

Tiivistelmä

Niina Uusitalo & Susanna Vehmas & Reijo Kupiainen (2011) **Naamatusten verkossa: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos.** Journalismin tutkimusyksikkö & Viestinnän, median ja teatterin yksikkö, Tampereen yliopisto.

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -tutkimuksessa tutkitaan eri-ikäisten lasten mediankäytön ja mediaympäristön muutoksia. Pitkittäistutkimus toistetaan kolmen vuoden välein yhteensä neljä kertaa. Ensimmäinen tutkimuskierros toteutettiin vuonna 2007. Toiselle kierrokselle vuonna 2010 osallistui 60 lasta ja nuorta Tampereelta ja lähikunnista. Osallistujat ovat neljästä ikäryhmästä: 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaat. Tutkimuksen aineistonkeruun menetelminä ovat taustatietolomakkeet, mediapäiväkirjat ja teemahaastattelut.

Toisella tutkimuskierroksella havaitsimme joitakin yleisiä muutoksia lasten ja nuorten mediaympäristöissä. YLEn Pikku Kakkonen oli alkanut tarjota lastenohjelmia myös arkaamuisin, kaupallisten tv-kanavapakettien tarjonta oli kasvanut, matkapuhelinpalvelut olivat monipuolistuneet, pelikonsolien sekä digitaalisten pelien tarjonta oli monipuolistunut ja Facebookin ja muun sosiaalisen median suosio kasvanut. Tutkimuksessa havaitut median käytön yksilölliset muutokset liittyivät pääasiassa ikäkausiin ja lasten kehitykseen. Lapset hakivat kasvaessaan riittävän haastavia ja jännittäviä mediasisältöjä, joiden kokivat soveltuvan omalle ikäryhmälleen. Kaveripiiriin kollektiivisen maun muutos vaikutti käytettyjen mediasisältöjen suosioon.

Medialla oli edelleen keskeinen merkitys lasten sosiaalisessa vuorovaikutuksessa sekä yhteenkuuluvuuden luojana. Median käyttö liittyy ja linkittyy nuorten kiinnostuksen kohteisiin: samat kaverit, harrastukset ja sisällöt kiinnostavat yleensä niin verkossa kuin tosielämässäkin. Media määrittää lapsilla niin leikkejä kuin puheenaiheitakin. Pienet lapset kopioivat mediasisällöistä hahmoja, juonikuvioita ja tapahtumia omiin leikkeihinsä. Lasten medialeikeissä ja digitaalisissa peleissä korostui selkeä sukupuoli jakauma: tyttöjä kiinnostivat hoivaamiseen ja ulkonäköön keskittyvät pelit ja leikit. Poikien suosimat pelit ja leikit olivat rajuja taisteluita ja voimankoitoksia.

Edellisen tutkimuskierroksen jälkeen Facebookin suosio oli kasvanut nuorten parissa. Nuoret verkostoituivat verkko yhteisöissä pääasiassa koulutovereidensa kanssa. Lisäksi he hyödynsivät Facebookin chat-palvelua sekä pelasivat sivustoilla tarjolla olevia pelejä. Monipuolisten ja interaktiivisten sivujen käyttö oli selvästi 11–14-vuotiaiden suosiossa. Internet oli tärkeä sosiaalisen verkostoitumisen kanava, jossa nuoret lisäksi jakoivat linkkejä toisilleen, ja toisinaan ironisoivat mediasisältöjä tuottamalla verkkoon omia pilaversioitaan peleistä tai ohjelmista.

Nuoret hallitsivat sisällöntuotannon eri mediavälineiden avulla. Sisällöntuotanto verkkoon oli usein pienimuotoista kuvien ja statuspäivitysten lisäämistä yhteisöpalveluihin sekä kaveripiiriin tekemien sisältöjen kommentointia. Sisältöjen julkaisemista rajoittivat yksityisyyden suojeleminen, riittämättömiksi koetut sisällöntuotannon taidot sekä muiden käyttäjien kritiikki.

Kännykällä on merkittävä rooli 11- ja 14-vuotiaiden lasten sosiaalisessa kanssakäymisessä. He ovat yhteydessä kavereihin ja vanhempiin sopiessaan käytännön asioista tai vaihtaessaan pikaisia kuulumisia. Tällä tutkimuskierroksella kännykkä oli enenevästi moniin tarkoituksiin käytetty ajanvietemedia. Matkapuhelin oli monella

haastateltavalla jopa korvannut iPodit tai MP3-soittimet. Etenkin 14-vuotiaat latsivat suvreenisti verkosta haluamiansa musiikkikappaleita tietokoneelle ja sieltä matkapuhelimiin. Nuorten kertoman mukaan heidän käyttämänsä palvelut olivat pääosin laillisia, mutta osa hyödynsi myös piraattisivustoja. Nuoret jakoivat ystävien ja sisarusten kanssa myös musiikkia ja pelejä.

Lasten ja nuorten median käytössä jylläsivät vahvat brändit, joskin osa suosi myös vaihtoehtoisia sisältöjä. Pelit, ohjelmat, elokuvat, kirjat ja oheistuotteet ovat nykyisessä mediamaisemassa myös entistä tiiviimmin kietoutuneet *kulutusetjuiksi*, joissa lapsi tutustuu brändiin jo 5-vuotiaana esimerkiksi lelujen kautta. Kaupallisuus voikin olla lasten ja nuorten median käytön yhteinen viitekehys, joka myös osaltaan kasvattaa mediasisältöjen sosiaalista merkitystä.

Nyky-yhteiskunta vaatii kansalaisilta paljon erilaista tietoteknistä osaamista ja mediataitoja. Tutkimuksemme osallistuneet lapset ja nuoret ovat opetelleet kyseisiä taitoja jo pienestä pitäen vanhempien, sisarusten ja kavereiden kanssa. Kaiken kaikkiaan nuoret luottivat omiin taitoihinsa eivätkä odottaneet, että esimerkiksi koulussa erityisesti käsiteltäisiin media-aiheita tai opittaisiin median käyttöä ja mediataitoja.

Facebookin ja muiden sosiaalisten medioiden käyttö vaatii myös uusia taitoja, jotka liittyvät sivustojen profiilin yksityisyysasetuksiin ja ymmärrykseen julkisen ja yksityisen välisestä erosta. Vanhemmat pyrkivät suojaamaan lapsia kontrolloimalla heidän median käyttöönsä ja erityisesti netin käyttämistä sekä musiikin lataamista. Kodit eivät ole enää täysin suojattuja perheen sisäisiä ympäristöjä, vaan verkottuneet globaaleihin mediaympäristöihin ja tämä vaatii jatkuvasti valppautta niin vanhemmilta kuin lapsiltakin.