad av Nationella audiovisuella institutet KAVI. Forskningens datainsamling genomfördes av Innolink Oy. Analysen och rapporteringen av forskningsresultaten genomfördes av det kulturpolitiska forskningscentret Cupore. Forskningen genomfördes senast på motsvarande sätt år 2013.

Forskningsresultaten visar på en klar förändring i mediemiljön. I familjernas vardag använder man flitigt främst sådana betalkanaler, beställ-tv och videodelningsplattformar som inte har åldersgränser. Det digitala spelandet och även föräldrarnas kunskap om spelens åldersmärkningar och innehållssymboler har ökat märkbart.

Kunskapen om åldersgränser har ökat i jämförelse med år 2013 och man känner ganska bra igen filmernas, tv-programmens och de digitala spelens åldersmärkningar och innehållssymboler. Nästan alla respondenter känner till åldersgränsen 18 och ungefär tre fjärdedelar känner även igen de andra åldersgränserna både när det gäller bildprogram och digitala spel. Bäst kände man igen den innehållssymbolen för våldsinnehåll (87 %). De mest bekanta innehållssymbolerna för digitala spel var symbolerna som står för grovt språk och spel om pengar. Bara en tredjedel kände igen symbolerna för diskriminering och köp inuti spel som en del av spelet. Över 80 % av föräldrarna tycker att det är ganska eller mycket viktigt att på förhand känna till om bildprogrammen innehåller våld, skrämmande scener, sexuellt innehåll eller rusmedel.

Över hälften av föräldrarna diskuterar ibland innehåll i filmer och tv-program med sina barn, medan en tredjedel gör det ofta. Bara under 10 procent av de som svarade diskuterar inte innehåll överhuvudtaget. Att diskutera de digitala spelens innehåll är ungefär lika vanligt. Föräldrar diskuterar nuförtiden bildprogram med sina barn jämförelsevis mera än i den förra forskningen.

I praktiken stöder alla som svarat på enkäten på något sätt åldersgränser, och bara en procent svarar att bildprogram inte borde ha några åldersgränser alls. Det nuvarande systemet anses vara bäst, med åldersgränser som är bindande fränsett åldersflexibiliteten. En tredjedel (30 %) ansåg ändå att det bästa alternativet är den där alla utom de högsta åldersgränserna är rekommendationer.

När det är fråga om filmer och tv-program följer föräldrarna oftast (55 %) åldersgränserna. Bara 15 procent säger att de alltid följer åldersgränserna medan 25 procent säger att de ibland följer dem. Det är vanligare att man håller fast vid åldersgränserna för digitala spel jämfört med bildprogram. Fler än var femte följer alltid åldersgränsen och nästan hälften gör det oftast.

Att använda streamingtjänster är mycket vanligt bland finländska barnfamiljer. 80 % av respondenternas barn tittar på videotjänster där alla användare kan skapa innehåll. Bara lite mera sällan har barnen tillgång till tjänster med månadsavgift (71 %) samt betal fria tv-kanalers streamingtjänster (67 %). Tjänsterna används ganska jämnt i åldersgrupperna som är lite äldre än de allra yngsta. Användningen av olika streamingtjänster har blivit mycket vanligare sedan den förra granskningen. Det kommer att bli intressant att i framtiden se hur medieanvändningen i familjerna påverkas av en möjlig utökning av lagen för bildprogram till att omfatta videodelningsplattformar.

Ungefär var fjärde förälder som svarade på enkäten säger att deras barn följer med eSports. Det vanligaste kriteriet för att titta på eSports är att barnet är gammal nog att spela det digitala spelet i fråga.

Medieanvändningens inverkan på barnens liv anses i regel vara mycket positiv. Nästan två tredjedelar anser att medieanvändningens helhetsinverkan är ganska positiv eller väldigt positiv och bara 7 procent ser den som ganska eller väldigt negativt. Oftast anser man att barnet trivs och får glädje av medier, och lär sig nya färdigheter och får ny information från media.

SUMMARY

The research examines how well parents with children under 18 know the age ratings of audiovisual programs and how Finnish families comply with age ratings. The research further examines the parents' view on how media use affects the children and their everyday life.

The research is based on data gathered through internet panel queries in December 2019 and January 2020 that resulted in 1056 answers. The target group of the research is parents with children under 18. The research was made with funding from the National Audiovisual Institute KAVI. The material was gathered by Innolink Oy. The analysis and reporting of the research findings were carried out at the Center for Cultural Policy Research Cupore. A similar research was carried out by Cupore in 2013.

The results clearly reflect a change in the media environment. Pay tv-channels, video on demand-services and video sharing platforms, most of which do not have to comply with the Finnish age rating system, are used a lot in the everyday life of the families. Digital gaming and the parents' awareness of age labels and content descriptions in digital games has gotten significantly higher.

The awareness of age limits has risen significantly since 2013 and the age labels as well as the content descriptors for films, tv-programs and games are rather well known. Nearly all the participants know the age rating 18 and about three quarters also know the age ratings both for audiovisual programs and digital games. The most well-known of the content descriptors is the one for violence (87 %). The most well-known content descriptors for digital games are the ones for bad language and gambling. Only roughly a third knew the content descriptors for discrimination and in-game purchases. Over 80 % of the parents see it as very or quite important to know in advance if audiovisual programs contain violence, frightening or scary scenes, sexual content or drug use.

More than half of the parents sometimes discuss the content in films and tv-programs with their children and a third discuss it often. Only less than 10 percent of the participants do not discuss content at all. Discussing the content in games follows the same trend. Parents discuss audiovisual programs with their children more now than in 2013 when the previous research took place.

Practically all the participants support age limits in one way or another, and only one percent say that audiovisual programs should not have any age limits at all. Mostly agreed was the current system where age limits

are absolute when children are not accompanied by adults. One third (30 %) did however prefer the system where age limits under the highest are recommendations.

When it comes to movies and tv-programs the parents usually comply with the age limits (55 %). Only 15 percent of the participants say that they always comply with age limits and 25 percent say that they sometimes do. When it comes to digital games it is more common to comply with the age limits than when it comes to other audiovisual programs. More than one in five always comply with age limits and almost half usually complies with the limits.

Using video on demand-services on the internet is very common among Finnish families with children. 80 % of the participants answered that their children use video platforms, where all users can produce content. Only slightly less common are streaming services with monthly fees (71 %) and free tv-channels' streaming services (67 %). The services are used consistently by children over four years of age. The use of different video streaming services has become significantly more common since the last research in 2013. It will be interesting to see how media use in families will be impacted by the possible future change of the law on audiovisual programming to cover video sharing platforms.

About one in four of the participating parents say that their child follows eSports. The most common criteria for watching eSports is that the child is old enough to play the game themselves.

The effect media use has on the life of children is mostly seen as very positive. Almost two thirds see the total effect as rather positive or very positive and only 7 percent see it as rather or very negative. Mostly the children are seen to have a good time and to get enjoyment from media as well as to learn new skills and new information from media.

KAVI:N ALKUSANAT

Ikärajat suojaavat lasta osana kotien mediakasvatusta

Kotikasvattajien ikärajatietoisuutta kartoittaneen selvityksen päätulokset ovat selkeitä: Tietoisuus kuvaohjelmien ikärajoista on parantunut merkittävästi aiempaan verrattuna. Ehdoton valtaosa vastaajista pitää elokuvien, televisio-ohjelmien ja digitaalisten pelien ikärajoja tarpeellisina. Kuvaohjelmia ja niiden ikärajoja kohdataan monessa eri mediassa, sillä lasten käytössä on jo pienestä pitäen laajasti erilaisia medialaitteita.

Kuitenkin muuttuva mediaympäristö haastaa jatkuvasti kasvattajia. Mediakasvatusta tarvitaan niin kodeissa kuin kotien ulkopuolella. Tietoisuus kuvaohjelmien ikärajoista ja niihin vaikuttavista sisällöistä on tärkeä osa mediaan liittyvien turvataitojen opettelua. Lapsilla on yhtä aikaa oikeus nauttia mediasta sekä ikä- ja kehitystasonsa mukaisesta suojelusta.

Ikärajat tunnetaan ja niistä välitetään

Nykyinen kuvaohjelmalaki on ollut voimassa vuodesta 2012. Ikärajat sekä ohjelmien mahdollisesti haitallisia sisältöjä kuvaavat symbolit ovat vuosien mittaan tulleet vanhemmille ja muille kotikasvattajille jo varsin tutuiksi. Selvä enemmistö vastaajista tunsi kaikki numeeriset ikärajat¹ sekä ymmärsi sisältösymbolien välittämän viestin. Etenkin pelien kohdalla ikärajojen tuntemus on lisääntynyt todella merkittävästi viime vuosien aikana.

Ikärajoista myös välitetään kodeissa: Ainoastaan yksi prosentti vastaajista oli sitä mieltä, ettei kuvaohjelmilla tarvitsisi olla lainkaan ikärajoja, ja vain neljä prosenttia ei välitä ikärajan noudattamisesta koskaan, jos lapsi haluaa katsoa jonkin ohjelman. Valtaosassa (70 %) perheitä ikärajoja noudatetaan vähintään yleensä. Edelliseen selvitykseen verrattuna on iloa huomata, että myös pelien ikärajoin suhtaudutaan yhä useammassa perheessä tosissaan. Vielä vuonna 2013 selvästi pienempi joukko vanhempia noudatti pelien ikärajoja kuin muita kuvaohjelmien ikärajoja.² Nyt pelien ikärajoista ollaan jopa tarkempia kuin elokuvien ja tv-ohjelmien kohdalla.

1 Numeeriset ikärajat eli 7, 12, 16, ja 18 sekä vain peleissä käytettävä ikäraja 3 tunnettiin kaikki hyvin (yli 70 % oikein, kun 2013 ikärajat tunsivat vain noin puolet vastaajista). Hieman alle puolet vastaajista osasi nimetä, mitä tarkoittaa kaikille sallitun kuvaohjelman merkki S (ruotsiksi T).

2 Korva & Löfgren 2014, 22–24.

Mitä pienemmästä lapsesta oli kysymys, sitä tunnollisemmin vastaajat ikärajiin suhtautuvat. Tämä on kotikasvatuksen näkökulmasta ymmärrettävä tulos, sillä nuoren kasvaessa kohti itsenäisyyttä, vanhemman valvontarooli ei ole enää samalla tavoin välitön kuin pikkulapsi-iässä. Nuoret myös käyttävät mediaa paljon kodin ulkopuolella ilman kasvattajan läsnäoloa ja realistista mahdollisuutta vaikuttaa lapsen mediavalintoihin. Tällöin tarvitaan nuoren omia mediaan liittyviä turvataitoja ja ymmärrystä siitä, millaisia mediasisältöjä itselleen valita. Myös kuvaohjelmia tarjoavien toimijoiden, kuten elokuvateattereiden, kirjastojen ja pelikauppojen, vastuu ikärajojen valvonnasta korostuu, kun lapset ja nuoret ovat liikkeellä ilman huoltajia. Tästä näkökulmasta on huolestuttavaa, että aiempaan selvitykseen verrattuna huomattavasti harvemman vastaajan lapselta oli kysytty ikää elokuvaan mennessä tai muuten kuvaohjelmia hankittaessa.³

Arkikeskustelussa ikäraajat edelleen usein sekoitetaan ikäsuositukseen, mikä voi vaikuttaa joidenkin perheiden käytäntöihin ikärajojen noudattamisessa. Lakiin perustuvat ikäraajat eivät kuitenkaan ole suosituksia, vaan ehdottomina ne sitovat erityisesti kuvaohjelmia tarjoavia toimijoita. Esimerkiksi kirjasto ei siis saa lainata ikärajan 16 elokuvaa 14-vuotiaalle. Myös kotikasvattajien on tärkeä ymmärtää, että ikärajoja ei aseteta kevyin perustein. Jokainen suomalaisella ikärajalla varustettu ohjelma on arvioitu siitä näkökulmasta, mitä ikää nuoremmille se voisi olla haitallinen.

Toisinaan esiin nostetaan myös toiveita sitovien ikärajojen muuttamisesta suosituksiksi tai uusien ikärajojen lisäämisestä nykyisten väliin. Kuitenkaan tämän selvityksen perusteella kotikasvattajat eivät juuri uudistuksia kaipaa. Kun täysin tai pääosin ehdottomiin ikärajiin perustuvaa järjestelmää kannatti noin 60 % vastaajista, suosituksiin perustuvaa järjestelmää olisi pitänyt parempana selvästi pienempi joukko (40 %). Vastaajat pitävät myös ikärajojen porrastusväliä⁴ varsin hyvänä: 80 % oli ikärajojen porrastukseen tyytyväinen. Osaltaan tyytyväisyyteen varmasti vaikuttaa ikäjoustopääntö. Ikäjousto mahdollistaa kolme vuotta ikärajaa nuoremmalla lapsella pääsyn läheisen aikuisen seurassa elokuvaan tai muihin julkisiin esityksiin, ikärajan 18 kuvaohjelmia lukuun ottamatta. Ikäjousto antaa nimensä mukaisesti joustoja perhearkeen.

Vastaajilta kysyttiin myös näkemyksiä siitä, millaisista kuvaohjelmien sisällöistä olisi tärkeä tietää ennakolta. Pääosin näkemykset täsmäsivät nykyiseen ikärajakriteeristöön, sillä yli puolet vastaajista piti erittäin

3 Korva & Löfgren 2014, 26.

4 Ikäraajat on porrastettu seuraavasti: kaikille sallittu (S/T), sallittu yli 7-vuotiaille, sallittu yli 12-vuotiaille, sallittu yli 16-vuotiaille, vain aikuisille (18).

tärkeänä tietää ennakolta, jos ohjelmassa olisi väkivaltaa, seksiä, huumeita, tai pelottavia, järkyttäviä tai ahdistavia kohtauksia. Lisäksi on kiinnostavaa, että kaikki tarjotut sisältövaihtoehdot, kuten rasismi, kiroilu, uhkapeli ja tupakointi, olivat yli puolen vastaajista mielestä sellaisia, että niistä olisi vähintään melko tärkeää tietää ennakolta. Esimerkiksi pelien osalta yleiseurooppalainen PEGI-järjestelmä tarjoaakin jo nyt sisältötietoa monesta selvityksessämme kysytystä aiheesta. Lapsiperheissä voisi siis olla ikäraja-järjestelmän lisäksi tilausta nykyistä tarkemmille kuvauksille kuvaohjelmien sisällöstä, mikäli elokuva- ja tv-yhtiöt tai muut toimijat niitä haluaisivat kuluttajapalveluna tuottaa.

Kuvaohjelmien katselu on edelleen monipuolistunut

Aiempaan selvitykseen verrattuna perheiden mediankäytössä oli tapahtunut merkittäviä muutoksia. Internetin kautta tapahtuva kuvaohjelmien katselu on lisääntynyt suorastaan räjähdysmäisesti: esimerkiksi kuukausimaksullisia palveluita, kuten Netflixiä, katsoi vastaajien mukaan yli 70 % lapsista, kun vielä vuonna 2013 vastaava prosenttiosuus oli 12. Selvä enemmistö (83 %) kaikista lapsista myös katseli kuvaohjelmia YouTubesta tai muusta vastaavasta palvelusta, johon myös käyttäjät voivat lisätä sisältöä.

Lisäksi uutuutena lasten mediankäyttöön on viimeisinä vuosina nousut elektronisen urheilun eli digitaalisten pelien kilpapelamisen seuraaminen. Lähes joka neljäs vastaaja ilmoitti lapsensa katsovan elektronista urheilua. Pelejä seurataan usein suorana lähetyksenä, jolloin ohjelma on lain mukaan vapautettu ikärajaluokittelusta. Vastausten perusteella kodeissa on kuitenkin tehty omia sääntöjä näitä lähetyksiä varten: tavallisinta oli sallia elektronisen urheilun seuraaminen sellaisten pelien kohdalla, joiden pelaamiseen lapsella olisi riittävästi ikää.

Lasten mediaympäristön turvaaminen ikärajoilla on luonnollisesti vaikeutunut muutosten myötä. Suurin osa lapsista katselee myös ohjelmia, joilla ei ole suomalaista ikärajaa. Esimerkiksi ulkomailta toimivat suoratoistopalvelut eivät ole suomalaisen velvoittavan lainsäädännön piirissä, vaan käytössä ovat sen maan ikärajat, johon palvelu on sijoittunut. Ikäraja voi siis vaihdella palvelukohtaisesti tai ne voivat palveluissa olla myös suosituksia. Tämä on omiaan hämmentämään niin lapsia kuin kasvattajiakin. Videonjakoalustoilta taas katsellaan tavallisesti sisältöjä, joissa ei ole ikärajaa ollenkaan. Uudistettu audiovisuaalisia mediapalveluita koskeva direktiivi⁵ asettaa myös videonjakoalustoille velvoitteita suojella alaikäisiä haitallisilta

5 EU 2018/1808.

sisällöiltä, mutta suojelun keinoista ei ole tulossa suomalaista ikärajasääntelyä vastaavia.

Ulkomaisten palveluiden ongelmat eivät kuitenkaan ole pätevä syy väheksyä suomalaista ikäraja järjestelmää. Tavallisin lapsen käytössä oleva kodin medialaite on edelleen televisio (92 %), ja sitä myös edelleen käytetään ”perinteisesti” tv-ohjelmien katseluun.⁶ Lisäksi valtaosa, 67 % lapsista, katselee myös verkossa Suomessa toimivien TV-yhtiöiden palveluita, esimerkiksi MTV:n Katsomoa tai Yle Areenaa.

Vaikka ikärajojen noudattaminen on tärkeää, se ei yksin riitä kotien mediakasvatukseksi edes kuvaohjelmien katseluun liittyvissä asioissa. Siksi onkin hienoa, että valtaosassa perheissä kuvaohjelmista myös keskustellaan lasten kanssa. Verrattuna edelliseen selvitykseen, niiden perheiden määrä, joissa ohjelmista, elokuvista tai peleistä ei keskusteltu lainkaan, oli selvästi pienentynyt. Ainoastaan 6–7 % vastaajista ilmoitti, että ei keskustellut lainkaan tv-ohjelmien, elokuvien tai pelien sisällöistä lapsensa kanssa, mikäli lapsi käytti näitä medioita. Yksi tärkeimmistä lapselle opetettavista mediaan liittyvistä turvatoimista onkin se, että läheisen aikuisen puoleen kannattaa aina kääntyä, jos jokin asia mediassa mietityttää tai pelottaa.

Mediankäyttö näkyy perheissä monipuolisesti

Selvityksen vastaajien mielestä lapsen median käyttö näkyy arkielämässä monella tapaa. Tavallisimmin havaittuja mediankäytön seurauksia olivat lapsen viihtyminen, uusien tietojen ja taitojen oppiminen, yhteydenpito ystäviin sekä mediasta motivoitunut lapsen oma tuottaminen, kuten piirtäminen tai laulaminen. Näitä kaikkia voidaan pitää mediankäytön positiivisina puolina, ja suurin osa vastaajista (63 %) arvioikin mediankäytön kokonaisvaikutuksen lapsen elämässä olevan melko tai erittäin positiivinen.

Ikävämpiäkin yhteyksiä kuitenkin ilmoitettiin. Yleisin oli se, että lapsi halusi pelata tai katsoa kuvaohjelmia häiritsevän paljon. Vastaajista 37 % ilmoitti, että näin kävi vähintään viikoittain. Tästä luontevana seurauksena oli, että lähes yhtä moni vastaaja kertoi lapsen kanssa tulevan ristiriitoja mediankäytön rajoittamisesta. Lapsen levotonta tai aggressiivista käyttäytymisen mediankäytön seurauksena oli havainnut vähintään viikoittain reilu viidennes vastaajista. Unen heikkeneminen (viikoittain tai useammin 15 %), mediaesityksestä seurannut pelästyminen (10 %) tai kiusatuksi netissä joutuminen (8 %) olivat kysytyistä mediankäytön yhteyksistä harvinaisimpia.

6 Esimerkiksi toukokuussa 2020 yksittäinen pienille lapsille suunnattu ohjelma tavoitti TV2:ssa aamun lähetysaikaan jopa yli 100 000 katselijaa. Lähde: Finnpanel 2020/5, /Lastenohjelmat.

Ymmärrettävästi lapsen median käytön vaikutusta elämään pitivät negatiivisena erityisesti ne vanhemmat, joiden perheessä koettiin hankalia tilanteita, kuten jatkuvia ristiriitoja tai kiusaamista. Median käyttöä pidetään kuitenkin kokonaisuudessaan negatiivisena asiana lapsen elämässä vain harvoin, sillä melko tai erittäin negatiiviseksi vaikutuksen arvioi ainoastaan 7 % vastaajista. Tämä kertonee ainakin osittain siitä, että esimerkiksi lapsen media-ajan rajoittamista ja siitä mahdollisesti seuraavia ristiriitoja ei lopulta pidetä merkittävänä häirtana, vaan osana lastenkasvatukseen kuuluvia perustehtäviä.

Lapsiperheille tarjottavan tuen näkökulmasta on kuitenkin tärkeää huomata, että perheissä media-arki voi näyttäytyä hyvin erilaisena. Siinä, missä monessa perheessä opitaan media parissa englantia, piirretään ja vietetään aikaa kaveriporukassa, toisten arki voi olla uuvuttavaa riitaa rajoista ja huolta kiusaamisesta. Tietoa ja tukea tulisikin pyrkiä tarjoamaan perheiden tarpeisiin vastaavalla tavalla, esimerkiksi auttamaan ongelmatilanteiden ratkaisemisessa. Vaikka tässäkin selvityksessä suurin osa vastaajista (64 %) koki, ettei tarvitse lisätietoa ikärajoista, kolmasosa olisi mielestään tarvinnut lisää tietoa. Lisätietoa kaipasivat usein juuri ne, joiden lapsella oli haasteita mediankäytössään.

Lapsille turvallisen mediaympäristön edistäminen on yhteistä työtä

Meillä Kansallisessa audiovisuaalisessa instituutissa KAVI:ssa on lakisääteinen tehtävä edistää lapsille turvallisen mediaympäristön kehittämistä. Teemme tätä työtä muun muassa valvomalla kuvaohjelmalain toteutumista, tiedottamalla lapsia ja mediaa koskevista asioista sekä mediakasvatusta edistämällä. Ei kuitenkaan ole mielekäästä eikä mahdollista tehdä tätä työtä yksin. Siksi kannustamme antamaan meille palautetta ikärajoista ja luotamme tietoisuuden edistämässä yhteistyön voimaan.

Viranomaisena tuotamme viestintää, tarjoamme yleistietoa ja maksutomia tiedotusmateriaaleja sekä koulutamme alan ammattilaisia. Kuitenkin perheiden ja lasten kohtaamista tarvitaan yksilöllisesti heidän elämänsä kannalta merkityksellisissä yhteyksissä. Nämä kohtaamiset tapahtuvat useimmiten palveluissa, kuten varhaiskasvatuksessa, koulussa, kirjastossa, perhekerhoissa tai elokuvateatterissa. On tärkeää, että ammattikasvattajat, perhetyöntekijät ja kuvaohjelmia lapsille tarjoavat ammattilaiset tuntevat ikäraajajärjestelmän perusteet ja osaavat kertoa niistä perheille ymmärrettävällä tavalla. Lisäksi on tehtävä laajasti yhteistyötä, jotta voimme tarjota kohdennetusti lisää tietoa ja tukea juuri niille perheille, joissa apua kaivataan. Myös suoraan koteihin tuotettavalla medially on hyvä vaikuttamisen

paikka perheiden ikäraja- ja mediakasvatustietoisuuden lisäämisessä. Kaikkissa näissä asioissa olemme mielellämme KAVI:ssa apuna ja avoimia yhteistyöehdotuksille.

Lapset ja nuoret tarvitsevat tietysti itsekin tietoa ikärajoista, heitähän asia suoraan koskee. Olemmekin KAVI:ssa tuottaneet ikäraja-animaation, jota on esitetty laajasti yhteistyössä esimerkiksi TV-kanavien ja elokuvateattereiden kanssa. Lasten tehokas tavoittaminen vaatii kuitenkin toimia laajalla rintamalla. Siksi onkin ilahduttavaa, että esimerkiksi monet oppikirjat sisältävät suoraan lapsille itselleen suunnattua ikärajatietoa.⁷ Ikärajojen opetus voi nykyisissä opetussuunnitelmissa kuulua esimerkiksi osaksi monilukutaidon tai itsestä huolehtimisen ja arjen taitojen laaja-alaisia osaamiskokonaisuuksia. Myös järjestöt ja mediat ovat käsitelleet ikärajoja lapsille suunnatussa työssään. Edelleen lasten ja nuorten oma ikärajatietoisuus on selkeä tietotarve tulevaisuuden selvityksiin.

Ikärajoista vastaavana ja tiedottavana viranomaisena on mukavaa lukea selvitystuloksia kotikasvattajien parantuneesta ikärajatietoisuudesta. Paljon yhteistä työtä on silti yhä tehtävänä, jotta jokaisen lapsen kodissa lastensuojelullisista syistä asetetut ikärajat ja niiden perusteet tulisivat tutuiksi ja käyttöön.

Saara Salomaa

Apulaisjohtaja

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI

⁷ Esimerkiksi Lasten Keskuksen Kummaa -esiopetusmateriaali ja Edukustanuksen Kuiske 3 -kirja äidinkieleen ja kirjallisuuteen opettavat lapsille ikärajoista.

1 TUTKIMUKSEN TAUSTA

1.1 Tutkimuksen tavoite ja tiedonkeruu

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan suomalaisten alle 18-vuotiaiden lasten vanhempien kuvaohjelmien ikärajatuntemusta sekä ikärajojen noudattamista perheissä. Kuvaohjelmilla tarkoitetaan elokuvia, televisio-ohjelmia, pelejä sekä muita liikkuvina kuvina teknisin keinoin katseltavaksi tarkoitettuja sisältöjä. Lisäksi tutkimuksessa tarkastellaan vanhempien arvioita mediankäytön vaikutuksista lapsiin ja heidän arkeensa.

Tutkimus perustuu joulukuussa 2019 ja tammikuussa 2020 internet-paneelikyselynä toteutettuun aineistonkeruuseen, johon saatiin kaikkiaan 1056 vastausta. Tarkasteltavan kohderyhmän muodostivat vanhemmat, joilla on alle 18-vuotiaita lapsia. Tietopohjan kerääminen pyrittiin toteuttamaan siten, että hanke on toistettavissa myös tulevaisuudessa.

Tutkimus tehtiin Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) myöntämällä rahoituksella. Tutkimuksen aineistonkeruun toteutti Inno-link Oy. Tutkimustulosten analyysin ja raportoinnin toteuttivat Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporen erikoistutkija Anna Kanerva, tutkija Ari Kurlin Niiniaho ja korkeakouluharjoittelija Lilli Pirilä.

Tutkimus toteutettiin edellisen kerran vuonna 2013 ja sen tulokset raportoitiin vuonna 2014 Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporen julkaisussa ”*Selvitys huoltajien kuvaohjelmien ikärajoihin liittyvästä tietoudesta sekä ikärajojen noudattamisesta perheissä*” (Saana Korva & Anu Löfgren, Cuporen julkaisu 1/2014).⁸

Vuonna 2013 toteutetussa tutkimuksessa tarkasteltiin:

- huoltajien tietämystä kuvaohjelmien ikärajoista,
- huoltajien suhtautumista ikärajoihin ja sisältösymboleihin,
- sekä sitä miten ja kuinka aktiivisesti huoltajat valvovat lasten kuvaohjelmien katselua.

Nyt käsillä oleva tutkimus toimii siis osaltaan seurantatutkimuksena tälle edelliselle tutkimukselle. Edellistä tutkimusta hyödynnettiin käsillä olevan tutkimuksen suunnittelussa ja kyselylomakkeen muotoilussa. Tutkimukset ja niiden tulokset eivät kuitenkaan ole suoraan vertailukelpoisia. Vuonna 2013 tutkimuksen tiedonkeruu toteutettiin eri menetelmällä, puhelinhaastatteluna. Eri menetelmä vaikuttaa esimerkiksi kysymysten esittämismuotoon

8 <https://www.cupore.fi/images/tiedostot/yhteistyojulkaisut/selvitysikarajatietoisuudesta2014.pdf>

ja vastaajien taustatekijöihin. Eri menetelmästä, mutta ennen kaikkea kuudessa vuodessa tapahtuneista mediaympäristön muutoksista, johtuen tutkimusten kysymykset eivät ole eivätkä voi olla identtisiä.

Vuoden 2013 jälkeen suomalaisten lasten ja nuorten mediankäyttö on muuttunut merkittävästi digitalisaation vaikutuksesta. Erityisesti paitsi kotimaisten myös kansainvälisten maksullisten tv-kanavien, tilausohjelma- palvelujen ja videojakoalustojen merkityksen vahvistuminen kuvaohjelmien tarjonnassa vaikuttavat merkittävästi mediankäyttöön ja siihen liittyviin käytäntöihin perheissä. Toimintaympäristön muutos vaikuttaa myös valvontatehtävään. Ikärajatietoisuuden selvittäminen on tärkeää pohdittaessa keinoja suojella lapsia median haitallisilta vaikutuksilta kansainvälisessä mediaympäristössä. Sen lisäksi on tärkeää tarkastella lasten ja nuorten mediakäyttöä monipuolisesti ja pohtia myös sen positiivisten vaikutusten tukemista ja vahvistamista. Siten tämä tutkimus linkittyy myös laajemmin digitalisaation vaikutusten ja medialukutaidon kehityksen seurantaan.

1.2 Kuvaohjelmien ikäraajat ja sisältösymbolit

Kuvaohjelmalaissa (710/2011) säädetään kuvaohjelmien tarjoamista koskevista rajoituksista lasten suojelemiseksi mahdollisilta kuvaohjelmien aiheuttamilta haitoilta.⁹

Kuvaohjelmalain mukaan Suomessa tarjottavat eli myytävät, esitettävät tai vuokrattavat elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit on luokiteltava ja merkittävä ikärajoin ja sisältösymbolein (kuviot 1 ja 2), lukuun ottamatta laissa erikseen (§ 9–11) luokittelusta vapautettuja sisältöjä. Kuvaohjelmalain määräykset koskevat kuvaohjelmaa jakelukanavasta ja esityksformaattista riippumatta. Kuvaohjelman tarjoajan on tiedotettava ikärajoista ja muista lasten suojelemista edistävistä keinoista ohjelmien tarjoamisen yhteydessä. KAVI valvoo, että kuvaohjelman tarjoaja noudattaa ikärajoja tarjotessaan ohjelmia yleisölle. Lisäksi KAVI kouluttaa kuvaohjelmaluokittelijat ja valvoo, että he luokittelevat kuvaohjelmat itsenäisesti, riippumattomasti ja lain mukaisesti.

Kuvaohjelmien ikäraja määräytyy sen perusteella, kuinka paljon elokuvassa, televisio-ohjelmassa tai pelissä on lapsen kehitykselle mahdollisesti haitallista sisältöä. Haitallista sisältöä ovat esimerkiksi väkivalta, seksuaalinen tai ahdistusta aiheuttava sisältö sekä päihteiden käyttö. Ikäraajat eivät ole suosituksia. Sisältösymbolit kertovat sen, minkälaisen sisältojen vuoksi ohjelmalla on tietty ikäraja ja niiden tarkoitus on auttaa käyttäjiä ohjelmien

9 <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>

ja pelien valinnassa. Nykyiset ikärajamerkinnät ja sisältösymbolit tulivat käyttöön vuonna 2012 ja näkyvät päivittäin televisio-ohjelmien yhteydessä.

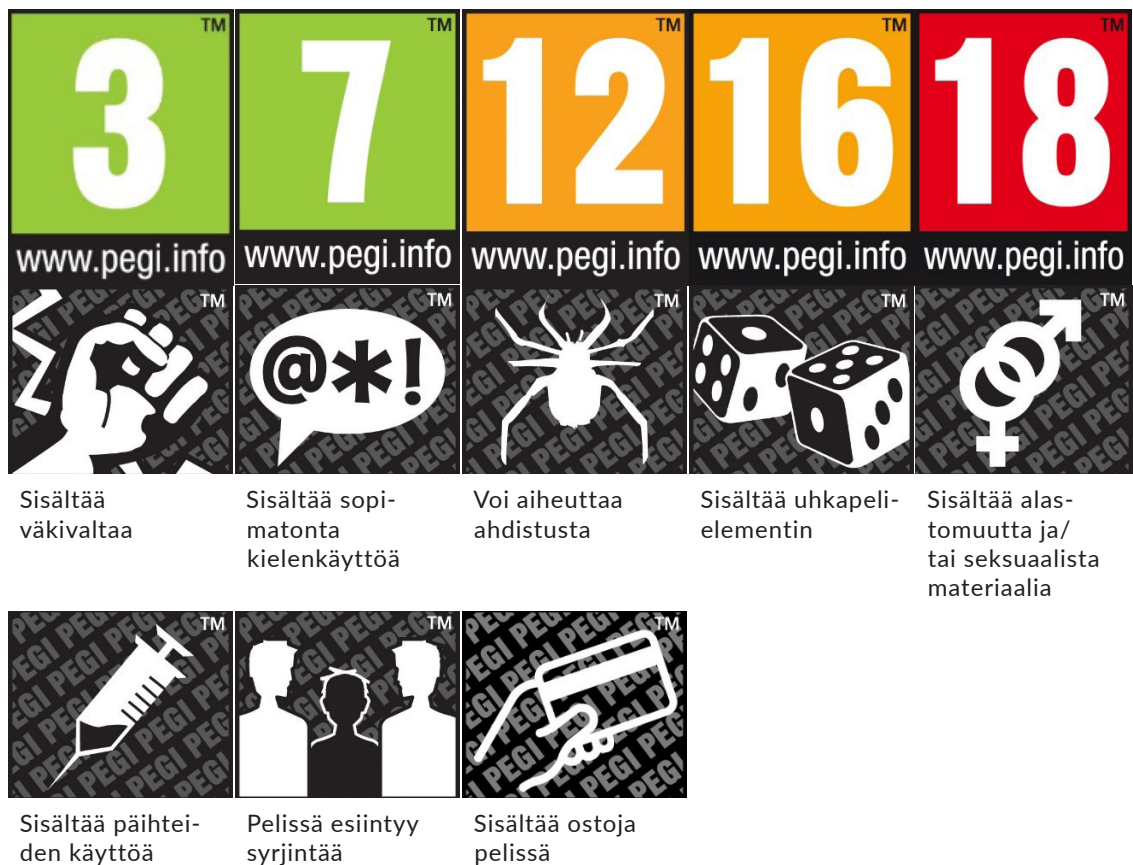
KUVIO 1.

Elokvien ja televisio-ohjelmien ikäraajat ja sisältösymbolit



KUVIO 2.

Pelien ikäraajat ja sisältösymbolit (PEGI)



Pelien sisältösymboleista tuorein on vuonna 2018 käyttöön otettu pelien sisäisistä ostoista tiedottava symboli (in-game purchases). Symboli ei ollut käytössä vuonna 2013, jolloin tutkimus huoltajien ikäraajatietoisuudesta toteutettiin edellisen kerran. Symbolilla ei ole myöskään vielä täysin vakiintunutta suomennosta, mikä näkyy myös siihen liittyvässä tietoudessa. Tässä raportissa symbolista käytetään termejä *pelin sisäisiä ostoja* tai *ostoja pelissä*.

1.3 Kuvaohjelmien kansainvälinen toimintaympäristö

Kuvaohjelmalakia sovelletaan kuvaohjelman tarjoamiseen ja sen valvontaan Suomessa, jos ohjelmaa tarjotaan sellaisessa televisiotoiminnassa tai tilausohjelmalvelussa, johon sovelletaan televisio- ja radiotoiminnasta annettua lakia (744/1998). Muuhun kuvaohjelman tarjoamiseen ja sen valvontaan lakia sovelletaan, jos ohjelmaa tarjoaa yhteisö tai elinkeinonharjoittaja, joka on rekisteröity Suomessa tai jolla on toimipaikka Suomessa; ohjelmaa tarjoaa henkilö, joka on Suomen kansalainen tai jolla on vakinainen asuinpaikka Suomessa; tai päätös ohjelman tarjoamisesta on tehty Suomessa.

Moni tilausohjelmalvelujen tarjoaja toimii tänä päivänä Suomen ulkopuolella. Kuvaohjelmalailla ei voida valvoa ulkomaille sijoittuneita tilausohjelmalvelujen tarjoajia eikä ulkomailta alkunsa saavaa televisioohjelmistoa. Kuvaohjelmalailla on pantu täytäntöön EU:n mediapalvelujen koskevan direktiivin (2010/13/EU¹⁰) alaikäisten suojelua koskevat säännökset Suomessa. Euroopan parlamentti hyväksyi syksyllä 2018 direktiivin, joka muuttaa audiovisuaalisia mediapalveluja koskevaa sääntelyä.¹¹ Uusia säännöksiä sovelletaan televisiolähetysten ohella tilausvideopalveluihin ja videonjakoalustoihin. AVMS-direktiivi tuo lapsille haitallisen sisällön sääntelyn piiriin kaikki EU:n alueella toimivat tilausohjelmalvelut. Direktiivin tarkoitus on parantaa kuluttajien ja alaikäisten suojelua. Direktiivin muutokset on toimeenpantava kansalliseen lainsäädäntöön syyskuuhun 2020 mennessä. Myös kuvaohjelmalain soveltamisalaa ehdotetaan laajennettavaksi videonjakoalustoihin. Syksyllä 2020 valmistui opetus- ja kulttuuriministeriön toimeksiannosta tehtävä selvitystyö kuvaohjelmalain toimivuudesta ja uudistustarpeista.¹²

10 <http://data.europa.eu/eli/dir/2010/13/oj>

11 <http://data.europa.eu/eli/dir/2010/13/2018-12-18>

12 https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/KasittelytiedotValtiopaivaasia/Sivut/HE_98+2020.aspx

2 TOTEUTUS JA TAUSTATIEDOT

2.1 Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksen tiedonkeruu toteutettiin internetpaneelikyselyinä joulukuun 2019 ja tammikuun 2020 aikana. Vastauksia saatiin kaikkiaan 1056 kappaletta. Internetpaneelin karsivana kysymyksenä oli, *onko vastaajalla 0–17-vuotiaita lapsia*. Näyte kiintiöitiin myös alueittain aluehallintovirastojen toimialueiden mukaan. Vuonna 2013 ikärajatutkimusta varten haastateltiin puhelimitse 1001 lasten vanhempaa ja myös tuolloin vastaukset kiintiöitiin alueittain AVI-alueiden mukaisesti. Kyselyn karsivana kysymyksenä vuonna 2013 oli, *onko vastaajalla 0–18-vuotiaita lapsia, jotka asuvat samassa taloudessa*.

Kyselylomake sisälsi kysymyksiä, joihin oli annettu valmiit vastausvaihtoehdot sekä avoimia kysymyksiä. Kyselyn alussa kuvattiin tutkimuksen tarkoitus, toteuttajatahot ja kuinka tuloksia hyödynnetään. Vastaajille kerrottiin joidenkin kysymysten yhteydessä infoteksteillä tarkemmin, mitä kyseisellä asialla tarkoitetaan. Nämä kuvaukset tuodaan esiin raportissa tulosten yhteydessä.

Tuloksia verrataan soveltuvin osin vuonna 2013 toteutettuun tutkimukseen. Vuonna 2013 aineistonkeruu toteutettiin eri menetelmällä puhelinhaastatteluina. Esimerkiksi sisältösymbolien tuntemuksen osalta asian selvittäminen kuvaruudulta onnistui helpommin kuin puhelimitse kuvailamalla. Huomioitavaa on, että verrattuna puhelinhaastatteluna toteutetun tiedonkeruun otokseen, internetpaneeli ylipainottaa vastaajien koulutusta. Tämä ei kuitenkaan arviomme mukaan vaikuta tuloksiin kokonaisuutena merkittävästi.

Tuloksia tarkastellaan tässä raportissa mm. vastaajan iän, sukupuolen ja lapsen iän mukaan. Taustatiedoista oli lisäksi tiedossa mm. vastaajan asuinpaikka ja koulutustaso. Näiden osalta analyysissä ei kuitenkaan noussut esiin merkittäviä eroja. Lapsen sukupuolta ei kysytty kyselyn taustatiedoissa.

Vastauksia tarkasteltaessa on huomattava, että kaikki vastaajat (n=1056) eivät ole vastanneet välttämättä kaikkiin kyselyn kysymyksiin. Lomakkeessa ei ollut nk. pakollisia vastauksia vaan kysymysten väliin jättäminen oli mahdollista. Analyysivaiheessa ei ole mahdollista arvioida, joutuuko kysymyksen väliin jättäminen siitä, ettei vastaaja tiennyt vastausta, vai jostakin muusta syystä. Tulokset analysoitiin ja raportointiin kertyneen vastausmäärän mukaisesti.

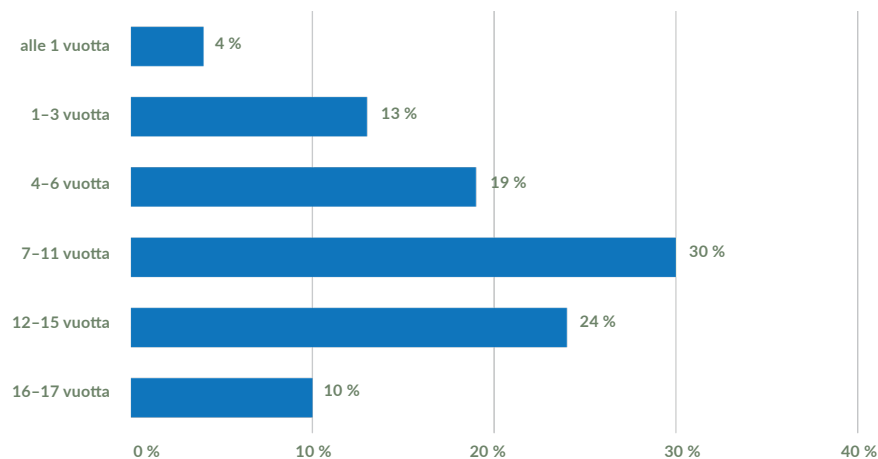
2.2 Taustatiedot

Kyselyn alussa vastaajajoukkoa karsittiin kysymyksellä, jolla varmistettiin, että vastaajilla on 0–17-vuotiaita lapsia. Jos lapsia oli useampi, heistä pyydettiin valitsemaan se, jonka nimi on aakkosissa ensimmäisenä.

Yleisimmin lapset olivat iältään joko peruskouluikäisiä tai tätä hieman nuorempia tai vanhempia. Lapsen iän suhteen vastaajien välillä ei ollut poikkeuksellisia eroja. Ymmärrettävästi pienten lasten vanhemmat olivat myös itse iältään keskimäärin nuorempia ja vastaavasti lähempänä aikuisuutta olevien lasten vanhemmat iältään vanhempia. Puolet vastaajista asettui ikävälille 28–42 vuotta. (Kuvio 3, kuvio 4)

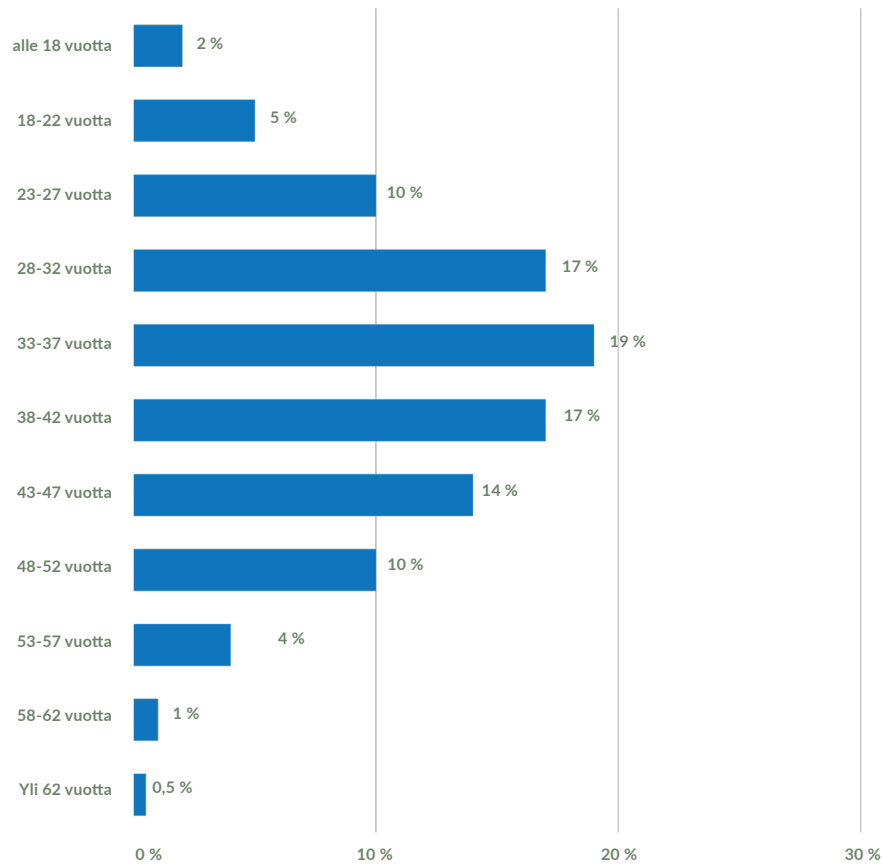
KUVIO 3.

Minkä ikäinen on lapsenne, jota ajatellen vastaatte? (n=1055)



Kaikkein pienimpien, alle 1-vuotiaiden lasten vanhempien määrä oli varsin pieni, ja heistä osa koki, etteivät kysymykset koskettaneet vielä heidän arkeaan merkittävästi. Siten kaikkein nuorimpien lasten osalta vastauksiin kannattaa sulkeutua lähinnä poissulkevana tarkasteluna muusta joukosta.

KUVIO 4.
Vastaajien ikäjakauma (n=1055)

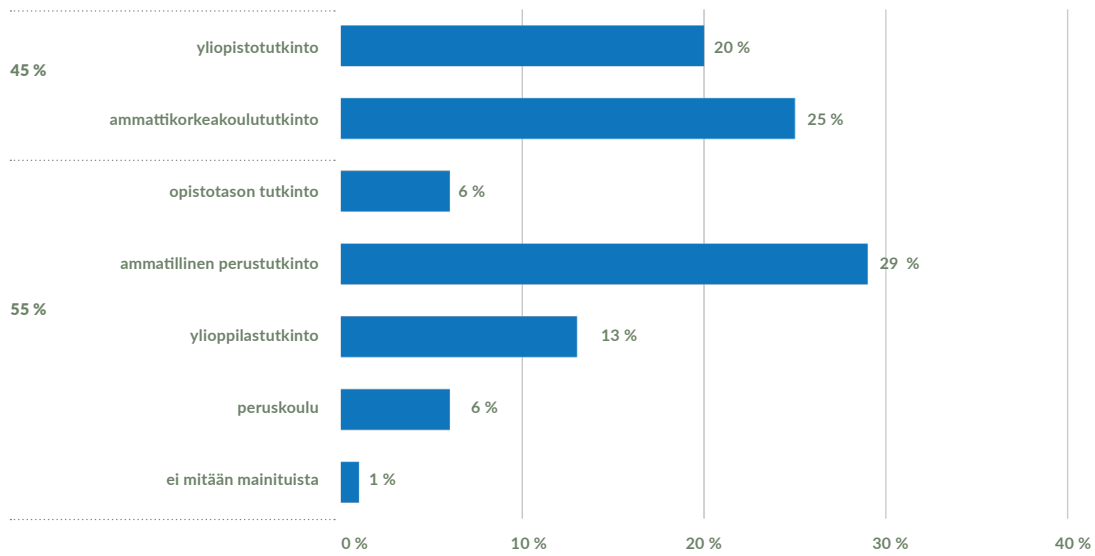


Vastaajien sukupuolijakauma oli varsin tasainen. 51 prosenttia oli naisia ja 48 prosenttia miehiä. 1 prosentti eli 11 vastaaja ei halunnut kertoa sukupuoltaan tai valitsi sukupuolekseen muu.

Yleisin koulutustausta oli ammatillinen perustutkinto, mutta liki puolet oli suorittanut tutkinnon joko yliopistossa tai ammattikorkeakoulussa (kuvio 5). Vastaajajoukon koulutustausta mukaillee yleisellä tasolla suomalaisten koulutustaustaa, sillä Tilastokeskuksen mukaan 25–54-vuotiaista (tämän kyselyn yleisimmät ikäryhmät) suomalaisista korkeakoulututkinnon on suorittanut 35 prosenttia¹³.

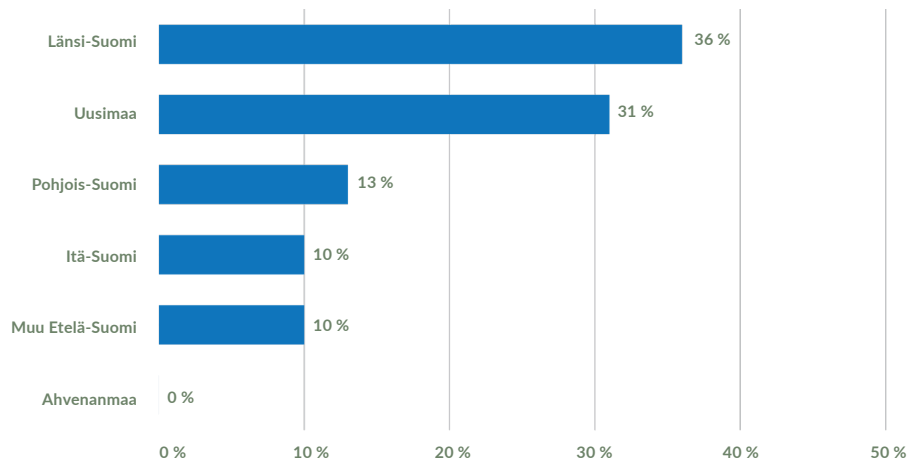
¹³ Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestön koulutus rakenne [verkkajulkaisu]. ISSN=1799-4586. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 4.6.2020]. Saantitapa: <http://www.stat.fi/til/vkour/>

KUVIO 5.
Vastaajien ylin suorittama koulutus (n=1056)



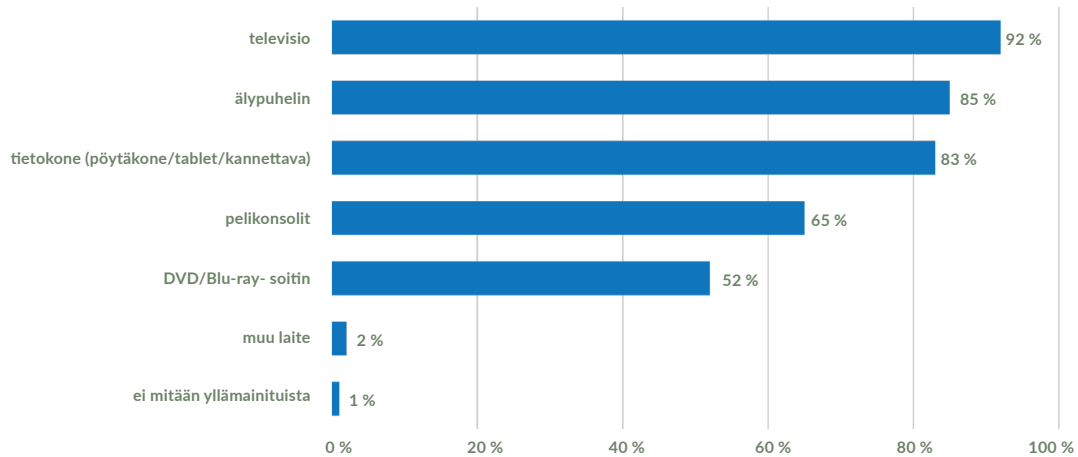
Reilu kolmannes vastaajista oli Länsi-Suomesta ja vajaa kolmannes Uudeltamaalta. Pohjois-Suomesta, Itä-Suomesta ja muualta Etelä-Suomesta oli kustakin noin kymmenen prosenttia (Kuvio 6).

KUVIO 6.
Vastaajat asuinalueittain (n=1056)



KUVIO 7.

Mitä medialaitteita lapsellanne on kotona käytössä (joko omana tai perheen yhteisenä)? (n=1055)



Yleisimpiä medialaitteita lapsen käytössä olivat televisio (92 % vastaajista), älypuhelin (85 %) ja tietokone (83 %). Hieman harvemmin käytössä olivat pelikonsolit (65 % vastaajista) ja DVD/Blu-ray-soittimet (52 %). Alle 4-vuotiailla medialaitteiden käyttö oli televisiota lukuun ottamatta harvinaisempaa kuin vanhemmilla lapsilla. (kuvio 7)

Keskeiset erot taustamuuttujissa vuoden 2013 kyselyyn nähden

Vuoteen 2013 verrattuna vastaajajoukko oli tällä kertaa sukupuolen osalta tasapainoisempi, sillä edelliskerralla vastaajista miehiä oli 36 prosenttia ja naisia 64 prosenttia.

Myös vastaajan iän suhteen vastaajajoukko oli nyt tasaisempi kuin vuoden 2013 kyselyssä, jossa vastaajista vain 0,7 prosenttia oli alle 23-vuotiaita.

Lapsen iän suhteen vuoden 2013 tutkimukseen osallistuneilla oli useammin alle 4-vuotiaita ja yli 15-vuotiaita lapsia. Vuonna 2013 alle 4-vuotiaita oli liki kolmannes ja yli 15-vuotiaita viidesosa. Myös ikäluokittelussa ja -rajauksessa oli hieman eroa, sillä 0–3-vuotiaita tarkasteltiin yhtenä ryhmänä ja vanhin ikäluokka ulottui 18-vuotiaisiin asti. Tältä osin aineisto kohdistuu lapsen iän osalta paremmin aiheen kannalta keskeisiin ikäryhmiin.

Vuoden 2013 raportissa vastaajien alueellista sijoittumista tarkasteltiin Aluehallintoviraston (AVI) toimialueiden tasolla, ja näiltä osin alueellinen sijoittuminen vastaa edellistä tutkimusta.

Koulutuksen osalta vuonna 2013 ammatillisen perustutkinnon suorittaneita oli liki puolet vastaajista ja korkeakoulutettuja noin neljännes. Tähän verrattuna korkeakoulutettujen osuus aineistossa on sekä edellistä

tutkimusta että väestön keskimääräistä koulutustasoa suurempi. Koulutuksella ei kuitenkaan havaittu olevan merkittävää vaikutusta kysytyihin aiheisiin nähden.

Vuoteen 2013 nähden älypuhelimet näyttäsivät yleistyneen hieman (+13 %-yks.). DVD/Blu-ray-soittimia (-36 %-yks.) sekä tietokoneita (-15 %-yks.) käytössä oli puolestaan aiempaa harvemmallalla. Vuoden 2013 kysymyksenasettelussa kysyttiin tarkalleen ottaen kotona käytössä olevia medialaitteita eikä nimenomaisesti lapsella käytössä olevia medialaitteita. Pienestä kysymyserosta huolimatta tulokset vaikuttavat antavan suuntaa kehityksestä.

3 TUTKIMUKSEN TULOKSET

3.1 Ikärajojen tuntemus

Elokuvat ja tv-ohjelmat

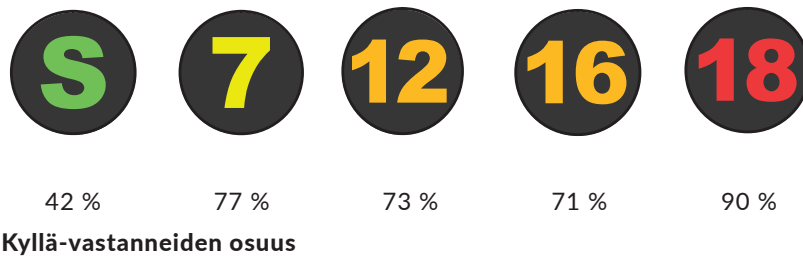
Ikärajojen tuntemusta selvitettiin kyselyssä kertomalla elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajoja olevan viisi kappaletta ja kysymällä mitkä nämä ikärajat heidän käsityksensä mukaan ovat¹⁴. Useimmiten tunnettu ikäraja oli 18 vuotta, jonka tunnisti 90 prosenttia vastaajista. Ikärajat 7, 12 ja 16 tunnisti noin kolme neljäsosaa vastaajista. Sallittu oli harvimmoin tunnettu ikäraja, sen osasi nimetä alle puolet vastaajista. (Kuvio 8)

KUVIO 8.

Nykyisin elokuvia ja tv-ohjelmia koskevia ikärajoja on viisi.

Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan?

Prosenttiosuus kyseisen ikärajan oikein tunnistaneista (n=978).



Joka toinen vastaaja osasi nimetä vähintäänkin neljä viidestä ikärajasta oikein, ja joka viides vastaaja nimesi oikein kaikki ikärajat. Naiset tunnistivat ikärajat hieman miehiä useammin. Erityisesti Sallittu-ikärajan he tunnistivat miehiä useammin (49 %/N – 35 %/M). Ikärajojen tunnistamiseen vaikutti myös vastaajan lapsen ikä. Vastaajat tunnistivat ensinnäkin parhaiten ne ikärajat, jotka olivat lähellä vastaajan lapsen ikää. Alle 4-vuotiaiden lasten vanhemmat tunnistivat eri ikärajoja heikommin kuin vanhempien lasten vanhemmat.

Vuoden 2013 tutkimukseen nähden ikärajat tunnettiin paremmin. Yhtä moni osasi nimetä Sallittu-ikärajan, mutta muiden rajojen osalta tunnettuus oli parantunut noin 20 prosenttiyksikön verran. Suurin parannus oli 18 vuoden ikärajassa. Osin muutoksen taustalla voi näkyä aiempaa

¹⁴ Lukuihin sisällytettiin kaikki kysymykseen vastanneet, ml. ”en tiedä” ja ”en osaa sanoa”. Kysymyksen täysin ohittaneet sen sijaan tulkittiin puuttuviksi vastauksiksi eikä näitä (78 kpl/7 %) laskettu mukaan osuuksiin.

vastaajien tasaisempi ikäjakauma tai tutkimustavassa tapahtunut vaihdos. Tunnettuuden kohentumisesta kertoo kuitenkin, että muutoksia on tapahtunut Sallittu -ikärajaa lukuun ottamatta eri ryhmissä tasaisesti.

TAULUKKO 1.

Kuvaohjelmien ikärajojen tunnettuus vuosina 2020 ja 2013

	2020	2013
5 – sallittu kaiken ikäisille	42 %	42 %
7 – sallittu yli 7-vuotiailta	77 %	52 %
12 – sallittu yli 12-vuotiailta	73 %	54 %
16 – sallittu yli 16-vuotiailta	71 %	50 %
18 – kielletty alle 18-vuotiailta	90 %	61 %

Digitaaliset pelit

Digitaalisten pelien ikärajoista kysyttiin samaan tapaan kertomalla näitä olevan viisi, minkä jälkeen vastaajia pyydettiin nimeämään ikäraajat. Huoltajat tunsivat myös pelien ikäraajat hyvin. Tunnetuin oli ikäraja 18, jonka suurin osa osasi nimetä, vaikkei tiennyt tarkemmin muista ikärajoista. Muut ikäraajat tunsivat noin kolme neljäsosaa vastaajista. Kaikki viisi ikärajaa osasi nimetä 42 prosenttia ja vähintään neljä tunsivat oikein yhteensä 70 prosenttia. (Kuvio 9)

KUVIO 9.

Nykyisin digitaalisia pelejä (esim. Xbox, PlayStation, PC) koskevia ikärajoja on viisi. Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan? (n=913)



www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

Kyllä-vastanneiden osuus

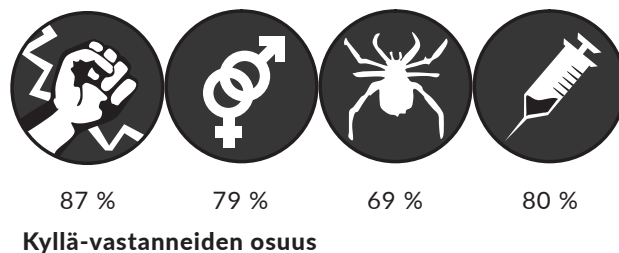
Vuoteen 2013 nähden myös pelien ikärajojen tuntemus oli parantunut. Suurin osa osasi rinnastaa ne vastaaviksi kuin elokuvien ja tv-ohjelmien kohdalla. Erityisesti ikärajan 3 – sopiva kaikille tunnettuus näyttäisi parantuneen. Sekä tässä tutkimuksessa että vuoden 2013 tutkimuksessa tunnetuin ikäraja oli 18.

3.2 Sisältösymbolien tuntemus

Kuvallisten merkkien tuntemusta selvitettiin näyttämällä merkkien symbolit ja kysymällä tietääkö vastaaja niiden merkityksen. Ennen kysymystä vastaajille kerrottiin, että nykyisin ikärajojen yhteydessä esitetään myös elokuvan, tv-ohjelman tai digitaalisen pelin haitallisesta sisällöstä kertova kuvallinen merkki.

KUVIO 10.

Tiedättekö seuraavien elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvallisten merkkien merkityksen? (n=1010–1048)



Vastausten perusteella elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvalliset merkit tunnettiin varsin hyvin. Tunnetuin oli väkivaltaa sisältävää sisältöä symboloiva merkki, jonka kertoi tuntevansa 87 prosenttia vastaajista. Harvimminkin tunnettu oli ahdistusta aiheuttavaa sisältöä kuvaava merkki, jonka tunnisti kuitenkin myös 69 prosenttia. Ahdistusta kuvaava merkki ja päihteiden käyttöä kuvaava merkki olivat tuttuja noin kolmelle neljäsosalle. (Kuvio 10)

Tunnistamisen lisäksi vastaajia pyydettiin kirjoittamaan, mitä kyseinen symboli merkitsee. Vastaukset käytiin läpi verraten vastaajien kuvausta oikeisiin merkityksiin. Sanatarkan yhteneväisyyden sijaan tarkasteltiin oikean tulkinnan välittymistä. Kokonaisuutena symbolit osattiin tulkita pääosin oikein, mutta tarkkojen merkityksien tunnistamisessa oli joitain eroja.

Väkivaltaa kuvaava symboli tunnistettiin pääosin oikein, merkkiä kuvattiin lisäksi sanoilla aggressiivisuus, taistelu ja toiminta.

Seksiä merkitsevän symbolin tunnistaneet kertoivat tämän merkityksen pitkälti oikein. Merkkiä kuvattiin lisäksi sanoilla seksuaalisuus, seksuaalinen sisältö, erilaisia sukupuolia, sukupuoli, alastomuus, parisuhde, rakkaus.

Voi aiheuttaa ahdistusta -merkin tunnistaneista moni tunsi merkin oikein, usein sen kuitenkin nähtiin tarkoittavan yleisemmin jännitystä, kauhua tai pelottavaa sisältöä. Merkkiä luonnehdittiin myös sanoilla häiritsevä, raaka, ötököitä, ällöttävät asiat ja vaara.

Päihteen käyttöä symboloivan merkin tunnistaneista suuri osa tiesi symbolin tarkan merkityksen. Moni kuitenkin arveli merkin tarkoittavan rajatummin huumeita, ja muutama vastasi merkin symboloivan sairauksia, sairaalaa tai rokotuksia.

Lapsen iällä ei ollut juurikaan ero siinä, tunnistiko vanhempi symbolien merkitykset. Ahdistusta symboloivan merkin kohdalla tunnistaneiden osuus oli kuitenkin sitä suurempi, mitä vanhempi vastaajan lapsi oli. Sukupuolten mukaan tarkasteltuna naiset tunnistivat kaikkia kuvallisia merkkejä miehiä hieman useammin. Suurin ero sukupuolten välillä oli seksiä sisältävää sisältöä kuvaavan merkin tunnistamisessa: naisista merkin tunnisti 86 prosenttia ja miehistä 73 prosenttia. Erityisesti 28–37-vuotiaissa naiset tunnistivat symbolit miehiä paremmin.

Edelliseen tutkimuskertaan nähden kuvalliset merkit tunnettiin nyt paremmin. Vuonna 2013 parhaitenkin tunnetut merkit tunnisti vain 43 prosenttia vastaajista. Erityisesti seksiä ja päihteen käyttöä kuvaavien merkkien tunnettuus näyttäisi kasvaneen. Vuonna 2013 nämä merkit tunnistivat vain joka viides, ja ne tunnettiin tuolloin merkeistä heikoimmin. Molempina tutkimuskertoina naiset tunnistivat kuvalliset merkit hieman miehiä paremmin. Tässä yhteydessä on hyvä muistaa, että kuvalliset merkit tulivat käyttöön vuonna 2012 ja ne ovat siksi vakiintuneet käytössä tämä tutkimuksen tiedonkeruun ajankohtaan (vuodenvaihte 2019–20) mennessä eri tavoin kuin ne olivat edellisellä tutkimuskerralla.

Erityisesti digitaalisia pelejä koskevat symbolit

Tietämystä erityisesti peleihin liittyvistä kuvallisista merkeistä mitattiin neljän merkin osalta. Vastaajalle esitettiin neljä eri kuvallista merkkiä, ja kunkin kohdalla kysyttiin tunnistaako hän kyseisen merkin. Mikäli vastaaja tunnisti merkin, häntä pyydettiin lisäksi kertomaan sanallisesti mitä se hänen mielestään tarkoitti.

KUVIO 11.

Tiedättekö edellä esitettyjen lisäksi seuraavien erityisesti peleihin liittyvien kuvallisten merkkien merkityksen? (n=1040-1047)



Kyllä-vastanneiden osuus

Tunnetuimmat olivat kiroilua symboloiva merkki sekä uhkapeliin houkuttelevia elementtejä symboloiva merkki. Kiroilua viestivän merkin ilmoitti tunnistavansa 71 prosenttia ja uhkapeliin houkuttelevia elementtejä symboloivan merkin 63 prosenttia. Selvästi harvemmin vastaajat ilmoittivat tuntevänsä pelissä ostoja- sekä syrjintää esittävät merkit. (Kuvio 11.) Tässä on syytä muistaa, että pelin sisäisistä ostoista tiedottava symboli on merkeistä uusin eikä sillä ole vielä vakiintunutta suomennosta.

Merkin tunnistaneiden kuvaukset symboleista osuivat pääosin oikeaan. Eri symbolien kohdalla tulkinnoissa oli kuitenkin hieman vaihtelua. Tekstikuvauksissa tarkastelimme sanatarkan termin sijaan oikean merkityksen välittymistä.

Kiroilua tai sopimatonta kielenkäyttöä kuvaava merkki tunnistettiin pääosin oikein. Kiroilun lisäksi moni kuvasi merkin tarkoittavan myös huonoa, karkeaa, epäsovivaa tai sopimatonta kielenkäyttöä.

Uhkapelaamista kuvaava merkki tunnistettiin pääosin oikein. Osa merkin tunnistaneista kuvasi merkin tarkoittavan yleisemmin arpapeliä, pelaamista, peliriippuvuutta tai pelejä yleisesti ottaen.

Pelin sisäiset ostot/ostoja pelissä -symbolin osalta vastauksissa näkyi merkin uutuus ja sen suomennoksen vakiintumattomuus. Pieni osa vastaajista (n. 13 %) mainitsi suoraan pelin sisäiset ostot. Noin puolet kuvasi merkin tarkoittavan maksuja tai maksullista sisältöä. Merkkiä luonnehdittiin myös muilla vastaavilla termeillä kuten rahan käyttö, korttimaksu, mikromaksuja tai ostoja. Muutamit yksittäiset vastasivat merkin liittyvän mm. mainontaan tai tuotesijoitteluun.

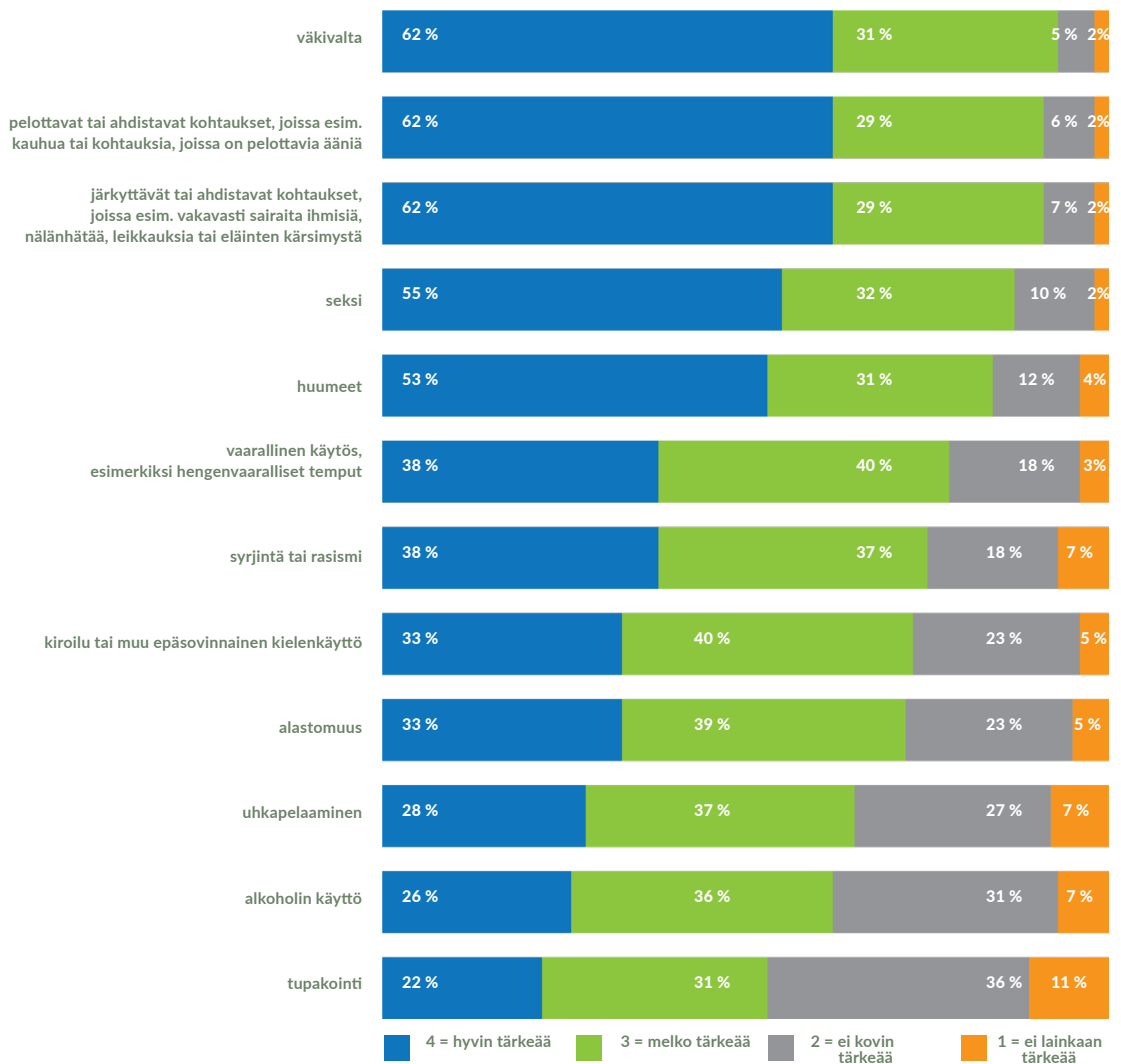
Syrjintää symboloiva merkki sai usein oikeita vastauksia. Sitä kuvattiin myös termeillä rasismi tai kiusaaminen. Osa antoi symbolille myös täysin muita merkityksiä kuten interaktiivinen/interaktiivisuus, sosiaalisuus, moninpeli/monta pelaajaa tai mahdollisuus viestintään muiden pelaajien kanssa.

Kiroilua tai syrjintää merkitsevien symboleiden tuntemuksen osalta naisten ja miesten välillä ei ollut eroa. Uhkapelaamisesta kertovan merkin (67 %/M, 58 %/N) ja pelien sisäisiä maksuja kuvaavan symbolin (41 %/M, 36 %/N) miehet tunsivat hieman naisia useammin. Vuoden 2013 tutkimukseen verrattuna erityisesti peleihin liittyvien kuvallisten merkkien tuntemus oli parantunut selkeästi. Vuoden 2013 tutkimuksessa parhaiten tunnetut merkit olivat väkivaltaa sekä pelkoa tai kauhua aiheuttavaa sisältöä kuvaavat merkit, mutta nämäkin tunnisti vain 29 prosenttia vastaajista. Yhteistä molemmille tutkimuskerroille on, että syrjintää kuvaava symboli tunnettiin kaikkein heikoimmin.

3.3 Mediasisällöistä tietämisen tärkeys

KUVIO 12.

Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan, tv-ohjelman tai pelata digitaalista peliä, kuinka tärkeää on mielestänne tietää etukäteen, onko niissä seuraavia sisältöjä? (n=1028-1052)



Tutkimuksessa vanhempia pyydettiin arvioimaan, miten tärkeää hänelle on tietää etukäteen, jos lapsen katsoma elokuva, tv-ohjelma tai peli sisältää haitallisia sisältöjä. Tärkeimmiksi vanhemmat kokivat tietämisen väkivallasta, pelottavista tai järkyttävistä kohtauksista, seksistä ja huumeista. Yli puolet piti näitä kaikkia hyvin tärkeänä ja liki kolmannes lisäksi melko tärkeänä. Harvimmiksi tärkeäksi arvioitiin tupakointi. (Kuvio 12)

Sukupuolen mukaan tarkasteltuna naiset pitivät sisällöistä tietämistä tärkeänä miehiä useammin. Tärkeimmäksi koetuttujen sisältöjen osalta sukupuolten näkemykset olivat kuitenkin yhtäläiset. Suurin ero sukupuolten välillä oli syrjinnästä tai rasismista tietämisen (18 %-yks.) sekä vaarallisesta käytöksestä tietämisen (14 %-yks.) kohdalla.

Vastaajat erosivat toisistaan myös lapsen iän mukaan tarkasteltuna. Sisällöistä tietäminen arvioitiin pääsääntöisesti harvemmin tärkeäksi lapsen iän kasvaessa. Vanhemman oman iän mukaan tarkasteltuna 48-vuotiaat ja tätä iäkkäämmät eivät pitäneet erityisesti tupakoinnista tietämistä tärkeänä (61 % ei kovin tärkeä tai ei lainkaan tärkeä).

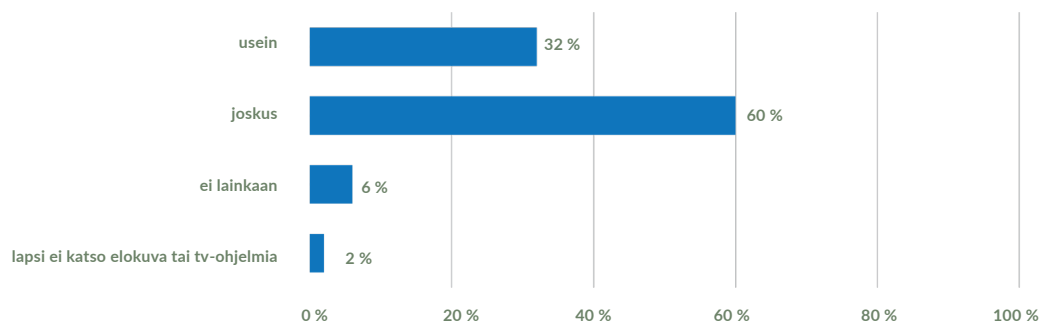
Vuoteen 2013 verrattuna sekä tärkeimmiksi että vähiten tärkeimmiksi koetut sisällöt ovat säilyneet ennallaan. Esimerkiksi lapsen ikään liittyvät erot aineistossa näkyvät siinä, että vuonna 2013 tärkeimmiksi koetut haitalliset sisällöt olivat seksi, väkivalta ja huumeet ja vasta tämän jälkeen järkyttävät ja pelottavat sisällöt.

3.4 Mediasisällöistä keskustelu lapsen kanssa

Vanhemmista yli puolet vastasi keskustelelevansa lapsensa kanssa elokuvien ja tv-ohjelmien sisällöistä *joskus* ja kolmasosa *usein*. Alle 10 prosenttia vastaajista ei keskustellut sisällöistä lainkaan. (Kuvio 13)

KUVIO 13.

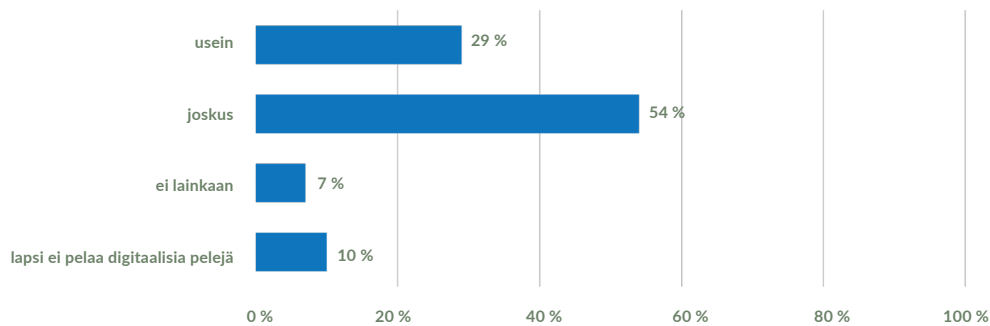
Keskusteletteko lapsenne kanssa elokuvien ja tv-ohjelmien sisällöistä?
(n=1054)



Sekä naisilla että miehillä yleisin vaihtoehto oli joskus (54 %/N, 67 %/M). Naisista suurempi osa keskusteli kuitenkin myös aktiivisemmin sisällöistä, sillä heistä 38 prosenttia sanoi puhuvansa lapsen kanssa sisällöistä usein, kun miehistä 25 prosenttia vastasi samoin. Yleisimmin keskusteluja käydään 7–11-vuotiaiden kanssa (41 % usein). 12-vuotiaiden ja tätä vanhempien lasten vanhempien keskusteluja ovat vastausten mukaan harvemmassa, sillä niitä käydään pääosin joskus (69 %). Vanhemman koulutustasolla ei ollut eroa keskustelun osalta.

KUVIO 14.

Keskusteletteko lapsenne kanssa pelien sisällöistä? (n=1054)



Pelien sisällöistä keskusteleminen oli yleisyydeltään samansuuntaista kuin elokuvien ja tv-ohjelmien osalta. Tyypillisimmin keskusteluja on käyty joskus ja liki kolmannes on keskustellut näistä lapsensa kanssa usein. Joka kymmenes lapsi ei pelaa digitaalisia pelejä lainkaan, ja silloin pääosin kyseessä olivat alle 1-vuotiaat tai 1–3-vuotiaat. (Kuvio 14)

Pelien sisällöistä keskustelevat lapsen kanssa yhtäläisesti sekä isät että äidit. Sukupuolen välillä ei ole tältä osin merkittävää eroa. Aivan pienimpien lasten osalta keskusteluja on käyty harvemmin, mutta jo 4–6-vuotiaista lähtien valtaosassa perheitä keskusteluja käydään vähintäänkin joskus, aktiivisimmin 4–6- (33 % usein) ja 7–11-vuotiaiden kanssa (38 % usein)

Kysymyksenasettelua muokattiin hieman vuoden 2013 kyselyyn nähden kuvaohjelmien sekä pelien osalta. Vuonna 2013 yleisin vaihtoehto molemmissa oli *yleensä*, jonka valitsi kuvaohjelmista kysyttäessä 51 prosenttia vastaajista ja pelien kohdalla 62 prosenttia. Tämän vaihtoehdon koettiin vastaavan tiedontarpeeseen huonosti, joten vaihtoehdoksi valittiin sen sijaan termi *usein*. Aiempaa harvempi kertoi tähän verrattuna käyvänsä keskusteluja *usein* ja sen sijaan vaihtoehto *joskus* puolestaan korostui. Tältä osin on vaikeaa tehdä päätelmiä mahdollisista muutoksista. Selvää kuitenkin on, että aiempaan tutkimukseen verrattuna harvempi vanhempi ei ole

lainkaan keskustellut sisällöistä lapsensa kanssa. Vuoden 2013 tutkimuksessa näin vastasi kuvaohjelmien kohdalla 13 prosenttia ja nyt lukema oli vain 6 prosenttia. Pelien osalta 23 prosenttia vastaajista ei ollut keskustellut sisällöistä lainkaan vuonna 2013 ja nyt vaihtoehdon *ei lainkaan* vastasi 17 prosenttia. 10 prosenttia kertoi, ettei lapsi pelaa digitaalisia pelejä.

3.5 Suhtautuminen ikärajiin

3.5.1 HUOMION KIINNITTÄMINEN IKÄRAJAMERKINTÖIHIN

Vanhemmilta kysyttiin, olivatko he nähneet ikärajamerkintöjä dvd- tai Blu-ray-tallenteiden kannessa, digitaalisten pelien kannessa tai tv-ohjelmien tai elokuvien yhteydessä. Kaikissa kyseisissä paikoissa ikärajamerkintöjä oli nähnyt yli 80 prosenttia vastaajista (taulukko 2).

TAULUKKO 2.

Huomion kiinnittäminen ikärajamerkintään (n=1047-1050)

	kyllä	ei	en käytä tätä mediaa
DVD- tai Blu-ray-tallenteen kannessa	84 %	10 %	6 %
TV-ohjelman tai elokuvan yhteydessä	87 %	10 %	3 %
Digitaalisen pelin kannessa (esim. Xbox, Playstation, PC)	81 %	10 %	9 %

Naiset olivat kiinnittäneet miehiä useammin huomiota näissä oleviin ikärajamerkintöihin. Sukupuolten välinen ero oli suurin elokuvien ja tv-ohjelmien kohdalla (14 %-yksikköä). Digitaalisen pelin tai dvd-/Blu-ray-tallenteen kannessa alle 4-vuotiaiden lasten vanhemmat olivat nähneet ikärajamerkintöjä muita harvemmin (erot tätä vanhempien lasten vanhempiin 10–15 %-yksikköä). Vuoden 2013 tutkimukseen verrattuna tulokset ovat varsin yhtäläiset. Tallenteiden sekä tv-ohjelmien ja elokuvien osalta tulokset ovat yhtenevät. Pelien kansissa olevia ikärajamerkintöjä on kuitenkin nähnyt aiempaa useampi. Vuoden 2013 tutkimuksessa 61 prosenttia oli nähnyt ikärajamerkintöjä *videopelin* kannessa ja 26 prosentilla ei ollut tästä kokemusta. Tällä kertaa kysymysmuotoilu koski digitaalisen pelin (esim. Xbox, Playstation, PC) kantta, mutta merkintöjä oli nähnyt selvästi useampi (81 %).

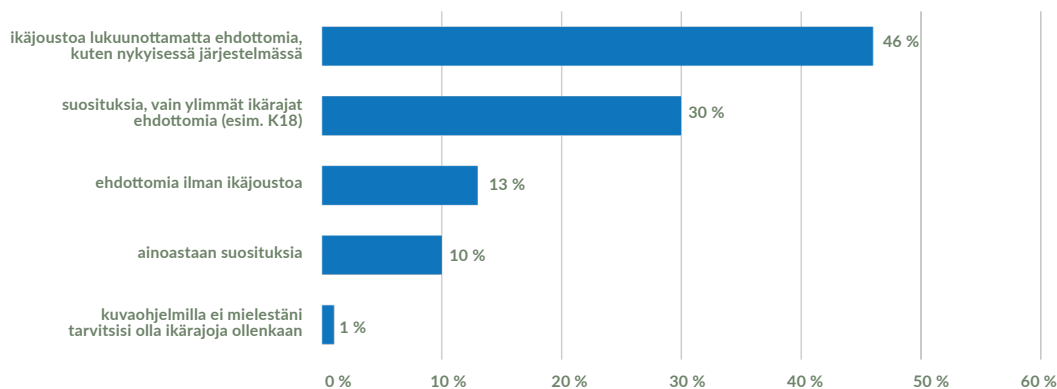
3.5.2 IKÄRAJOJEN SITOVUUS JA TARPEELLISUUS

Kyselylomakkeella esitettiin vastaajille ikärajojen joustosta seuraava kuvaus ennen tätä koskevaa kysymyksistä:

Elokuvateattereissa ja muissa julkisissa esityksissä ikäraja voidaan joustaa kolme vuotta, mikäli lapsi on aikuisen seurassa. Esimerkiksi ikärajan 12 elokuvaan aikuinen voi siis viedä vähintään 9-vuotiaan lapsen. Jousto ei kuitenkaan koske ikärajaa 18. Jousto on tarkoitettu lapsen huoltajan tai jonkun muun lapsen hyvin tunnevan aikuisen harkittavaksi.

KUVIO 15.

Pitäisikö kaikkien ikärajojen mielestänne olla... (n=1054)



Vanhemmilta kysyttiin heidän mielipidettään ikärajojen sitovuudesta. Liki kaikki vastaajat olivat tavalla tai toisella ikärajojen kannalla, sillä ainoastaan prosentti vastasi, ettei kuvaohjelmilla tulisi olla lainkaan ikärajoja. Eniten kannatusta sai nykyinen vaihtoehto, jossa ikärajat ovat ehdottomia ikäjousto lukuun ottamatta (46 % vastaajista). Toiseksi suosituin oli vaihtoehto, jossa ikärajat ovat suosituksia aivan ylimpiä ikärajoja lukuun ottamatta (30 %). Vain 10 prosenttia kannatti ainoastaan suosituksia ja 13 prosenttia ehdottomia ikärajoja täysin ilman ikäjousto. (Kuvio 15)

Nykyinen malli, jossa ikärajat ovat ikäjousto lukuun ottamatta ehdottomia, oli suosituin vaihtoehto sekä naisilla että miehillä. Yli puolet naisista kannatti tätä vaihtoehtoa; miehistä 41 prosenttia. Miehillä myös muut vaihtoehdot saivat hieman enemmän kannatusta. Nykyinen malli oli suosituin alle 16-vuotiaiden lasten vanhempien joukossa. 16–17-vuotiaiden lasten vanhemmille suosituin oli vaihtoehto *suosituksia, vain ylimmät ikärajat ehdottomia (esim. K18)*, jota kannatti 42 prosenttia. Vahvimmin nykyisen

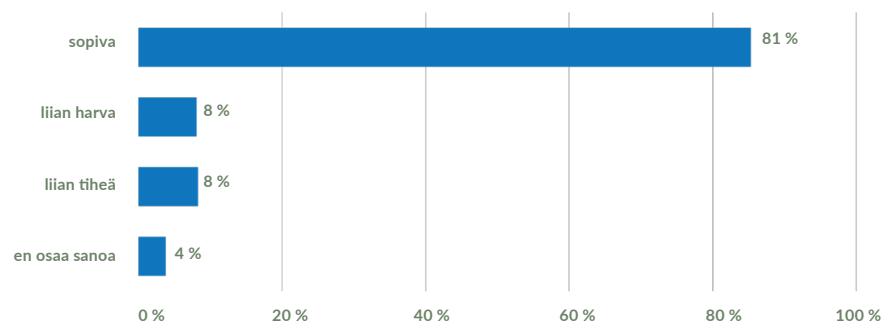
kaltaista ikäraja järjestelmää jouston kanssa kannattivat 4–11-vuotiaiden lasten vanhemmat (51 %).

Kokonaistasolla ikärajojen kannatus on pysynyt ennallaan, sillä myös vuonna 2013 ainoastaan prosentti vastaajista ei kannattanut minkäänlaisia ikärajoja. Kaksi yleisintä vaihtoehtoa olivat edelleen yleisimmät, mutta vastausvaihtoehtojen muotoilussa oli kuitenkin pieniä eroja. Vaihtoehdon *ikäjousto lukuun ottamatta ehdottomia, kuten nykyisessä järjestelmässä* muotoilussa ei vuonna 2013 mainittu termiä ikäjousto, ja vaihtoehdon kannatus oli tällöin ainoastaan 35 prosenttia. Erityisesti miehistä harvempi kannatti ikärajojen ehdottomuutta (23 %/2013, 41 %/2020). Eniten kannatusta saanut vaihtoehto vuonna 2013 olikin vaihtoehto *osin ehdottomia, osin suosituksia* (47 %).

3.5.3 NÄKEMYKSET IKÄRAJOJEN PORRASTUSVÄLEISTÄ

KUVIO 16.

Onko elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajojen porrastusväli mielestänne...?
(n=1055)

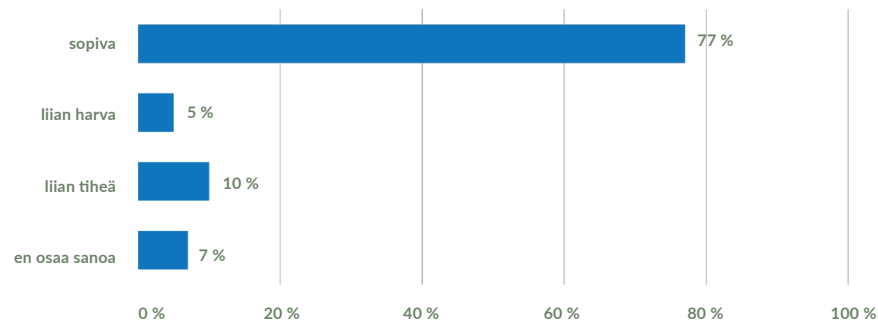


Selvä enemmistö vanhemmista (81 %) piti elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajojen porrastusväliä sopivana, ja vain noin joka kymmenes vastasi porrastusvälin olevan liian harva tai liian tiheä. Sukupuolen mukaan tarkasteltuna naiset kokivat ikärajojen porrastuksen hieman useammin liian tiheäksi (11 %/N, 4 %/M). Vastaajien välillä ei ilmennyt merkittäviä eroja myöskään koulutustason, lapsen iän tai vastaajan iän mukaan tarkasteltuna. (Kuvio 16)

Vastausten kokonaisjakauman osalta tulokset ovat samansuuntaiset kuin vuoden 2013 tutkimuksessa. Tällöin 84 prosenttia koki porrastusvälin sopivaksi.

KUVIO 17.

Onko digitaalisten pelien ikärajojen porrastusväli mielestänne...? (n=1055)



Lähes yhtä moni piti myös digitaalisten pelien porrastusväliä sopivana. 10 prosenttia vastaajista koki porrastusvälin liian tiheäksi ja 5 prosenttia puolestaan liian harvaksi. (Kuvio 17)

Sekä naisista että miehistä enemmistö koki porrastusvälin sopivaksi. Miehistä hieman useampi piti porrastusvälejä kuitenkin liian tiheinä (13 %/M, 6 %/N).

Vuoden 2013 tuloksiin nähden entistä useampi osasi muodostaa mielipiteen digitaalisten pelien porrastusväleistä. Myös vuoden 2013 tutkimuksessa suurin osa (68 %) piti porrastusvälejä sopivina, mutta joka neljäs ei osannut sanoa asiasta. Tällä tutkimuskerralla *en osaa sanoa* vastanneiden osuus oli selvästi laskenut.

3.6 Ikärajojen noudattaminen

Ikärajojen noudattamisesta vanhemmilta kysyttiin arviota siitä, kuinka usein he noudattavat ilmoitettua ikärajaa lapsensa halutessa katsoa elokuvaa tai tv-ohjelmaa tai pelata digitaalista peliä. Sekä kuvaohjelmien että pelien osalta ikärajoja noudatetaan yleensä, muttei aina.

Ennen kysymystä esitettiin seuraava infoteksti:

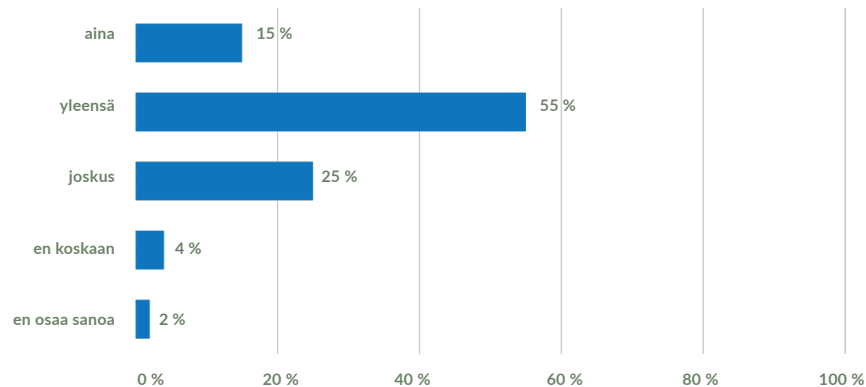
Nykyisen lain mukaan ikäraajat eivät ole suosituksia, vaan ehdottomia. Ne velvoittavat Suomessa palveluntarjoajia, kuten tv-yhtiöitä, elokuvateattereita, videovuokraamoita sekä kauppoja, jotka myyvät tallenteita

Elokuvat ja tv-ohjelmat

Elokuva- ja tv-ohjelmien osalta vanhemmat noudattavat tyypillisimmin ikärajoja yleensä, mutta varsin harva kuitenkaan aina. Yleensä ikärajoja noudattaa 55 prosenttia, 15 prosenttia sanoo noudattavansa ikärajoja aina ja 25 prosenttia toteuttaa noudattavansa näitä joskus. (Kuvio 18)

KUVIO 18.

Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan tai tv-ohjelman, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa? (n=1053)



Naiset sekä miehet noudattavat ikärajoja tyypillisimmin yleensä. Naisista näin vastasi 60 prosenttia ja miehistä 49 prosenttia. Miehistä hieman useampi noudatti ikärajoja vain joskus (29 %/M, 21 %/N). Molemmissa ryhmissä noin 15 prosenttia piti ikärajoista kiinni aina. Pienten lasten vanhemmat näyttävät pitävän kiinni ikärajoista tiukemmin. Alle 4-vuotiaiden vanhemmista joka neljäs noudatti ilmoitettua ikärajaa aina; 12-vuotiaiden tai vanhempien osalta näin toimii noin joka kymmenes.

Tulokset ovat pääosin yhtäläiset vuoden 2013 tutkimuksen kanssa, vaikkakin vastausvaihtoehtoissa ei ollut lainkaan vaihtoehtoa aina. Tällöin yleensä ikärajoja noudatti 66 prosenttia ja joskus tai ei koskaan sama 29 prosenttia kuin edellä esitetyissä tuloksissa.

Vuoden 2013 tutkimuksessa havaittiin, että vanhemmat noudattavat ikärajoja varsin yhtäläisesti riippumatta siitä, kuinka hyvin he itse tuntevat ikärajat. Vastaava tarkastelu vuoden 2020 aineistosta osoittaa, että myös ne vastaajat, jotka osasivat ilmoittaa ikärajat heikosti, pitävät usein kiinni ikärajoista (taulukko 3). Korkeintaan yhden ikärajan tunnustaneista peräti 22 prosenttia sanoo noudattavansa ilmoitettua ikärajaa aina. Vuoden 2013 tapaan myös välinpitämättömyyttä ikärajoja kohtaan ilmenee hieman, mutta se on kokonaisuutena varsin vähäistä. Molemmilla tutkimuskerroilla ikärajat heikosti tuntevista noin joka kymmenes ei noudattanut ikärajoja koskaan.

TAULUKKO 3.

Kuinka monta elokuvien tai tv-ohjelmien ikärajoista osasi nimetä ja ikärajojen noudattaminen

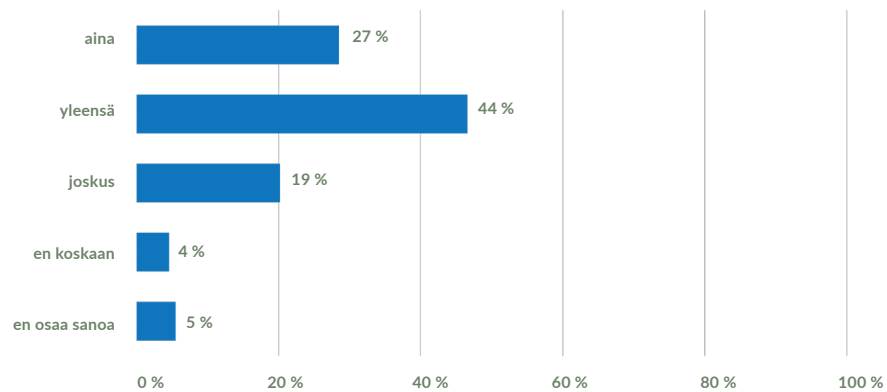
Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan tai tv-ohjelman, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa?	Kuinka monta ikärajaa vastaaja osasi nimetä etukäteen?		
	0-1 ikärajaa (n=63)	2-3 ikärajaa (n=340)	4-5 ikärajaa (n=575)
aina	22 %	12 %	15 %
yleensä	49 %	54 %	59 %
joskus	14 %	28 %	22 %
en koskaan	11 %	4 %	3 %
en osaa sanoa	3 %	2 %	1 %

Digitaaliset pelit

Digitaalisten pelien osalta ilmoitetusta ikärajasta pitää kiinni aina jopa hieman useampi kuin kuvaohjelmien kohdalla. Useampi kuin joka viides noudattaa ikärajaa aina ja liki puolet yleensä. Vuoteen 2013 nähden useampi vanhemmista oli lastensa osalta tekemisissä pelien kanssa. (Kuvio 19)

KUVIO 19.

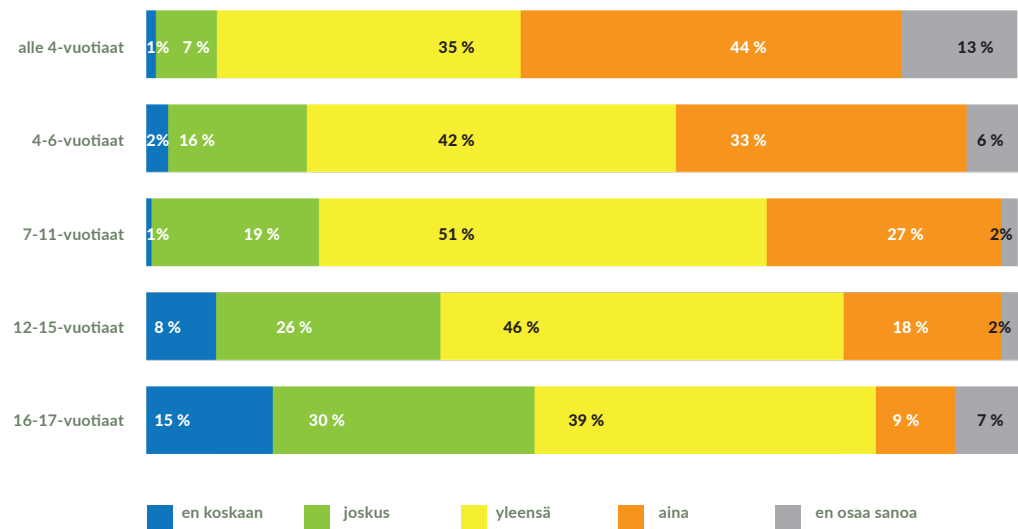
Kun lapsenne haluaa pelata digitaalista peliä, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa? (n=1054)



Naisista 32 prosenttia noudattaa pelien kohdalla ikärajoja aina ja miehistä 22 prosenttia. Sekä naisista että miehistä ikärajoista pitävät useimmin kiinni alle 28-vuotiaat sekä 28–37-vuotiaat. Osaltaan tämä on selvästi yhteyksissä lapsen ikään, sillä alle 4-vuotiaiden vanhemmista 44 prosenttia noudattaa ikärajoja aina. Tätä vanhempien lasten kohdalla pitäminen kiinni ikärajoista vähenee. 16–17-vuotiaiden vanhemmista ainoastaan 9 prosenttia valvoo ikärajoja aina, 30 prosenttia joskus ja 15 prosenttia ei koskaan. (Kuvio 20)

KUVIO 20.

Kun lapsenne haluaa pelata digitaalista peliä, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa? Tarkastelu lapsen iän mukaan. (n=1053)



Vuoden 2013 tutkimuksessa mittausasteikko oli hieman erilainen, sillä se ei sisältänyt vastausvaihtoehtoa *aina*. Kokonaisuutena suurimmat muutokset tapahtuivat kuitenkin vaihtoehdossa en osaa sanoa. Vuoden 2013 26 prosentista osuus putosi 5 prosenttiin. Samalla aina tai yleensä ikärajoja noudattavien osuus kohosi 51 prosentista peräti 71 prosenttiin. Joskus tai ei lainkaan -vastanneita molemmilla kerroilla oli lähes yhtäläisesti (23,5 %/2013, 23 %/2020).

3.6.1 VANHEMPIEN KOKEMUKSET IKÄRAJOJEN VALVONNASTA

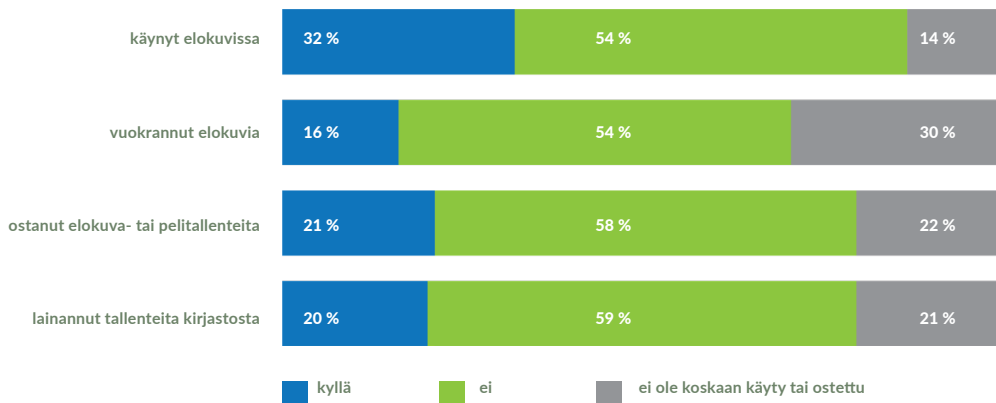
Kyselyssä vanhemmilta selvitettiin, onko heidän lapsensa ikää kysytty, kun he ovat käyneet elokuvissa tai ostaneet hänelle pelin tai elokuvatallenteen. Tätä ennen vastaajille kerrottiin, että Suomessa ikäraajat eivät ole nykyisen lain mukaan suosituksia, vaan ehdottomia. Lisäksi vastaajille kerrottiin, että ikäraajat velvoittavat palveluntarjoajia, jotka myyvät tallenteita.

Vanhemmilla oli eniten kokemusta elokuvissa käymisestä (86 %). Tallenteiden ostamisesta sekä niiden lainaamisesta kirjastosta kokemusta oli noin 80 prosentilla. 70 prosenttia oli vuokrannut elokuvia. *Ei koskaan käyty tai ostettu* -vastanneet olivat tyypillisimmin pienten lasten vanhempia.

Lapsen ikää oli kysytty 38 prosentin kohdalla elokuvissa käyneistä. Kirjastossa, elokuvaa vuokratessa tai elokuva- tai pelitallenteita ostettaessa lapsen ikää oli kysytty noin joka neljänneltä. (Kuvio 21)

KUVIO 21.

Onko lapsenne ikää koskaan kysytty, kun olette käynyt hänen kanssaan elokuvissa tai ostaneet hänelle pelin tai elokuvatallenteen? (n=737-908)



Miehiltä oli kysytty lapsen ikää kaikissa tapauksissa hieman useammin. Yleisimmin sekä naisilta että miehiltä lapsen ikää oli kysytty elokuvissa käydessä (41 %/M, 33 %/N). Myös kirjastosta tallenteita lainatessa 30 prosentilta miehistä oli kysytty lapsen ikää, naisista 19 prosentilta.

Vuoteen 2013 nähden vanhemmilla oli nyt useammin kokemusta kuvatus kaltaisista tilanteista. Varsinkin kirjastosta tallenteen oli lainannut selvästi aiempaa useampi (Taulukko 4). Harvempi kuitenkin vastasi, että lapsen ikää oli kysytty näissä tilanteissa. Vuonna 2013 yli puolet kertoi, että

lapsen ikää oli kysytty elokuvissa. Tässä tutkimuksessa näin vastasi vain joka kolmas kaikista (taulukko 4) ja 38 prosenttia elokuvissa käyneistä (kuvio 21).

TAULUKKO 4.

Lapsen iän kysyminen erilaisissa tilanteissa asioidessa tai hankkiessa tallenteita

	2020 (n=1048-1054)			2013 (n=1001)		
	kyllä	ei	ei kokemusta / ei ole koskaan käyty tai ostettu	kyllä	ei	ei kokemusta / ei ole koskaan käyty tai ostettu
käynyt elokuvissa	32 %	54 %	14 %	53 %	21 %	26 %
vuokrannut elokuvia	16 %	54 %	30 %	46 %	23 %	31 %
ostanut elokuva- tai pelitallenteita	21 %	58 %	22 %	49 %	26 %	25 %
lainannut tallenteita kirjastosta	20 %	59 %	21 %	26 %	18 %	56 %

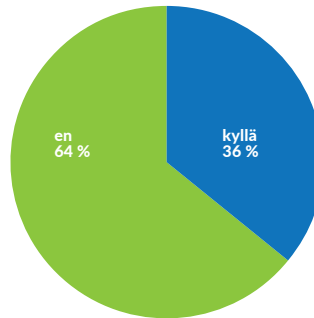
Osaltaan muutoksia kokemusten yleisyydessä voi selittää se, että vuoden 2013 tutkimuksen vastaajissa oli enemmän pienten lasten vanhempia. Vaikka vuoden 2013 tutkimuksessa iän kysymistä ei verrattu vastaajan lapsen ikään, havaittiin tässä tutkimuksessa alle 4-vuotiaiden lasten vanhemmilla olevan muita vähemmän kokemusta kysytyistä tilanteista.

3.6.2 HALU SAADA IKÄRAJOISTA LISÄTIETOA

Vanhemmista joka kolmas oli kiinnostunut saamaan lisätietoa elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoista (kuvio 22). Useimmin kiinnostus lisätiedon saamiseen kytkeytyi ikärajojen heikkoon tuntemukseen ja ongelmiin lapsen mediankäytön kanssa. Ikärajoja heikosti tai ei lainkaan tunteneista joka toinen toivoi saavansa lisätietoa. Myös puolet mediankäytön vaikutukset lapseen kokonaisuutena negatiiviseksi arvioivista vastasi samoin.

KUVIO 22.

Oletteko kiinnostunut saamaan lisätietoa elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoista? (n=1055)



Miehet (42 %) kaipasivat lisätietoa ikärajoista hieman useammin kuin naiset (30 %). Erityisesti alle 7-vuotiaiden lasten isät olivat kiinnostuneet lisätiedosta. Heistä 55 prosenttia halusi saada tarkempaa tietoa siinä missä samanikäisten lasten äideistä 33 prosenttia vastasi samoin.

3.7 Internetin kuvaohjelmapalvelut

Kyselylomakkeella esitettiin vastaajille seuraava kuvaus kuvaohjelmapalveluista ennen kuvaohjelmapalvelujen käyttöä koskevaa kysymystä:

Tv-ohjelmia ja elokuvia esitetään myös Internetin kautta. Tarjolla on erilaisia palveluita, kuten Netflix, ViaPlay ja HBO Nordic, jotka tarjoavat tv-ohjelmia ja elokuvia esimerkiksi kuukausimaksua vastaan.

TAULUKKO 5.

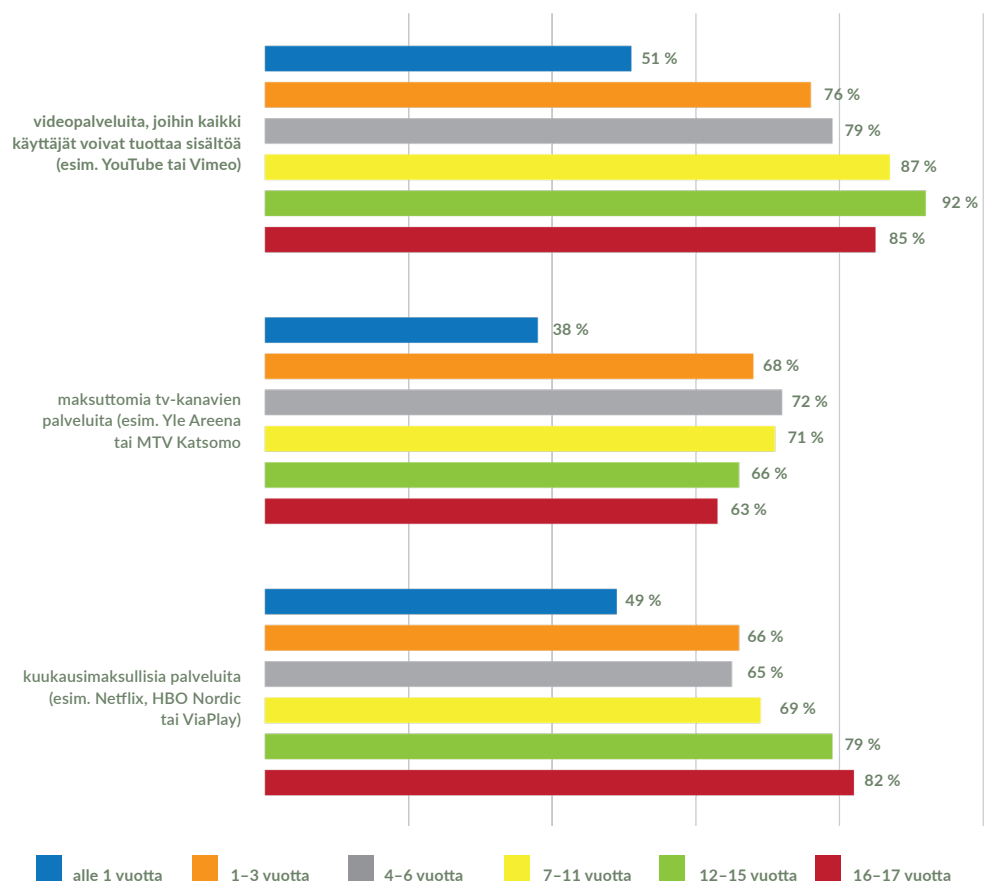
Katsooko lapsenne seuraavia Internetin kuvaohjelmapalveluita?
Kyllä-vastanneiden osuus

	2020	2013
maksuttomia tv-kanavien palveluita (esim. Yle Areena tai MTV Katsomo)	67 % (n=1054)	40 % (n=1001)
kuukausimaksulla palveluita (esim. Netflix, HBO Nordic tai ViaPlay)	71 % (n=1043)	12 % (n=1001)
videopalveluita, joihin kaikki käyttäjät voivat tuottaa sisältöä (esim. YouTube tai Vimeo)	83 % (n=1049)	ei kysytty

Erialaisten kuvaohjelmapalveluiden käyttö internetissä on hyvin yleistä. Kysytyistä palveluista yleisimmän ovat käytössä videopalvelut, joihin kaikki käyttäjät voivat tuottaa sisältöä (esim. YouTube tai Vimeo). Tällaisia palveluita käyttää yli 80 prosenttia vastaajien lapsista. Hieman harvemmin käytössä olivat kuukausimaksulliset palvelut kuten Netflix, HBO Nordic tai ViaPlay (71 %) sekä maksuttomien tv-kanavien kuvaohjelmapalvelut, kuten Yle Areena tai MTV Katsomo (67 %). Pienimmät lapset käyttävät palveluita hieman vähemmän, mutta käytännössä palveluita käytetään varsin tasaisesti jo aivan nuorimpia seuraavissa ikäluokissa. Myös muiden taustatekijöiden mukaan tarkasteltuna palveluita lapset ja nuoret käyttävät palveluita tasaisesti yleisesti. (Taulukko 5, kuvio 23)

KUVIO 23.

Katsooko lapsenne seuraavia Internetin kuvaohjelmapalveluita? Vertailu lapsen iän mukaan



Vuoden 2013 tutkimuksessa kysyttiin vastaavasti, katsooko lapsi internetin kautta tv-kanavien nettitelevisioiden tarjontaa kuten Yle Areenaa, Katso-moa tai Ruutu.fi:tä tai maksullisia palveluita kuten Netflix, ViaPlay tai HBO Nordic. Edelliseen tarkastelukertaan nähden kuvaohjelmopalveluiden käyttö on yleistynyt selvästi. Erityisesti kuukausimaksullisten palveluiden käyttö on tullut tavalliseksi. (Taulukko 5)

Tämän tutkimuksen avokysymyksissä vastaajat toivat myös esiin, miten digitaalisessa ympäristössä ongelmia luovat myös monet palvelut, joissa ei välttämättä ole yhdenmukaista linjaa ikärajoista tai näiden soveltamisesta. Jälkimmäinen esimerkki koskee pelejä, mutta vastaavaa ilmenee myös Internetin kuvaohjelmopalveluiden yhteydessä.

”ViaPlayssä eikä Elisa Viihdessä noudateta näitä ikärajamerkintöjä.”

”Ongelmallisinta ovat eri mobiilialustoilla on erilaiset ikäraajat.

Tarkoittaen, että Android ja Applen sovelluskaupoissa voi olla samalle pelille eri ikäraja.”

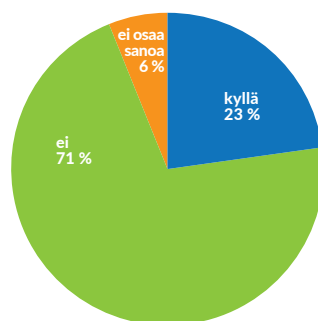
3.8 eSports

Uutena teemana kyselyssä selvitettiin, missä määrin lapset seuraavat eSport-sia. Ennen kysymysten esittämistä vastaajalle selvennettiin, että eSportsilla tai elektronisella urheilulla tarkoitetaan digitaalisten pelien kilpapelamista. Kysymyksen ja esimerkin osalta rajaus oli selkeä, mutta tulosten perusteella jää hieman epäselväksi, käsittivätkö vastaajat eSportsin tiukasti kilpailuluonteiseksi pelaamiseksi vai yleisemmin pelivideoiksi.

Noin joka neljäs vanhempi kertoi lapsen seuraavan eSportsia (kuvio 24). Lajin seuraaminen koettiin yllättävänkin tasaiseksi eri ikäluokissa. Ikäryhmistä useimmin eSportsia seuraavat 12–15-vuotiaat, joista 30 prosenttia katsoo vanhempiensa mukaan lajia joko Internetin tai television välityksellä.

KUVIO 24.

Seuraako lapsenne eSportsia Internetistä tai televisiosta? (n=1054)



Merkille pantavaa on, että miehet vastaavat lapsen seuraavan eSportsia naisia useammin. Miehistä 32 prosenttia sanoo lapsen seuraavan lajia, mutta naisista selvästi harvempi eli ainoastaan 14 prosenttia. Huomion arvoista myös on, että tämä korostuu erityisesti nuoremmissa miehissä. Alle 28-vuotiaista miehistä 56 prosenttia ja 28–37-vuotiaista 37 prosenttia kertoo lapsen seuraavan eSportsia. Naisista vastaavissa ikäryhmissä 25 prosenttia alle 28-vuotiaista ja 8 prosenttia 28–37-vuotiaista vastaa samoin. Vanhemmissa ikäluokissa naisten ja miesten välillä ei ole merkittävää eroa.

Lajin seuraamisen lisäksi tutkimuksen kiinnostuksena oli vanhempien päätöksenteko ikärajojen huomiointiin lapsen katsoessa eSportsia. Niiltä vastaajilta, jotka kertoivat lapsen seuraavan eSportsia (n=245) kysyttiin tarkentavasti, miten he tekevät päätöksen siitä, saako lapsia katsoa eSports-lähetystä.

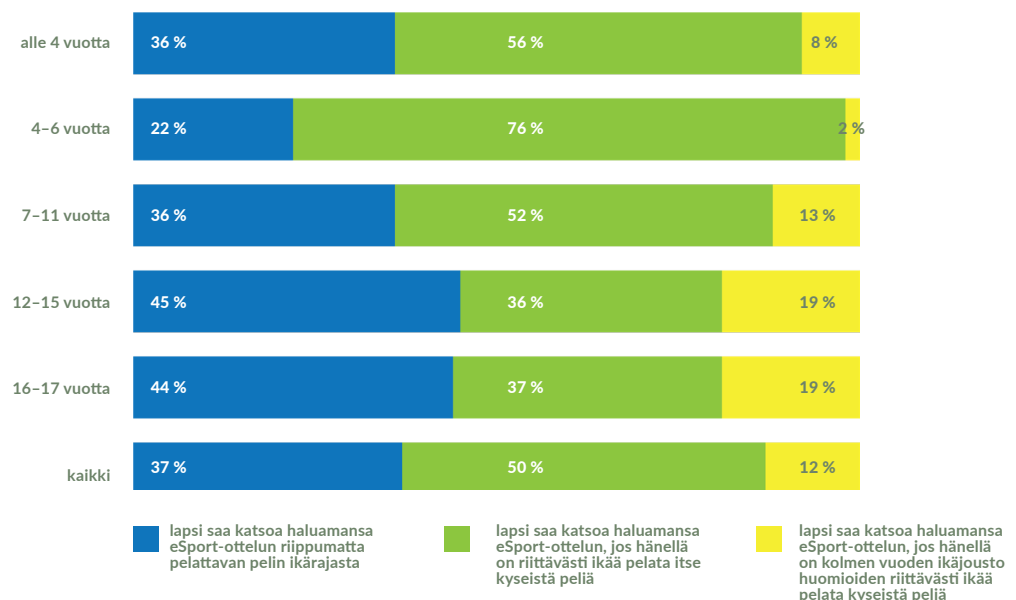
Yleisin kriteeri eSportsin katsomiseen oli se, että lapsella on riittävästi ikää pelata itse kyseistä peliä. Näin vastasi joka toinen. Hieman useampi kuin joka kolmas kertoi antavansa lapsen katsoa eSports-ottelua pelin ikäraajasta riippumatta. (Kuvio 25)

KUVIO 25.

Miten teette päätöksen siitä, saako lapsi katsoa eSportsia?

Tarkastelu lapsen iän mukaan

Vastausmäärät ikäryhmittäin: 39, 46, 56, 75, 27. Kaikki yhteensä 244.



Nuorimpien lasten osalta tyypillisin kriteeri oli, että lapsella on riittävästi ikää pelata itse kyseistä peliä. Alle 4-vuotiaiden vanhemmista 56 prosenttia, 4–6-vuotiaiden vanhemmista 76 prosenttia ja 7–11-vuotiaiden vanhemmista 52 prosenttia vastasi näin. Iäkkäämmät lapset eli 12–15- ja 16–17-vuotiaat saivat yleisimmin katsoa ottelua riippumatta pelin ikärajusta. Näin vastasi molemmissa ikäryhmissä liki puolet vanhemmista. Ainoastaan kolmannes rajoittaisi katsomista lapsen omaan ikärajaan. Samoista ikäryhmistä myös noin viidennes vanhemmista huomioi ikäjoustopäätöksessään. Nuorempien lasten kohdalla harva vanhemmista huomioi ikäjoustopäätöksessään. (Kuvio 25)

Naiset sovelsivat päätöksenteossaan hieman miehiä useammin kolmen vuoden ikäjoustopäätöksessä (21 %/N, 9 %/M). Miehet taas vastaavasti vetosivat useammin siihen, että jos lapsella riittää ikää pelata itse kyseistä peliä, saa hän myös katsoa sitä eSports-otteluna (54 %/M, 43 %/N).

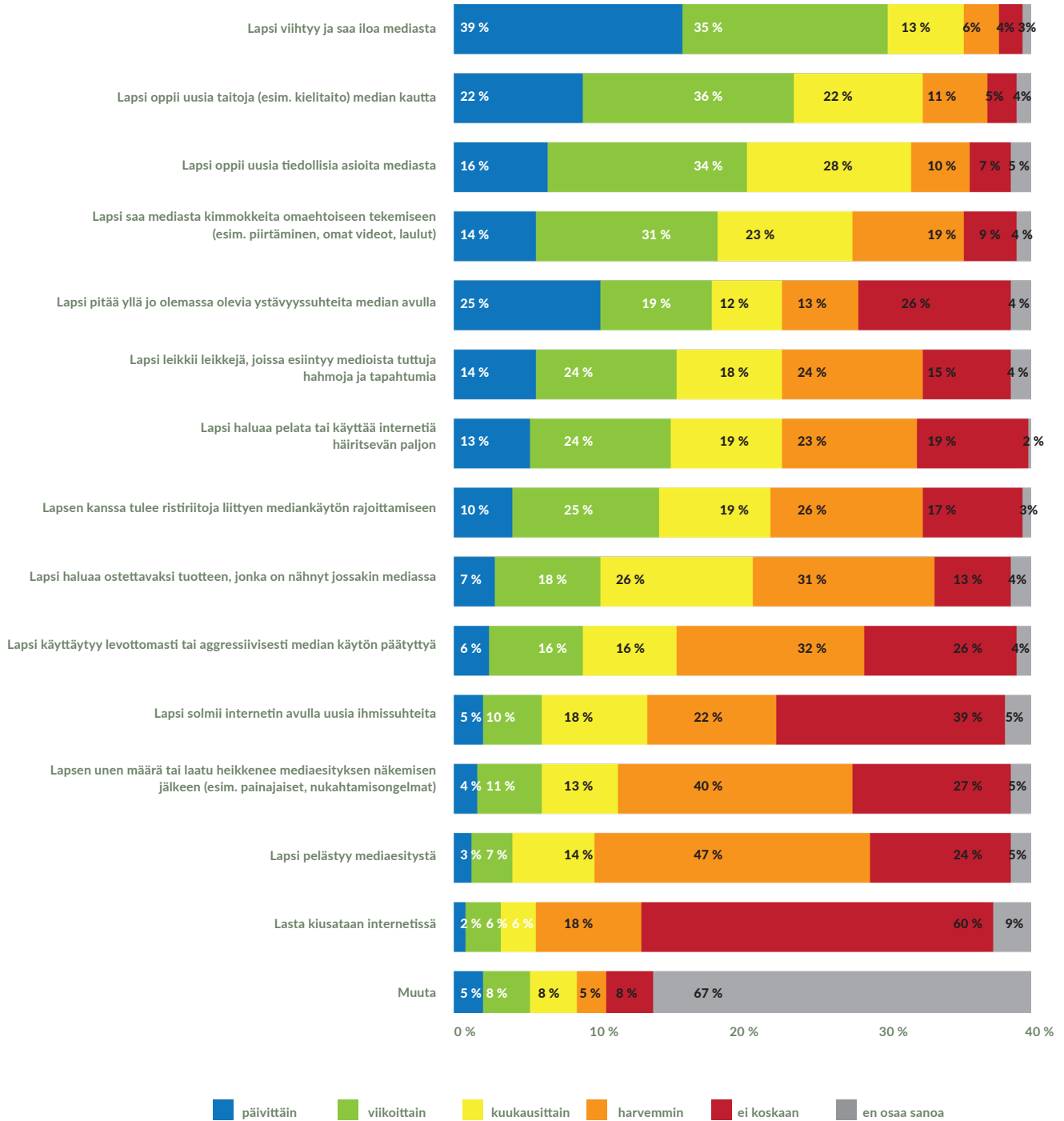
3.9 Mediankäytön vaikutukset

Vanhempia pyydettiin arvioimaan, kuinka usein he ovat havainneet lapsensa mediankäytöstä johtuvia vaikutuksia tai muutoksia.

Positiiviset vaikutukset korostuivat vastauksissa negatiivisia vaikutuksia useammin. Yleisimmin lapsen arvioitiin viihtyvän ja saavan iloa mediasta sekä oppivan uusia taitoja ja tiedollisia asioita mediasta. Nimetyistä vaikutuksista havaittiin harvimminkin lapsen kiusaamista internetissä, jota havaitsi vähintään kuukausittain 14 prosenttia vanhemmista. (Kuvio 26)

KUVIO 26.

Oletteko havainnut viimeisen vuoden aikana lapsessanne seuraavia, miellestäsi nimenomaan mediankäytöstä johtuvia vaikutuksia tai muutoksia? (n=1039-1054)

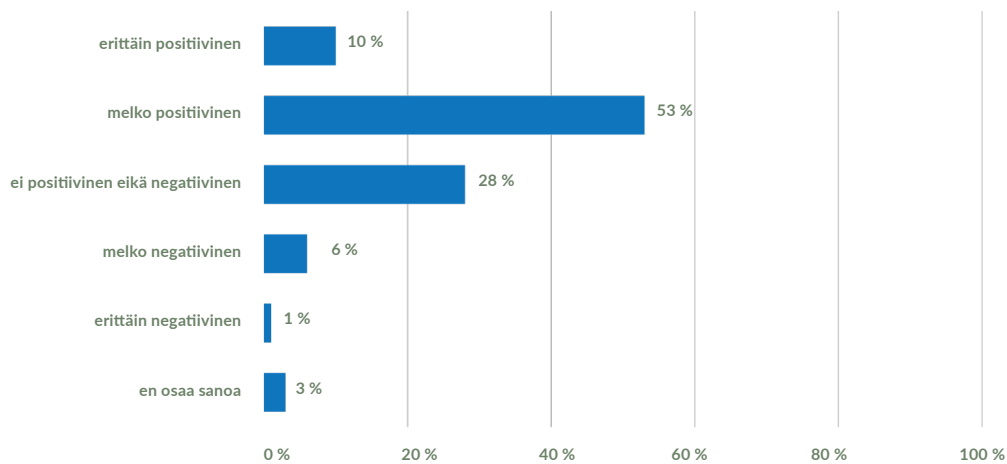


Monet sekä positiivisista että negatiivisista vaikutuksista näkyivät useimmin 4–6-vuotiaissa sekä 7–11-vuotiaissa. 4–6-vuotiaiden vanhemmista 38 prosenttia ja 7–11-vuotiaiden vanhemmista 41 prosenttia kertoi, että lapsen kanssa tulee vähintään viikoittain ristiriitoja liittyen mediankäytön rajoittamiseen. Liki puolet (44 %) 7–11- ja 12–15-vuotiaiden vanhemmista koki lapsen haluavan viikoittain pelata tai käyttää internetiä häiritsevän paljon. 4–6-vuotiaista lapsista peräti 59 prosentti leikki viikoittaan leikkejä, joissa esiintyy mediasta tuttuja hahmoja ja tapahtumia. Samalla heistä 20 prosentilla unen määrä tai laatu on heikentynyt vastaavasti mediaesityksen katsomisen jälkeen, ja 33 prosenttia 4–6-vuotiaiden vanhemmista kertoo lapsen käyttäytyvän viikoittain levottomasti tai aggressiivisesti median käytön päätyttyä.

Vanhemmat arvioivat kokonaisuutena mediankäytön vaikutuksen lapsen päivittäiseen elämään pääosin positiiviseksi. Liki kaksi kolmasosa piti kokonaisvaikutusta melko positiivisena tai erittäin positiivisena ja vain 7 prosenttia näki sen melko tai erittäin negatiiviseksi. (Kuvio 27)

KUVIO 27.

Kun arvioit oman lapsesi toimintaa median parissa kokonaisuutena, onko sen vaikutus lapsen päivittäiseen elämään mielestäsi... (n=1031)



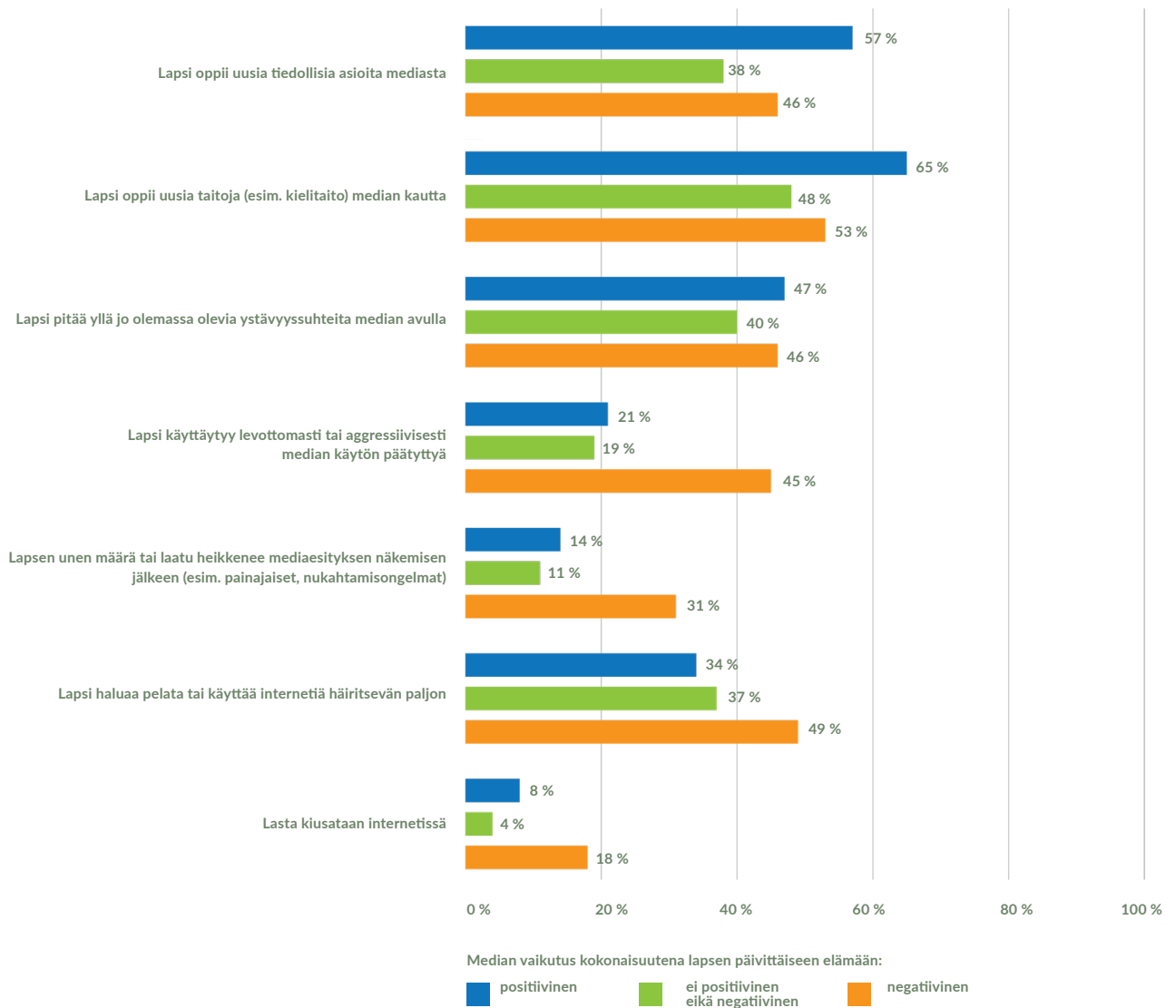
Vanhempien arviossa mediankäytön kokonaisvaikutuksesta lapsen päivittäiseen elämään ei ilmennyt merkittäviä eroja lapsen iän mukaan. Sekä nuorempien että vanhempien lasten vanhemmat pitivät kokonaisvaikutusta pääosin positiivisina. Myöskään eri-ikäisten vanhempien kohdalla tai sukupuolten välillä ei ollut merkittävää eroa kokonaisarviosta.

Vanhempien kokonaisarvion taustalla oli kuitenkin havaittavissa eroja tiettyjen yksittäisten vaikutusten mukaan tarkasteltuna. Tyypillisesti positiivisen kokonaisarvion antaneet vanhemmat näkivät mediankäytön tuovan lapsen päivittäiseen elämään ennen kaikkea positiivisia vaikutuksia ja negatiiviset vaikutukset olivat heidän osaltaan harvinaisempia. Neutraaliin

kokonaisarvioon päätyneet eivät tyypillisesti nähneet positiivisia eivätkä negatiivisia vaikutuksia merkittävänä yhtä usein. Osaltaan he havaitsivat lapsessa molempia, mutta kummatkaan eivät korostuneet erityisen usein. Negatiiviseen kokonaisarvioon päätyneillä taas mediankäytön negatiiviset vaikutukset olivat muita yleisempiä. Esimerkiksi lapsen kiusaaminen internetissä sekä pelaamisen tai internetin häiritsevä käyttö tai ristiriidat mediankäytön rajoittamisen suhteen olivat heillä yleisiä. Myös lapsen unen määrä ja levoton tai aggressiivinen käytös olivat yleisiä. Vaikka myös negatiiviseen kokonaisarvioon päätyneiden kohdalla positiivisia vaikutuksia oli, ylittivät negatiiviset näiden merkityksen. (Kuvio 28)

KUVIO 28.

Mediankäytön viikoittaiset vaikutukset lapseen tarkasteltuna vanhemman kokonaisarvion suhteen. N (pos.) = 635-645; n (ei pos. ei neg.) = 287-289, n (neg.) = 62-66



4 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

4.1 Ikärajojen tuntemus

Ikärajojen tunnettuus on lisääntynyt vuoteen 2013 verrattuna ja ikäraajat sekä elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvalliset merkit tunnetaan hyvin. Tuloksista näkyy, että vuodesta 2012 käytössä olleet merkit ovat vakiintuneet vanhempien mielissä. Ikärajojen nykyistä järjestelmää pidetään pääosin hyvänä.

Kuvaohjelmien ikärajoista yleisimmin tunnettu oli ikäraja 18 vuotta, minkä tunnisti lähes kaikki (90 %) tutkimukseen vastanneista. Ikärajat 7, 12 ja 16 tunnisti noin kolme neljäsosaa vastaajista. *Sallittu* oli ikärajoista huo-noiten tunnettu, sillä sen osasi nimetä vain alle puolet vastaajista. Lienee mahdollista, että ei-numeraalisena sitä ei osattu nimetä ikärajaksi muiden tavoin. Vuoden 2013 tutkimukseen nähden ikäraajat tunnettiin selvästi paremmin. *Sallittu* -ikäraja tunnettiin samasuuntaisesti, mutta muiden ikärajojen osalta tunnettuus oli parantunut n. 20 %.

Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvalliset merkit tunnetaan hyvin. Tunnetuin oli väkivaltaista sisältöä symboloiva merkki (87 %). Naiset tunnistivat kuvalliset merkit hieman miehiä paremmin. Edelliseen tutkimuskertaan nähden kuvalliset merkit tunnettiin nyt paremmin. Vuonna 2013 parhaitenkin tunnetut merkit tunnisti vain 43 prosenttia vastaajista. Erityisesti seksiä ja päihteiden käyttöä kuvaavien merkkien tunnettuus on lisääntynyt.

Myös pelien ikäraajat tunnettiin hyvin. Tunnetuin oli ikäraja 18, jonka osasi nimetä suurin osa vastaajista. Muut ikärajat tunsivat noin kolme neljäsosaa vastaajista. Vuoteen 2013 nähden pelien ikärajojen tuntemus oli parantunut selvästi. Tunnetuimmat digitaalisten pelien symbolit olivat kiroilua sekä uhkapeliin houkuttelevia elementtejä symboloivat merkit. Vain reilu kolmannes tunnisti syrjintää esittävän merkin. Pelin sisäiset ostot/ostoja pelissä -symbolin osalta vastauksissa näkyy merkin uutuus ja sen suomen-noksen vakiintumattomuus. Noin puolet kuvasi hieman vaihtelevin termein merkin tarkoittavan maksuja tai maksullista sisältöä. Näiden lisäksi muita käytettyjä termejä olivat mm. rahan käyttö, korttimaksu, mikromaksuja tai ostoja.

Valtaosa, yli 80 % vanhemmista piti hyvin tai melko tärkeänä tietää etukäteen kuvaohjelmien sisältämästä väkivallasta, pelottavista tai järkyttävistä kohtauksista, seksistä tai huumeista. Lapsen iän kasvaessa sisällöistä tietäminen arvioitiin harvemmin tärkeäksi. Naiset pitivät sisällöistä tietämistä tärkeänä miehiä useammin. Naisille oli miehiä tärkeämpää tietää

erityisesti syrjinnästä tai rasismista (ero 18 %-yks.) sekä vaarallisesta käytöksestä (ero 14 %-yks.).

Vanhemmista yli puolet keskusteli lapsensa kanssa *joskus* elokuvien ja tv-ohjelmien sisällöistä ja kolmasosa keskusteli *usein*. Vain alle 10 prosenttia vastaajista ei keskustellut sisällöistä lainkaan. Pelien sisällöistä keskusteleminen oli yleisyydeltään samansuuntaista kuin elokuvien ja tv-ohjelmien osalta. Vanhemmat keskustelevat lastensa kanssa kuvaohjelmista edelliseen tutkimukseen verrattuna enemmän.

4.2 Suhtautuminen ikärajiin

Suurin osa, yli 80 prosenttia, vanhemmista oli nähnyt ikärajamerkintöjä dvd- tai Blu-ray-tallenteiden kannessa, digitaalisten pelien kannessa tai tv-ohjelmien tai elokuvien yhteydessä. Naiset olivat miehiä useammin kiinnittäneet huomiota ikärajamerkintöihin. Tallenteiden sekä tv-ohjelmien ja elokuvien osalta tulokset ovat varsin yhteneväiset vuoden 2013 tutkimukseen. Pelien kansissa olevia ikärajamerkintöjä on nähnyt aiempaa useampi samalla kun digitaalisten pelien pelaaminen on lisääntynyt selvästi.

Käytännössä kaikki vastaajat olivat tavalla tai toisella ikärajojen kannalla, sillä vain prosentti vastasi, ettei kuvaohjelmilla tulisi olla lainkaan ikärajoja. Parhaimpana pidettiin nykyistä vaihtoehtoa, jossa ikärajat ovat ehdottomia ikäjoustoja lukuun ottamatta (46 % vastaajista). Kolmasosa (30 %) piti parhaana vaihtoehtoa, jossa ikärajat ovat suosituksia aivan ylimpiä ikärajoja lukuun ottamatta.

Selvä enemmistö vanhemmista (81 %) piti elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajojen porrastusväliä sopivana. Lähes yhtä moni (77 %) piti myös digitaalisten pelien porrastusväliä sopivana. Vuoden 2013 tuloksiin nähden selvästi entistä useampi osasi muodostaa mielipiteen digitaalisten pelien porrastusväleistä.

Elokuva- ja tv-ohjelmien osalta vanhemmat noudattavat ikärajoja *yleensä* (55 % vastaajista). Vain 15 prosenttia kertoo noudattavansa ikärajoja *aina* ja 25 prosenttia toteuttaa noudattavansa niitä *joskus*. Digitaalisten pelien osalta ilmoitetusta ikärajasta kiinni pitäminen on yleisempää kuin kuvaohjelmien kohdalla. Useampi kuin joka viides noudattaa ikärajaa *aina* ja liki puolet *yleensä*.

Lapsen ikää oli kysytty 38 prosentilla elokuvissa lapsen kanssa käyneistä vanhemmista. Kirjastossa, elokuvaa vuokratessa tai elokuva- tai pelitallenteita ostettaessa lapsen ikää oli kysytty noin joka neljänneltä. Vuonna 2013 ikärajoja oli kysytty selvästi useammin. Muutosta voi osaltaan selittää

se, että vuoden 2013 tutkimuksen vastaajissa oli enemmän pienten lasten vanhempia.

4.3 Internetin kuvaohjelmalvelut ja eSports

Kuvaohjelmalveluiden käyttö internetissä on suomalaisissa lapsiperheissä hyvin yleistä. 80 % vastaajien lapsista katsoo videopalveluita, joihin kaikki käyttäjät voivat tuottaa sisältöä. Hieman harvemmin lasten käytössä olivat kuukausimaksulliset palvelut (71 %) sekä maksuttomien tv-kanavien kuvaohjelmalvelut (67 %). Palveluita käytetään varsin tasaisesti heti aivan nuorimpia seuraavissa ikäluokissa. Myös muiden taustatekijöiden mukaan tarkasteltuna lapset ja nuoret käyttävät palveluita tasaisen yleisesti.

Edelliseen tarkastelukertaan nähden erilaisten kuvaohjelmalveluiden käyttö on yleistynyt huomattavasti. Tähän tutkimukseen vastanneiden vanhempien lapsista maksullisia palveluita käytti 71 %, kun luvun ollessa vuonna 2013 vain 12 %.

Noin joka neljäs vanhempi kertoi lapsen seuraavan eSportsia. Ikäryhmistä useimmin eSportsia seuraavat 12–15-vuotiaat, joista 30 prosenttia katsoo vanhempiensa mukaan lajia. Yleisin kriteeri eSportsin katsomiseen oli se, että lapsella on riittävästi ikää pelata itse kyseistä peliä.

4.4. Mediankäytön vaikutukset

Mediankäytön vaikutukset lapsen elämään arvioidaan pääosin hyvin myönteisiksi ja positiiviset vaikutukset korostuivat vastauksissa negatiivisia vaikutuksia useammin. Lähes kaksi kolmasosaa piti kokonaisvaikutusta melko positiivisena tai erittäin positiivisena ja vain 7 prosenttia näki sen melko tai erittäin negatiiviseksi.

Yleisimmin lapsen arvioitiin viihtyvän ja saavan iloa mediasta sekä oppivan uusia taitoja ja uusia tiedollisia asioita mediasta. Monet sekä positiivisista että negatiivisista vaikutuksista näkyivät useimmin 4–6-vuotiaissa sekä 7–11-vuotiaissa. Noin 40 % 4–6-vuotiaiden ja 7–11-vuotiaiden vanhemmista kertoi, että lapsen kanssa tulee vähintään viikoittain ristiriitoja liittyen mediankäytön rajoittamiseen. 14 prosenttia vastaajista kertoi, että lasta kiusataan internetissä vähintään kuukausittain.

4.5 Katse tulevaan

Tutkimuksen tulokset heijastavat vahvasti mediaympäristön muutosta. Eri-tyisesti maksulliset (ja ikärajoittomat) tv-kanavat, tilausohjelmalvelut ja videojakoalustat ovat tänä päivänä ahkerassa käytössä perheiden arjessa.

Edelliseen tutkimusajankohtaan verrattuna digitalinen pelaaminen on lisääntynyt selvästi, ja sitä myötä on lisääntynyt myös vanhempien tietoisuus pelaamiseen liittyvistä ikärajoista ja symboleista. Merkityksiltään vakiintuneet kuvaohjelmien symbolit tunnetaan hyvin ja vastaavasti uudet ja vielä vakiintumattomat symbolit – tällä hetkellä nimenomaan pelien sisäisiä ostoja kuvaava merkki – vaativat vielä tiedotusta ja aikaa vakiintuakseen vanhempien tuntemiksi. Tulevaisuudessa erityisen kiinnostavaa on, miten kuvaohjelmalain soveltamisalan mahdollinen laajentaminen videonjakoalustoihin vaikuttaa perheiden mediankäytön tapoihin. Tässä tutkimuksessa vanhemmilta ei kysytty perheiden pelisäännöistä koskien maksullisia kuvapalveluita. Edellisellä tutkimuskerralla vuonna 2013 vanhemmilta kysyttiin maksullisten netti-tv-palveluiden valvontakäytännöstä. Noin puolet (45 %) vastasi kotona sovittavien pelisääntöjen riittävän lasten netti-tv:n katselun valvomiseen. Kolmasosa (28 %) kannatti jonkinlaista palveluun tunnistautumista tai kirjautumista katsojan iän varmistamiseksi ja noin viidesosa erilaisia palveluntarjoajan mahdollistamia teknisiä keinoja.

Tässä tutkimuksessa selvitettiin ensimmäistä kertaa vanhempien näkemyksiä mediankäytön vaikutuksista. Mediankäytön vaikutukset lapseen nähdään pääosin varsin positiivisina. Viihtyminen median parissa sekä tiedolliset ja taidolliset tekijät ja lasten oppiminen korostuvat vanhempien arvioidessa mediankäytön kokonaisvaikutuksia. Tätä kysymystä on mielenkiintoista seurata edelleen tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Korva, Saana & Löfgren, Anu 2014. Selvitys huoltajien kuvaohjelmien ikärajiin liittyvästä tietoudesta sekä ikärajojen noudattamisesta perheissä. 1/2014. Cuporen ja kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI. [WWW] <https://www.cupore.fi/images/tiedostot/yhteistyojulkaisut/selvitysikarajatietoisuudesta2014.pdf>

LIITE 1.

Kyselylomake

TUTKIMUS HUOLTAJILLE KUNTAOHJELMIEN IKÄRAJOISTA 2019

Teemme kyselyä, jonka tarkoituksena on selvittää, miten hyvin lasten huoltajat tuntevat nykyisiä elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoja sekä ikärajiin liittyviä kuvallisia merkkejä. Lisäksi haluamme kysyä mielipidettänne ikärajojen sitovuudesta sekä niiden noudattamisesta omassa arjessanne. Kyselyn tuloksia käytetään lapsille turvallisemman mediaympäristön sekä mediakasvatuksen kehittämiseksi. Tutkimuksen toimeksiantajana toimii Kansallinen audiovisuaalinen instituutti ja tutkimuksen raportoi Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. Yksittäistä vastaajaa ei voida tunnistaa.

Jos perheessänne on useampi lapsi, vastatkaa ajatellen sitä lasta, jonka nimi on aakkosissa ensimmäisenä.

Q 2 Onko teillä 0–17 vuotiaita lapsia?

- kyllä (1)
 ei (2)

Q 3 **TAUSTAKYSYMYKSET**

Q 4 Valitkaa seuraavista asuinalueenne.

- Maakunta (1)
 Kunta (2)

▼ Ahvenanmaa (1) ... Varsinais-Suomi ~ Vehmaa (329)

Q 5 Mitä medialaitteita lapsellanne on kotona käytössään?
 (joko omana tai perheen yhteisenä)

- televisio (1)
 DVD/Blu-ray- soitin (2)
 tietokone (pöytäkone/tablet/kannettava) (3)
 älypuhelin (4)
 pelikonsolit (5)
 muu, mikä? (6) _____
 ei mitään yllämainituista (7)

- Q 6 Minkä ikäinen olette itse?
- alle 18 vuotta (1)
 - 18–22 vuotta (2)
 - 23–27 vuotta (3)
 - 28–32 vuotta (4)
 - 33–37 vuotta (5)
 - 38–42 vuotta (6)
 - 43–47 vuotta (7)
 - 48–52 vuotta (8)
 - 53–57 vuotta (9)
 - 58–62 vuotta (10)
 - Yli 62 vuotta (11)
- Q 7 Mikä on sukupuolenne?
- nainen (1)
 - mies (2)
 - muu/en halua kertoa (3)
- Q 8 Mikä on koulutustasustanne? Valitkaa korkein suorittamanne tutkinto.
- peruskoulu (1)
 - ylioppilastutkinto (2)
 - ammatillinen perustutkinto (3)
 - opistotason tutkinto (4)
 - ammattikorkeakoulututkinto (5)
 - yliopistotutkinto (6)
 - ei mitään mainituista (7)
- Q 9 Minkä ikäinen on lapsenne, jota ajatellen vastaatte?
- alle 1 vuotta (1)
 - 1–3 vuotta (2)
 - 4–6 vuotta (3)
 - 7–11 vuotta (4)
 - 12–15 vuotta (5)
 - 16–17 vuotta (6)

Q 10 ELOKUVIA, TV-OHJELMIA JA PELEJÄ KOSKEVAT IKÄRAJAT

Q 11 Nykyisin elokuvia ja tv-ohjelmia koskevia ikärajoja on viisi. Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan?

- Ikäraja 1 (1) _____
- Ikäraja 2 (2) _____
- Ikäraja 3 (3) _____
- Ikäraja 4 (4) _____
- Ikäraja 5 (5) _____

Q 12 Käytössä olevat ikäraajat ovat:

S / T – sallittu kaiken ikäisille 7 – sallittu yli 7-vuotiaille
 12 – sallittu yli 12-vuotiaille 16 – sallittu yli 16-vuotiaille
 18 – vain aikuisille

Q 13 Onko elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajojen porrastusväli mielestänne...?

- sopiva (1)
- liian tiheä (2)
- liian harva (3)
- en osaa sanoa (4)

Q 14 Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan tai tv-ohjelman, noudatatteko ilmoitettua ikärajaa?

- aina (1)
- yleensä (2)
- joskus (3)
- en koskaan (4)
- en osaa sanoa (5)

Q 15 Nykyisin digitaalisia pelejä (esim. Xbox, PlayStation, PC) koskevia ikärajoja on viisi. Mitkä ne ovat oman käsityksenne mukaan?

- Ikäraja 1 (1) _____
- Ikäraja 2 (2) _____
- Ikäraja 3 (3) _____
- Ikäraja 4 (4) _____
- Ikäraja 5 (5) _____

- Q 16 Käytössä olevat ikäraajat ovat:
3 – sallittu kaikenikäisille 7 – kielletty alle 7-vuotiailta
12 – kielletty alle 12-vuotiailta 16 – kielletty alle 16-vuotiailta
18 – vain aikuisille
- Q 17 Onko digitaalisten pelien ikärajojen porrastusväli mielestänne...?
 sopiva (1)
 liian tiheä (2)
 liian harva (3)
 en osaa sanoa (4)
- Q 18 Kun lapsenne haluaa pelata digitaalista peliä,
noudatatteko ilmoitettua ikärajaa?
 aina (1)
 yleensä (2)
 joskus (3)
 en koskaan (4)
 en osaa sanoa (5)
- Q 19 Millaiset ohjelman sisällöt vaikuttavat käsityksesi mukaan siihen,
että ohjelma saattaa saada muun ikärajan kuin sallittu kaikille?

Q 20 Kun lapsenne haluaa katsoa elokuvan, tv-ohjelman tai pelata digitaalista peliä, kuinka tärkeää on mielestänne tietää etukäteen, onko niissä seuraavia sisältöjä?





	4 = hyvin tärkeää (4)	3 = melko tärkeää (3)	2 = ei kovin tärkeää (2)	1 = ei lainkaan tärkeää (1)
väkivalta (1)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
järkyttävät tai ahdistavat kohtaukset, joissa esim. vakavasti sairaita ihmisiä, nälänhätää, leikkauksia tai eläinten kärsimystä (2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
pelottavat tai ahdistavat kohtaukset, joissa esim. kauhua tai kohtauksia, joissa on pelottavia ääniä (3)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
alastomuus (4)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
seksi (5)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kiroilu tai muu epäsovinnainen kielenkäyttö (6)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vaarallinen käytös, esimerkiksi hengenvaaralliset temput (7)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
tupakointi (8)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
alkoholin käyttö (9)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
huumeet (10)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
uhkapelaaminen (11)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
syrjintä tai rasismi (12)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- Q 22 Kun arvioit oman lapsesi toimintaa median parissa kokonaisuutena, onko sen vaikutus lapsen päivittäiseen elämään mielestäsi:
- erittäin positiivinen (1)
 - melko positiivinen (2)
 - ei positiivinen eikä negatiivinen (3)
 - melko negatiivinen (4)
 - erittäin negatiivinen (5)
 - en osaa sanoa (6)
- Q 23 Keskusteletteko lapsenne kanssa elokuvien ja tv-ohjelmien
- sisällöistä?
 - usein (1)
 - joskus (2)
 - ei lainkaan (3)
 - lapsi ei katso elokuvia tai tv-ohjelmia (4)
- Q 24 Keskusteletteko lapsenne kanssa pelien sisällöistä?
- usein (1)
 - joskus (2)
 - ei lainkaan (3)
 - lapsi ei pelaa digitaalisia pelejä (4)
- Q 25 **INFO:** Elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajojen yhteydessä tulee esittää myös mahdollisesta haitallisesta sisällöstä kertova kuvallinen merkki.

Q 26 Tiedättekö seuraavien elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien kuvallisten merkkien merkityksen?

	Tiedättekö merkityksen?		Jos kyllä, mitä merkki mielestänne tarkoittaa?
	kyllä (1)	en (2)	(1)
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Q 28 Tiedättekö edellä esitettyjen lisäksi seuraavien erityisesti peleihin liittyvien kuvallisten merkien merkityksen?

	Tiedättekö merkityksen?		Jos kyllä, mitä merkki mielestänne tarkoittaa?
	kyllä (1)	en (2)	(1)
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Q 30 IKÄRAJOJEN NOUDATTAMINEN

Q 31 **INFO:** Nykyisen lain mukaan ikärajat eivät ole suosituksia, vaan ehdottomia. Ne velvoittavat Suomessa palveluntarjoajia, kuten tv-yhtiöitä, elokuvateattereita, videovuokraamoita sekä kauppoja, jotka myyvät tallenteita.

Q 32 Onko lapsenne ikää koskaan kysytty, kun olette käynyt hänen kanssaan elokuvissa tai ostaneet hänelle pelin tai elokuvatallenteen?

	kyllä (1)	ei (2)	ei ole koskaan käyty tai ostettu (3)
käynyt elokuvissa (1)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vuokrannut elokuvia (2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ostanut elokuva- tai pelitallenteita (3)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
lainannut tallenteita kirjastosta (4)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q 33 Oletteko nähnyt ikärajamerkintöjä...

	kyllä (1)	ei (2)	en käytä tätä mediaa (3)
dvd- tai Blu-ray-tallenteen kannessa (1)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
tv-ohjelman tai -elokuvan yhteydessä (2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
digitaalisten pelin (esim. Xbox, PlayStation, PC) kannessa (3)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q 34 INTERNETIN KUVAOHJELMAPALVELUT

Q 35 INFO: Tv-ohjelmia ja elokuvia esitetään myös Internetin kautta. Tarjolla on erilaisia palveluita, kuten Netflix, ViaPlay ja HBO Nordic, jotka tarjoavat tv-ohjelmia ja elokuvia esimerkiksi kuukausimaksua vastaan.

Q 36 Katsooko lapsenne seuraavia Internetin kuvaohjelmapalveluita?

	kyllä (1)	ei (2)	en osaa sanoa (3)
videopalveluita, joihin kaikki käyttäjät voivat tuottaa sisältöä (esim. YouTube tai Vimeo) (1)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
maksuttomia tv-kanavien palveluita (esim. Yle Areena tai MTV Katsomo) (2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kuukausimaksullisia palveluita (esim. Netflix, HBO Nordic tai ViaPlay) (3)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q 37 IKÄRAJOJEN JOUSTOT

Q 38 INFO: Elokvateattereissa ja muissa julkisissa esityksissä ikäraja voidaan joustaa kolme vuotta, mikäli lapsi on aikuisen seurassa. Esimerkiksi 9-vuotias voidaan aikuisen seurassa päästää katsomaan ikärajan 12 elokuvanäytöstä. Jousto ei kuitenkaan koske ikärajaa 18. Jousto on tarkoitettu lapsen huoltajan tai jonkun muun lapsen hyvin tuntevan aikuisen harkittavaksi.

Q 39 Pitäisikö kaikkien ikärajojen mielestänne olla...

- ehdottomia ilman ikäjoustoja (1)
- ikäjoustoja lukuunottamatta ehdottomia, kuten nykyisessä järjestelmässä (2)
- suosituksia, vain ylimmät ikärajat ehdottomia (esim. K18) (3)
- ainoastaan suosituksia (4)
- kuvaohjelmilla ei mielestäni tarvitsisi olla ikärajoja ollenkaan (5)

Q 40 eSPORT

Q 41 eSportilla tai elektronisella urheilulla tarkoitetaan digitaalisten pelien kilpapelamista. Seuraako lapsenne eSportia Internetistä tai televisiosta?

- kyllä (1)
- ei (2)
- en osaa sanoa (3)

Q 42 Lähes kaikilla eSport-peleillä on ikäraja. Miten teette päätöksen siitä, saako lapsi katsoa eSportia?

- lapsi saa katsoa haluamansa eSport-ottelun riippumatta pelattavan pelin ikärajasta (1)
- lapsi saa katsoa haluamansa eSport-ottelun, jos hänellä on riittävästi ikää pelata itse kyseistä peliä (2)
- lapsi saa katsoa haluamansa eSport-ottelun, jos hänellä on kolmen vuoden ikäjousto huomioiden riittävästi ikää pelata kyseistä peliä (3)

Q 43 LISÄTIEDOT JA AVOIN PALAUTE

Q 44 Oletteko kiinnostunut saamaan lisätietoa elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoista?

- kyllä (1)
- ei (2)

Q 45 **INFO:** Lisätietoa aiheesta voitte katsoa sivustolta ikarajat.fi ja pelien ikärajoista pegi.info/fi -sivustolta.

Q 46 Haluaisitteko kertoa vielä muuta palautetta Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporelle?
